

Golden Sun: The Lost Age FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Ressei

Updated to v1.4 on Sep 20, 2006

Golden Sun: The Lost Age - FAQ/Walkthrough

Plataforma: Game Boy Advance

Autor: Mastersword

Tipo de Jogo: RPG

Versão: 1.4 (Última Atualização: 20/09/06)

Este arquivo é Copyright (c), André Onofre, 2003-2006.

-ÍNDICE-

- 1- Atualizações [001]
- 2- Copyright [002]
- 3- Introdução [003]
- 4- História [004]
- 5- Controles [005]
- 6- Curso Básico [006]
- 7- Detonado
 - Introdução [007]
 - Venus Lighthouse [008]
 - Suhalla Gate [009]
 - Idejima [010]
 - Daila [011]
 - Kandorean Temple [012]
 - Shrine of the Sea God [013]
 - Dehkan Plateau [014]
 - Madra [015]
 - Yampi Desert [016]
 - Garoh [017]
 - Air's Rock [018]
 - Garoh Parte II [019]
 - Mikasalla [020]
 - Para Alhafra [021]
 - Alhafra [022]
 - Um Novo Continente [023]
 - Gondowan Cliffs [024]
 - Naribwe [025]
 - Kibombo Muntains [026]
 - Kibombo e Gabomba Statue [027]
 - Madra Parte II [028]
 - O Navio [029]
 - Apojii Islands [030]
 - Aqua Rock [031]
 - Sea of Time Islet [032]
 - Izumo [033]
 - Gaia Rock [034]
 - Izumo Parte II [035]
 - Champa [036]
 - Ankohl Ruins [037]
 - Daila Parte II [038]
 - Shrine of the Sea God [039]
 - Yallam [040]

- Para o Sul [041]
- Tundaria Tower [042]
- Alhafra Parte II [043]
- O Tridente Lendário [044]
- Taopoo Swamp [045]
- Em Busca de Lemuria [046]
- Lemuria [047]
- Os Mares do Oeste [048]
- Shaman Village [049]
- Trial Road [050]
- Shaman Village Parte II [051]
- Hesperia Settlement [052]
- Atteka Inlet [053]
- Contigo [054]
- Jupiter Lighthouse [055]
- Contigo Parte II [056]
- Magma Rock [057]
- Loho [058]
- Kalt Island [059]
- Rumo ao Norte [060]
- Prox [061]
- Mars Lighthouse: Preparativos [062]
- Mars Lighthouse [063]
- Final [064]
- 8- Chefes [065]
- 9- Djinn [066]
- 10- Side Quests [067]
- 11- Summon Tablets [068]
- 12- Classes [069]
- 13- Forjando [070]
- 14- Random Number Generator [071]
- 15- Transferindo Dados [072]
- 16- FAQ [073]
- 17- Dicas e Truques [074]
- 18- Créditos [075]
- 19- Contato [076]

Você pode pressionar Ctrl + F para procurar o que deseja rapidamente. Se quiser visitar uma seção específica do guia, use os códigos entre os colchetes '[]'. Por exemplo, se quiser ir para a seção chefes, aperte Ctrl + F e, na janela que se abrirá, digite seu respectivo código (neste caso, seria 065).

=====
 1- Atualizações [001]
 =====

-VERSÃO 1.0 - 15/11/03-

Primeira versão da FAQ. Início do guia de Djinnis feito. O detonado será feito aos poucos, pois estou jogando o game novamente, para lembrar das coisas (só lembro na hora que jogo). Esperem também mais detalhes nas descrições dos Djinn e Summon Tablets.

-VERSÃO 1.1 - 22/11/03-

Nesta versão, terminei o guia dos Djinnis, o guia de Summon Tablets, a primeira parte do guia de chefes (chefes obrigatórios) e iniciei o detonado. Coloquei também dois truques.

-VERSÃO 1.2 - 30/11/03-

Coloquei a história com mais detalhes. Fiz também uma correção no Password, já que havia um erro na pág. 3, mas já foi consertado. Fiz o detonado até o fim da

Shrine of the Sea God.

-VERSÃO 1.3 - 30/01/04-

Finalmente eu voltei a atualizar esta FAQ. Agora que eu voltei a jogar o game novamente, estou fazendo o resto do detonado. Ele esta feito até o início do Yampi Desert. Além disso, a parte do detonado que já estava disponível estava cheia de erros, mas está tudo corrigido e certo.

-VERSÃO 1.4 - 20/09/06-

Voltei a atualizar depois de um tempo ENORME. Voltei a jogar e estou escrevendo aos poucos. Adicionei um mini guia sobre os itens de forja, duas novas dicas, informações sobre o Random Number Generator (RNG), e informações sobre os eventos especiais transferidos do 1º Golden Sun. O detonado será continuado aos poucos, não se preocupem.

=====

2- Copyright [002]

=====

Este arquivo é copyright (c), André Onofre 2003-2006. Todos os direitos reservados. O arquivo foi todo escrito por mim, exceto pelas informações cedidas pelas pessoas contidas nos créditos. Nenhum website tem permissão para copia-lo e usa-lo como desejar, exceto os sites abaixo:

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

NeoSeeker (<https://www.neoseeker.com>)

Se você deseja copiar esta FAQ para uso pessoal, pode faze-lo. Pode até imprimir-lo para dividir com alguém que precise de ajuda no game também. Mas, nem pense em mandar um e-mail para mim pedindo autorização para coloca-lo em seu Website, pois a resposta será um alto e sonoro NÃO! Outra coisa permitida é: se quiser usar algum trecho da FAQ em seu site, mande um e-mail para andreonofre@hotmail.com mencionando a parte que quer copiar e o endereço do seu site. Se eu autorizar, eu direi o que você deve fazer depois.

=====

3- Introdução [003]

=====

Um ano após o lançamento do primeiro game, Isaac e sua turma estão de volta. Ei... espere um pouco... cade o Isaac? Bem, ele está no jogo, mas dessa vez, ele deixou o cargo de protagonistapara Felix. Junto com eles, Jenna, Sheba e um novo adepto, Piers eles vão continuar a missão dos falecidos Saturos e Menardi:buscam acender os dois últimos faróis (Jupiter e Mars). É possível ainda enviar, atravez de um código ou via cabo link, os dados do primeiro game para o segundo (NOTA: Detalhes na seção nº 10, códigos). O jogo cumpriu muito bem a sua missão: superar o primeiro game em gráficos (ainda que a melhoria não tenha sido enorme, mas também, o primeiro game já estava quase nos limites do GBA) e divertir os gamemaniacos por horas e horas a fio.

=====

4- História [004]

=====

OBS: A História foi traduzida do letreiro do jogo, que passa ao comoçar um jogo novo.

Eras atrás, como a história conta, o poder de Alchemy reinava por todo o mundo

de Weyard.

Alchemy transformou os elementos básicos da humanidade em civilizações que prosperavam, como chumbo em ouro.

Mas com o tempo, os sonhos dos homens deram vida a uma luta inesperada. Sonhos de riquezas infinitas, de vida eterna, de dominar sobre tudo o que era vivo... Sonhos de conquista e de guerra.

Estes sonhos poderiam ter partido o mundo ao meio se não fosse por alguns bravos e sábios homens, que selaram o poder de Alchemy no fundo do Santuário do Sol, escondido no Mt. Aleph.

-PROLOGO DO LIVRO UM-

A cidade de Vale guardava o segredo por muitos anos, até que Isaac e Jenna, cujos pais morreram numa tempestade três anos atrás perturbaram o antigo santuário.

Saturos e Menardi, do clã de Marte, os seguiram até o santuário. Com eles estava o irmão de Jenna, Felix, o qual ela achava que também tinha morrido na tempestade.

Saturos e Menardi roubaram as pedras elementares, as chaves para quebrar o selo do poder da Alchemy, e raptaram Jenna e Kraden.

Se as quatro joias da terra, fogo, vento e água fossem usadas para acender os faróis elementais, o selo de Alchemy seria quebrado.

Isaac e Garet decidiram sair em busca de Saturos e Menardi, resgatar seus amigos, e retornar as pedras elementares para a sua casa, no Santuário do Sol.

Eles saíram juntos com um jovem adepto de vento chamado Ivan e seguiram Saturos e Menardi até Imil, uma cidade congelada próxima à Mercury Lighthouse.

Lá, eles encontraram a guardiã do farol, uma adepta de água chamada Mia. Com ela, Isaac seguiu Saturos até o topo da Lighthouse.

Isaac estava muito atrasado para impedir Saturos de acender o farol e fugir. Novamente, Isaac o seguiu, cruzando Angara até o litoral do Mar de Karagol.

Conseguindo uma passagem num navio confuso, Isaac cruzou o mar até a cidade de Tolbi. Ele falou com o líder de Tolbi, um homem estranho de nome Babi.

Babi colocou Isaac em Colosso, como um teste para seus poderes. A Psynergy de Isaac venceu Colosso e deu a ele a confiança de Babi. Babi revelou um grande segredo a Isaac...

Graças a um liquido místico das terras perdidas de Lemuria, Babi tinha 150 anos de idade! Ele ofereceu ajuda a Isaac, o qual depois seguiu para o coração de Gondowan.

Na vila de Lalivero, Isaac descobriu que Saturos e Menardi tinham raptado uma jovem garota chamada Sheba, de quem precisavam na Lighthouse.

Isaac lutou e derrotou contra os dois no topo da Venus Lighthouse, mas ele estava atrasado - o farol havia sido aceso.

Uma grande calamidade se sucedeu. Sheba caiu no mar, e Felix pulou na tentativa de salva-la, mas ambos ficaram perdidos na furia do mar. Jenna deixou a

Lighthouse para encontra-los, mas sem sucesso.

Isaac retornou a Lalivero, onde Babi o disse para procurarem por Lemuria e pelos outros faróis. Ele deu a Isaac um barco Lemuriano para fazer a jornada para achar as terras perdidas.

Este capítulo da nossa história começa com Jenna, apenas a alguns momentos antes da Venus Lighthouse ser acesa.

=====
5- Controles [005]
=====

Tecla Direcional: Controla Felix / Move o cursor nos Menus

Botão A: Conversa com pessoas / Confirma ações / Acessa o menu principal

Botão B: Cancela ações / Volta à seção anterior nos menus

Botão L: Tecla de atalho para Psynergys / Dá zoom no World Map

Botão R: Tecla de atalho para Psynergys / Mostra o mapa dos continentes

Botão Start: Acessa o menu de pausa

Botão Select: Acessa o menu principal

=====
6- Curso Básico [005]
=====

Cidades

Ao longo do jogo, você encontrará várias cidades. Nelas, você encontrará:

- Um Inn, que por uma pequena quantia (que aumenta um pouco a cada cidade nova), recarrega todo o seu HP e PP.
- Uma loja de equipamentos, onde você encontrará as mais novas armas e armaduras.
- Uma loja de itens, onde você achará alguns itens que podem lhe ser uteis (ou não).
- Um Santuário, onde você poderá reviver aliados mortos, remover veneno e remover itens amaldiçoados (Cursed).

World Map

O World Map é o centro do jogo inteiro. Nele, você terá acesso a todas as cidades, cavernas, etc. Aqui, você também encontrará monstros para batalhar e ganhar a experiência necessária para prosseguir no game.

Batalhas

Batalhar é algo muito importante para o jogo, pois sem essas lutas, seu personagem ficaria sempre fraco e não sobreviveria às lutas do game. Portanto, enfrente o máximo de lutas que puder.

=====
7- Detonado
=====

Introdução [007]

A primeira coisa a fazer é dar um nome a Felix. Depois, se tiver algum código do primeiro Golden Sun (NOTA: Ver seção nº 15 para maiores detalhes), você poderá colocá-lo agora (ou depois, indo para a opção Update na tela de abertura). Depois, dê um nome para Isaac.

Então, um texto sobre os acontecimentos sobre o primeiro game aparecerão. Se você sabe da história ou não tiver paciência para ler tudo, você pode pular essa parte pressionando Start. Se quiser, ler, leia.

Venus Lighthouse [008]

Você verá Felix, Jenna e Kraden. Felix decide voltar para o topo da Lighthouse e move a estátua para tirar a barreira elétrica. Então, Alex aparece e ele, Jenna e Kraden terão uma longa conversa. Depois, Jenna decide sair da Lighthouse e desce as escadas. Então, você assume o controle de Jenna.

Siga pela porta à esquerda, dê a volta pela nova sala e entre pela porta de baixo. Desça as escadas do lado direito e vá pulando os blocos até chegar numa outra escada. Lá, há um baú aberto. Examine-o para ver que ainda há um Herb lá dentro.

Agora, volte pelos blocos, suba a escada e siga pela porta de baixo até sair da Lighthouse. Prossiga para o sul até ser interrompido por uns guardas e homens. Alex dirá para você continuar em frente. Ele cuidará dos homens, dos soldados e abrirá o caminho. Continue pela esquerda e você verá um homem. Ele notará a ausência de Alex e o desafiará. Apenas use a técnica Fume para vencer a luta. Depois, siga para a esquerda para chegar em Suhalla Gate.

Suhalla Gate [009]

Ao chegar aqui, suba as escadas até encontrar outro homem barrando o seu caminho. Derrote-o, continue em frente e desça pela primeira vinha que encontrar. Quando entrar na caverna, três homens o enfrentarão. Novamente, o Fume ajudará bastante.

Dentro da caverna, siga pelo único caminho possível. É bem simples. No caminho, você encontrará um besouro bem fácil de derrotar e uma Psynergy Crystal (que recarrega todo o seu PP). Depois, prossiga e saia da caverna para chegar em Idejima.

Idejima [010]

Quando chegar em Idejima, Kraden e Jenna procurarão pelo navio de Saturos. Eles o acham e Kraden entra para procurar o tal instrumento que faz o navio andar, sem sucesso. Então, Alex aparece e Kraden estranha que a Venus Lighthouse não tenha sido acessa ainda. De repente, a Lighthouse começa a tremer e provoca um terremoto, que faz com que a ilha de Idejima se separe do continente.

Então, Alex chama Kraden e Jenna para verem algo: Felix e Sheba desacordados,

na praia da ilha flutuante. Para o alívio geral, eles acordam sem nada grave e Felix anuncia que Saturos e Menardi foram derrotados por Isaac e os outros. Nesse momento, uma onda gigante passa por eles e leva a ilha a um novo continente, Indra.

Depois que acordar, fale com todos para eles se juntarem ao grupo. Ao sair de Idejima, Kraden notará a ausência de Alex. Eles simplesmente o ignoram por ora e decidem prosseguir. Saia de Idejima e entre na cidade à frente, Daila.

Daila [011]

Daila é a primeira cidade do game que, aparentemente, foi bastante afetada pela onda gigante. De qualquer forma, siga para o Inn e durma um pouco se precisar. Depois, compre as melhores armas e equipamentos (se faltar dinheiro, batalhe um pouco no World Map, os equipamentos não são muito caros). Por fim, siga para o canto direito da cidade e suba as escadas. Examine um dos baldes para achar um Herb. Agora saia da cidade pela passagem do sul para chegar ao World Map.

Kandorean Temple [012]

Assim que sair de Daila, aproxime-se da faísca brilhante. Ele se revelará o Djinni Echo. Ele se unirá a você (querendo você ou não) e oferecerá ajuda sobre como usar os Djinn. Se quiser ajuda, preste bastante atenção.

Agora, você deve seguir para o Kandorean Temple. Para chegar lá, siga para o oeste e depois para o sul, até achar uma ponte na direita. Passe por ela e siga um pouco para o nordeste para achar o seu destino.

Ao entrar, os guardas do portão dirão que o templo está em época de meditação, e não deixará você entrar. Portanto, você precisa achar outro caminho. Siga para a esquerda e depois suba. Você verá um monte de folhas na parede. Kraden dirá que isso parece muito suspeito e diz para você usar Psynergy. Use a Psynergy Whirlwind de Sheba para revelar uma porta. Entre nela e atravesse o corredor subterrâneo. No final, suba a corda para aparecer do outro lado das paredes.

Você verá que os monges estão meditando muito, sonhando em, um dia, entrar no templo. Aproveite que a porta está aberta e entre lá. O Mestre Poi irá ver como está o progresso de cada um e o último dirá que está pronto para o teste. O Mestre Poi deixa ele entrar e abre a porta para o desafio. Entre também.

Siga em frente até encontrar um baú. Ele é o inimigo Mimic. Enfrente-o usando suas Psynergys mais poderosas para conseguir uma boa experiência. Depois, siga para a esquerda, norte, depois esquerda de novo e continue seguindo pelo único caminho possível até encontrar escadas. Desça por elas para ir para a próxima sala.

Desça as escadas e adentre-se em meio ao pequeno labirinto da esquerda. Do outro lado da sala, você encontrará o monge que entrou no templo. Ele diz que falhou no teste e que, no final das contas, não estava pronto. A partir de onde ele está, siga para: direita, cima, direita, cima, esquerda, cima, direita e depois até a escada. Suba por ela e siga para baixo o máximo que puder. Agora, suba em cima dos pilares para achar o caminho até a porta que está em cima da plataforma (não é muito difícil).

Na nova sala, siga para a esquerda e desça as escadas. Agora, desça um pouco e passe para a ponta direita do rio. Agora, suba, passando pela abertura entre as pedras, e, no final, desça novamente até encontrar a porta.

Nesta sala, você verá um pilar de madeira e duas marcas brancas no chão, por onde sai água. Primeiro, empurre o pilar para que ele fique em cima da marca branca do canto superior esquerdo e depois fique em cima da outra marca. Quando a água subir, ela o empurrará para o andar de cima. Pule na plataforma e pegue o Mysterious Card no baú. Agora desça e coloque o pilar em cima da outra marca branca. Depois, fique em cima da marca branca do canto esquerdo para chegar ao outro andar.

Pule no chão e siga para a esquerda até achar uma escada. Suba por ela e continue pela direita até encontrar uma corda. Atravesse-a (você não vai cair) e, no final, você encontrará outra corda. Não atravesse-a ainda: existe uma saída de ar na parede que vai empurrá-lo para fora se você atravessar a corda. Então siga pela pequena passagem entre os pilares verdes e use o Move para empurrar o tronco de madeira até a passagem de ar. Agora, com o ar bloqueado, atravesse a corda com segurança. Depois, não desça as escadas: continue seguindo o caminho pela parte de cima e pule entre as duas plataformas quando as pedras o bloquearem. Ao fim, desça as escadas e passe pela porta.

Agora, você verá um Djinni, mas não será possível pegá-lo agora. Continue indo para o sul, suba as escadas e entre na porta. Depois, suba as escadas do lado direito. Siga para o norte e suba as escadas para ver um caudeirão. Use o Move para tira-lo do caminho e siga em frente. Agora, salve e continue até encontrar os Chest Beaters, os primeiros chefes do jogo. Veja a seção de chefes para obter informações sobre como derrotá-lo.

Depois de derrotar o chefe, suba as escadas que aparecerão e siga pelo único caminho possível. Você chegará na sala do Mestre Poi. Ele ficará surpreso por ver que vocês passaram no teste e, depois de uma conversa, lhe dará o item Lash Pebble, que lhe concede a Psynergy Lash quando equipada.

Agora, volte para o templo (pela escada que apareceu depois que você derrotou o chefe) e siga até a sala do Djinni. Equipe o Lash Pebble em um dos aliados e use o Lash para mover a corda até a outra ponta. Suba por ela, salve e enfrente o Djinni Fog. Se vencê-lo, ele será seu. Agora, use o Retreat de Felix e saia do Kandorean Temple.

Shrine of the Sea God [013]

Volte para Daila e passe a noite no Inn. Depois, saia da cidade e siga para a direita até achar uma caverna com uma torre. Entre nela.

Desça as escadas e você verá que um garoto ficou preso do outro lado do lago e seu amigo não sabe o que fazer. Suba a outra escada ao norte e siga para a esquerda e use o Lash na corda para salvar o garoto. Eles agradecerão e depois voltarão para Daila. Passe pela corda e entre na porta.

Caminhe pela nova sala e você encontrará o Jupiter Djinni Breath. Ao se aproximar dele, ele fugirá. Siga-o e entre pela porta que encontrar. Vá para a esquerda e desça para ver três escadas. Entre pela que está mais ao norte para encontrar o Djinni novamente. Ele fugirá. Saia pelo outro lado para voltar à sala anterior. Agora, desça pela escada mais ao sul.

Siga para o norte para achar o Djinni. Antes de ir atrás dele, empurre a tocha que está no centro da plataforma rosa para o espaço vazio. Agora, suba na plataforma e tente pegar o Djinni. A tocha o impedirá de fugir: é a sua chance de lutar com ele para pegá-lo.

Agora, use o Retreat de Felix para sair da Shrine of the Sea God.

Volte para Daila, descanse no Inn e saia. No World Map, desça e siga para a direita até cruzar uma ponte. Desça, cruze a ponte da esquerda e siga pelo caminho. No final, desça mais uma vez para chegar em Dehkan Plateau.

Assim que chegar, suba as escadas e caia de propósito numa das rachaduras do chão. Na caverna, saia pela porta do sul, desça pela vinha e abra o baú para encontrar uma Full Metal Vest. Volte para a caverna, entre pela porta ao norte e siga para a direita para ir para a próxima área.

Suba e use o pilar para alcançar a plataforma com o baú. Abra-o para encontrar um elixir. Ao voltar, o pilar quebrará. Suba pela vinha e pule com a ajuda dos pilares até o outro lado da tela. Depois, desça, siga para a direita e, quando ver os buracos no chão, pise no buraco semi-aberto mais ao norte para cair ao lado de um baú com um Mint. Saia da caverna, passe pelos buracos e siga para o norte, até a próxima área.

Nesta área, pule no primeiro pilar à esquerda que encontrar. Pule para a plataforma e depois para o outro pilar à esquerda. Agora, vá para a plataforma de cima e pule no pilar da direita. Volte para a plataforma anterior e pule no pilar novamente para ele se partir. Isso abrirá caminho para um baú contendo um Themis` Axe. Saia da área e entre novamente. Agora, pule no pilar da esquerda, depois no pilar ao sul da plataforma e passe para o outro lado da tela. Suba um pouco e use os pilares para dar a volta na pedra que o bloqueia para continuar. Agora, siga pelo único caminho para chegar à próxima área.

Siga para a direita e depois para o norte para achar buracos no chão. Caia por qualquer um deles e saia da caverna. Agora, siga para o norte para ver um Mars Djinni. Ao chegar perto, ele fugirá e cairá num buraco. Siga-o pela caverna até sair do outro lado.

Siga para o sul até encontrar uma vinha na parede. Suba por ela e siga para o norte para ver o Mars Djinni novamente. Ele fugirá. Antes de segui-lo, empurre o pilar de madeira da esquerda para o chão e vá para a direita, até a próxima área.

Assim que chegar aqui, você verá o Djinni numa ponte. Siga-o por ela até ele sair da tela. Ao tentar sair da tela também, você cairá numa caverna. Então, saia da caverna e siga para o início da ponte. De lá, vá para o sul e atravesse as cordas. Então, empurre o pilar de madeira mais ao norte para o chão e depois empurre o outro o mais que puder. Suba pela vinha do pilar e use o Lash na corda para alcançar a plataforma superior. Abra o baú para pegar uma Nut. Volte pela corda, desça pelo pilar e depois desça pelo outro pilar de madeira mais ao norte. Agora, siga um pouco para a esquerda, depois para baixo e por fim para a direita até encontrar uma vinha na parede. Suba por ela e siga para a direita até a próxima área.

Você verá o Djinni novamente. Siga-o e pule no pilar rachado para ele se quebrar. Empurre o pilar de madeira dois espaços para a direita e suba por ele para alcançar a plataforma da direita. Agora, você verá dois pilares. Pule no primeiro, depois no segundo e volte para o primeiro para ele se quebrar. Agora, faça a volta pela plataforma central e, do outro lado, use o Move no pilar de madeira para tira-lo da parede. Depois, empurre-o mais uma vez para a esquerda e suba nele. Agora, pule no pilar rachado para ele se quebrar e suba na vinha. Empurre o pilar de madeira para o chão, desça da plataforma pela vinha e use o Move no pilar para move-lo para a esquerda. Agora volte e, com a ajuda do pilar, pule para a plataforma da esquerda e entre na caverna.

Desça um pouco, siga para a direita e entre na porta. Você verá o Mars Djinni mais uma vez. A partir da porta da esquerda, siga um pouco para a direita para pisar num bloco rachado (você não cairá). Depois, siga para o bloco rachado que fica um pouco à direita, depois para o sul e depois para a direita mais uma vez (serão quatro blocos rachados). Agora, entre na porta ao sul e depois na porta ao norte para sair da caverna.

Do lado de fora, siga para a esquerda para ver os buracos no chão. Pule pelo buraco grande e pise no buraco da direita para cair bem em cima do Djinni. Ele fugirá e deixara um item, o Pound Cube. Equipe-o em alguém e saia da sala pela porta da direita e depois pela porta do sul.

Agora, você verá o Djinni pela última vez. NÃO o siga ainda: primeiro, desça pela vinha ao sul e use sua nova habilidade, Pound, para destruir o pilar mais próximo do Djinni. Agora, tente pega-lo. Ele verá que não tem para onde ir e você poderá lutar com ele. Derrotado, Cannon será seu. Agora, desça pela vinha novamente e suba pela vinha da direita. Suba por todas as escadas que encontrar para sair da caverna. Do lado de fora, vá para o sul e desça as escadas para sair de Dehkan Plateau.

No World Map, siga para sudoeste até avistar uma caverna (Indra Cavern). Entre nela, siga para o norte e use o Move no pilar de madeira uma vez. Depois, use o Lash na corda e atravesse o caminho para pegar seu primeiro Summon Tablet, Zagan (1 Venus, 1 Mars).

Saia da caverna e siga para oeste e quando puder descer, desça e cruze a ponte da direita. Desça mais um pouco e, quando vir a ponte, continue descendo até achar uma floresta. Caminhe por lá até achar o Venus Djinni Iron. Vença-o e ele será seu. Agora, volte e cruze outra ponte da direita. Siga um pouco para sudeste para chegar na pequena cidade de Madra.

Madra [015]

Assim que chegar, guardas o pararão e o revistarão. Kraden pergunta qual é o problema e eles dizem que foram roubados por piratas de uma cidade chamada Champa, mas que tudo já passou e que vocês podem relaxar tranquilamente na cidade.

Vá para o Inn para descansar e recuperar e depois suba para o segundo andar. Siga para o sul para sair e ande pelo teto das cabanas para achar um baú do outro lado com uma Nurse's Cap. Depois, compre os melhores equipamentos nas lojas, siga para o oeste da cidade e desça a escada. Entre na casa, que é a prisão para ver uma conversa muito interessante.

Lá você verá que dois homens estão interrogando um jovem de nome Piers, querendo que ele confesse que é de Champa, apesar de ele insistir em dizer que vem do coração dos mares do leste. O jovem, num acesso de raiva, revela seus poderes especiais e usa a Psynergy Frost para congelar a poça d'água e atingir o homem (mostrando ser um Adepto do elemento Água). Depois, eles vão embora.

Saia da prisão e uma mulher, que parece ser uma das autoridades da cidade, diz que está aliviada por Piers não ter fugido e lhe dará permissão para cruzar a ponte ao norte da cidade. Após a conversa, saia da cidade.

Siga para nordeste para entrar em Madra Drawbridge. Cruze a ponte para voltar ao World Map. Siga para nordeste mais uma vez para entrar em Osenia Cliffs. Aqui, suba um pouco e desça pela corda até os destroços de um barco. Siga para o outro lado e use o Lash na corda para subir. Desça um pouco para achar um baú

com uma Pirate's Sword. Agora volte para o início, suba a vinha e siga para a direita até voltar ao World Map.

Agora, siga para sudeste e, quando vir duas pedras e um caminho no meio, desça e depois siga para sudeste. Quando vir algumas poucas árvores e um caminho para nordeste entre lá para chegar ao Yampi Desert.

Yampi Desert [016]

Siga para a direita, desça e siga o caminho até encontrar alguns pilares de madeira e um baú. Use o Pound no pilar e abra o baú para achar um Guardian Ring. Depois, suba e siga para a direita para chegar à próxima área.

Suba um pouco para encontrar alguns viajantes perdidos tentando achar um caminho pelo deserto até a cidade de Alhafra. Fale com eles se quiser e depois siga para baixo e, quando puder, vira para a direita e siga o caminho para chegar na área seguinte.

Nesta área, encontra-se um Jupiter Djinni numa das plataformas altas, e para alcançá-lo, você deve resolver o puzzle desta área que consiste em usar o Pound em alguns pilares e deixar outros intactos para usá-los como ponte entre uma plataforma e outra. Use o Pound no pilar que está logo acima de você e suba. Depois, siga para a direita e, depois de passar por dois pilares, um do lado do outro, você verá outro pilar ao norte. Use o Pound nele também, suba, siga para a esquerda e abra o baú que encontrar para achar um Antídoto. Depois, use o Pound no pilar que se encontra a direita e use a escada que estava oculta atrás do pilar para subir para a plataforma superior. Siga para a esquerda e use o pilar para chegar ao outro lado. Desça e, quando vir dois pilares, siga para a plataforma da direita. Desça e use os dois pilares para ir para a plataforma da esquerda. Agora desça novamente e siga para a plataforma da direita para encontrar o Jupiter Djinni Blitz. Vença-o numa batalha e ele será seu.

Depois da luta, use a pequena "escorregadeira" na parte esquerda da plataforma para descer. Então, use o Pound no pilar logo à sua esquerda, suba e siga para a direita para achar outra escorregadeira. Desça por ela e siga para a direita para chegar na próxima área.

Aqui você encontrará uma Psynergy Stone, que restaura todo o PP dos membros de sua equipe. Lembre-se de usar a técnica Cure de Felix para curar todo mundo antes de pegar o cristal. Depois, use o Pound no pilar do meio, suba as escadas e siga para cima para chegar na área seguinte.

Você verá que algo está se movendo debaixo da areia. Use o Pound no único pilar que encontrar para desviar a rota da coisa, que se revelará um Escorpião, para uma área na direita. Siga-o. Novamente, ele estará rodando pela área e haverá um pilar no meio. Mas, dessa vez, você deverá atingir o pilar na hora certa desviar a rota do escorpião para a tela seguinte. O momento é quando ele estiver no ponto mais ao norte da sua rota subterrânea. Assim, ele irá para uma tela ao norte. Siga-o novamente.

Este aqui é um pouco mais difícil que os anteriores. Dessa vez, existem dois pilares, mas o único que você deverá derrubar é o da direita. Um pouquinho acima do pilar da direita, existe um pilar já enterrado. Quando o escorpião vier na direção desse pilar enterrado, use o Pound no pilar da direita e ele irá parar numa piscina de areia ao norte. Antes de segui-lo, salve o seu progresso. Vá até a piscina e você irá lutar com o escorpião. Dê uma olhada na seção de chefes para saber como derrotá-lo.

Após a luta, King Scorpion deixará para trás o item Scoop Gem. Equipe-a em alguém e use a nova habilidade no centro das pedras para revelar um jato d'água que o levará para cima. Agora, use o Retreat de Felix para voltar ao início do deserto.

Atravesse a primeira tela e você estará na área onde estão os viajantes perdidos. Desça, vire à esquerda e use o Scoop na marca que está no meio das pedras para revelar uma escada. Desça por ela. Dentro da caverna, apenas suba até encontrar a saída. Do lado de fora, suba as escadas na parede, siga para a esquerda e desça a outra escada. Então, os viajantes verão você e descobrirão a escada que você desenterrou e vão descançar um pouco no oásis. Então, suba um pouco para chegar na tela seguinte.

Siga para nordeste para encontrar uma caverna. Entre nela. Suba um pouco e você verá um rio de areia. Pise nele e, quando vir a nascente do rio, suba para o espaço sem areia. Atravesse a nascente (corra para evitar a correnteza), desça e entre no rio. Mantenha o direcional para cima pressionado para chegar até o báu e pegar uma Hard Nut. Volte para o lado direito da nascente e você verá outro rio. Vá subindo, correndo para evitar a correnteza para ver um pilar e um baú. Fique no pequeno espaço entre as pedras e use o Pound no pilar para pegar um Blow Mace no baú. Agora, desça um pouco pelo rio e entre no pequeno espaço entre as pedras da direita. Desça as escadas e saia da caverna. Siga para o norte e depois para a direita para chegar na área seguinte.

Atravesse o primeiro rio de areia e suba para encontrar outro rio. Neste, você deverá cair no chão. Desça, siga para a direita, suba e depois vá para a direita novamente para encontrar uma escada na parede. Suba por ela e atravesse os dois rios de areia. Continue indo para a esquerda e use o Lash na corda. Suba e caia na cachoeira, lembrando-se de ficar do lado direito da pedra do centro. Desça um pouco para encontrar um baú com um Trainer's Whip.

Caia no chão novamente, siga para a direita e suba a escada na parede. Passe pelos dois rios, mas, ao invés de descer depois, suba pela escada na parede à esquerda do segundo rio de areia. Siga para a direita e, na segunda cachoeira, fique do lado direito da pedra do meio e caia. Continue pela direita, desça e você verá uma placa que diz: "Norte: Alhafra - Sul: Air's Rock". Agora, cabe a você decidir para onde ir. Este detonado segue pelo caminho de baixo primeiro, pelo fato de ter mais coisas úteis e importantes do que o caminho de cima. Portanto, use a cachoeira para descer e entre na caverna que encontrar. Apenas siga para o sul e você sairá da caverna e do deserto, voltando ao World Map.

No World Map, siga um pouco para a direita e depois para o sul. Ignore a ponte que encontrar e continue indo para o sul até avistar a cidade de Garoh.

Garoh [017]

Assim que chegar, suba as escadas e siga o caminho até o topo. É bem fácil, apenas vá subindo e empurrando os blocos no seu caminho para prosseguir. Na tela seguinte, um lobo aparecerá, mas fugirá assustado ao perceber Felix e os outros. Kraden fica muito ansioso e pede que vocês sigam o caminho para olhar os lobos mais de perto. Então, suba para entrar na cidade.

Quando entrar, você perceberá que todos estão escondendo seus rostos, aparentemente por causa da lua cheia. Tudo parece estar fechado, mas, o Inn está aberto para que você descanse. Então, siga para a parte norte da cidade e suba as escadas da direita. Você verá uma toca de pedra. De lá, um lobo sairá usando a Psynergy Reveal e depois voltará para dentro. Agora, saia da cidade e volte ao World Map.

Siga para o norte e, quando ver uma ponte na esquerda, cruze-a. Continue indo para a esquerda e você encontrará um monte rosa. Entre nele para chegar em Air's Rock.

Air's Rock [018]

Ao chegar, observe a pedra à sua frente. Para avançar em Air's Rock, é preciso usar a Psynergy Whirlwind para remover a areia que bloqueia os diferentes caminhos. Primeiro, fique ao sul da pedra e use o Whirlwind para destruir o monte de areia ao norte. Siga o caminho e, na bifurcação, siga para a esquerda. Depois, continue para o norte, ignorando todos os outros caminhos. Ao fim, você chegará num lugar aberto com um baú. Abra-o para encontrar o inimigo Mimic. Lute com ela (não é difícil) para ganhar uma considerável quantidade de experiência.

Siga para a passagem ao sul

MAIS NA PRÓXIMA ATUALIZAÇÃO!!!

=====

8- Chefes [065]

=====

Existem vários chefes no jogo. Nesta seção, você terá algumas estratégias para derrotar todos os chefes do game. O guia está dividido em duas partes: a primeira parte é dedicada aos chefes obrigatórios durante o game. E a segunda parte é para os chefes das Side Quests.

Chefes Obrigatórios

01. CHEST BEATERS

Localização: Kandorean Temple

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 6

Descrição: Estes três inimigos não podem nem ser considerados chefes, mas... com Felix, use o Djinni Echo e depois, use o Summon Venus. Com Jenna, use a técnica Beam ou Flare Wall e com Sheba, use a técnica Storm. Se precisar de energia, use o Cure de Felix.

02. KING SCORPION

Localização: Yampi Desert

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 9

Descrição: Antes de entrar na batalha, coloque todos os seus Djinnis em Standby. Então, use Summons como Ramsess, Zagan e Atlanta. Depois, use técnicas como Spire, Fume e Plasma e use também os Djinnis. Se precisar, use o Cure de Felix e itens como Herb. Logo, ele será história.

03. BRIGGS

Localização: Alhafra

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 15

Descrição: Se você foi para Alhafra logo depois de passar do Yampi Desert, terá problemas sérios nesta luta. Se foi para Air Rock antes, será mais fácil. Mas, para derrotá-lo, concentre todos os seus ataques no inimigo central, Briggs. Use todos os seus Summons, Psynergys mais fortes e use o Cure quando for preciso. Não adianta matar os pequenos ajudantes de Briggs primeiro, pois o

pirata chamará outros depois. Portanto, concentre-se em Briggs primeiro e depois mate os ajudantes.

04. AQUA HYDRA

Localização: Navio de Piers

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 19

Descrição: Novamente, venha com todos os Djinnis em Standby. Use os Summons e, no outro turno, use Cure Well e Ply, pois, como seus Stats estarão baixos, o inimigo causará um bom dano em você. Depois, use Ragnarok com Felix, Fume com Jenna e Storm Ray ou Tornado com Sheba. Com Piers, use o Djinni Shade todos os turnos (usando-o um turno e reativando-o no outro) para diminuir os danos. Logo, Aqua Hydra será derrotado.

05. SERPENT

Localização: Gaia Rock

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 25

Descrição: Para vencer este aqui, você precisa ter ativado todos os quatro espelhos de Gaia Rock para enfraquece-lo, senão, será quase impossível vence-lo. NÃO coloque seus Djinnis em Standby. Entre na luta e use seus Djinnis para causar dano. Depois, use os Summons. Novamente, Piers fará uso constante de Shade. Apenas atenção para Jenna: não use nenyum Djinni com ela, pois assim, ela não poderá usar a técnica Healing Aura dela. Esta técnica deve ser usada em TODOS os turnos, com ou seum Shade para te proteger.

06. AVIMANDER

Localização: Champa

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 27

Descrição: Novamente, não coloque seus Djinnis em Standby. Ataque constantemente com Felix, use o Healing Aura com Jenna, ataque e use Impact com Sheba e, com Piers, Shade e Diamond Berg. Você pode arriscar também deixar Shade de lado e acumular Djinnis de água para usar o Summon Boreas a causar um bom dano nele. Só não se esqueça de usar o Healing Aura de Jenna.

07. POSEIDON

Localização: Sea of Time

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 30

Descrição: Venha preparado, pois este chefe é bastante complicado. Comece usando o Tridente com Felix. Se você não fizer isso, não quebrará a barreira que evita que ele tome quaisquer danos. Então, use Djinnis com Felix e Sheba, Shade com Piers e Healing Aura com Jenna. Nunca pare de usar Shade e de usar Healing Aura, pois Poseidon ataca três vezes por turno. O dano será bem grande se você não se preparar para ele.

08. MOAPA

Localização: Trial Road

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 35

Descrição: Ele poderá dar um pouco de trabalho se você perdeu muitos itens durante a Trial Road. De qualquer forma, não coloque nenhum Djinni em Standby. Comece atacando com seus Djinnis e, com Piers, fique usando o Shade e ativando-o novamente no turno seguinte.

Com Jenna, use Serpent Fume APENAS no primeiro turno, depois fique usando o Cool Aura para manter seu HP em uma quantidade sempre alta. Sheba deve usar Djinnis e usar Impact em Felix.

09. AGATIO & KARST

Localização: Jupiter Lighthouse

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 40

Descrição: Esta luta será um desafio e tanto. De início, você terá de se virar apenas com Felix e Piers. Não use nenhum Djinni ainda: apenas ataque com Ragnarok (ou Oddysey) e Diamond Dust (ou Diamond Berg). Logo depois, Sheba aparecerá para ajudar. Mais uma vez, não use Djinnis, apenas ataque. Agora, será a vez de Jenna aparecer. Agora sim, use seus Djinnis com Felix e Sheba, Cool Aura com Jenna e Shade com Piers. Lembre-se de atacar Agatio primeiro, pois ele é mais forte. Karst só tem um pouco mais de HP, portando siga este conselho.

10. MINI-DRAGON

Localização: Mars Lighthouse

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 43

Descrição: Na verdade, estes são Agatio e Karst transformados. Agora que Isaac esta ao seu lado, você pode criar várias estratégias. Recomendo usar Felix, Isaac, Jenna e Mia. Ataque o máximo possível com Felix e Isaac (Djinns, Odyssey, o que tiver de melhor). Se você transferiu os dados do primeiro game, coloque o Djinni Flash em Jenna e use-o. No outro turno, ative Flash e use Shade com Mia. Quando precisar, cure com Cool Aura e Wish Well e use o Djinni Granite de Isaac para segurar os danos. Logo, logo eles serão derrotados.

11. DOOM DRAGON

Localização: Mars Lighthouse

HP: (Sem informação)

Level Recomendado: 46

Descrição: Prepare-se: ele é o último inimigo, portanto, traga com você uma Mia no Level 46 (Level em que ela aprende Pure Wish) e mais Felix, Isaac e Jenna no maior nível que conseguir. Como era de se esperar, todos os Djinn ativos. Leia atentamente isso: use Flash num turno e Shade no outro durante TODA a luta. Este chefe ataca quatro vezes por turno! Sempre que precisar, use Pure Wish e Cool Aura e, no turno de cura, use o Djinni Granite para segurar a onda de danos. Agora, a parte de ataque: com Felix, use o Tridende para uns 250 de dano. Com Isaac, use a Sol Blade, conseguida durante a exploração desta Lighthouse, e torça para que o especial Megiddo seja liberado. Se for, uns 600 de dano. Se não, uns 250. Logo, a primeira cabeça estará destruída. A partir de agora, a sorte vai contar muito em dois aspectos: ele passará a usar a técnica Djinni Blast, que coloca em Recovering TODOS os Djinn de um membro da equipe. Caso isso ocorra com Mia ou Jenna, elas não poderão usar Pure Wish ou Cool Aura, muito menos usar Flash e Shade. Então, dedique-se a manter seus aliados vivos com técnicas de cura. Depois de derrotar a segunda cabeça, as coisas se complicarão mais ainda, pois o Djinn Blast se tornará um irritante Djinn Storm, que coloca TODOS os Djinnis de TODOS os aliados em Recovering. Novamente, se isso acontecer, dedique-se a curar o máximo possível até ter alguns Djinn possíveis para poder usar Pure Wish e Cool Aura (4 Djinn de água e 4 de fogo respectivamente). Não esqueça de usar Summons quando tiver

Djinn suficientes. Depois de uns 20 a 30 minutos de batalha, ele será história. Ufa, finalmente!

Chefes de Side Quests

(Indisponível Temporariamente)

=====
9- Djinn [066]
=====

Nesta seção, você terá um guia completo de todos os 44 Djinn do jogo. Mas... o que raios são Djinn? Um Djinni (Djinn no plural) é capaz de aumentar o status da pessoa que o usa, podendo lhe conceder novas habilidades e até uma mudança em sua classe.

Os Djinn podem ser encontrados de três maneiras: uma delas é achando-os em cidades, cavernas, etc. A segunda maneira é achando-os em algumas florestas do World Map. E a terceira maneira é trocando um determinado item com alguém por um Djinni. Portanto, vasculhe todos os lugares e fale com todas as pessoas.

Alguns Djinn só se juntarão a você se forem derrotados em batalhas. Os Djinn encontrados em cidades e regiões povoadas não precisam ser vencidos em batalha para se unirem a você: eles se juntarão pacificamente. Já os Djinn encontrados no World Map, em cavernas e labirintos exigirão uma batalha. Para esses Djinn, salve antes de enfrenta-lo. Se por um acaso ele fugir, resete o game e tente de novo ou então saia da sala e entre novamente.

Existem ainda mais 4 Djinn, um de cada tipo, que podem ser pegos se você não pegou todos eles no primeiro game ou se não usou algum código. É uma boa chance para aumentar a sua coleção e turbinar seus personagens. Mas, caso você tenha transferido os dados do primeiro game com todos os 28 Djinn, eles não estarão lá esperando para serem pegos.

O guia está dividido em cinco sub-partes: uma para cada tipo de Djinn e a última dedicada aos 4 Djinn extras. Os Djinn estão listados na mesma ordem da Djinn List do jogo (para ver esta lista, vá no menu de Status e pressione Select uma vez).

Venus Djinn (Earth)

01. ECHO

Localização: World Map, após Daila

Descrição: Echo é o primeiro Djinni obtido no game. Assim que sair da primeira cidade do game, Daila, Echo surgirá em sua frente. Diga sim à sua pergunta para que ele se junte ao grupo. Se precisar, ele ainda pode te ensinar como funcionam os Djinnis. Se precisar de ajuda, diga sim à outra pergunta dele. Caso contrário, apenas diga não e ele se juntará a você.

02. IRON

Localização: A sudoeste de Madra

Descrição: Para achar o Iron, você deve estar na cidade de Madra. A partir dela, siga para o oeste até achar uma ponte. A floresta está um pouco abaixo da ponte. Ande um pouco por ela até o Djinni aparecer. Derrote-o e ele será seu.

03. STELL

Localização: Gabomba Statue, quarto andar

Descrição: Steel está na Gabomba Statue, o lugar onde o quarto membro da equipe, Piers, se junta ao grupo. Lá, você terá de reverter o sentido das engrenagens (veja como no detonado). Após ter feito isso, volte para o quarto andar e procure por duas engrenagens rosas. Pule na engrenagem da esquerda e você cairá no andar de baixo, bem ao lado do Djinni Steel.

04. MUD

Localização: Gabomba Catacombs

Descrição: Para pegar o Djinni Mud, é preciso ter a pedra que, quando equipada, lhe concede o poder Cyclone. Então, volte para Gabomba Statue e entre dentro dele pela sua língua. Siga reto até achar um elevador. Após terminar a decida, continue em frente para achar uma escada. Você chegará à Gabomba Catacombs. Lá, desça as outras escadas e siga para as pedras na parte nordeste da sala, onde se encontram gramas. Lá, use o Cyclone para ser levado para o andar de baixo, bem ao lado do Djinni.

05. FLOWER

Localização: Taopo Swamp

Descrição: Flower está em Taopo Swamp, que fica a sudoeste da cidade de Yallam. Saia da cidade por cida e dê a volta pelas montanhas. Chegando lá, use as bolhas para prosseguir e entre na caverna. Lá, você terá de pular do lugar correto para cair na plataforma que fica ao lado da plataforma do Djinni. Se acertar, pule para onde o Djinni está e enfrente-o. Se errar, suba as escadas e tente novamente.

06. MELD

Localização: Islet Cave

Descrição: Para pegar este Djinni, é preciso ter o barco de Piers. Com ele, você terá de visitar todas as pequenas ilhas do mar do leste e conseguir e trocar itens com os animais. Lembre-se que, para falar com animais, você precisa usar o Mind Read. Veja a sequencia:

- 1- A primeira ilha a ser visitada é a East Tundaria Islet, que fica ao lado direito do continente congelado. Lá, você deverá ajudar o pinguim a recuperar o seu boneco pinguim que está do outro lado do lago. Use os blocos na água para chegar ao outro lado e o tronco para empurrar o boneco ao outro lado. Ao final, você receberá a Shiny Stone.
- 2- A próxima parada é a Southeast Angara Islet. Lá, você deve usar o Frost na poça d'água e arrumar as caixas para formar um caminho até as vinhas. Suba por elas para encontrar um pássaro. Ele lhe dará um Red Scarf em troca da Shiny Stone.
- 3- Depois, vá para North Osenia Islet. Lá, use o Sand na areia para chegar ao outro lado da cerca. Fale com o cavalo para trocar o Red Scarf por uma garrafa de Milk (leite).
- 4- Agora, siga para West Indra Islet. Lá, fale com o cachorro que está na água e dê o Milk para ele. Em troca, ele lhesss dará uma Baby Turtle.
- 5- Por fim, siga para Sea of Time Islet. Ache a tartaruga na água e dê a Baby Turtle para ela. Ela lhe levará para o seu esconderijo secreto. Lá dentro, siga para a direita e

resolva o pequeno enigma para encontrar o Djinni Meld.

07. PETRA

Localização: Floresta a nordeste da Shaman Village

Descrição: Petra também se encontra numa floresta, esperando para ser encontrado. No continente de Hesperia (o continente na horizontal que fica no mar do oeste), use a habilidade de voar do seu navio para chegar a um local onde dois rios se encontram, próximo à montanha que fica a nordeste da Shaman Village. A floresta está acima de uma montanha e à direita de um rio.

08. SALT

Localização: Contigo

Descrição: Este é bem fácil. Assim que entrar em Contigo, siga para a direita até achar um conjunto de gramas com um ponto no meio sem grama. Use a técnica Scoop nesse ponto sem grama para revelar o Djinni Salt. Ele se juntará a você pacificamente.

09. GEODE

Localização: Atteka Inlet

Descrição: Em Atteka Inlet (onde o seu navio fica estacionado no continente Atteka), você verá uma pedra muito suspeita. Use a habilidade Lift (equipando a Lift Stone), que Isaac & Cia. trouxeram com eles para levantar essa pedra e use a técnica Cyclone na pequena grama para revelar o Djinni, que se unirá a você sem lutas.

10. MOLD

Localização: Prox

Descrição: Na vila congelada de Prox, encontre uma parte de gelo escorregadio com o Djinni. Ande por lá para empurrar o Djinni para a próxima tela. Então, siga em frente e usse o Scoop no pequeno monte de gelo para achar o Djinni.

11. CRYSTAL

Localização: Yampi Desert Cave

Descrição: Depois de conseguir a técnica Teleport, na Mars Lighthouse, use esse técnica para ir para Alhafra e desça para o Yampi Desert. Lá, siga até a cachoeira que fica mais ao oeste e use o Sand para escala-la e achar o caminho que leva até a Yampi Desert Cave. Lá, explore-a bem e você verá, num dos campos de areia, algo se movendo. Use o Scoop para retira-lo da ariea. Depois, vença-o em uma luta.

Mars Djinn (Fire)

01. CANNON

Localização: Dehkan Plateau

Descrição: Em Dehkan Plateau, você encontrará o Djinni. Quando se aproximar, ele figurá para a próxima tela. Quando ele cair num buraco, você deverá entrar num buraco que, ao cair, faça com que você roube o Pound Cube do Djinni. Enfrente-o e ele será seu.

02. SPARK

Localização: Mikasalla Village

Descrição: Para pegar este Djinni, você deverá saber a técnica Scoop, que pode ser conseguida equipando o Scoop Gem (derrotando o chefe do Yampi Desert, a pedra será sua). Então, siga para Mikasalla e use o Scoop no lugar onde o carneiro está andando para revelar uma escada. Entre nela e passe pela caverna para encontrar o

Djinni do outro lado.

03. KINDLE

Localização: Gondowan Cliff

Descrição: Para pega-lo, empurre o bloco de madeira na água para poder atravessar a parte com pedras. Depois, é só encontrar o caminho pelas vinhas e montanhas. Não é tão difícil assim.

04. CHAR

Localização: Madra

Descrição: Depois que Piers se juntar a você, pegue o Healing Fungos em Gondowan Cliff (o cogumelo verde). Depois, volte para Madra e, em uma das casas, um velho trocará o cogumelo pelo Djinni.

05. COAL

Localização: Izumo

Descrição: Depois de derrotar o chefe de Gaia Rock, volte para Izumo e fale com Master Uzume. Dê a Dancing Doll que você conseguiu na Gaia Rock e ela lhe dará o Djinni em troca.

06. REFLUX

Localização: Tundaria Tower

Descrição: Para chegar em Tundaria Tower, use o navio para ir ao continente Tundaria (o congelado) e siga para a esquerda até achar a torre numa pequena península. Lá dentro, use o Parch na piscina da direita e suba até o quarto andar, onde estará Reflux. Resolva o enigma para lutar com o Djinni.

07. CORE

Localização: Floresta ao sul de contigo

Descrição: Para achar este Djinni, você deve deixar seu barco numa praia ao canto leste do continente de Atteka. Então, vá para o coração do continente até chegar a um beco sem saída onde um rio faz uma curva em forma de um "U". Lá, ande pela floresta que fica mais próxima do rio e você achará o Djinni.

08. TINDER

Localização: Hesperia Settlement

Descrição: Hesperia Settlement está localizado no canto sudoeste do continente de Hesperia. Lá, siga para o topo do pequeno prédio e empurre a caixa para que ela caia no canto inferior esquerdo. Depois, desça e use o Move para criar uma ponte até o Djinni.

09. SHINE

Localização: Contigo

Descrição: Em Contigo, existem vários troncos de árvores, iguais aos da Mogal Forest no primeiro Golden Sun. Se tiver transferido os dados do primeiro game, você terá em mãos o Orb of Force. Equipe-o em alguém para conseguir a técnica Force. Use-a no tronco que está bem atrás do Inn para revelar o Djinni. Se não tiver transferido os dados do primeiro game, não poderá obter este Djinni.

10. FURY

Localização: Magma Rock

Descrição: Dentro da caverna de Magma Rock, você encontrará esse Djinni. Ele está numa sala bem larga, com uma escada no final e o Djinni na plataforma. Ele não fugirá de você, apenas enfrente-o numa luta.

11. FUGUE

Localização: Mars Lighthouse

Descrição: Depois de derrotar Agatio e Karst, use a Mars Star na cabeça de dragão logo atrás deles para descongelar a Lighthouse. Então, retorne para o início e use a técnica Blaze no fogo da esquerda. O tiro formado fará uma rachadura no bloco de gelo da direita. Use o Burst para quebra-lo de uma vez e siga pelo único caminho. No final, você encontrará o Djinni.

Jupiter Djinn (Wind)

01. BREATH

Localização: Shrine of the Sea God

Descrição: Após passar do Kandorean Temple e pegar o Lash Pebble, volte para Daila mas não entre lá. Siga um pouco para a direita para ver uma torre e uma caverna. Entre na caverna. Lá, use o Lash para salvar o garoto e depois passe por ela. Entre na porta e você verá um Djinni. Siga-o até ele ficar andando em círculos numa plataforma com uma tocha no meio. Empurre a tocha para a abertura da plataforma e tente pega-lo. Ele não avançará mais quando chegar na tocha. É a sua chance de lutar com ele e te-lo com você!

02. BLITZ

Localização: Yampi Desert, terceira área

Descrição: Na terceira área do Yampi Desert, você deve usar o Pound apenas nos blocos corretos, pois alguns deles são necessários para que você pule entre as plataformas. Use as escadas na parede para poder andar nas plataformas de cima e encontrar Blitz.

03. ETHER

Localização: Garoh

Descrição: Após aprender o Reveal em Air Rock, retorne a Garoh e entre na casa de pedra com a ajuda do Reveal. Lá, siga o pequeno lobo até encontrar Master Maha. Depois da conversa, a noite virará dia e as casas e lojas se abrirão. Volte para aonde Master Maha está e converse com ele novamente. Ele lhe dará o Djinni Ether.

04. WAFT

Localização: Kibombo Mountains

Descrição: Depois que Piers se juntar a você e depois de terem recuperado o Black Orb, retorne para Kibombo Mountains. Use o Frost na água e o Growth na planta para fazer o caminho até o Djinni.

05. HAZE

Localização: Apojii Island

Descrição: Na praia, onde existem pedras que bloqueiam sua passagem, use o Sand (conseguida completando o Air Rock) para ir ao outro lado. Depois, pule da cachoeira e entre na caverna atrás dela. Use o Whirlwind para encontrar o caminho correto e você encontrará Haze do outro lado.

06. WHEEZE

Localização: Sudoeste de Tundaria Tower

Descrição: A partir da Tundaria Tower, siga para sudoeste até ficar cercado por montanhas. O Djinni está numa área cercada por lagos congelados entre essas montanhas.

07. AROMA

Localização: Shaman Village

Descrição: Após vencer a Trial Road, entre no Inn e suba as escadas. Saia pelo segundo andar e siga para a parte leste da cidade e mova o bloco quando encontra-lo. Volte e entre numa casa. Saia pelo primeiro andar dela e use o Lash na corda. Siga por ela para encontrar o Djinni.

08. WHORL

Localização: Jupiter Lighthouse, torre leste

Descrição: Na torre leste da Jupiter Lighthouse, há uma sala onde você deve juntar os blocos para levar a energia do Hover adiante. Arrume os blocos de modo que eles levem energia para o círculo de Hover mais próximo do Djinni.

09. GASP

Localização: Shaman Village Catacomb

Descrição: Volte para a Trial Road da Shaman Village e suba até o topo. Lá, use o Hover na plataforma roxa e siga para a esquerda. Entre na caverna e use o Lift para remover a pedra. Desça as escadas e você encontrará um bosque. Quando se aproximar do Djinni, ele fugirá, sempre em círculos. Use o Reveal para conseguir pegar o Djinni.

10. LULL

Localização: Loho

Descrição: Use a Magma Ball que você encontrou em Magma Rock no canhão que está em Loho para quebrar a parede. Depois, suba pelo novo caminho para acahr Lull.

11. GALE

Localização: Treasure Isle

Descrição: Quando encontrá-lo na sua aventura pela Treasure Isle, use o Lift nas pedras corretas para evitar que o Djinni corra. Assim, você poderá lutar contra ele.

Mercury Djinn (Water)

01. FOG

Localização: Kandorean Temple

Descrição: Depois de pegar o Lash Pebble, retorne para onde estava o Djinni (volte pelo lugar do chefe, é mais rápido) e use o Lash na corda para alcançar o Djinni.

02. SOUR

Localização: Nordeste de Mikasalla

Descrição: A partir de Mikasalla, siga para nordeste até encontrar um lugar cercado por montanhas e uma caverna. A floresta com o Djinni é a que fica no canto nordeste.

03. SPRING

Localização: Piers

Descrição: Este Djinni já vem com Piers quando ele se une ao grupo, em Gabomba Statue.

04. SHADE

Localização: Piers

Descrição: Este Djinni já vem com Piers quando ele se une ao grupo, em Gabomba Statue.

05. CHILL

Localização: Sudoeste de Naribwe

Descrição: A partir de Naribwe, siga para o oeste, até encontrar uma ponte. Passe por ela e caminhe para o sul agora, até achar uma segunda ponte, pela qual você deve passar. Desça mais um pouco até achar a praia e duas florestas. Procure o Djinni na floresta da direita.

06. STEAM

Localização: Aqua Rock

Descrição: Você verá o Djinni durante a exploração da Aqua Rock. Depois de aprender o Parch com Piers, você poderá evaporar a água que sai da estátua que drena o rio onde se encontra o Djinni. Então, faça a volta e pegue-o.

07. RIME

Localização: Ancient Lemuria

Descrição: Depois de aprender o Grind em Lemuria, retorne para a "garagem" (o caminho com vários barcos e pedras grandes). Lá, use o Grind na pedra da esquerda e siga pelo novo caminho até chegar em Ancient Lemuria. Lá, siga o máximo para a esquerda que puder e use o Cyclone para revelar o Djinni debaixo da grama. Ele irá pular e se enconderá na estátua. Use o Tremor para tira-lo de lá e pega-lo para você.

08. GEL

Localização: Kalt Island

Descrição: Esta ilha fica a noroeste de Loho. É a ilha de gelo dos mares do Oeste. Assim que chegar lá, você verá o Djinni. É bem fácil, é só dar a volta e pega-lo.

09. EDDY

Localização: Shaman Village Cave

Descrição: Após Isaac e Cia. se juntarem a você, retorne para a Shaman Village Cave e entre na sala com várias pedras no chão. Equipe a Lift Gem que veio com Isaac e use o Lift para levantar a pedra mais à direita. Então, resolva o resto do enigma para alcançar o Djinni. Quando chegar perto ele fugirá, mas ficará preso por causa de uma das pedras que você levantou.

10. BALM

Localização: Mars Lighthouse

Descrição: Na Mars Lighthouse, você deve resolver o enigma do chão escorregadio que está na mesma sala que o Djinni. Ele não tem solução, mas, se você mover a estátua que está do lado da porta por onde você entrou, a solução aparecerá.

11. SERAC

Localização: Islet Cave

Descrição: Assim como o Vênus Djinni Meld, para pegar este aqui, você terá de completar a seção de trocas (veja Venus Djinni 6). Então, você terá acesso à Islet Cave. Lá, use o Teleport no chão cinza para chegar à outra área. Lá, entre na porta e atravesse os corredores. Num deles, você verá uma estátua em cima dos pilares. Use o Tremor para tirar o Djinni de lá e lutar com ele.

Djinn Extras

01. VENUS

Localização: Treasure Islet

Descrição: (Sem Descrição no momento)

02. MARS

Localização: Magma Rock

Descrição: (Sem Descrição no momento)

03. JUPITER

Localização: SW Atteka Islet

Descrição: Para pegar este Djinni, use o Lift na pedra e siga para o lado esquerdo da cachoeira para achar o Djinni extra de Jupiter.

04. MERCURY

Localização: Prox

Descrição: Em Prox, existe uma casa na qual duas pessoas estão conversando do lado de fora. Entre nessa casa para achar o Djinni extra de Mercúrio.

=====
11- Summon Tablets [068]
=====

Ao usar um Djinni, ele fica no modo Standby esperando para que seja usado para um Summon. Um Summon é um golpe muito poderoso que combina a força de vários Djinn e seus respectivos elementos.

No primeiro game, só era possível usar Summons de um único elemento e em quatro níveis diferentes. Agora, é possível combinar Djinnis de tipos diferentes e invocar Summons ainda mais poderosos. Para isso, é preciso coletar certos itens chamados Summon Tablets. Existem treze destes itens espalhados pelo jogo.

Este guia ajudará os perdidos a encontrar todos eles e dirá quantos Djinnis são precisos para invocá-los. Não existe uma ordem correta para pegá-los. Esta lista contém a melhor ordem.

01. ZAGAN

Localização: Indra Caverns

Djinn: 1 Venus e 1 Mars

Descrição: Logo depois de passar do Dehkan Plateau, siga para sudoeste até achar uma caverna, Indra Caverns. Entre nela e siga em frente. Use o Move para mover o tronco para o meio e depois use o Lash na corda. Pronto, agora é só seguir em frente e pegar o Summon Tablet Zagan.

02. FLORA

Localização: Air Rock

Djinn: 1 Venus e 2 Jupiter

Descrição: Dentro da caverna de Air Rock, procure a sala com o Summon Tablet. A partir da entrada da sala, siga pelo único caminho possível. Desça a escada e suba a outra do lado. Prossiga e entre na porta. Siga para o norte até ver um pilar de madeira, no qual você deve usar o Move para movê-lo um espaço para a esquerda. Agora siga para a esquerda e depois para o sul e entre na porta. Siga para o oeste até ver um pilar de madeira. Mova-o para a direita uma vez e siga para a porta pela qual você entrara. Então, siga para o norte e desça as escadas. Mova o pilar para a direita. Vá para o outro lado e mova o pilar para o seu lugar original. Agora, suba as escadas e use o pilar para prosseguir pela porta. Desça as escadas e coloque o pilar na marca que está no chão. Use-o para chegar ao outro lado e deixe o Tiki levá-lo ao outro lado com o pequeno tornado. Fique atrás da pedra mágica

e use o Whirlwind para que o vento empurre o pilar de madeira. Volte para o início da sala, empurre o pilar para o buraco e pegue o Summon Tablet Flora do outro lado. Ufa!

03. MAGAERA

Localização: Caverna a Norte de Mikasalla

Djinn: 1 Mars e 1 Jupiter

Descrição: Ao norte de Mikasalla, existe uma cadeia de montanhas. Siga para a direita dessa cadeia e entre na caverna que aparecer. Lá, use o Scoop no chão com a marca do "X" e atravesse a parte subterrânea. Do outro lado, você poderá pegar o Summon Tablet.

04. MOLOCH

Localização: Madra Catacombs

Djinn: 2 Mercury e 1 Jupiter

Descrição: Veja a Side Quest de Madra Catacombs.

05. ULYSSES

Localização: Izumo Catacombs

Djinn: 2 Mercury e 2 Mars

Descrição: Este Summon Tablet está localizado em Izumo Catacombs. Para entrar lá, siga para Izumo e lá, siga para a parte nordeste da cidade, onde você encontrará vários troncos. Mova o tronco mais à esquerda um espaço para a direita e use o Reveal depois para achar a escada. Use o Frost na água e o Sand para alcançar a outra poça d'água. Use o Frost nela também e suba as escadas da direita e cruze a sala até o outro lado. Na nova sala, siga para a direita e use o Pound no pilar de madeira. Use o Sand para prosseguir e siga um pouco para a esquerda. Use o Move no pilar e mova-o um espaço para a direita. Agora, volte todo o caminho e siga para a esquerda. No final, desça as escadas. Na nova sala, ache o caminho até o baú (é bem simples) e depois use o Pound no pilar para liberar a passagem. Use o Parch para remover a água e pegue o Summon Tablet atrás da porta que aparecer.

06. ECLIPSE

Localização: Lemuria

Djinn: 2 Mercury e 3 Jupiter

Descrição: Em Lemuria, no jogo onde você joga Lucky Medals, você precisa atirar uma Lucky Medal em algum lugar específico (eu vou achar essa informação) para poder ganhar, com alguma sorte, o Summon Tablet. De qualquer forma, salve o jogo antes. Assim, se acabarem suas Lucky Medals, você pode resetar e tentar novamente.

07. HAURES

Localização: Angara Caverns

Djinn: 3 Venus e 2 Mars

Descrição: A partir da cidade de Loho, siga para o norte até achar a caverna. Assim como a Izumo Catacombs, esta aqui é bem direta. Apenas desça as escadas e no final, use o Carry para criar uma ponte com os blocos até o lado com a Summon Tablet.

08. COATICULE

Localização: Caverna no canto sudoeste de Atteka

Djinn: 3 Mercury e 3 Jupiter

Descrição: No canto sudoeste do continente de Atteka, existe uma caverna. Entre lá e use o Hover para prosseguir e, no final, use o Parch para alcançar o Summon Tablet.

09. AZUL

Localização: Treasure Isle
Djinn: 3 Venus e 4 Mercury
Descrição: Complete a Side Quest da Treasure Isle.

10. CATASTROPHE

Localização: Islet Cave
Djinn: 3 Mars e 5 Jupiter
Descrição: Complete a Side Quest da Sea of Time Islet.

11. DEADELUS

Localização: Yampi Desert Cave
Djinn: 3 Venus e 4 Mars
Descrição: Complete a Side Quest da Yampi Desert Cave.

12. CHARON

Localização: Anemos Sanctum
Djinn: 8 Venus e 2 Jupiter
Descrição: Assim que entrar no Anemos Inner Sanctum, você encontrará essa Summon Tablet.

13. IRIS

Localização: Anemos Sanctum
Djinn: 4 Mercury e 9 Mars
Descrição: Complete a Side Quest do Anemos Inner Sanctum.

=====
12- Classes [069]
=====

INDISPONÍVEL TEMPORARIAMENTE

=====
13- Forjando [070]
=====

Em Yallam, existe um ferreiro que fará diversos equipamentos se você levar o material necessário para ele. Esses materiais são dropados por alguns inimigos específicos ou encontrados em alguns locais do jogo. Você saberá quando achou um desses materiais olhando a descrição do item: haverá a palavra "forgable" escrita, entre parênteses.

Abaixo, você verá dados como: o inimigo que dropa o material, onde encontrá-lo, os itens que cada material faz e a chance de determinado item ser feito. Ah sim, os materiais estão listados em ordem alfabética. Outra coisa importante é que todos os itens feitos pelo Dark Matter são amaldiçoados. É preciso transferir o Cleric's Ring do 1º Golden Sun para anular o efeito da maldição nas batalhas.

01. DARK MATTER

Dropado por: Wonder Bird
Localização: Islet Cave
Itens: Darksword 10%
 Demon Circlet 15%
 Fear Helm 20%
 Stealth Armor 30%
 Terra Shield 25%

02. DRAGON SKIN

Dropado por: Winged Lizard
Localização: Yampi Desert Cave
Itens: Dragon Boots 15%

Dragon Helm	25%
Dragon Mail	20%
Dragon Robe	15%
Dragon Shield	25%

03. GOLEM CORE

Dropado por: Bombander

Localização: Anemos Inner Sactum

Itens: Chronos Mail	30%
Gaia's Axe	15%
Huge Sword	15%
Titan Gloves	25%
Tungsten Mace	15%

04. MYTHRIL SILVER

Dropado por: Soul Army

Localização: Yampi Desert Cave

Itens: Levatine	10%
Mythril Armlet	20%
Mythril Blade	20%
Mythril Clothes	20%
Mythril Helm	15%
Psychic Circlet	15%

05. ORIHALCON

Dropado por: Sky Dragon

Localização: Anemos Inner Sactum

Itens: Big Bang Gloves	15%
Cosmos Shield	15%
Excalibur	5%
Millenium Helm	20%
Nebula Wand	15%
Stellar Axe	10%
Xylion Armor	20%

06. SALAMANDER TAIL

Dropado por: Pyodra

Localização: Treasure Isle

Itens: Apollo's Axe	15%
Ardagh Robe	25%
Burning Sword	15%
Flame Shield	25%
Salamander Rod	20%

07. STARDUST

Dropado por: Sand Scorpion

Localização: Yampi Desert Cave

Itens: Astral Circlet	20%
Comet Mace	20%
Luna Shield	20%
Planet Armor	20%
Stardust Ring	20%

08. SYLPH FEATHER

Dropado por: Great Squall

Localização: Treasure Isle

Itens: Aerial Gloves	25%
Faery Vest	25%
Floating Hat	25%
Slyph Rapier	25%

09. TEAR STONE

Dropado por: Gillman Lord
Localização: Treasure Isle
Itens: Clear Bracelet 30%
Cloud Wand 25%
Pure Circlet 25%
Spirit Ring 20%

===== 14- Random Number Generator [071] =====

O que é o Random Number Generator (RNG abreviadamente)? O RNG é um sistema oculto no jogo de números, que determina qual o próximo inimigo que você encontrará numa batalha, quais habilidades eles vão usar e que itens eles vão dropar.

Sabendo disso, desenvolveu-se uma técnica para derrotar os inimigos num determinado número para forçá-los a dropar um item raro, como a Tisiphone Edge, um Orihalcon, etc. Para que isso ocorra, é preciso seguir duas regras básicas:

- 1- O inimigo que dropa o item desejado deve morrer no RN correto.
- 2- O inimigo deve ser morto por um Djinni do elemento ao qual ele é fraco. Por exemplo, o Wonder Bird é um inimigo do elemento fogo. Será preciso matá-lo com um Djinni do elemento oposto (nesse caso, Água) para que o item seja dropado. Se você fizer corretamente, antes do inimigo morrer, ele brilhará em diversas cores e só então morrerá.

Vale uma observação importantíssima: ao matar um inimigo com um Djinni do elemento oposto, como descrito acima, ele concederá mais pontos de experiência do que o normal e dará mais moedas também. Quem descobriu isso foi um frequentador do Message Board chamado Dark Phanter. Por isso, esse "truque" de matar um inimigo com um Djinni do elemento oposto é chamado de "Darkphanter Method", ou Método Darkphanter, em homenagem ao seu descobridor.

Vejam o exemplo abaixo, da Tisiphone Edge, a melhor arma para Jenna. Siga para os corredores da Islet Cave, após pegar o Teleport Lapis, na Mars Lighthouse. Salve seu jogo e dê um "hard reset" (desligue o Game Boy e ligue-o novamente). Encontre um Cruel Dragon e um outro inimigo qualquer. Então, a batalha deverá seguir da seguinte maneira: primeiro, atacará Sheba. Depois Jenna, Felix e Piers. Só então os inimigos atacarão.

1° TURNO

Sheba casts Shine Plasma!
Jenna casts Aura!
Felix casts Mother Gaia! (Felix casts Spire se o Wonder Bird estiver presente)
Piers casts Glacier!

2° Turno

Sheba casts Plasma!
Jenna unleashes Torch!

Cruel Dragon brilha e morre.
Mate o outro inimigo da maneira que quiser.

Se você fez tudo certinho, a Tisiphone Edge será dropada. Esse é só um exemplo de como o RNG pode ajudar a conseguir itens interessantes. Existe uma infinidade de outros itens para serem conseguidos usando esses métodos. Caso você deseje descobrir como, leia o "Random Number Generator Guide" que está aqui

na Game FAQs. Eu vou tentar entrar em contato com o autor e pedir autorização para postar as batalhas com RNG aqui dos principais itens.

=====
15- Transferindo Dados [072]
=====

Uma das coisas mais importantes em Golden Sun: The Lost Age é conseguir um código no primeiro Golden Sun e transferi-lo para o segundo game. Com o código, todos os níveis, djinnis, moedas e itens de seus personagens no primeiro game serão passados para o segundo automaticamente. Existem também alguns eventos especiais que são liberados em The Lost Age caso você realize algumas tarefas no 1º Golden Sun. Outro motivo para fazer você querer transferir as informações é que, sem o código, você não terá acesso a alguns Djinnis e a alguns objetivos opcionais. Veja abaixo como conseguir o código:

- 1- Primeiro de tudo, tenha certeza de ter um arquivo com "(Clear File)", que é conseguido salvando o game após os créditos do final.
- 2- Depois, vá para a tela principal do game, onde estão as opções New Game, Continue, Copy, Erase e Battle. Lá, segure o botão esquerdo do direcional e o R. Então, aperte Start. Uma nova opção aparecerá: Send.

Existem duas maneiras de se passar as informações do primeiro para o segundo game:

- Uma delas é por meio de um Password, que varia do nível Bronze para o Gold. Naturalmente, o nível Bronze tem o código mais curto e tranfere menos informações, enquanto o nível Gold tem um código muito grande e tranfere todas as informações. As informações que os níveis transferem são listadas numa tabela.
- A outra maneira é via cabo-link. É preciso ter dois GBAs e colocar o cartucho Golden Sun no segundo player do cabo-link e o cartucho The Lost Age no primeiro player do cabo-link. As informações serão transferidas via cabo.

Agora, o que vocês (provavelmente) mais querem: alguns códigos prontinhos para serem usados. Quem quiser contribuir, mande um e-mail para mim e eu verei se é possível coloca-lo aqui. Ah... só códigos nível Gold serão aceitos.

Códigos

-CÓDIGO Nº 01-

Dono: Mastersword (autor)

Level: 40

Moedas: + de 350000

Djinnis: 28

nKwXx &dqbfF
D3%me RNvV8
9pJ?u UqECL
UcjVU bSFjY
LUvvk P2mEf

S36D= pS6pc
sWx6& epaHP
hu!F% 3XrgM
y4wpG \$2C#n
W966s KrpXk

G%NsL BSwWh
aU!YM yDfpM
my6Vc GaZg#
Mf6m+ !kvQp
9V5su j!6yh

q%b&u Bf=yK
GkEmL rJ=QU
vPEVz TJZ&Q
YP6Ac TbE8#
YfKd4 jPh8t

qUndu 4shYp
5xn&9 ?s=dy
+xEiC ?KnG4
yPtMC TxRGT
Y#WM5 aBY8E

D7WdH aMhCH

Eventos Transferiveis

Existem seis acontecimentos especiais em The Lost Age que só acontecerão se você realizar algumas tarefas no 1º Golden Sun. Confira-as abaixo:

- 1- Falar com o prefeito de Vault após derrotar colosso e descobrir que os bandidos que você e Ivan prenderam escaparam.
- 2- Salvar Hsu das Pedras.
- 3- Vencer o torneio de Colosso.
- 4- Salvar Lord Hammet em Lunpa.
- 5- Derrotar Deadbread na Crossbone Isle.
- 6- Falar com Dora (vou descobrir exatamente quando, mas é depois de Kalay no mínimo).

=====
16- FAQ [073]
=====

O que raios é FAQ? A sigla FAQ significa "Frequently Asked Questions", ou Perguntas Mais Frequentes em Português. Nesta seção estarão respondidas as perguntas mais feitas pelos jogadores de Golden Sun: The Lost Age.

01. Como conseguir o password no primeiro game?
02. É verdade que Isaac e Cia. aparecem no jogo?
03. Quais os melhores equipamentos dos personagens?
04. Quais as melhores classes?
05. Onde é o melhor lugar para eu treinar meus personagens?

01. Como conseguir o password no primeiro game?

R: Primeiro de tudo, tenha certeza de ter um arquivo com "(Clear File)", que é conseguido salvando o game após os créditos do final. Depois, vá para a tela principal, onde estão as opções New Game, Continue, Copy, Erase e Battle. Lá, segure os botões L, R, e esquerda e, ainda segurando esses três botões, pressione B. A tela piscará e uma nova opção, com a figura de uma carta aparecerá: Send. Lá, você conseguirá seu password.

02. É verdade que Isaac e Cia. aparecem no jogo?

R: Sim, é verdade. Mas eu não vou dizer onde, para não estragar a surpresa. Os mais curiosos, que desejarem saber aonde exatamente, perguntem no

Message Board do jogo ou mandem um e-mail para mim.

03. Quais os melhores equipamentos dos personagens?

R: Isso é algo que depende muito da classe dos seus personagens, já que as classes alteram os poderes de um membro com relação a certo elemento.

04. Quais as melhores classes?

R: Depende da sua estratégia de luta, dos ataques que você mais gosta e dos stats que você quer mais alto em seus personagens. Mas, durante o jogo, é recomendavel que você use as classes naturais (ou seja, equipando os Djinn do mesmo elemento do adepto).

05. Onde é o melhor lugar para eu treinar meus personagens?

R: Considerando que você já tenha acesso a qualquer lugar do jogo, o melhor lugar é na Islet Cave, que fica na Sea Time Islet. Lá, use o Teleport na marca redonda no chão para chegar a um local novo, com cinco corredores sucessivos. Aqui, você encontrará Wonder Birds, pássaros verdes. Cada um deles da cerca de 8600~8800 de experiência. Se conseguir encontrar dois deles juntos, mate apenas um e, se o outro não fugir, poderá usar a skill Regen Dance para invocar outro Wonder Bird. Repita a operação até que o Wonder Bird decida fugir. Eu mesmo já consegui 120 mil pontos de experiencia fazendo isso uma vez.

=====
17- Dicas e Truques [074]
=====

Renomear outros Membros

Para aqueles que gostam de dar nomes a tudo o que têm direito e querem dar nomes diferentes a Jenna, Sheba e Piers, eis a solução: na tela onde você dá nome a Felix, pressione Select três vezes. Um som confirmará que o truque deu certo. Agora, você poderá dar nomes diferentes a Jenna, Sheba e Piers.

Renomear Isaac e Cia.

Logo após pressionar Select três vezes (ver truque de cima), pressione a seguinte sequência: cima, baixo, cima, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, cima, direita, baixo, esquerda e Select. Agora, além de Isaac, você poderá dar nomes a garet, Ivan e Mia.

Sound Test

O Sound Test só pode ser escutado entrando no Arena. Lá, vá para o canto inferior esquerdo e fale com a mulher segurando L ou R. Ela perguntará que música você quer. Use o direcional para escolher o número da música e pressione A para ouvi-la. E bom som!

Visitar a região do 1° Golden Sun

Ao contrário do que a maioria esmagadora pensa, é possível SIM ir para a região do mapa em que estão as cidades do 1° Golden Sun. O problema é que nem todos os lugares estão acessíveis (como Imil, por exemplo), já que as cavernas não estão no World Map e nenhuma cidade está no World Map: apenas Vale, sendo que apenas o Sprite está no mapa. Se você tentar entrar, vai "passar por cima".

Para ir para lá, vá para Loho com o seu barco. Você verá, a sudoeste, uma praia minúscula. Logo ao lado, uma montanha e, entre o mar e a montanha, um pedaço de terra muito pequeno, com uma árvore. Coloque seu barco neste pequeno pedaço e aperte A para sair dele: você sairá no continente do 1º Golden Sun.

=====
18- Créditos [075]
=====

Agradecimentos

Darth Marth: Por me deixar usar as informações dos materiais de forja do ferreiro de Yallam que estão na FAQ dele. (For allowing me to use the forged items info of his FAQ).

Agradecimentos Especiais

Camelot: Por fazer o game.
Eu: Por escrever esta FAQ.
Leitores: Por lerem minha FAQ.
CjayC: Por postar essa FAQ na GameFAQs.

=====
19- Contato [076]
=====

Se, por qualquer motivo, precisar entrar em contato comigo, seja para conversar, agradecer por escrever esta FAQ, pedir ajuda em alguma parte do game, ou mandar informações que não estão contidas na FAQ (neste caso, se a informação for colocada aqui, você receberá todo o crédito na seção Créditos), mande um e-mail para o endereço abaixo. Ficarei feliz em poder ajudar.

| andreonofre@hotmail.com |

Caso queira ver outras FAQs e reviews escritos por mim, vá ao endereço abaixo para ver todas elas.

| <http://www.gamefaqs.com/features/recognition/41197.html> |

-- Fim do Arquivo --