

Terranigma FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on May 15, 2007

DETONADO TERRANIGMA

"O mundo tem duas faces, uma interna e outra externa, luz e escuridão. Passaram-se 46 bilhões de anos desde o nascimento do planeta, crescimento e declínio num círculo de dois lados, no lado da luz, novas vidas nascem, no lado da escuridão, a era do gelo domina, a luz cria seres inteligentes, o progresso chega rapidamente, a escuridão cria medo e desarmonia, eles costumam ser chamados de DEUS e DEMÔNIO."

1 - CONTROLES:

Y - Correr (também pode ser feito dando dois toques no direcional);
X - Usar item equipado;
B - Pular, cancelar ações;
A - Atacar, abrir portas e baús, confirmar ações;
R - X-Guard (defesa)
START - Pausa;
SELECT - Entra na Caixa de Pandora.

2 - ATAQUES:

Standard - Ataque básico executado ao apertar o botão A
Rushing - Vários ataques rápidos com a lança, é executado apertando-se o botão de ataque rapidamente.
Slicer - Ataque horizontal giratório, como um broca, é executado apertando o botão de ataque enquanto corre.
Spinning - Um ataque giratório no ar, para executá-lo deve-se apertar o botão de ataque enquanto pula.
Slider - Um ataque aéreo seguido de um rasteiro, para executá-lo, corra, pule aperte o botão de ataque.
X-Guard - Ark se defende dos ataques inimigos, segure o botão R para executar.
Sli-Combo - Após executar o golpe Slider, segure o direcional na direção em que o golpe foi executado e fique apertando o botão de ataque, se fizer corretamente, Ark executará o ataque Slicer imediatamente após a rasteira.

3 - A CAIXA DE PANDORA

Você a encontra no começo do jogo e leva de brinde o seu amiguinho Yomi, ela é nada mais, nada menos que seu menu de opções, nela você executar diversas

funções que serão descritas abaixo.

SALA PRINCIPAL:

Attacks - Aqui você vê todos os ataques de Ark.

Jewel Box - Aqui você pode ver e usar seus anéis mágicos.

Moves - Aqui você os movimentos de Ark que não são de ataque, um tanto quanto inútil na minha opinião.

Status - Você os status de Ark, quantas magirocks tem e quanta experiência falta para subir de nível.

Options - Muda algumas configurações do jogo.

Map - Mostra um mapa do local onde você se encontra.

SALA DAS ARMAS - é onde você pode equipar as armas que pega durante o jogo, bem como descartá-las se for necessário.

SALA DAS ARMADURAS - a mesma função da sala das armas, só que com armaduras.

SALA DOS ÍTENS - Aqui você pode usar ou equipar itens de cura, ou itens chave e também a Jewel Box.

4 - ANEIS MÁGICOS

Fire Ring - Um tipo de lança chamas em que você pode controlar a direção.

Pyro Ring - Causa dano por fogo em todos os inimigos visíveis na tela.

Ice Ring - Efeito similar ao Fire Ring, só que com gelo.

Snow Ring - Causa dano por gelo em todos os inimigos visíveis na tela.

Zap Ring - O ataque Standard passa a lançar anéis elétricos e se algum inimigo chegar perto de Ark receberá dano por trovão.

Boom Ring - Vários raios elétricos atingem os inimigos.

Geo Ring - Causa um terremoto que danifica todos os inimigos visíveis na tela, não funciona contra inimigos voadores.

Sky Ring - Causa morte súbita a todos os inimigos visíveis na tela.

Ray Ring - Lança uma esfera de luz no inimigo

Elec Ring - Dano por luz em todos os inimigos visíveis na tela.

PINS

Grass Pin - Recupera todo o HP de Ark.

Wind Pin - Remove todos os status negativos.

Bone Pin - Escapa de dungeons para o mapa.

Water Pin - Deixa Ark invencível por algum tempo.

Horn Pin - Proteção contra status negativos.

5 - DETONADO

PARTE 1 - O INÍCIO

CRYSTA

Ark será acordado por Elly, depois que ela sair, siga sul, leste e

entre na porta marrom para falar com o Elder, que está p!@#& com Ark por ele ter bagunçado a tecelagem, após te dar um tremendo esporro, ele manda você ir pedir desculpas, saia daqui e siga para a casa com duas meninas gêmeas na frente, fale com Elly e depois com a outra mulher, escolha a primeira opção para pedir desculpa, volte para a casa do Elder e você verá seus amigos tentando abrir a porta azul, eles pedem a ajuda de Ark, escolha qualquer opção e tente abrir, você não conseguirá, pegue os vasos e jogue na porta até arrombá-la, então alguém gritará por socorro lá de dentro, os amigos de Ark tem um ataque de "caganeira" e se mandam, entre pela porta e vá descendo até encontrar uma caixa cercada por um campo de energia, tente tocá-la e será repellido, a voz então diz que você deve acalmar seu espírito para romper o lacre, toque na caixa novamente e você conhecerá Yomi, ele diz que agora que você rompeu o lacre da Caixa de Pandora, tem o direito de usá-la, ele o levará para dentro da caixa e explicará como ela funciona, (mais detalhes sobre isso, veja num tópico a parte) em seguida ele te manda ir para a Weapon Room, examine o objeto brilhante para obter a Crystal Spear.

Yomi diz que tem alguém vindo e que eles devem sair, Elly chega e depois de alguma conversa, ela fica congelada, Yomi diz que não é culpa dele e some, volte para o andar de cima e você verá todos congelados, siga para a entrada da casa para encontrar o Elder, depois de levar mais um esporro, o Elder diz que você vai ter que consertar essa "cagada", ele diz que você deve sair da vila e ir à cinco torres para descobrir o significado da Caixa de Pandora, depois que ele sair, siga para o quarto dele e fale com ele novamente, escolha as duas primeiras opções para saber mais sobre as torres e a caixa, a terceira opção serve para se recuperar, pegue nos baús um S. Bulb e 50 Gems saia da cidade e siga para a primeira torre que está a sudoeste de Crysta.

TOWER 1

Após falar com o guardião da torre, entre, não esqueça de equipar sua arma e armadura, siga em frente até uma escada, na sala seguinte, siga pela direita para encontrar um Magirock, esse item serve para comprar magias, acabe com todos os monstros para libertar uma alma e abrir uma porta, siga por ela e acabe com os monstros para libertar mais uma alma, pegue um S. Bulb no baú e saia pela janela quebrada logo ao sul, suba pela corrente e entre pela outra janela, siga em frente até a escada, desça para pegar mais um Magirock, volte e siga até o final e caia para a parte de baixo, detone os monstros para ganhar experiência, suba pela escada ao norte e fale com o guardião para enfrentar um chefe:

CHEFE: Hubbals x 4

Moleza, tranque-os num canto e use o ataque Rushing para dar cabo deles rapidinho.

Entre na porta logo a frente e Ark irá restaurar os continentes Ásia e Europa, volte para Crysta e fale com Elly, ela diz que está tecendo algo para Ark, siga até a loja de magias e compre um Fire Ring e um Ice Ring, se quiser, compre alguns S.Bulbs na loja de itens, saia da cidade e siga para a segunda torre que fica logo ao norte da primeira.

TOWER 2

Detone todos os monstros para libertar mais uma alma, pegue 30 gems no

baú a direita, repare que tem duas estátuas com uma pedra vermelha na testa, empurre a da direita para a esquerda para revelar uma escada, suba por ela e pegue o Magirock ao sul, aperte o botão vermelho ao norte e volte para a sala anterior, empurre a estátua da esquerda para a direita e siga pela escada que apareceu, pegue um S. Bulb ao sul e aperte o segundo botão vermelho para abrir uma porta no andar de baixo, siga por ela, empurre as estátuas com a pedra vermelha na testa para abrir caminho e aperte os quatro botões para revelar mais uma passagem, siga por ela, na sala seguinte pegue mais um magirock e empurre as estátuas com pedra vermelha, a direita para a esquerda e vice-versa, siga pela passagem que se abriu e no andar seguinte pegue um vaso e jogue no botão vermelho para abrir caminho até o guardião, fale com ele para entrar na sala seguinte, Ark irá restaurar o continente da América do Sul, volte para Crysta, você já deve ter grana para comprar a Hex Rod, siga para a terceira torre ao norte da segunda

TOWER 3

Espere as plataformas formarem uma ponte e passe por ela, siga pelo caminho da direita, desça a escada ao norte e pegue a magirock, volte e siga para o centro, cuidado para não cair, suba escada e siga para a sala seguinte, vá seguindo em frente tendo cuidado com as lanças que saem da parede, aperte os botões vermelhos para fazer as plataformas se mexerem, aperte-os de novo para fazê-las parar, arrume-as de modo que você possa passar para o outro lado, quando conseguir, vá em frente e novamente cuidado com as lanças, acabe com o fantasma usando o ataque Slider, siga direto para a próxima sala, no canto direito inferior tem um magirock e no canto esquerdo tem um Sleepless Seal, pegue-os e aperte os dois botões vermelhos para abrir a porta seguinte, na próxima sala siga para a parte central para enfrentar um chefe:

CHEFE: High Cadet

Aparecem três de cada vez, apenas um é o verdadeiro, infelizmente não dá para saber qual é, então vá atacando até acabar com ele, use o ataque Slicer, dois devem bastar para detoná-lo.

Entre na porta ao norte, Ark irá reviver o continente africano, volte para Crysta e compre a armadura Leather, compre também alguns S.Bulb ou se possível, M. Bulbs, siga para a quarta torre que está a leste da terceira.

TOWER 4

Logo de cara você encontra o guardião e ele manda três Cadets te atacarem, você não deve ter problemas para acabar com eles, passe por uma das cordas bambas e siga acabando com os inimigos, agora siga para a parte mais ao norte e caia na parte onde não tem espinhos, detone os inimigos aqui e caia no buraco superior direito, siga para as escadas ao norte, suba duas vezes e vasculhe esta sala para encontrar um magirock, um M. Bulb e um Life Potion, esse item aumenta seu HP máximo, volte a sala anterior e siga sul para voltar ao local dos quatro buracos, antes de ir para a parte de baixo, vá pela esquerda para pegar 44 gems no baú, agora caia no buraco inferior direito, siga norte até a próxima sala, agora vá subindo escadas até chegar em uma grande sala, ande um pouco e pegue o Crystal Thread no baú ao norte, siga sul até o final, passe pela corda bamba e siga norte para pegar um magirock, volte e passe pela corda bamba mais ao norte e entre pela porta, hora de enfrentar mais um chefe:

CHEFE: Dancing Hubballs

São uns 6 ou 7 Hubballs em formação de centopéia, você deve atacar o que está mais atrás em amarelo, use o ataque Slicer, eles são bem rápidos e a cada um que você elimina fica mais difícil acertá-los, tenha pelo menos uns 3 S. Bulbs para alguma emergência, a magia do Fire Ring também pode ser bem útil.

Entre novamente na porta e Ark irá reviver o continente da América do Norte, se precisar, volte para Crysta para se recuperar e siga para a quinta e última torre que fica a sudeste da quarta, ao entrar Ark será paralizado e o guardião irá chutar o seu traseiro gordo pra fora da torre, volte para Crysta, equipe o Crystal Thread e vá falar com Elly, ela diz que irá usá-lo para fazer uma capa para Ark, vá para casa do Elder dormir, no meio da noite, Ark cai da cama, vá falar com Elly e ela diz que sente que em breve Ark irá partir para bem longe, depois da conversa, volte para a cama e no dia seguinte, vá falar com Elly novamente para ganhar a Elly Cape, equipe-a e siga para a torre 5

TOWER 5

Ao entrar, a Elly Cape irá refletir a magia do guardião, vá subindo as escadas até chegar num local com uma grande porta iluminada, NÃO VÁ POR ELA, siga pelo caminho da direita e você encontrará o guardião, depois que ele se for, entre na próxima sala e siga em frente para encontrar o chefe dessa torre:

CHEFE: Shadowkeeper

Agora o bicho pega, esse bicho tem vários ataques, difíceis de desviar no começo, você deve eliminar quatro partes, as duas pinças, a cabeça e o corpo, acabe com as pinças primeiro (como se você tivesse outra opção...), mantenha distancia e espere ele atacar com elas e então use o ataque standard umas três ou quatro vezes, depois que destruí-las as coisas ficam um pouco mais fáceis, ele começará a usar o ferrão, mas é muito fácil desviar, fique atacando a cabeça e quando ele for soltar os raios, vá para os lados para escapar, depois que a cabeça cair, ele ficará praticamente indefeso, use o ataque Slicer sempre de longe contra o corpo, tenha um bom estoque de Bulbs, pois você vai precisar bastante.

Após a batalha, Ark irá restaurar a Austrália, antes de seguir para Crysta, vá até uma construção ao sul da torre 4, entre e detone os inimigos, entre na porta no final e Ark irá restaurar a Polinésia, agora siga até um local ao norte da Torre 3, empurre a pedra mais a direita até o final, empurre a segunda pedra do meio, mas só um pouquinho, siga pelo caminho da direita e empurre a pedra seguinte e depois a terceira do meio para a esquerda, entre na porta e Ark irá restaurar o continente Mu, volte para Crysta e vá falar com o Elder, ele diz que os continentes foram restaurados, mas a vida no planeta continua morta, Ark deve ir até a superfície restaurar a vida, o Elder manda você segui-lo até o portal que leva até a superfície, antes de ir, é bom renovar seu estoque de Bulbs, e se possível, comprar alguns Rings, você pode também ir também se despedir de Elly, quanto tiver feito tudo, siga para o local a leste da vila e fale com o Elder, escolha a segunda opção e após a conversa, salte no vazio.

Após a conversa com Yomi, salve no livro ao norte e saia pelo sul, siga para a península ao sul deste local.

EVEGREEN

Siga até a grande árvore, ao lado dela você comprar itens, entre na árvore e desça dois lances de escada até chegar num lugar com três caminhos, neste local não há baús, no lugar deles tem umas plantas cinzas, onde estão os itens, siga pela esquerda e tenha cuidado com as plantas vermelhas que lançam bolas de fogo, acabe com todos os inimigos e siga para a área seguinte, acabe com os peixes para fazer uma ponte aparecer, siga por ela e na sala seguinte caia no buraco, siga norte até encontrar umas plantas vermelhas que bloqueiam seu caminho, agarre-as e jogue fora para poder passar, desça a escada seguinte, pegue alguns itens nas plantas, entre eles, um Life Potion, siga sul, para uma grande sala, siga pelo caminho do sul, livre-se das plantas vermelhas para poder passar, na sala seguinte, acabe com todos os inimigos, uma alma vai aparecer e pedir para você segui-la, pule para a esquerda e desça a escada seguinte, agora desça pela raiz para chegar num local com uma cachoeira.

Fale com a flor ao sul e em seguida pegue o Giant Leaves na água, agora Ark pode nadar, entre na água e siga sul para pegar um Magirock, saia daqui e volte todo o caminho até a grande sala e siga pela escada a leste, vá descendo uma série de escadas até encontrar outra flor, fale com ela para ganhar o Ra Dewdrop, siga pela passagem a direita e pegue o Leaf Suit atrás da flor, continue até o final e pegue a magirock atrás da cachoeira, volte até a grande sala e daqui, volte mais até a sala com os três caminhos, siga para a escada a direita, mas antes de entrar, use o Ra Dewdrop para ficar imune ao veneno do monstro que está lá dentro, agora é hora de acabar com ele:

CHEFE: Parasite

Por incrível que pareça, seu alvo não é a centopéia azul, ela é invencível, você deve atacar as pequenas criaturas que saem dos buracos laterais, depois de alguns golpes, o verdadeiro monstro aparece, ataque-o quando ele abrir o olho e tente desviar dos ataques da centopéia, fique atento a cura.

Com o monstro derrotado, as plantas podem reviver e o mundo ganha o verde das florestas e campos, fora da grande árvore, fale com ela para ganhar o Grass Pin, compre novos equipamentos com a alma a esquerda, saia daqui e siga sul para encontrar uma alma que vende anéis mágicos, no canto tem um magirock, compre o que quiser e siga para o norte até chegar na Guiana, passa direto por ela e continue norte até chegar na área do Colorado, na montanha da esquerda tem uma loja de itens e outra de magias, siga para a montanha no meio do continente.

GRECLIFF

Siga em frente e entre na caverna, siga norte e desça a escada, continue em frente e empurre as pedras para abrir caminho, mas uma delas é um monstro disfarçado, cuidado, saia pelo sul e entre na caverna logo a direita, siga norte e desça a escada, suba pela outra a esquerda, agora suba até a parte mais alta dessa sala e saia pelo sul, suba pela planta

e desça pela outra, entre na caverna seguinte e siga pela esquerda, vá enfrente até chegar num local com um baú, acabe com os monstros e pegue a Roc Spear, com ela você pode quebrar as pedras cinzas, saia desta caverna e volte para a anterior, suba a escada ao norte, pule os buracos e saia pelo sul, siga pela esquerda e vá descendo e subindo pelas plantas até chegar em outra caverna, ao norte dela tem um magirock.

Lá dentro, saia pela esquerda, vá subindo até a saída a esquerda, na área seguinte, desça até avistar um buraco com uma planta, antes de seguir por ele, desça pela planta mais ao sul e pegue o magirock, agora desça pelo buraco, mas a planta é bem curta e Ark acaba caindo, esse buraco se divide em três caminhos, assim que começar a cair segure o direcional para a esquerda, pegue o S. Bulb no baú e desça pelo outro buraco, siga pela esquerda e entre na caverna, pegue o magirock no canto esquerdo e desça a escada a direita, passe rápido pelas pontes e acabe com os monstros de pedra, antes que eles saltem, saia pelo sul e após acabar com os pássaros, examine o objeto brilhante no ninho deles para obter as Sharp Claws, com elas você pode escalar as paredes esburacadas.

Escale a parede a direita e lá em cima pegue o M. Bulb, agora vá caindo até não poder mais e siga pela direita umas três telas, escale a parede mas não entre na caverna agora, caia pelo outro lado e siga pela direita, escale a parede nessa área para chegar em um M. Bulb, agora sim, volte e entre na caverna, siga pela escada ao norte e na área seguinte, saia pelo sul, escale a parede a esquerda e pegue mais um Magirock e 87 gems no baú, siga pela esquerda e vá escalando as paredes até chegar no topo, lá você irá enfrentar um chefe:

CHEFE: Dark Twins

No começo é só um, então fique na beira no abismo e ataque quando ele passar, um Zap Ring ajuda bastante aqui, quando ele usar o ataque furacão, fique longe, ou pode cair no abismo e ter que enfrentá-lo de novo com o life cheio, ao perder metade do life, ele chama o seu irmão que fica cagando na sua cabeça (literalmente) e complica um pouco as coisas, mas continue com o esquema que ele não deve durar muito.

Os pássaros irão reviver e voltarão a voar pelos céus, você vai parar no Sanctuar, siga norte e escale a parede, siga pela direita até o final compre coisas novas com o pássaro atrás da pedra, suba pelo cipó atrás dele e fale com o Rei dos Pássaros, ele diz que os ventos não estão soprando e pede para Ark ir ao Wind Valley resolver isso, desça e repare nos três pássaros a frente, fale com o da direita para ele te levar para o Wind Valley, chegando lá siga em frente até o abismo, jogue as pedras no objeto brilhante até que Ark ouça um Voz, então os ventos voltarão a soprar, volte ao Sanctuar e fale com o Rei, ele lhe dará o Wind Pin, o pássaro do meio te leva até uma ilha chamada Stopover, mas não há nada de interessante lá, então nem perca tempo, fale com o pássaro da esquerda para ir ao Safarium.

SAFARIUM

O pássaro fala que há muito tempo havia muitos animais aqui e se pergunta para onde eles teria ido, tem um save point a esquerda no final, e a direita tem espíritos que vendem itens e anéis de magia, compre o que precisar e saia daqui, siga para a floresta ao sul.

ZUE

Siga pelo caminho da direita, desça para a parte mais baixa e suba pelo outro lado, na área seguinte, siga pela esquerda e dê a volta, siga norte até avistar uns sapos, cuidado, eles são bem perigosos, passe por baixo da moita e desça para a parte mais baixa, acabe com os sapos e passe por baixo do buraco para chegar no templo, se ao entrar não tiver quatro espíritos lá dentro, saia e fique matando inimigos até conseguir os quatro, quando isso acontecer as plantas irão crescer e a água irá voltar ao local, saia e nade um pouco para o sul para pegar um DEF Potion, agora volte até o começo desta área e siga pela esquerda e depois norte, passe por baixo da moita ao norte e pegue nos baús a arma Sticker e um M. Bulb volte e siga pelo caminho ao sul, entre na água e nade para a direita até chegar em uma área sem grama.

Siga norte e pegue um P. Cure no baú, volte e quebre as pedras com a Rock Spear para poder seguir, vá detonando os inimigos até conseguir quatro espíritos, siga pela direita e passe por baixo da moita para pegar um S. Bulb volte e desça para a parte mais baixa e siga até a bifurcação, vá pela direita até Ark falar algo sobre a parede, deixe o sapo te atingir com a bola de luz para que Ark atinja a parede e a quebre, continue em frente e suba para a parte mais alta, siga até a tela a esquerda e pegue um Magirock, volte e entre no templo ao norte para restaurar as plantas e a água nesta área, volte até o local onde tem duas toras, uma de cada lado do rio, empurre uma dentro d'água e a outra para a direita para abrir caminho siga norte para pegar dois itens nos baús, agora siga sul e vá detonando os inimigos para conseguir espíritos, no final tem um magirock, volte tudo até as toras e daí entre na água e vá nadando sempre em direção ao sul até poder voltar a terra novamente, daí entre no templo e se tiver pego os quatro espíritos, as plantas serão restauradas no local, volte para o local das toras e siga pelo caminho da direita ao sul, entre na água e siga até uma caverna onde irá enfrentar um chefe:

CHEFE: Pagan God

Ele lança suas patas em forma de foice, mas não é difícil desviar, use os ataques slicer ou Slider contra ele quando ele abrir a defesa, quando receber um bom dano ele vai mudar de forma e mudar o cenário da batalha também, agora a coisa complica um pouco, ele lança uma bola de fogo verde fácil de desviar e também um chuva de pedras não tão fácil, ambos os ataques causam um alto dano, então tenha bastante bulbs aqui, ataque-o quando ele se abaixar, apesar de ter uma alta defesa, ele tem pouco HP e não deve durar muito.

Com o monstro derrotado os animais irão ressurgir no mundo, você voltará ao Safarium salve e compre itens entre na caverna atrás dos espíritos vendedores e um grupo de leões vai querer fazer um lanchinho com Ark, mas Neo, o rei deles, não vai deixar siga-os até a tela seguinte e fale com Neo, ele agradece pelo que Ark fez, em seguida, fale com a esposa dele e ela pede que Ark vá procurar o filho deles, Leim, que foi até o Canyon fazer uma espécie de ritual de passagem para a vida adulta, siga para lá, o canyon fica ao sul de Zue.

CANYON

Siga sul e desça pela planta, após uma longa queda continue em frente, você encontrará Leim sendo atacado por uns pássaro, acabe com eles e fale com Leim, Ark decide ajudá-lo em seu teste, vá seguindo o leozinho até ele parar, acabe com os monstros no caminho, fale com ele e depois empurre a pedra para ele poder seguir, escale a parede e fale com Leim

ele diz que Ark é muito lerdo e resolve acelerar o passo, siga pela passagem na parede e siga leste até encontrar Lein, fale com ele e continue seguindo-o rumo norte até a tela seguinte, vá seguindo Leim até ele parar, fale com ele de novo para prosseguir, quando ele parar novamente fale com ele e ele diz que aqui é uma bifurcação e ele não sabe para que lado ir, escolha o caminho leste e continue seguindo-o até a próxima tela, fale com Lein e ele diz que quer ver você lutar e dessa vez, ele irá segui-lo, acabe com todos os monstros e siga até uma ponte de pedras, Leim irá atravessá-la, vá junto com ele e tenha cuidado para não cair, fale com ele e siga para a tela seguinte, quando ele parar, fale com ele e ele vai apostar uma corrida até o topo, escale a parede, fale com Leim e siga-o para a tela seguinte, fale com ele novamente e continue em frente, prepare-se para um chefe:

CHEFE: Mud Doll

Ele está fora do alcance de qualquer ataque ou magia, então tudo o que você pode fazer é jogar pedras nele, Leim irá te ajudar trazendo mais pedras, o único ataque dele é o que ele atira uma rajada de pedras, fique num canto e quando ele começar a atirar corra para o outro lado, umas 5 ou 6 pedras devem dar conta dele.

Ao ser derrotado, ele pede desculpas e diz que tem um presente para Ark vá falar com ele para cair numa armadilha, Leim, achando que Ark morreu, fica furioso e dá um quebra no sujeito, em seguida vai até onde está Ark e agradece por ele ter ajudado em seu teste, um objeto brilhante cai e Ark diz para Leim como um amuleto de coragem, o leozinho vai chamar uma gaivota para te levar de volta ao Safarium, vá falar com Neo e ele te dará a arma Neo's Fang, saia daqui e siga sul até poder dar a volta, agora siga norte e depois leste até o rio, vá seguindo rumo norte pela beirada do rio até entrar num local com uma ponte formada por rinocerontes, atravesse e compre o Fur Cape no espírito vendedor, saia e siga para montanha a sudeste.

EKLEMATA

Siga pela passagem a noroeste, na tela seguinte, suba pelas plantas e desça pelo outro lado, saia pelo leste, você verá um Yeti se banhando na fonte quente, desça pela planta ao sul, o caminho ao norte é um beco sem saída, entre na caverna, cuidado com os diabinhos, eles só recebem dano de ataques aéreos, siga norte e depois leste, repare em duas rampas de gelo no caminho, pois bem, continue leste e depois sul e suba pelo cipó no final siga direto para oeste e desça o outro cipó para cair num buraco, pegue a Flame Spear no baú e empurre a pedra para poder voltar à caverna, faça todo o caminho novamente até o cipó, mas antes, tire as pedras da frente da primeira rampa de gelo, ao chegar no cipó, suba e siga norte e depois oeste até o final, desça a rampa de gelo correndo para quebrar a parede em frente e chegar a um baú contendo o Ice Suit, volte até o cipó e faça o mesmo na segunda rampa para abrir outro caminho, siga até uma escada e vá sempre em frente até chegar na parte externa, examine a flor a esquerda para obter o Snowgrass Leaf, volte até a fonte quente onde está o Yeti, equipe-o e use-o, isso irá curar o Yeti e como gratidão, ele te ajudará a cruzar o caminho ao norte.

Siga norte e fale com o Yeti, escolha Yes e ele te joga para o outro lado se quiser voltar, é só falar com o outro Yeti, siga norte até um cipó, suba por ele e siga oeste e depois sul até o final para pegar um magirock, volte e siga pelo leste até a tela seguinte, siga norte e entre na caverna, no final dela tem um magirock, volte duas telas e siga oeste

até outro cipó, suba por ele e siga norte até uma rampa de gelo, desça por ela e uma avalanche começa, você pode tentar fugir, mas não tem jeito, Ark acorda em uma caverna junto com uma cabra, eu acho, fale com ela e ela pede para Ark segui-la, ela mostra o marido dela morto, fique andando pelo local até escurecer, continue andando e a cabra diz que irá aquecer Ark durante a noite, no dia seguinte, a cabra diz que Ark deve comer o marido dela, mas Ark não consegue, a cabra então dá umas chifradas na parede para abrir caminho, siga por ele e a cabra que Ark deve deixá-la e que ela encontrará outro caminho, escale a parede e siga sul, você verá que a avalanche aterrou o lago, desça pelo cipó e siga leste até a outro cipó suba e siga em frente até a caverna, siga oeste até um baú com 99 gems volte e siga leste, desça pelo cipó e suba pelo outro lado, siga em frente até um grande buraco, caia nele e no seguinte e a partir daqui é só seguir sempre em frente, entrando e saindo de cavernas, subindo e descendo cipós até chegar no chefe:

CHEFE: Dark Morph

Ele assume três formas, na primeira de Yeti, ele não pode ser atingido e joga um monte de pedras de gelo que causam dano se você tocar nelas e ainda provoca um vendaval que dificulta ainda mais as coisas, tudo o que você pode fazer aqui é sobreviver até que ele assuma a segunda forma que é a de Mago, seus ataques não causam dano nele e o único ataque que ele usa é um raio, pois bem, na hora em que ele lançar o raio fique atacando para mandar o raio de volta pra ele, repita esse esquema até detoná-lo, a terceira forma é a forma verdadeira dele, toda vez que você atacá-lo, ele se transforma num monte de morcegos e fica te perseguindo, fuja até que ele assuma sua forma novamente e ataque-o até dar cabo dele.

Uma voz avisa a Ark que chegou a hora da ressurreição dos seres humanos, o mais magnífico dos animais, capaz de criar as maravilhas tecnológicas, mas eles ainda, não tem ideia do poder que possuem e Ark deverá ajudá-los.

PARTE 3 - A RESSUREIÇÃO DOS GÊNIOS

LHASA

Ark irá acordar num vilarejo, depois que a mulher sair siga uma tela para a direita e depois norte duastelas para conhecer Lord Kumari, ele parece saber da jornada de Ark e diz que ele não pode mais falar com as plantas e animais, ele lhe dá o Bone Pin, que é uma magia que serve para escapar de dungeons, nessa hora um monge chega e diz que um tal de Meiho acaba de chegar, saia e vá seguindo sul até sair na parte externa da vila, escale a parede até a parte mais alta, na casa da esquerda tem um Shop, compre a Monk Robe e itens de cura, na casa mais a direita tem um livro de salvamento, fale com o cara de verde perto da entrada da vila, ele é Meiho e diz que precisa falar com Kumari, siga-o até lá e você saberá que a neta de Meiho, Meilin está causando problemas, fale com Meiho e ele diz que Meilin está nas ruínas de uma antiga cidade chamada Louran, devastada por uma guerra, saia de Lhasa e siga sul e então siga norte até o deserto, mas antes de entrar siga para a floresta a nordeste e procure por uma Magirock na parte mais a sudoeste, agora sim, entre no deserto e você verá uma menina, ela irá fugir, seja rápido e siga-a para onde ela for e você chegará em Louran.

LOURAN

Pra uma cidade em ruínas até que esta aqui é bem cheia de vida, bem, siga pela esquerda e entre na última casa, siga em frente até os fundos, entre na casa seguinte e em seguida no quarto da direita para encontrar um Magirock, saia e entre pela chaminé, (chegue perto e aperte A), no quarto seguinte, você encontrará Meilin, mas ela te manda cair fora, saia e volte até a entrada da cidade, daí siga norte e entre na última casa a esquerda que é um Shop, compre um Bronze Pike, saia e siga pela esquerda, entre na única casa desse local que é uma pousada, a recepcionista diz que sua cama já está preparada, entre no quarto a esquerda e fale com Haydin, durma na cama da direita e durante a noite, algo muito estranho ocorre na cidade.

Pegue o M. Bulb no baú e saia do quarto e você descobre que Louran é uma cidade fantasma, infestada de zumbis e que toda aquela vida era uma ilusão para enganar viajantes, saia da pousada e siga para o Shop, siga pela direita e acabe com os monstros aqui, empurre as caixas de modo que possa alcançar os baús, pegue os itens e saia siga pela direita e na área seguinte entre na casa, aqui tem um Magirock a esquerda e um Light Rod a direita, equipe-o, pois essa é a melhor arma nesse local, volte para a pousada e siga para o quarto ao norte, caia no buraco e você vai parar no porão da casa na frente da de Meilin, siga para o local onde você a encontrou antes e pegue o Red Scarf, o lenço de Meilin, Yomi comenta que se tivessem um cão ele poderia farejar Meilin através do lenço, saia daqui e volte para a casa anterior, empurre as mesas para abrir caminho, você encontrará Heydin, fale com ele e siga para a praça central, siga pelo caminho inferior direito.

Entre na casa e pegue o Magirock na parte mais ao norte, saia e siga pelo beco a direita, entre na casa seguinte e desça a escada, fuja dos inimigos daqui, se você atacá-los, eles se transformam em fantasmas e te levam de volta para a praça central, vá seguindo em frente até sair da casa, entre na casa seguinte e siga pela chaminé, fale com Heydin e examine os livros, durma na cama se precisar, volte para a sala anterior e caia no buraco a direita, pegue o Holy Seal no baú e equipe-o, agora você está protegido dos fantasmas, volte até a praça e siga pelo caminho superior direito, siga direto até a tela seguinte, procure por uma entrada escondida na parede de baixo, acabe com os zumbis e entre pela chaminé, vá seguindo em frente até estar do lado de fora, siga pela direita e entre na casa seguinte, pegue dinheiro no baú e saia, siga norte, leste até não poder mais, sul e oeste e sul para pegar um magirock, volte e entre na casa a direita para mais um, saia e entre na casa ao norte dessa, desça a escada e suba a próxima, saia e pegue o STR Potion no baú, volte tudo e siga a leste da casa ao sul para chegar no cemitério, na parte mais a nordeste você encontrará Turbo, o cachorro de Meilin, equipe o Red Scarf e fale com ele, agora ele irá te seguir.

Na tela seguinte, siga Turbo até uma casa ao norte, antes de entrar, vá até a casa a direita e pegue um L. Bulb no baú, agora sim, entre e siga pela porta que Turbo for, pegue mais um marirock no primeiro quarto, e siga pela esquerda até uma mesa passe por baixo dela e você encontrará Meilin, ela diz que estava feliz pois estava com os pais dela, mas Ark veio e estragou tudo, então o espírito da mãe de Meilin fala para ela parar de causar tantos problemas e diz que quando as pessoas morrem, renascem em outra forma e que um dia se encontrariam novamente, Meilin vai embora, mas ainda meio bronqueada com Ark, siga pelo corredor a esquerda de onde pegou a magirock, suba a escada e siga por outra a esquerda, saia pela porta a sudeste e passe por baixo da mesa a direita, pegue a magirock e volte tudo até o lado de fora e você encontrará Meihó, ele pede desculpas pelos problemas que Meilin causou e diz que para chegar ao continente do Oeste ele deve atravessar o Lost Desert,

mas o caminho é complicado e para não se perder ele deve pedir ajuda aos nômades que vivem acampados do lado de fora do deserto, você voltará automaticamente para a praça central, saia de Louran e siga para a casinha ao norte que é onde estão os nômades, fale com os homens em volta da fogueira e um deles te dará instruções de como passar pelo deserto, dê um passada em Lhasa para renovar seu estoque de itens de cura e siga para o deserto de Taklama, a oeste de Louran.

LOST DESERT OF TAKLAMA

Siga oeste até ver três grandes pedras formando um triângulo, daí siga sul até mais seis grandes pedras formando uma serpente, agora siga noroeste até encontrar uma caveira, daí siga norte até uma grande caveira de pedra, aí é a saída, já no mapa, siga oeste até uma ponte, atravesse-a para chegar na região dos Balcãs, você verá um vilarejo a oeste, mas antes de entrar lá vá até a montanha a leste, tire a pedra do caminho e siga norte para mais uma magirock, saia e agora sim entre no vilarejo.

LOIRE

Entre na primeira casa que ver e um garoto te confunde com um tal de White Wind, fale com a garota na cama e ela diz que Whithe Wind é um ladrão que rouba dos ricos para dar aos pobres, mas que há algum tempo não aparece, ela acha que ele está preso no castelo, saia e vá falar com os habitantes na cidade para saber que eles não estão muito felizes com o rei, há três casas mais ao norte na casa do meio mora Jean, fale com ele e ele diz que um dia esse reino será governado pelo povo, vá até a casa a esquerda da fonte e fale com Matis duas vezes, e ele lhe oferecerá algo para beber, fale com ele de novo e ele pergunta o que você acha da pintura dele, escolha a primeira opção para dizer que gosta, ele diz que Ark é a primeira pessoa que aprecia sua arte e isso lhe dá um grande estímulo para continuar, saia daqui e fale com uma garota perto da fonte, ela vende flores, se quiser compre algumas por 5G siga para a loja e compre um Silver Pike e um Ring Mail, compre também alguns anéis mágicos na loja a direita desta, principalmente Electric Rings, você precisará muito deles mais pra frente, siga para o Inn e fale com o cara do lado de fora, ele diz que a economia de Loire está estagnada devido as ações do rei, entre no Inn e o dono lhe oferecerá vinho e um show de dança, após isso ele lhe cobra 100000G (vá roubar a mãe, desgraçado!), como obviamente Ark não tem essa grana o dono diz que ele vai ter trabalhar para pagar, mas uma cavaleira chega e dá um esporro nele que logo fica mansinho e diz que era uma promoção, assustar os clientes para depois oferecer serviços de graça (bela desculpa!), a cavaleira acha uma boa idéia e diz que vai espalhar a novidade para o povo, para desespero do espertinho, ela se apresenta como Fyda e pede desculpas a Ark e diz que ele parece familiar, ela diz ainda que se ele quiser ver a princesa é só ir ao castelo, passe a noite no Inn, ok, não há mais nada a fazer aqui por hora, vamos ao castelo.

LOIRE CASTLE

Parece que está havendo uma disputa pela mão da princesa, siga pela próxima porta e na sala seguinte suba a escada da direita ou esquerda, ambas dão no mesmo lugar, entre na porta do meio e fale com o guarda, ele pergunta se você veio para entrevista dos candidatos a noivo, responda a primeira opção e o guarda manda você esperar na sala a direita, entre e fale com o cara de cabelo azul, ele se chama Royd e é todo cheio de marra, ele diz que só está interessado na fortuna da princesa e que Ark não tem a menor chance contra ele, o guarda chama Ark para a entrevista, saia e siga pela porta ao norte

para chegar na sala do trono, fale com o rei e com a princesa que é igual a Elly, mas que o ignora totalmente, agora fale com o velho e ele diz que a princesa está na idade de se casar, mas uma distúrbio psicológico fez com que ela perdesse a voz e aquele que conseguir achar a cura será seu noivo, mas para achar a cura primeiro é necessário descobrir a causa da mudez, volte duas telas e desça a escada da direita, siga pela direita para a cozinha, fale com as empregadas para descobrir que a princesa é adotada, entre pela porta ao norte para encontrar um magirock, volte duas telas e siga para esquerda, fale com os homens para descobrir que a princesa é de uma cidade chamada Storkolm, entre na porta ao norte para chegar na masmorra, lá está preso o ladrão White Wind, fale com ele e volte duas telas, entre na porta do meio e então siga para a porta norte esquerda para chegar na biblioteca, examine os livros e num deles diz que há alguns anos o rei queria chegar em Storkolm para se apoderar do tesouro deles, mas a floresta que dava acesso a cidade tinha um encanto que só foi quebrado com um item chamado Protect Bell, encontrado por um soldado, ao chegar a cidade, o tal tesouro não foi encontrado, irado, o rei mandou matar a todos na cidade, saia do castelo e volte para Loire.

Vá até o Inn e fale com o cara de chapéu, ele diz que pode fazer um poderoso sonífero, mas precisa de um cogumelo raro, saia de Loire e siga até uma casinha ao norte do castelo, entre e fale com o velho, ele lhe indica a direção da floresta, saia da casa e entre na floresta ao lado, há alguns baús escondidos atrás das árvores, procure com atenção, mas o cogumelo, que é o que viemos buscar, está no canto inferior esquerdo, pegue-o, equipe-o e vá falar com o cara de chapéu no Inn de Loire, escolha a primeira opção para dar a ele o cogumelo, ele diz levará algum tempo para preparar a poção, então simplesmente saia do Inn e entre de novo, fale com ele para ganhar a Sleep Potion, volte para o castelo e siga para a cozinha, equipe o Sleep Potion e aperte X perto do caldeirão para usá-lo, você irá parar fora do castelo, entre de novo e todos estarão dormindo, siga para a masmorra e fale com White Wind, ele pede que você o ajude a fugir, pegue a chave da cadeia com o guarda e use-a para libertá-lo, em agradecimento, o ladrão diz que há um tesouro escondido em algum lugar no quarto do rei, siga para a entrada a esquerda da biblioteca e suba dois lances de escada, siga leste e você encontrará a princesa que não comeu da comida batizada, mas logo ela vai embora e Yomi conversa com Ark, que diz que ela se parece com Elly mas tem a personalidade oposta, entre na porta ao e empurre o guarda dorminhoco, vá entre no quarto da direita, fale com o rei, que diz para não mexer na estátua a direita, empurre-a para revelar uma passagem secreta, entre por ela e suba algumas escadas, até chegar numa sala com um magirock e um baú contendo o Protect Bell, pegue tudo e saia do castelo, siga para uma floresta perto de umas montanhas a noroeste do castelo, fica na região da Scandinavia.

NORFEST

Ao entrar você encontra Royd, fale com ele e ele alerta sobre os perigos da floresta, equipe o Protect Bell e siga em frente, essa floresta é um verdadeiro labirinto, cheio de bifurcações e você pode se perder facilmente, se tiver o Protect Bell equipado, ele irá tocar se você pegar o caminho certo, de qualquer forma aí vão as direções que você deve seguir: na primeira bifurcação siga pela esquerda, pegue o caminho mais ao norte, na tela seguinte continue norte e então siga leste, você chegará numa ponte quebrada, siga pelo caminho da direita, a partir daqui você não precisará mais do Protect Bell, agora siga sul até um beco sem saída, acabe com os lobos e procure por um baú escondido contendo um Life Potion, volte até a entrada e siga leste e depois sul até a tela seguinte, aqui está tudo escuro, pegue dinheiro no baú a nordeste e siga pela saída a noroeste, você verá uma sombra muito familiar te seguindo, continue norte e Ark tem a sensação de que está sendo seguido, siga pela esquerda, vá pela entrada a direita e siga até o final para pegar um Dog Whittle no baú, volte a tela anterior, siga norte e dê a volta pelas árvores,

tente sair pelo sul e Ark ouve um grito, siga norte e você verá Meilin sendo atacada por morcegos, acabe com eles, Meilin diz que seguiu Ark porque estava entediada e pede para acompanhá-lo até Storkolm, siga pelo sul e procure por uma magirock nessa área, saia pela esquerda e você chegará em outra área da ponte quebrada, continue em frente e pegue mais uma magirock a nordeste, saia pelo noroeste e então siga sul, pegue o M. Bulb no baú e saia pelo sudoeste, siga norte pela ponte e você finalmente chegará em Storkolm.

STORKOLM

Ao entrar Ark se espanta como o vilarejo é idêntico a Crysta, Meilin diz que vilarejos rurais são bem parecidos, mas não convence Ark, então um grupo de lobos cerca o casal, equipe o Dog Whistle e use-o para espantá-los, entre na casa logo em frente e siga até o local onde seria o quarto do Elder, você dois baús, um contendo um M. Bulb e outro contendo o Portrait, um retrato da verdadeira família da Princesa Elly, Meilin diz que pode criar uma ilusão e fazer os pais de Elly aparecerem na frente dela, mas só fará isso se Ark não se casar com a princesa (hummm!! pra quem estava irritada com Ark, até que ela é bem ciumenta), isso é tudo a fazer neste local, todas as outras casas estão trancadas, então nem perca tempo, saia do vilarejo e escolha a primeira opção para ir direto ao mapa, volte para o castelo e vá para a sala do trono, no caminho Meilin vai pegar o retrato para memorizar os rostos dos pais de Elly, fale com o rei e Meilin começará sua ilusão, você será transportado para Storkolm junto com Elly e o rei, os pais de Elly aparecem e o rei fica histérico, pois sabe que eles estão mortos e a única sobrevivente foi Elly que ainda era um bebê, os pais de Elly pedem para ouvir sua voz e então a ilusão acaba, Elly solta um grito e Fyda tenta acalmá-la, o rei manda Ark esperar no Inn, após a conversa com Meilin, o Elder de Crysta aparece no sonho de Ark e diz que ele deve ajudar a despertar os gênios para que o mundo possa se desenvolver, ele diz ainda que Ark deve seguir para o sul, ao acordar, saia do quarto e você ficará sabendo que o rei está morto, o pessoal do castelo diz que foi uma doença, mas há o boato de que foi assassinado, siga até a fonte para saber que haverá eleições para eleger o novo líder, os candidatos são Jean e Louis, fique ao lado do cara de chapéu para ouvir o discurso dos dois, saia da cidade entre novamente, as urnas estarão prontas, seu voto será decisivo, se quiser que a cidade se desenvolva, volte em Jean, novamente fique ao lado do cara de chapéu e Jean agradece pela participação e diz que a contagem dos votos vai demorar um pouco, novamente saia da cidade, entre e fique ao lado do cara de chapéu para saber o resultado, isso é tudo a fazer aqui por hora, saia da cidade e passe pela Tollgate a oeste, para chegar na região de Spain, siga para a cidade ao sul.

LITZ

Siga até o canto superior esquerdo para pegar um Luck Potion, fale com as pessoas e elas que o castelo a leste era governado por uma rainha que ficou louca após perder os três filhos num naufrágio, agora o castelo é assombrado siga para a loja, a única coisa interessante para comprar é o Silver Vest, compre também alguns L.Bulbs, acredite, você vai precisar daqui a pouco, siga até o hospital e fale com as pessoas, a atendente diz que o doutor Pablo faz o que pode pelos doentes, mas sem um remédio melhor, a situação fica difícil, na casa a esquerda tem um escultor, ele diz que o padre pediu uma nova decoração para a igreja e que precisa de algum mineral raro, na casa seguinte, um marinheiro diz que gostaria de arranjar um meio de conservar as sardinhas que ele pesca, no Inn você encontrará Royd, ele diz que após a morte do rei, a princesa Elly desapareceu, fale com o cara de chapéu para saber sobre um tal de Columbus que partiu num navio para descobrir um novo continente e quando voltou, trouxe uma desagradável surpresa para a Rainha, por hora não há mais nada a fazer aqui, siga para o castelo a leste.

SYLVAIN CASTLE

Siga norte até chegar ao Hall, no caminho, repare em uma estátua segurando uma pedra roxa, mas a fonte em volta dela é de ácido, no Hall, agora vá pela esquerda até uma porta, entre, pule o buraco e entre na porta seguinte para chegar num local todo escuro pegue o Stardew no báu na parte nordeste, volte até o Hall e a partir da entrada siga norte, Ark repara que alguém arrancou os olhos das pessoas nos quadros, suba a escada a direita para chegar numa sala em forma de cruz, entre na porta ao norte para chegar na sala do trono, siga em frente e uma voz diz "Traga minhas crianças de volta", acabe com os esqueletos que aparecem e fale com os espíritos, um deles diz que a Rainha fez do ano da morte de seus filhos um número muito importante, saia daqui e siga pela porta a leste, vá pela esquerda e entre na porta seguinte para chegar na library, cuidado com os esqueletos vermelhos, pois são indestrutíveis, examine as estantes para encontrar algumas informações, as mais interessantes são as que dizem que Columbus partiu na expedição para descobrir um novo continente, levando consigo os três príncipes de Sylvain, ele obteve êxito, mas durante a viagem os três príncipes morreram, quando ele voltou, no ano 286 a Rainha o culpou pelo acontecido e o trancou na prisão, tem também um poema que diz o mais ou menos o seguinte:

Conheci 4 homens

O primeiro tinha profundos olhos azuis

O segundo tinha intrigantes olhos negros

O terceiro tinha olhos incandescentes de paixão

E o quarto tinha um falso olho castanho.

Volte até a sala em forma de cruz e siga sul, você chegará num local com dois grandes candelabros azuis, agora siga pela porta a esquerda para chegar ao Royalty, vá pela esquerda e siga pela porta no final, siga pela direita até um baú contendo uma Vest Armor, trate de equipá-la, volte ao Royalty e procure nessa área por um baú com dinheiro e um Magirock, siga pela porta ao norte, você um baú, para alcançá-lo, você deve correr e pular bem na beirada do buraco, nele tem um STR Potion, tem também um magirock, mas aparentemente não dá pra pegá-lo daqui, siga leste se equilibrando nas cordas e pulando até chegar numa porta, entre nela para chegar na Chapel, siga um longo caminho ao sul e então vire para leste e depois norte, na seguinte está tudo escuro, acabe com os esqueletos e fale com o espírito, ele pede para te acompanhar até conseguir seu corpo de volta, escolha a primeira opção para aceitar, volte até o Hall e entre na porta a direita dos quadros, o espírito vai entrar na estátua de pedra, que irá te atacar, acabe com ele e você verá uma ponte se formar a direita, volte ao hall e a partir da entrada, siga pela direita até a próxima porta, siga em frente até chegar num corredor de paredes roxas, siga pela esquerda e entre na porta, passe direto pelo esqueleto vermelho e na sala seguinte, acabe com o monstro e pegue a Ice Pick e a Tower Key volte duas telas e siga pela entrada a direita, siga leste e entre pelo buraco na parede, vá seguindo até o final até encontrar a Black Opal, volte e siga sul, agora vá para oeste até chegar na porta da torre, equipe a tower key e use-a para destrancar a porta, agora é só seguir em frente até o topo, sem mistério, lá em cima, fique na beirada a direita e Yomi irá avistar na outra torre uma pedra vermelha, Yomi dá um impulso para que Ark chegue no outro lado, desça pelas plantas para pegar o Topaz.

Caia daí mesmo para a porta da torre direita, use a chave para abri-la e entre siga pela porta seguinte e mate o monstro para abrir a próxima, entre atravesse pelo portão de madeira e siga norte, pegue o magirock no meio do caminho, continue norte, leste e depois sul para pegar um DEF Potion, volte um pouco e procure por três cabeças de cobra na parede, examine a do meio e escolha a primeira opção para desligar o ácido, volte até o corredor roxo e suba a escada no meio do caminho, suba a escada seguinte para chegar num local com

três correntes, em cima deles tem os números 7, 1 e 1, acima das correntes tem umas esteiras roxas, ande sobre elas para mudar os números até formar a centena 286, siga até o local com os candelabros azuis que agora estão abaixados, suba no da direita e pule para o local com dois baús contendo um L. Bulb e um Ruby, siga para a fonte no começo do castelo, agora sem o ácido você pode entrar e pegar a Sapphire, agora de posse das quatro jóias, siga até onde estão os quadros, elas irão automaticamente se colocar nos olhos das pessoas neles retratadas, então um candelabro cairá e revelará uma passagem no chão, caia nela.

CHEFE: Doll

Eles são quatro e ficam girando a sua volta e só quando pararem é que poderão ser atingidos, o problema é que apenas um é verdadeiro e não dá pra saber qual é, então escolha um e ataque até que desapareçam, essa uma batalha até fácil, mas demorada, dependendo da sua sorte, quando eles desaparecerem siga para a parte nordeste desta sala e examine o cara sentado, Ark será para outra sala e uma voz começará a falar alternadamente as frases "Simon Says Walk" e "Simon Says Stop", quando começar a falar a primeira frase vá andando e quando ele começar a falar a segunda pare e so volte a andar quando ele falar a primeira de novo, no final você encontra o verdadeiro Doll, acabe de vez com ele e ele chamará sua mãe:

CHEFE: Bloody Mary

Bem vindo ao inferno, esse talvez seja o chefe mais difícil do jogo e eu recomendo estar pelo menos no nível 22 para ter alguma chance de vencer, (se tiver paciência o ideal seria 24) ele fica cercado pelas quatro joias que causa um alto dano se tocar nelas, o pior é que é quase impossível acertá-lo sem tomar dano, e quando acerta causa no máximo 2 HP de dano, seus ataques são o teletransporte em que por algumas frações de segundo ele fica desprotegido pelas joias, outro em que ele desaparece e as quatro joias passam a te perseguir e o pior de todos é quando ele tira seu rosto e esta passa a te perseguir causando um dano altíssimo se te acertar, quando ele fizer isso, não tente atacá-lo e corra o máximo que puder até ele parar, pois esse ataque pode te matar com uns três acertos, para facilitar um pouco as coisas é bom entrar nessa batalha com 9 Electric Rings que você compra em Loire, use-os para causar até 30 HP de dano, quando eles acabarem, use o ataque Slicer para tentar acertá-lo sem tomar dano das joias, tenha um bom estoque de bulbs e muita paciência, pois passando daqui, o resto do jogo será uma moleza.

Parece que o Bloody Mary era uma manifestação da dor da Rainha pela perda de seus filhos, siga até onde está o cara sentado e fale com ele, ele é Columbus e diz que foi injustamente aprisionado pela morte dos três príncipes, ele diz que tem um segredo mas só o revelar quando o verdadeiro herói nascer, após a convesa, você estará na clínica de Litz, Columbus diz que passou seus conhecimentos de navegação para outros marinheiros e diz para você ir falar com eles, se precisar, renove seu estoque de bulbs vá para o Inn dormir, durante a noite Fyda aparece e diz que a princesa está em perigo e deve seguir para o novo continente, ela pede para Ark escoltá-la, escolha a primeira opção e ela vai embora, no dia seguinte, saia da cidade e dê uma passada em Loire, que agora está maior, siga para a casa de Mathis e fale com ele, ele te entrega o item Mathis's Painting e pede que você o mostre a alguém que entenda de arte, saia e entre na casa ao lado e fale com Pierre, ele está tentando inventar a máquina fotográfica e pede para experimentá-la em você, mas o resultado não é muito bom, saia da cidade e entre novamente e fale com ele até que ele consiga, quando isso acontecer, ele te dará o item Camera, a partir de agora você deverá usar esse item em cada cidade que você visitar, mais tarde eu digo porquê, agora saia e siga para a parte norte da cidade, vá até a loja de roupas e na segunda sala fale com Marylin, a moça no canto superior direito, ela pede para você vender as roupas dela em outra cidade, aceite e ela te dará o item Fancy Clothes, saia e siga para a loja de vinhos, fale com o dono e ele

pede para você experimentar um novo vinho que ele inventou, faça isso, mas Ark não gosta nada do sabor, então o dono diz que vai tentar outra receita, saia e entre novamente até que ele faça um vinho decente, quando isso acontecer, fale com o dono e ele lhe dará o item Wine, por hora isso é tudo a fazer aqui, siga para o porto ao sul de Litz.

Fale com Fyda e depois com o capitão para embarcar, durante a viagem, tente falar com a princesa, mas ela nada responde, entre na porta abaixo da escada para chegar ao dormitório, no quarto a direita tem um baú com um L.Bulb, deite na cama azul para dormir, durante a noite, Ark ouve um grito, siga para o convés e a princesa está desmaiada, acabe com os fantasmas, eles são fáceis, fale com Elly e ela pergunta porque Ark a protegeu, responda o que quiser e ela agradece a sua ajuda, volte para a cama e no dia seguinte, o navio chegará ao novo continente, ao sair do navio um marinheiro diz que a princesa saiu há algum tempo e deixou um carta para Ark, ele te entrega o Royal Letter, equipe-o e aperte X para lê-la, nela Elly confessa que matou o Rei de Loire pois ele queria que ela falasse qual era o segredo de Storkolm e por isso inventou a desculpa do concurso de noivos, mas não é só o rei que está interessado nesse segredo, sabendo disso Fyda a ajudou a fugir e agora ela diz que andarão sozinha, siga para a casa ao sul para pegar um magirock, saia do porto e siga para a cidade a frente.

FREEDOM

Com excessão dos itens de cura, não há nada de interessante para comprar aqui, então siga para o bar e você verá uma moça loira, fale com ela e ela diz que gostaria de experimentar uma bebida nova, equipe o item Wine e fale com ela de novo, escolha a primeira para dar o vinho para ela, que ficará muito feliz, vá as duas casas ao norte, a da esquerda tem um cara chamado Stoma que diz que se você lhe trouxer uma comida saborosa, ele irá lhe recompensar, na casa da direita tem três garotas, equipe o item Fancy Clothes e fale com elas, escolha a primeira opção para entregar as roupas e em troca elas encherão Ark de beijos (e quase o farão ter um infarte, hehehe!), saia e vá falar com o garoto andando de skate, ele é Perrel e acha que você está triste por isso resolve fazer umas manobras pra te alegrar, escolha a primeira opção e veja a exibição (morra de inveja Tony Hawk! hehehe!), após ele terminar, escolha a primeira opção para dizer que se sente melhor, Perrel pergunta se você veio no navio do outro continente, Ark confirma e Perrel pede para ele ir conversar com os amigos dele, siga-o até a casa dos órfãos, lá Perrel diz que além deles também tem Will, o mais velho, que está fora, ele vê que falta uma criança chamada Anita, as outras dizem que ela foi procurar Will e Perrel vai atrás dela, fale com as crianças para saber que Will está inventando uma máquina voadora em Nirlake, saia e entre na casa a direita, fale com Eddy e ele diz que está trabalhando em algo chamado eletricidade e pede para você ajudá-lo empurrando a máquina, então faça isso até que a geringonça explode na cara de Ark, Eddy agradece e diz que isso trará um grande avanço na sua pesquisa, saia e entre na casa a direita, fale com Bell e ele pede para você falar com a namorada dele Amanda, que está em Nirlake, aceite e saia de Freedom, Nirlake fica ao norte daqui.

NIRLAKE

Vá até uma casa na parte sudeste da cidade, lá dentro, tire os vasos do caminho para poder pegar o Life Potion no baú, Siga até as casas ao norte do INN, na da esquerda fale com o cara e escolha a primeira opção duas vezes e saia e entre na da direita para encontrar Amanda, fale com ela e ela diz que não quer mais nada com Bell e que já tem outro, volte a Freedom e vá falar com Bell, escolha a primeira opção para dizer a verdade, ele fica arrasado e vai até o

bar tomar umas birritas, siga para lá e fale com ele até que ele decida voltar para casa e trabalhar em seu novo invento, um aparelho que permite a comunicação a distância, volte até a casa dele e fale com ele novamente, ele te dará uma magirock, pegue-a e fale com ele de novo, volte para Nirlake, siga pela entrada a direita do inn para encontrar uma casa com um economista na porta, entre e examine atrás da estante de livros para encontrar Anita, ela diz que não sabe onde Will está e por isso está preocupada, pegue o item Tin Sheet no chão e saia de Nirlake, entre na caverna ao norte e fale com o cara que está lá, ele diz que está esperando sua noiva que vem de Liotto, saia e siga para a floresta a noroeste de Nirlake e entre e detone os monstros que estão dentro do tronco de árvore, pegue o item Log, você pode pegar dois, saia e entre de novo, repita o processo até ter nove logs, quando isso acontecer, vá andando rente ao rio até entrar em um local, fale com o cara que está lá e ele diz que quer construir uma ponte, equipe o log e fale com ele de novo, vá escolhendo a primeira opção até dar todos os logs pra ele, depois saia e entre de novo que a ponte estará construída, pegue o magirock e siga em frente, siga sul e atravesse a Guiana agora vá até a cidade na parte sudeste do continente sul americano.

LIOTTO

Essa cidade é uma versão bem "light" do Rio de Janeiro, com carnaval, Cristo Redentor e tudo, mas não se preocupe, aqui não tem bala perdida (por enquanto, hehehe!), na loja de itens, há um item novo chamado Serum, compre alguns, pois vai precisar mais a frente, fale com o cara perto de uma magirock, para ganhá-la você deve derrubar os gatos de madeira com as pedras, para derrubar os que estão mais perto apenas jogue a pedra neles, para derrubar os que estão mais no meio e pule e jogue a pedra, para derrubar os que estão mais atrás, corra, pule e jogue a pedra, se elas acabarem e ainda tiver gato de pé, entre em alguma casa e saia para tentar de novo, quando conseguir, vá falar com Meilin na barraca de algodão doce, ela diz que quer ver o carnaval junto com Ark, siga para o norte para chegar na estátua do Cristo, Meilin diz que aqui é o local onde ficam os namorados, ela se declara para Ark e diz que quer encontrá-lo aqui a noite para saber dos seus sentimentos, vá para o INN dormir e quando acordar volte até a estátua, Ark terá uma visão de Elly, após isso, Meilin aparece e diz que aquela era a mulher que está no coração de Ark e como não era ela, Meilin diz que odeia Ark e vai embora, saia de Liotto e siga até o porto, fale com o capitão e ele pergunta se Ark pode cuidar de uns monstros na torre das sereias, aceite e fale novamente com o capitão, escolha a primeira opção e entre no barco que te levará para a tal torre

TOWER OF MERMAIDS

Caia do grande buraco e desça a escada ao sul, agora é só seguir sempre em frente até chegar numa grande sala, prepare-se:

CHEFE: Blue Fish

O problema maior aqui é conseguir acertá-lo, já que ele fugirá se você tentar pegá-lo de frente, então o negócio aqui é acertá-lo pelas costas, ele vem acompanhado de dois peixes verdes que fazem o papel de guarda-costas e são indestrutíveis, apenas desvie deles e cure se necessário.

Agora faça todo o caminho de volta até encontrar as sereias, fale com todas e uma delas se chama Nana e te dá o item Engagement Ring, ela diz que estava indo se encontrar com seu noivo que a espera na caverna perto de Nirlake, mas o navio em que ela estava afundou e quando ela voltou a si, já era uma sereia, ela pede para que Ark entregue o anel para ele, pegue o Sea Spear no baú e trate de equipá-lo, fale com as sereias na escada e em sinal de agradecimento,

elas te dão o Water Pin, saia da torre e você volta para o porto de Liotto, em agradecimento por cuidar dos monstros, o capitão vai te dar o barco, (yes!) agora você pode ir a vários lugares do mundo, para embarcar simplesmente vá até um porto e coloque o direcional para baixo, você só pode atracar em portos, nossa próxima parada é a caverna ao norte de Nirlake, mas antes, façamos algumas coisinhas opcionais.

EVENTOS OPCIONAIS

Siga até uma ilha com uma casinha a leste de Litz, lá fica a mansão de Rich, um milionário, equipe o item Mathis Painting e fale com ele, é o cara de verde, ele comprará a pintura por 1000 G, saia da sala e volte, ele já terá pendurado o quadro, fale com ele novamente e ele diz que irá patrocinar Mathis para que ele faça outras pinturas, siga para Loire e vá dar as boas notícias para Mathis, ele se entusiasma e diz que vai pintar cada vez mais, vá para Litz, lembra do marinheiro que disse que queria conservar as sardinhas? Pois bem, equipe o item Tin Sheet e fale com ele para entregá-lo, ele fará sardinhas em lata, saia e entre novamente, fale com ele para ganhar o item Tinned Sardines, saia de Litz, pegue o barco e siga para o continente africano, entre no oasis e procure um vendedor que vende o item Crystal por 1000 G, compre e volte para Litz, equipe-o e entre na casa a esquerda da clínica, fale com cara e escolha a primeira opção para entregar o cristal, siga para a região do polo sul e no continente gelado, procure por uma caverna na parte sul, entre e você chegará numa sala meio escura, você verá uma planta do lado esquerdo, tem outra no lado direito, mas não dá pra ver, tire as pedras do caminho e suba por ela, pule o buraco e desça a escada, você encontrará dois baús contendo um Life Potion e um Sea Vest.

Siga para a região da Austrália e entre na cidade de Suncoast, fale com os moradores e eles dizem que gostariam de transformar a cidade num ponto turístico, mas ninguém de fora vem aqui, tire fotos do local e siga para a agência de turismo, fale com a moça lá, para dar as fotos das cidades que você visitou, vá para parte ao norte da cidade onde tem um monte de vacas, entre na casa no final e fale com o homem lá dentro, ele lhe dará o item Tasty Meat, saia da cidade e siga para a floresta a oeste, ao entrar suba pela planta da direita, no final você encontrará dois baús contendo dinheiro e um Life Potion, saia e entre na floresta perto do porto, procure por um baú contendo algum dinheiro, pegue o barco e procure por no oceano entre a Austrália e a América do Sul por uma ilha que não aparece no mapa, é a ilha de Mu, procure por dois baús, contendo um DEF Potion e um Embu Pike, saia e volte para Freedom, se seguiu esse detonado, ela estará maior e agora tem uma agência de turismo, vá para lá para entregar as fotos das outras cidades, vá para a casa de Stoma e dê a ele o item Tasty Meat, como recompensa ele lhe dará 100 G (que merreca!), Dê também o Tinned Sardines para ganhar mais 100G, entre no quarto ao norte e pegue uma magirock, vá para a casa de Eddy e fale com ele, ele pede para você apertar o botão na máquina a esquerda, então faça isso para ajudá-lo a inventar a lâmpada elétrica, vá para a casa de Bell e fale com ele, ele terminou de construir sua invenção, o telefone, e pede para você testá-lo no outro quarto, entre e examine o telefone para testar, fale com Bell novamente e ele diz que quando todos tiverem um desse, ninguém mais se sentirá sozinho, e aqui acabam os eventos opcionais por enquanto, siga para a caverna ao norte de Nirlake.

GREAT LAKE CAVERN

Equipe o Engagement Ring e fale com Serdas, ele entende que sua noiva não virá e sai do caminho, siga em frente e na tela seguinte, pegue o caminho a noroeste, detone os sapos e pegue o Air Herb no baú volte e entre na água,

aperte A no local onde está borbulhando para chegar em outra área, caia na cachoeira e desça a escada, cuidado com os inimigos em forma de flor vermelha, se eles te tocarem irão causar um tipo mais grave de poison que só pode ser removido com o item Serum (é bom ter comprado alguns em Liotto), siga para a escada a nordeste e Ark verá uma sombra estranha e ouvirá alguém pedindo ajuda, ao entrar na água mantenha o direcional pressionado para a esquerda e ao cair na cachoeira, você poderá pegar o item Mystic Anchor, pule daí e saia pela esquerda, mergulhe na parte borbulhante e siga norte, você chegará numa bifurcação, pegue o caminho da esquerda e suba a escada, siga norte e pegue o Geo Staff no baú, suba mais uma escada, detone os monstros aqui e observe o buraco no final com água saindo da parede, pois bem, use o ataque Slider nessa parede e você irá cair no andar de baixo que estará inundado, pegue a magirock que agora está acessível e siga pela direita e suba a escada a seguir, há uma escada ao sul, ignore-a, entre na água e mergulhe na parte borbulhante para chegar a um baú com um Dragon Mail, volte e siga para a esquerda, já em terra siga para o sul, agora entre pela passagem atrás da cachoeira, siga norte e entre na água até chegar numa bifurcação, pegue o caminho da direita até outra bifurcação, continue indo pela direita e caia na cachoeira.

CHEFE: Hitoderon

A primeira vista você pode achar que o inimigo é o dragão de duas cabeças, mas na verdade ele está sendo atacado por um trio de estrelas do mar e você deve ajudá-lo, duas delas te atacam diretamente, acabe com elas primeiro, a terceira fica em cima esperando que você passe embaixo dela para atacar, quando as duas primeira caírem passe rápido por baixo dela para ela cair e então ataque, se acontecer de ela te agarrar, espere o dragão cuspir fogo e deixe que te atinja, você sofrerá algum dano, mas é o único jeito de se livrar dela, fique atento a cura e não deixe seu HP ficar abaixo de 70.

Ao derrotar as estrelas, o dragão te dá um Horn Pin e te leva onde está um homem, fale com ele, é Will, ele diz que quando estava testando seu aeroplano, acabou caindo neste local e o dragão o defendeu das estrelas do mar, de volta a Nirlake Will diz que precisa de metal para construir um novo aeroplano, mas um tal de Lon que vive em Yunkou, comprou todo o metal e o preço dele está muito alto e por isso ele não pode fazê-lo, saia daqui, pegue o barco e dê uma passada em Litz, que já deve ter crescido, entre na clínica e fale com a atendente para pegar o item Fever Medicine, vá até a casa a esquerda da igreja, tire os vasos do caminho para pegar um magirock, saia de Litz e siga para o continente asiático, procure por um porto na parte sul e siga para cidade ao norte dele.

YUNKOU

Siga até o INN, no segundo andar você encontrará Fyda que está muito doente, saia e siga até a casa mais a noroeste, suba a escada e fale com o homem careca, ele diz que para curá-la é preciso uma erva chamada Ginseng, antigamente Lon vendia essa erva, mas agora ele não vende mais, vá até a casa de Lon, que fica a direita e suba ao segundo andar para encontrá-lo, fale com ele e escolha a primeira opção para pedir o Ginseng, no começo ele recusa, mas depois diz que te dará a erva se Ark for até o Dragon Castle verificar se seu irmão Wong está metido em negócios escusos, aceite e você receberá o Ginseng, saia e pegue a magirock atrás do prédio a direita, vá falar com o careca novamente e ele diz que só a Ginseng não basta, é preciso acabar também com a razão psicológica da febre, saia e entre no prédio mais a direita e vá ao apartamento seguinte, fale com o casal lá dentro e eles contam que abandonaram sua filha há algum tempo e que se gostariam de encontrá-la, saia, suba a escada e entre no outro apartamento, fale com homem lá dentro e ele conta sobre um item chamado Speed Shoes que foi roubado de Dragon Caslte, dizem que o ladrão o escondeu em uma ilha em algum lugar do mundo.

Antes de curar Fyda saia de Yunkou e procure por uma ilha com um porto, nela tem uma floresta, entre pelo buraco da direita para chegar em dois baús, um contendo dinheiro e outro o item Speed Shoes, ao equipar esse item e apertar X, Ark dá uma corrida em linha reta e só para se bater na parede, saia e procure por outra ilha com um porto, entre na floresta que está nela e procure por dois baús, um contendo dinheiro e outro contendo um Luck Potion, agora siga para o local onde ficam os nômades, perto de Louran, chegando lá, entre na barraca a nordeste, tente falar com a menina lá dentro, mas ela não diz uma palavra, a mulher que cuida dela diz que ela se chama Chijan e que a encontrou abandonada e que desde então, ela não fala, equipe o item Pretty Flower (se não o tiver, ainda pode comprá-lo em Loire) e fale com a garota, ela diz que as flores são bonitas e pergunta se pode ficar com elas, aceite e fale com a mulher de novo, agora volte para Yunkou e vá até a casa do casal que abandonou a filha, fale com eles e volte para os nômades, entre na barraca a nordeste e a garota não estará mais lá, fale com a mulher e ela diz que os pais de Chijan vieram buscá-la, volte para Yunkou e vá até o apartamento do casal e a família estará reunida e feliz e como agradecimento você ganha uma magirock, OK, agora vamos curar Fyda, vá até o quarto onde ela está e equipe o Ginseng, examine-a e escolha a primeira opção para fazê-la beber o remédio, você terá uma visão do passado e descobre que foi Fyda que matou os pais de Elly a mando do Rei e desde esse dia jurou protegê-la com sua vida, mas agora, devido a culpa, ela está em dúvida quanto a esse dever, escolha a segunda opção e Ark diz para ela não desistir, pois se Fyda não proteger Elly, quem irá?, de volta ao mundo real, saia do INN e você verá Perel, fale com ele, ele diz que veio te ajudar a conseguir as peças para o avião de Will, após a conversa, siga para o Dragon Castle a Oeste de Yunkou.

DRAGON CASTLE

Perel vai chamar a atenção dos guardas para que Ark possa entrar, siga em frente, você não pode deixar os guardas te verem, ou irá voltar para o começo do castelo, na tela seguinte, suba uma das escadas e siga pela direita até uma porta, siga norte até a tela seguinte, agora siga pela direita até uma bifurcação, siga norte e depois direita até um baú com dinheiro, volte e siga pelo caminho do sul e depois direita, tem um magirock no caminho, desça a escada ao norte, aqui há dois baús com dinheiro e um L. Bulb, pegue-os e siga em frente até outra escada, nesta sala tem um magirock na parte nordeste, pegue-o e suba a escada a noroeste, siga em frente um longo caminho até um baú contendo o 3 Part Rod, agora volte tudo até a primeira sala do castelo, entre na porta logo atrás do guarda, agora é só seguir sempre em frente até chegar numa sala com duas estátuas douradas, equipe o Speed Shoes e fique perto da porta entre as estátuas, use o Speed Shoes para dar de cara com a parede e revelar uma passagem secreta, siga por ela e vá em frente até uma porta ao norte, siga sul para pegar mais um magirock, volte e siga pela direita, Ark verá Elly (a de Crysta) presa, vá até ela só pra descobrir que se tratava de uma armadilha de Meilin, que diz que agora trabalha para Wong e que deixará Ark apodrecer na prisão (mulher ciumenta é fogo, hehehe!), sem encontrar uma saída dali, Ark resolve tirar um cochilo.

Enquanto isso, você verá que Elly (a princesa), é prisioneira de Wong, parece que ele também está atrás do tesouro de Storkolm, mas Elly se recusa a dizer algo, Wong sai e deixa Royd vigiando-a, Elly pergunta porque Royd está trabalhando para ele e ele responde que não é nada pessoal, apenas negócios, de volta a Ark, Yomi diz que ouviu um som estranho, siga até o buraco e você ouvirá Fyda, ela jogará uma corrente, suba por ela, após a conversa volte até o começo do castelo e daí siga pela porta da direita até chegar na parte com buracos, você verá outra imagem de Elly (a de Crysta), siga por essa porta e vá em frente até encontrá-la de novo, mas é outra ilusão de Meilin, só que

Fyda aparece e dá um esporro na pentelha que vai embora chorando, saia desta sala e fale com Meilin, ela diz que a entrada está selada, então ouve-se a voz de Wong dizendo que Meilin fez bem seu trabalho e que não precisa mais dela, que finalmente entende o quanto foi estúpida e pede desculpas a Ark, mas Perel aparece para tirar o pessoal de lá, volte ao começo do castelo e siga para a porta a esquerda, aqui tem umas velas, pegue os vasos e jogue nelas para apagá-las, quando apagar todas, outra passagem secreta abrirá, siga por ela, ao norte tem um corredor com vários pares de estátuas olhando uma pra outra, mas uma delas não tem par, pois bem, examine a parede em frente a ela para achar um interruptor que abre outra passagem ao norte, siga por ela e use o Speed Shoes para abrir outra passagem, entre e você encontrará a Princesa Royd chega e quer te desafiar para um duelo, mas Fyda interrompe e manda Ark fugir com a princesa, saia da sala e você encontrará Meilin que pede para você segui-la, siga sul, oeste e norte até o final para encontrá-la de novo, fale com ela e entre pela passagem a frente, enquanto isso, Fyda e Roid conversam, ele pergunta porque Fyda continua protegendo Elly, já que ela não é mais princesa, Fyda diz que ele nunca entenderia, ela deve protegê-la e pronto, Royd diz que ela pode ir que ele não vai tentar impedir, de volta ao controle de Ark, ande um pouco e a princesa diz que quer esperar por Fyda e que Ark pode seguir sozinho, pois bem, entre na porta seguinte e Elly diz que não quer ser um peso para Ark e que ainda tem algo a fazer, enquanto isso, Wong fala sobre um tal Dr. Beruga e manda Royd recapturar a princesa, mas ele diz algo surpreendente, parece que foi ele quem, na verdade, matou o rei de Loire como vingança pela morte de um amigo e que agora era a vez de Wong, ele só estava esperando ele falar quem estava por trás de tudo, de volta a Ark, siga em frente até que Meilin apareça, então o castelo começa a desabar, do lado de fora, Ark desperta e encontra Meilin e Perel, o skatista diz que o preço do metal baixou e que agora Will pode construir o avião, Meilin diz que vai voltar para Lhasa e pede para Ark visitá-la um dia, saia do castelo e siga para Nirlake.

Vá até a oficina de Will e fale com ele, ele diz que seu avião finalmente está pronto e diz para você dar uma volta, a pista de pouso e decolagem está ao lado de Freedom, que aliás, está enorme, fique em cima da pista e aperte A para decolar, R e L servem para descer e subir respectivamente e Y acelera, para pousar fique em cima da pista, em baixa altitude e aperte B, pegue o barco e vá para Suncoast, entre na última casa ao norte, (não o Sea House) e fale com todos lá dentro, agora volte a Nirlake e vá falar com Will, ele te dará o item Airfield Plans, volte a Suncoast e entregue-o na mesma casa de antes, entregue-o ao velho de chapéu, saia, pegue o barco e entre numa ilha com porto a leste, ande até entrar num local parecido com Zue, procure aqui por um magirock, agora siga para umas ilhas a leste de Yunkou, em uma delas tem uma cidade, entre.

NEOTOKIO

Entre no prédio logo a esquerda, no apartamento da esquerda tem um magirock, descendo ao subsolo, entre pela porta da esquerda, aqui está havendo um concurso de quem come mais bolinhos, fale com o dono para participar, sente na única cadeira vaga e aperte os botões A e B alternadamente e rapidamente, se conseguir vencer, ganha um magirock, vá até o prédio do jornal, no segundo andar, fale com todos para obter algumas informações sobre o Dr. Beruga, você descobre que há uma cidade chamada Mosque, onde os habitantes são seguidores de Beruga e acreditam que ele pode lhes dar a vida eterna, se quiser vá até o INN e salve, examine a lata de lixo a direita do prédio do jornal, alguém grita por ajuda, escolha a primeira opção:

CHEFE: Miserly Ghost

Nada muito preocupante, ele é parecido com o que você enfrentou no navio, só

que com mais HP, seus ataques são fáceis de desviar e quando acertam, causam pouco dano, use o ataque Spinner ou Slider para acabar com ele.

Após a luta, uma galinha aparece e diz que na verdade é um Game Designer e que foi aprisionado nesta lata de lixo pelo fantasma, ao sair dela, repare que um novo prédio apareceu, o QUINTET, falando com as pessoas lá dentro, eles dirão que estão trabalhando num novo jogo chamado Illusion of Gaia 2, só que o que eles não sabem é que esse jogo já existe, mas com outro título, TERRANIGMA, bem, por hora isto é tudo a fazer aqui, saia de Neotokio e siga para Suncoast, o aeroporto de lá já deve estar pronto, então pegue um avião e procure por outro aeroporto no centro do continente europeu-asiático, pouse e siga para a próxima cidade.

MOSQUE

Na loja de itens, a única coisa nova a comprar é a Red Armor, mas ela é bem cara e você vai conseguir coisa melhor daqui a pouco e de graça, na casa ao norte da loja tem um magirock, siga para a casa mais a esquerda e entre na sala seguinte, fique entre duas cadeiras para ter uma aula sobre o Dr. Beruga, parece que ele pesquisava sobre a imortalidade e agora está em um sono profundo em seu laboratório, saia da cidade e siga para uma caverna ao norte, na região da Siberia, lá dentro atravesse a corda de baixo e pegue o Block Rod no baú, saia da caverna e siga para o laboratório de Beruga ao sul de Mosque.

LABORATORY

Está tudo o escuro no local, siga direto pela direita até a sala seguinte, desça um pouco e entre a esquerda, ative a alavanca para acender as luzes, siga sul e depois direita até o final, siga norte passando por baixo dos canos, tire o objeto laranja do caminho e siga pela passagem de ar a esquerda dele para chegar num baú contendo o Soul Armor, volte e continue em frente, cuidado com os robôs, eles podem te deixar com o ataque baixo, acabe com eles e siga sul e depois esquerda, acabe com mais um robô e ative a alavanca ao norte, faça todo o caminho de volta até a primeira sala e siga pela porta ao sul, ative o elevador para chegar no segundo andar, siga sempre até chegar num beco aparentemente sem saída, mas tem uma passagem de ar a esquerda dos vidros com líquido verde, passe por ela e siga leste e depois sul, entre na máquina para ser transportado para outra área, agora siga pela esquerda e entre na porta ao norte, siga pela direita e ative a alavanca no meio do caminho, volte para o elevador e ative a alavanca da direita para chegar no terceiro andar, siga em frente até chegar numas esteiras rolantes, suba nelas e entre na máquina de transporte, detone os robôs e os cubos e pegue um DEF Potion no baú, volte pela máquina e entre na próxima e então na seguinte, passe pelas esteiras e entre em outra máquina, siga norte e examine o computador, ele pede uma senha, Yomi sugere BLOOD MARY, Ark tenta e funciona (Mas como o monstrinho sabia? Suspeito, não acha?).

Escolha a primeira opção, para ter acesso a mais três, a mais interessante é a terceira, que fale sobre um vírus mortal chamado Asmodeus que dizimou 90% da população mundial, os que sobreviveram foram salvos pela vacina inventada por Beruga, mas posteriormente acabaram morrendo devido a falta de alimentos, Beruga então se colocou em um dispositivo criogênico e ficou hibernando até hoje, examine novamente o computador e escolha a segunda opção para ter acesso a mais três, mas há nada de muito interessante então volte para o elevador e ative a alavanca da direita para chegar ao quarto andar.

CHEFE: Security Robot

Essa batalha pode ser bem complicada se você não vier preparado, esteja pelo

menos em nível 26 e com um bom estoque de Bulbs, ele tem três ataques, os mísseis que causam um dano de 30 a 35 HP é o menos preocupante, corre e pule para tentar desviar, o segundo são os raios elétricos que podem te paralisar por um tempo, pule para evitá-los, o pior de todos é a onda de choque que se te acertar, além de causar um bom dano ainda te deixa com o status STR Down, o que nessa batalha é um sério problema, ele também pode pular e cair em cima de você, você destruir as três pernas dele, o ataque mais recomendado é o Spinner, quando conseguir, ele explodirá e se dividirá em alguns robzinhos menores, eles são bem fáceis, acabe com eles para terminar o serviço.

Siga norte e você finalmente encontrará o famoso Dr. Beruga, que desperta de seu sono criogênico, ele agradece a Ark e diz que lhe mostrar algo, siga-o e quando ele parar fale com ele de novo, ele diz que criou o sistema que mantém os humanos vivos para sempre, após a conversa, examine a cápsula com o zumbi e Ark diz que ele parece estar triste e pergunta se é certo reviver os mortos, pois se as pessoas não morrerem, o mundo ficará cheio, Beruga diz que pensou nisso e que só as pessoas necessárias devem viver, todos os outros devem morrer tente chegar perto dele e alguns robôs vão por Ark a nocaute, você verá então uma cena em que Beruga libera o vírus Asmodeus em Neotokio, exterminando toda a sua população, o Elder de Crysta então aparece para Ark e diz que o trabalho de Ark está completo e que ele pode descansar em paz sabendo que Beruga transformará o mundo em um lugar maravilhoso, mas Ark se pergunta então pelo quê ele vem lutando até agora e diz que não quer morrer sem saber, então Ark ouve a voz Kumari dizendo que não acabou e que o mundo ainda precisa de Ark.

Você acordará em Lhasa e o Meihou que está no seu quarto diz que uma tal de estrela negra surgiu nos céus e acabou com uma cidade num instante, vá falar com Khumari e ele dirá que Ark deve procurar as Starstones e colocá-las em uns túmulos para poder despertar o herói lendário, saia de Lhasa e siga para Freedom e entre na loja, que é o primeiro prédio a direita, procure pelo Black Market, lá você encontrará o Rei dos Pássaros engaiolado, fale com o cara ao lado da jaula e ele diz que o libertará por 5000 G (ladroão, filho da p@#\$), se resolver pagar, vá até o santuário dos pássaros e no local onde o Rei fica terá uma magirock, eu sei, não parece ser um bom negócio, mas não podíamos deixar o coitado naquela situação, certo, agora siga para Nirlake e você descobrirá que ela é a cidade destruída que Meihou falou em Lhasa, fale com todas as pessoas e uma delas pede para você entregar 9 cartas a certas pessoas para que elas doem dinheiro para a reconstrução de Nirlake, ele te entrega o item Nirlake Letters, equipe-o e vá falar com as seguintes pessoas:

- Will em Nirlake
- Eddy e Bell em Freedom
- O cara das sardinhas em Litz
- Pierre, Mathis, Marilyn e o dono do bar em Loire
- Rich em Britain

Volte para Nirlake e você verá que ela já está reconstruída e bem maior do que antes, há novas armas e armaduras para serem compradas, a mais interessante é a Pro Armor, que te deixa imune a status negativos, mas duvido que tenha grana para comprá-la agora, na parte mais ao norte tem uma magirock, siga até a agência de turismo, equipe a câmera e fale com a atendente para dar as fotos das cidades que você visitou, principalmente Suncoast, que aliás, é nosso próximo destino, siga para lá de barco ou avião, a cidade já deve estar maior, siga para o INN e procure nos quartos até achar um homem doente na cama, equipe o item Fever Medicine (se não o tiver, pode pegá-lo na clínica em Litz) e fale com a mulher dele, escolha a primeira opção para entregar o remédio e ela lhe dará um Water Pin, ok, agora vamos começar a busca pelas Starstones, comecemos pelas mais fáceis, saia de Suncoast e vá para Airshrock que é a montanha a oeste de Suncoast, vá até o topo e fale com o homem lá em cima, depois de muita conversa mole, ele te entrega a primeira Starstone,

agora pegue o barco e siga para a América do Sul, procure a leste de Liotto por umas árvores formando um círculo e entre para encontrar uma gaivota, fale com ela e escolha a primeira opção, ela te levará até a Groenlandia, siga para a vila ao sul para chegar em Penguinia, uma vila só de pinguins (desde quando tem pinguins no polo norte?), equipe o ítem Pretty Flowers e fale com o pinguim que bloqueia a entrada de um dos iglus, em troca das flores ele te dará a segunda Starstone, no iglu logo a esquerda tem um magirock, saia da vila e entre na caverna a noroeste, no final tem um baú com 961 G, volte para a América do Sul com a gaivota, pegue o barco e siga para o lado oeste deste mesmo continente, entre na construção que há lá.

ASTÁRICA

Examine o altar e uma voz obriga Ark a beber o líquido contido no cálice, ele então desmaia e um grupo de fantasmas o cerca, Ark acorda no mesmo local só que diferente, fale com os sacerdotes que são iguais a Meilin e Perel e em seguida fale com Meila, um sócia de Meihou, após a conversa, empurre a estátua mais ao norte para abrir uma passagem secreta, empurre as duas estátuas até os dois mecanismos no final para abrir outra, entre e siga em frente por um longo corredor com alguns monstros, no caminho tem um baú com um Holy Suit e um Magirock, na sala seguinte você verá Elly, Fyda e Royd, parece que Elly bebeu um dos cálices sagrados e fala coisas estranhas, ela pergunta o que há de errado numa vida que nunca acaba e então faz Fyda e Royd desaparecerem, Ark chega e diz que o líquido no cálice deve ter acordado o lado mal de Elly, ela responde que pode ser verdade e diz para Ark beber um dos cálices também, beba qualquer um e Ark voltará ao altar original, pegue a terceira Starstone no baú e saia, siga para Neotokio.

NEOTOKIO

Siga para a delegacia, Ark ouvirá um som, examine a mesa da direita para ganhar o ítem Transciever, uma garota pede ajuda e parece estar nos esgotos, vá para o subsolo, a porta do meio, antes trancada, agora está aberta, entre e siga pela direita, a porta ao norte está trancada, então siga pelo sul, os inimigos aqui são ótimos pra ganhar dinheiro caso esteja precisando, siga em frente até chegar numa sala chamada Control, a menina novamente pede ajuda pelo rádio, passe pelo buraco a direita e pegue o ítem Sewer Key no baú, volte até a porta trancada, no caminho, a garota chama pelo rádio novamente e diz que tem um leão atrás dela (um leão nos esgotos?) use a Sewer Key para abrir a porta e você verá a garota e verá também que ela estava de brincadeira, tem mesmo um leão atrás dela, siga pela direita até uma ponte para a parte de cima, siga pela esquerda até o final para um baú com um Holy Water, volte e siga pela porta para chegar no Pond, vasculhe essa área para encontrar os itens Magirock, Luck Potion e Fauchard, saia pela porta ao sul de onde encontrou a magirock, entre na porta a esquerda, aqui há três caminhos, o da direita leva a um magirock, o da esquerda a um baú com um King Armor, pegue-os e siga pelo do meio até a porta seguinte.

Você encontrará a garota e o leão que aparentemente quer devorá-la, siga até onde eles estão e o leão se acalma ao ver Ark, que acaba percebendo que trata de Leim, o filhote que ele ajudou em seu teste no Canyon, fale com a garota e ela diz que todos na cidade desapareceram menos ela, pois estava protegida por um amuleto, a garota te entrega o tal amuleto que e nada mais, nada menos do que a quarta Starstone, Ark ouvirá pelo rádio um grupo de exploradores de Freedom, ele pede para que venham resgatar Leim e a garota e pede ao leão que a proteja até eles chegarem, saia dos esgotos e de Neotokio e siga para o continente africano, na região do Sahara, ande até entrar numa deserta, examine o esqueleto perto do cactus e Ark encontrará o amuleto de Leim, que

se trata da quinta e última Starstone, ok, agora que achamos todas elas siga para a Antártica e entre na área verde com um deserto no centro para chegar em Dryvaley, equipe as Starstones e use-as nas caveiras gigantes, então uma voz ecoará na mente de Ark, ela diz que Ark sobreviveu até agora porque ELE É O HERÓI LENDÁRIO e representa o lado das trevas, enquanto este que fala, representa o lado da luz, ele diz ainda que a volta de Beruga perturbou o equilíbrio da Terra e para resolver isso Ark deve impedi-lo, os dois Arks então se fundem num só, o Herói Lendário.

PARTE 4 - A RESSUREIÇÃO DO HERÓI

A cena se passa num casa em Storkolm, a princesa Elly está cuidando de um bebê que ela encontrou, como ele se parece com Ark ela lhe deu o mesmo nome, ela sai para procurar comida e então a Elly de Crysta chega e uma voz diz que ela deve matar o bebê enquanto ele ainda é indefeso, Elly então o leva embora e quando a princesa chega, fica preocupada com o sumiço de Ark, a cena muda para o local onde Ark encontrou a Caixa de Pandora, a voz continua mandando Elly matar o bebê com o Elder mandou, quando ela está prestes a fazê-lo, a princesa chega e então a voz se revela ser Yomi e diz que ela deve matá-la também, mas então a Voz de Kumari chama por Ark, bem como as vozes de Ra, Leim e do Rei dos Pássaros dizendo que o mundo está em perigo e precisa de Ark, então o bebê se transforma no Ark que conhecemos, Yomi então desaparece, vá falar com Elly e ela diz que nunca esqueceu Ark e não queria encontrá-lo desse jeito, Yomi então reaparece e diz que Elly é uma inútil e que ele mesmo vai dar cabo de Ark com isso a Terra ficar sob o domínio do Elder junto com o Dark Gaia (o demônio), mas Elly agarra Yomi e os dois desaparecem, Ark se pergunta se nada disso teria acontecido se ele não tivesse aberto a Caixa de Pandora naquele dia e se ele ainda viveria feliz ao lado das pessoas que ele ama, fale com a princesa e ela pergunta se pode substituir a Elly de Crysta, responda o que quiser, de qualquer forma, após a conversa, examine a Caixa de Pandora e Yomi aparecerá e diz que é o Yomi do lado da luz e que o outro era o Yomi da escuridão, ele entrega a Ark a Hero Spear e a Hero Armor, suas mais poderosas arma e armadura, equipe-as e saia deste local e você encontrará um pombo correio que te entrega uma carta de Meihou, ele diz que Beruga deve ser detido a qualquer custo e para isso formou um grupo com Fyda, Royd, Perel e Meilin que estão esperando Ark no Lab Tower na Sibéria, saia de Storkolm e atravesse Norfest, ou se quiser, use um Bone Pin para ir direto ao mapa, renove seu estoque de Bulbs na cidade mais próxima e pegue um avião para Mosque, de lá siga para a Sibéria, a torre está na parte sudeste da área nevada.

LAB TOWER

Fale com Meihou e ele diz que Beruga está sob as ordens de alguém do submundo e que ele não sabe quem é (mas nós sabemos), após a conversa, tente seguir em frente e Meilin diz que vai criar uma ilusão para enganar as câmeras de vigilância, quando ela terminar siga em frente até encontrar uns robôs, Meilin criará outra ilusão e manda você seguir sozinho, continue até que um guindaste leva Ark para outra área, fale com Perel e siga para a próxima sala, fale com ele novamente e ele diz que esta sala está cheia de Lasers e que ele vai passar por eles e desativar o mecanismo, quando ele disser que a barra está limpa, siga em frente, fale com Perel e ele diz que vai esperar por Meilin, siga em frente até encontrar Fyda, ela diz que há dois mecanismos cujos botões devem apertados ao mesmo tempo, examine o mecanismo ao norte e os dois abrirão uma porta por Fyda irá seguir, siga você também em frente e saia pelo norte, pegue

a magirock e entre na sala seguinte, sua a escada e siga em frente até encontrar Royd, ele usará um canhão para explodir a porta em frente, passe por ela e siga até chegar num local com quatro salas e uma porta trancada a sudeste, em três das salas estão Meihou, Meilin e Perel, na sala onde está Meihou tem um Life Potion, siga para a sala onde não tem ninguém e examine o mecanismo para abrir a porta a sudeste, siga por ela caia no buraco ao norte.

BERUGA AIRSHIP

Siga pela direita para encontrar Fyda e Royd, fale com eles e eles dizem que há 7 computadores na nave e que para destruí-las é preciso explodir todos eles, eles lhe dão o item Time Bomb e vão embora, equipe-o e use a primeira bomba no computador logo atrás de onde eles estavam, siga para a esquerda duas telas e depois suba a escada ao norte, siga sul até não poder mais e entre a direita, continue pela direita até encontrar Royd, após a conversa, coloque mais uma bomba no computador, volte a tela anterior e desça a escada ao norte e você encontrará Fyda, ela diz que destruiu todos os módulos de fuga da nave para que Beruga não escape, com excessão de um para eles mesmos, após a conversa coloque duas bombas nos dois computadores desta sala, suba a escada e continue indo norte até chegar em outra sala com dois computadores, bomba neles, volte e siga pela direita ou esquerda e então siga em frente até chegar no último computador, coloque a bomba e volte duas telas, daí, vá seguindo sempre para o sul até que Fyda e Royd te alcancem, Fyda ativa as bombas e explode os computadores, mas Beruga diz que não adianta nada e que eles são uns tolos, siga em frente para encontrá-lo, ele diz que tem um par de botas a jatos e com elas escapará da nave e que o módulo de fuga que restou era controlado pelos computadores e por isso não funcionará, mas a hélice atrás de Beruga começa a girar, atraindo-o para ela e fazendo picadinho do cientista louco, só que nossos heróis continuam caindo e quando tudo parecia perdido, uma gaivota aparece, mas não pode levar os três, então Royd e Fyda mandam Ark ir e dizem que darão um jeito de sobreviver, fale com a gaivota e escolha a primeira opção.

A gaivota te leva para Airshock, fale com o homem que está lá e ele diz que a explosão causada pela queda da nave veio da América do Sul, siga para lá, dê uma passada em Liotto para renovar seus itens de cura, durma no Inn se precisar e siga para a caverna na região da Amazônia, para que o portal para o mundo inferior foi novamente aberto devido a queda da nave, não há sinal de Royd e Fyda, se sobreviveram ou não, nunca saberemos, você encontrará Columbus, ele diz que viajou o mundo e viu que muita coisa surgiu com aviões, computadores e outras coisas que fazem suas técnicas de navegação parecerem ultrapassadas, ele conta então seu grande segredo, há algum tempo ele descobriu que o Herói Lendário está destinado a desaparecer no mundo inferior, e pergunta se você pretende ir agora, responda a segunda opção e salve no livro acima.

ATENÇÃO: Se pular no buraco NÃO HÁ MAIS RETORNO, então só pule se tiver certeza que fez tudo o que podia fazer no mundo exterior e que está num bom nível para enfrentar o que está por vir, se quiser ganhar mais alguns níveis, os melhores lugares para isso são o Laboratório de Beruga ao sul de Mosque, ou os esgotos de Neotokio, quando estiver pronto pule no buraco e siga para Crysta.

CRYSTA

Ande um pouco pela cidade e uma voz dirá que se Ark não tivesse descoberto tudo poderia viver feliz, se falar com as pessoas, elas se transformam em espíritos e te atacam, mas não causam dano, as lojas estão trancadas, então

nem perca seu tempo, vá falar com o Elder no quarto dele e ele parabeniza Ark por recussitar a Terra, mas diz que ele descobriu mais do que deveria e pede para que ele o siga, saia da casa e o Elder dirá que a mundo vive num ciclo de ascensão e declínio de acordo com as vontades da forças Luz e das Trevas, a Luz cria a vida e as Trevas destroem o que não é necessário, como Ark já cumpriu com sua missão, não tem mais utilidade e deve desaparecer, o Elder então transporta Ark para a Gaia Stone, onde vive o demônio Dark Gaia, siga em frente e enquanto você anda ele diz algumas coisas que já ouvimos e que para que a Terra recomeçe ele lutará com Ark em sua verdadeira forma, prepare-se para a batalha final:

CHEFE: Dark Gaia

No começo ele está fora de alcance, então apenas desvie de seus ataques, corra para desviar do Gaia Rage e pule para escapar do Sonic Boom, quando ele começar a carregar a bola de energia, fique num dos cantos e na hora em que lançá-la, acerte-a para rebater nele, então ele mandará a parte de cima do seu corpo te atacar, desvie e acerte-o sempre que der, siga esse esquema até detoná-lo, mas nem pense que acabou...

CHEFE FINAL: Dark Gaia (2ª forma)

Agora a coisa complica e muito, pois comparado com este, o chefe anterior não passou de brincadeira de criança, aconselho a estar pelo menos em Nível 31, para ter alguma chance (35 seria o ideal), vamos aos seus ataques, o mais frequente são aneis elementais, fáceis de desviar na maioria das vezes, mas cuidado quando eles vierem na horizontal, tem também um laser muito rápido e difícil de escapar, mas o pior de todos (ou nem tanto), é o mega raio que toma conta de toda a área em que Ark se encontra e mais um pouco, ou seja, é impossível de escapar e a cada acerto tira metade do seu HP atual (200, 100, 50 e assim por diante), mas isso pode ser evitado usando-se a defesa (X-Guard), o dano será reduzido a no máximo 6 HP por acerto, mas você tem que estar o lhando de frente pro bicho ou não vai funcionar, você deve acertar o peito dele para causar dano, mas isso só será possível quando ele ficar com o mesmo numa altura quase rente ao chão, então ataque com tudo e nem perca tempo tentando usar magias, pois aqui isso não é possível, (Aff, tantos magirocks que pegamos e no final pra que eles serviram?) a chave para a vitória é paciência e agilidade, sempre defenda o mega raio e desvie o máximo que puder dos outros ataques pra tentar economizar ao máximo os bulbs, boa sorte!

ATENÇÃO: O que vem a seguir contém revelações sobre o final, se você ainda não terminou o jogo, não leia o que está escrito abaixo ou poderá estragar a surpresa, você foi avisado.

A voz do herói ecoa na mente de Ark, ele diz Ark é uma cópia do herói da Luz, criada por Dark Gaia, mas não só ele, toda a cidade de Crysta é uma cópia de Storkolm, bem como seus habitantes, Ark é transportado de volta para Crysta, Ark se pergunta por que ele lutou tanto, já que a ressurreição do mundo e dos seres vivos era tudo um plano do Elder e de Dark Gaia, será que ele fez a coisa certa? Yomi então aparece e diz que Ark não deve se torturar com esse

tipo de questão, pois onde houverem seres vivos, haverá o bem e o mal, Ark diz que Yomi o ajudou muito em sua jornada e pergunta o que ele é afinal, Yomi responde que ele é uma forma evoluída dos humanos e diz também que está na hora de voltar a dormir e esperar que algum dia, outra pessoa como Ark, abra novamente a Caixa de Pandora, depois que ele se for, Ark ouve a voz de Light Gaia dizendo que com a derrota de Dark Gaia, Crysta e o mundo inferior logo irão desaparecer, bem como Ark, mas ele diz que você ainda tem um dia para passar com as pessoas que ama em paz, fale com todos na cidade para descobrir que ninguém se lembra do Elder, como se ele nunca tivesse existido, se entrar no quarto dele Ark se lembrará de sua jornada e de como descobriu seu destino, quando tiver falado com todos vá para a sua cama dormir, Elly aparecerá e diz que embora eles logo venham a desaparecer, algum dia irão se encontrar novamente, Ark então terá seu último sonho, ele se torna um pássaro e vê o progresso do mundo que ele ajudou a reviver, após os créditos, uma última cena, a Elly do mundo exterior está em sua casa em Storkolm, ela ouve alguém bater a porta e vai atender, quem poderá ser?

FIM

Esse detonado foi feito por Ash_Riot, se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Chrono Trigger
Final Fantasy IV
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Megaman X6
Mortal Kombat (lista de golpes)
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Sid Meyer's Civilization
Silent Hill
Super Street Fighter II (lista de golpes)
Tales of Phantasia
The King of Fighters 95 (lista de golpes)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdftrts@hotmail.com, obrigado.

