

World GAMES

ANO I - Nº 05 - R\$ 3,50

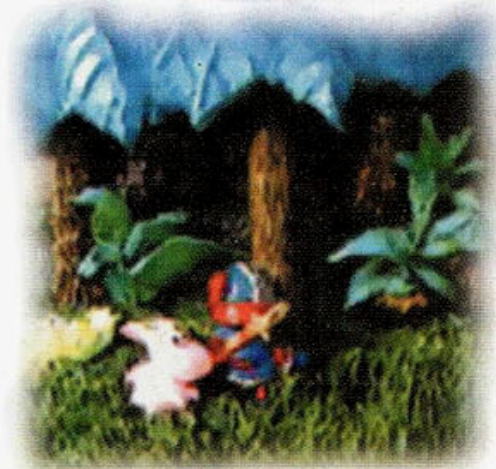
Canaã



GUARDIAN'S CRUSADE

AJUDE
KNIGHT E
BABY

- ESTRATÉGIA COMPLETA
- TODOS OS LIVING TOYS
- UMA PORRADA DE MAPAS
- LISTA DE EQUIPAMENTOS
- CÓDIGOS DE GAME SHARK
- ITENS MAIS IMPORTANTES



ISSN 1516-506X



9 771516 506003

05

ESCALA INFORMÁTICA

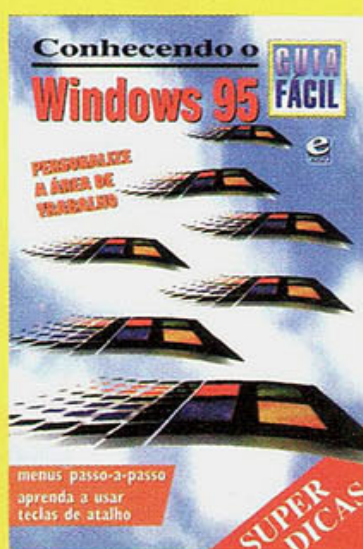
COLEÇÃO GUIA FÁCIL



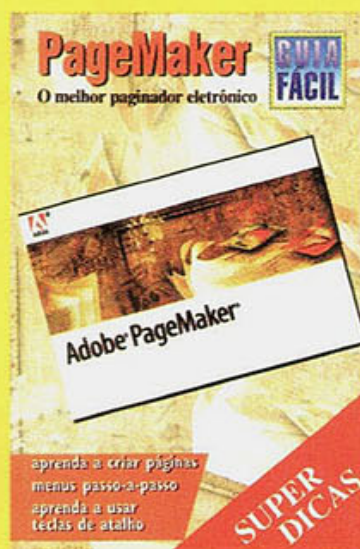
Cód. GF-01 - CADA - R\$ 2,80



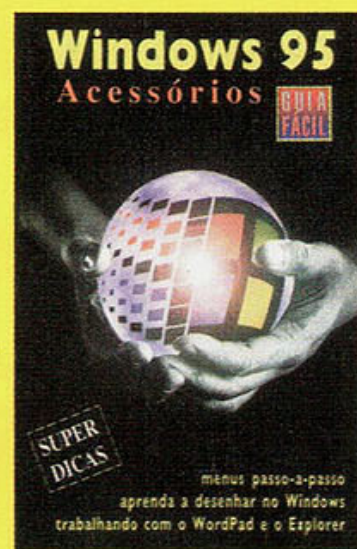
Cód. GF-02 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-03 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-04 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-05 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-06 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-07 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-08 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-09 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-10 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-11 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GF-12 - CADA - R\$ 3,50

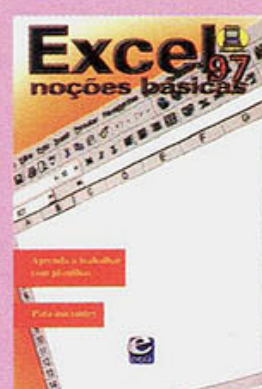
COLEÇÃO INFORMÁTICA DESCOMPLICADA



Cód. ID-02 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-03 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-04 - CADA - R\$ 2,90



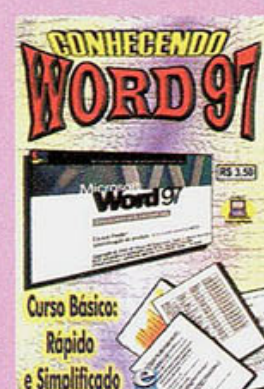
Cód. ID-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-07 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-08 - CADA - R\$ 3,50



Cód. ID-09 - CADA - R\$ 3,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GF-01 ()	Cód. GF-11 ()
Cód. GF-02 ()	Cód. GF-12 ()
Cód. GF-03 ()	Cód. ID-02 ()
Cód. GF-04 ()	Cód. ID-03 ()
Cód. GF-05 ()	Cód. ID-04 ()
Cód. GF-06 ()	Cód. ID-05 ()
Cód. GF-07 ()	Cód. ID-06 ()
Cód. GF-08 ()	Cód. ID-07 ()
Cód. GF-09 ()	Cód. ID-08 ()
Cód. GF-10 ()	Cód. ID-09 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



Editorial

GUARDIAN



Há muito tempo atrás, numa noite de tempestade, uma cegonha carregando uma pequena trouxa foi atacada por três dragões azuis. Durante o ataque, um raio atingiu a todos e a trouxa caiu e desapareceu.

Em uma de suas missões, um jovem cavaleiro chamado Knight acaba encontrando o pequeno filhote abandonado, e tem uma visão onde recebe a mensagem para que o leve para a "Torre de Deus", uma fortaleza localizada no outro lado do mundo, e o entregue a seus pais.

Enquanto tenta acreditar nesta visão, ele recebe uma outra mensagem, dizendo que esta missão requer muita coragem, principalmente pelo fato de que a destruição do mundo pode depender desta tarefa. O cavaleiro leva a criatura com ele e, graças ao ocorrido, ganha experiência e todos em sua aldeia passam a valorizá-lo ainda mais.

Então, Knight conversa com o prefeito da cidade e percebe que a tarefa que lhe foi dada é muito importante e que deverá ingressar sozinho nesta

aventura.

Assim começa a viagem de um menino em terras perigosas para devolver o baby. Como Knight, você viajará de um lado do mundo para o outro, passando por cidades, calabouços e cavernas, castelos e pântanos. Como o progresso do jogo e a história desvenda, você aprenderá mais sobre o baby e sua importância para a segurança do mundo.

Em cooperação com a Tamsoft, criadora da série de Toshinden, a Activision lança um novo tipo de RPG que atrairá a todos. Você assume o papel de um jovem cavaleiro que tenta salvar o mundo de um mal ressurgido do passado.

Em Guardian's Crusade você controla Knight e o baby, quando voa, com a ajuda da

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.



Índice

Estratégia

Lista de Armas e Itens

Mapas

Game Shark

04

34

49

58

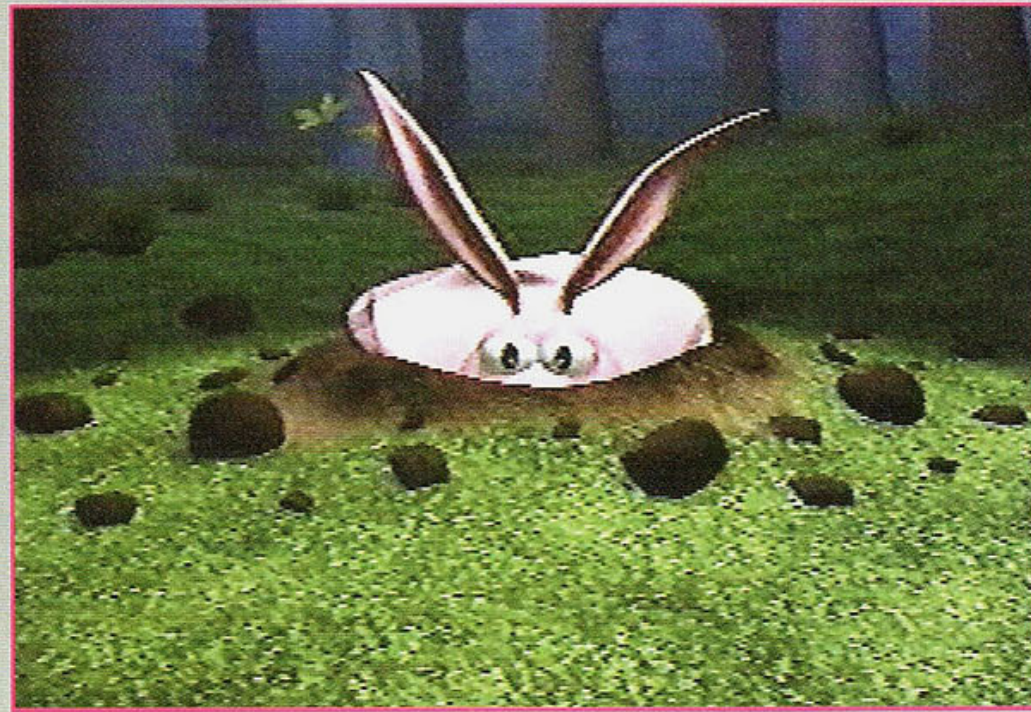
GUARDIAN'S CRUSADE

Um pequeno acidente...

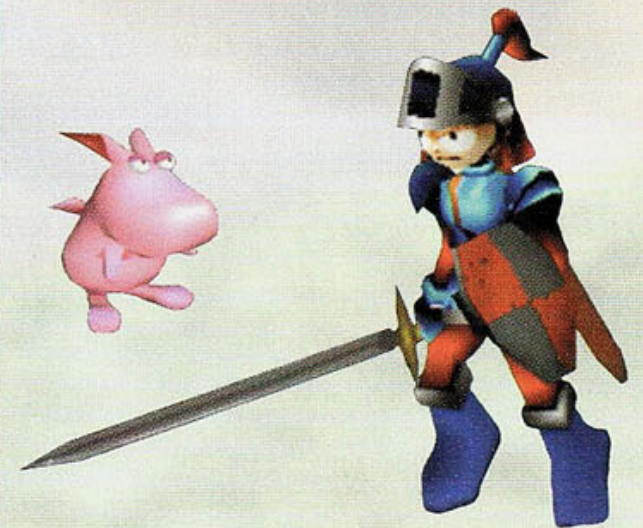
O jogo começa com uma cena em CG de uma "cegonha" em seu caminho para entregar um bebê dragão para seus novos pais, durante uma tempestade. Repentinamente, um grupo de criaturas azuis atacam a cegonha. Para fazer as coisas piorarem, quando tentando fugir das criaturas azuis, a cegonha é atingida por raios, fazendo com



que o bebê dragão cai e desaparece na vasta terra...



que o bebê dragão cai e desaparece na vasta terra...



ZZZZ... hora de trabalhar!

A cena termina mostrando Nehani tentando acordar alguém de um profundo sono.



A pessoa que Nehani está tentando acordar é você. Enquanto ela faz a tentativa, e para você será solicitado nomear seu personagem. A barra de seleções da direita contém o seguinte, como segue: Space Default Erase (Backspace), Exit (Yes/No). Depois de se nomear, finalmente você será acordado por Nehani. Agora que está acordado, Nehani, lhe diz que o prefeito

de sua pequena vila (Orgo) está procurando por você urgentemente. Nesse momento, saia de casa e prossiga para a casa a nordeste da sua (uma casa com telhado diferente das outras), e fale com o homem que está dentro; ele é o prefeito de Orgo, e vai lhe dar dois itens. Um é uma carta que deverá ser entregue ao prefeito da vila de San Claria, a





noroeste (esta carta estará na categoria junk, no sub-menu). Depois de receber o segundo item, uma Angel's Tear, você será convidado a deixar sua vila (se você tentar sair da vila sem a carta esqueça, você será barrado na ponta que dá para fora da cidade). Antes de deixar

Orgo, entre nas casas e vasculhe cada canto para coletar itens, que podem estar escondidos nos objetos e móveis. Note que há uma porta no moinho e duas informações a serem pegadas com o povo. Depois é só seguir para San Claria.

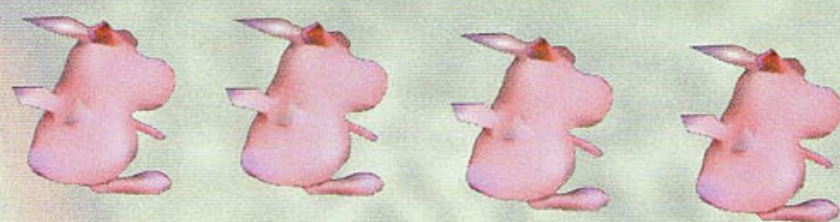


A cidade de San Claria

Chegando em San Claria (seguindo pela trilha), localize o prefeito (que está no segundo andar da casa que fica ao topo da colina para noroeste) e dê a carta para ele. O prefeito dirá para você voltar e dizer a seu colega de Orgo para não se preocupar com a falta de comida. Antes de retornar para Orgo, é bom dar uma olhada pela cidade, pois há uma loja onde você pode conseguir itens (note que há uma porta na casa da praia, próximo às redes). Depois de pegar todos os itens, saia de San Claria e volte para Orgo.



da pela cidade, pois há uma loja onde você pode conseguir itens (note que há uma porta na casa da praia, próximo às redes). Depois de pegar todos os itens, saia de San Claria e volte para Orgo.



De cara com o destino



Logo que você chegar a Orgo, encontrará um bebê dragão (cor-de-rosa) perdido pela estrada. Assim que tentar falar com ele, um espírito aparece na ponte que está entre você e a entrada da cidade de Orgo.



GUARDIAN'S CRUSADE



O espírito pede a você que ajude o bebê dragão a voltar para sua mãe. Depois de mais algumas breves palavras, incluindo o que você encontrará em God's Tower e que o destino do mundo estará em suas mãos, ele desaparece. Uma vez que ele tenha desaparecido, passe pela ponte. Você será levado à casa do prefeito, e o bebê dragão vai junto. O prefeito manda você levar o bebê dragão para a caverna do medo, pois acredita que o dragão é amaldiçoado. Ele acha que levando-o, tudo ficará bem. Depois desta conversa você é mandado para casa, para descansar.

Tchau amigo!

Acordando da soneca, deixe Orgo e vá para a Cave of Fear (caverna do medo), localizada a nordeste de San Claria (já deu para perceber que você vai usar bastante a bússola, é bom saber um pouco de Geografia!). Uma vez lá, o bebê o agradece por tê-lo levado tão longe, dá adeus e



entra na caverna; se tentar segui-lo, perceberá que não é possível entrar na caverna. Agora que você teve sucesso em levar o bebê para a caverna, você está cansado. Nesse momento, volte para San Claria, para a estalagem, ou para sua casa em Orgo, para descansar.

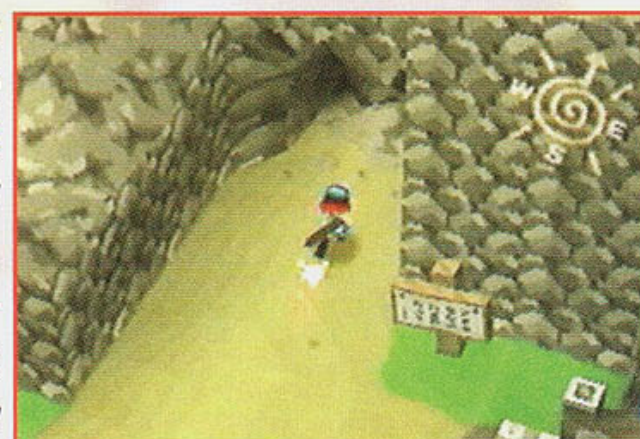


Seu destino!

Depois de um dia fatigante de trabalho, nada como um bom cochilo. Durante o



sono, você sonha com o espírito que apareceu na ponte, na entrada de Orgo, lembrando-o que pediu para que você ajudasse o pequeno bebê dragão a voltar para sua mãe. Quando acordar, retorne para a Cave of Fear e você poderá entrar agora. **Obs.:**



Evolua um pouco, antes de entrar para poder se manter contra os inimigos lá dentro.

Amigo, cadê você?

Dentro da caverna vá andando, encontrando itens em baús enquanto procura pelo bebê dragão. Três criaturas estarão guardando a entrada de uma das cavernas. Eles dirão que o monstro rosa passou por ali um pouco antes. Você é levado então para a cidade de Kell para falar com o elder sobre o dragão.



bebê dragão. Três criaturas estarão guardando a entrada de uma das cavernas. Eles dirão que o monstro rosa passou por ali um pouco antes. Você é levado então para a cidade de Kell para



falar com o elder sobre o dragão.



Um monstro?



Depois de umas poucas palavras com o elder da cidade, das quais você fica sabendo que eles estão sendo aterrorizados por um monstro, saia de sua sala e vá para a sala de armazenamento, a nordeste, para encontrar o tal monstro, Mushmare. (Quando chegar à porta, responda "YES" para entrar). Quando entrar, será atacado pelo Mushmare. Derrotando-o fale com a criatura que estiver à porta, para ser levado ao elder. Por Ter dado um fim no monstro, o elder indicará uma passagem secreta a você. Logo depois ele informará que o monstro rosa passou por esta passagem secreta anteriormente. Depois de mostrar onde está a passa-

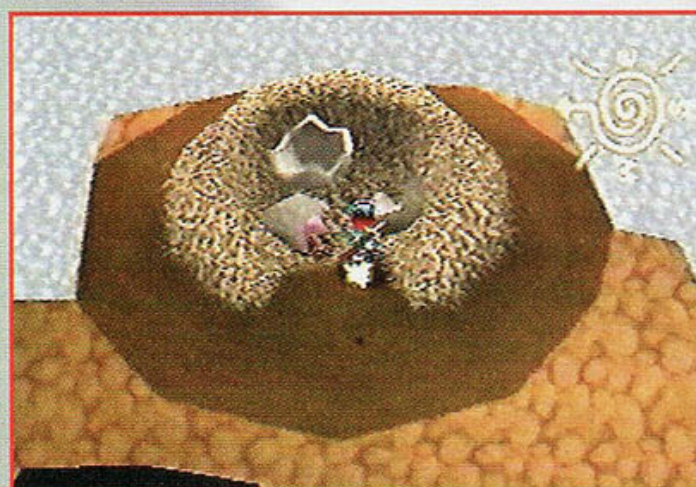


GUARDIAN'S CRUSADE

GUARDIAN'S CRUSADE



Jupiter. Estes todos aparecerão com o Sr Neal. Depois de dar uma conferida na cidade de Kell (há um novo baú na sala onde você derrotou o monstro, você encontra mais um desses brinquedos, "Da Bomb") continue pela passagem



não mais secreta. Uma vez que você tenha atravessado a porta, você seguirá pela passagem para encontrar uma porta aparentemente trancada. Esta é uma das oito portas-portais que serão abertas mais tarde. Por agora, entre no buraco que está a parede oeste para entrar no

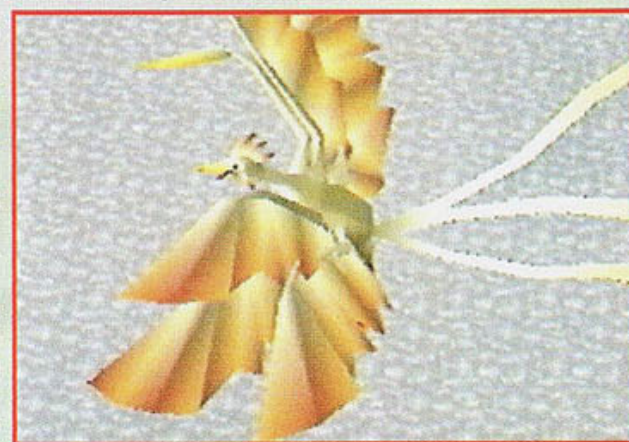


complexo de cavernas e continuar a procurar pelo bebê. Através das próximas passagens, você encontrará baús com itens e brinquedos vivos. Depois de procurar pelas cavernas, você encontra um ninho de pássaros gigante. É possível ver que o bebê está escondido atrás de uma casca de ovo dentro do ninho. Mas antes de ir até ele, passe pelo ninho e vá pela passagem. Assim você encontra um baú contendo uma "bronze mail" na próxima sala. Agora retorne e encontre o bebê. Quando você estiver falando com o dragão, chegará a dona do ninho e ela não estará nada contente pois tudo indica que o dragão comeu seus ovos. Ótimo! Agora você lutará contra um pássaro

gem o elder dá um símbolo de sua gratidão. Você ganha, então, o Sr Neal, um dos brinquedos falantes que o acompanharão pelo jogo. Agora você o terá nos menus, tanto de batalha, quanto no de itens, os nomes dos brinquedos. Note que todos serão retirados daquela seção junk; é bom que você tenha todos os itens necessários. Os brinquedos são: Cupid, Dark Postle, Nurse, Viper, Pyro e



Jupiter. Estes todos aparecerão com o Sr Neal. Depois de dar uma conferida na cidade de Kell (há um novo baú na sala onde você derrotou o monstro, você encontra mais um desses brinquedos, "Da Bomb") continue pela passagem



do ninho. Mas antes de ir até ele, passe pelo ninho e vá pela passagem. Assim você encontra um baú contendo uma "bronze mail" na próxima sala. Agora retorne e encontre o bebê. Quando você estiver falando com o dragão, chegará a dona do ninho e ela não estará nada contente pois tudo indica que o dragão comeu seus ovos. Ótimo! Agora você lutará contra um pássaro

dourado enorme (Galestork). Depois de aparentemente derrotar o pássaro, você encontra outro desses brinquedos vivos e uma pedra pesada (heavy stone). Enquanto você fala com o bebê, o pássaro grita. Temendo por suas vidas, você pega o dragão e foge. Você passa pela sala da armadura e vai parar numa plataforma sem saída. Achando melhor não morrer nas garras da grande ave, você tenta usar Nehani para voar. Infelizmente seu peso, e do dragão são demais, e vocês caem. Mas a sorte é enorme para os personagens dos games e abaixo está um rio.



Acordando de novo...

Você acorda numa estalagem (Coastal Inn) dirigida por um velho casal (Amos e Martha).



O bebê ainda está com você. Enquanto você conversa com o casal, que menciona que tiraram você do rio pela manhã, um mercador chamado Bonik entra na sala. Logo que é apresentado, Bonik e o casal saem da sala. Saia e procure o tal mercador que vende e compra "coisas"; mas se você tentar comprar, ganhará alguns itens de graça: Hambúrguer, Cheesebúrguer,

chiclete (bubble gum) e Terror Seeds. Ele está guardando o AFM324 para outro cliente, então, esqueça. Ele dirá que está indo para Isten e a tela escurece, deixando livre a sua vontade de salvar ou não o jogo. Quando você acordar, descobrirá que Bonik já foi para Isten. Desça pelas



escadas e fale

com o casal; primeiro com a mulher e você terá a chance de renomear Baby. Depois de renomeá-lo, fale com Amos para ganhar o brinquedo vivo Mapster. Usando-o quando fora de batalha, você vê o mapa do mundo conhecido. Depois disso, deixe Coastal Inn e comece esta nova jornada indo para a cidade de Isten. Note que agora Baby faz parte do grupo, e tem suas próprias coisas

para fazer. Assim ele possui seus menus também.

vendedor



Uma vez fora da estalagem, viaje a nordeste até chegar a uma pequena ponte de madeira. Depois de cruzá-la, vá para sudeste e você logo encontrará Bonik, o mercador que lhe deu os itens na Coastal Inn. Bonik estará com três homens. Deles você escutará

que um homem feriu-se com uma arma vendida por Bonik, e por isso, tal homem não poderá competir no torneio que acontecerá na cidade. Assim, os



GUARDIAN'S CRUSADE



homens querem que Bonik encontre um escudeiro. Quando você estiver próximo a Bonik, dois dos homens levam-no para Isten. Um terceiro fica e conta-lhe que se não for um escudeiro no torneio, Bonik pagará com a vida. Depois disso, você também é levado para Isten.



Primeira impressão

Quando você aparece em Isten, você está em Richten's house. Fale com Richten e procure um homem chamado Marco, na casa próximo ao Western Gate (portão oeste). Depois de falar com Marco vá para a grande casa ao extremo sul (telhado verde). Dentro você encontra uma jovem mulher em sua cama, no segundo andar, chamada Carmen, e seu pai no primeiro, na sala de jantar. Fale com os dois para saber que quem ganhar o torneio não só será o novo



prefeito, como ganhará a mão de Carmen. Carmen espera que Marco ganhe, pois ela o ama. Depois disso, vá para a sala de café, a próxima porta, para encontrar um Dragon Knight, bebendo no balcão. Esse é um tal de Dark Beat. Fale com ele para saber que ele considera-se o escolhido e depois vá para a estalagem para dormir (saiba que há uma peça de armadura e um brinquedo vivo num baú atrás do Café).



O melhor dos melhores



Uma vez que você desça a escada depois de uma boa noite de sono você encontra Richten esperando por você no hall da estalagem. Ele o leva para a praça da cidade, onde você é obrigado a lutar contra outro Dragon Knight e seu dragão para saber quem será o próximo prefeito. Com as palavras do prefeito em atividade, ou seja, o pai de Carmen, a batalha começa. Depois que você perder a bata-

lha, pois é impossível ganhá-la (não vá gastar nenhum item) você é levado para descansar (note que Baby aprenderá um novo truque e pode agora imitar algumas formas de monstros; no menu aparecerá a opção Transform).



Vamos embora...



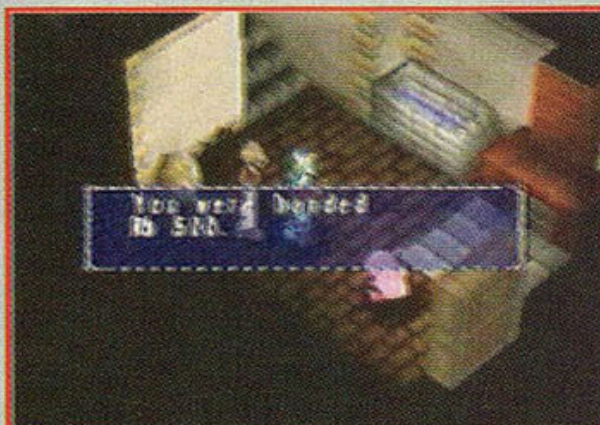
Quando você finalmente acorda, Nehani conta-lhe que Bonik foi solto e está a salvo, e que foi à cidade portuária de Zed Harbor. Agora que a batalha acabou, você pode deixar Isten se quiser. Antes de sair vá a casa de Richten (a casa com a mulher à janela, próximo ao portão leste). Ele não estará em casa e você encontrará outro brinquedo vivo em um baú. Depois vá e fale com Marco



(a casa com telhado verde, próxima ao portão oeste).



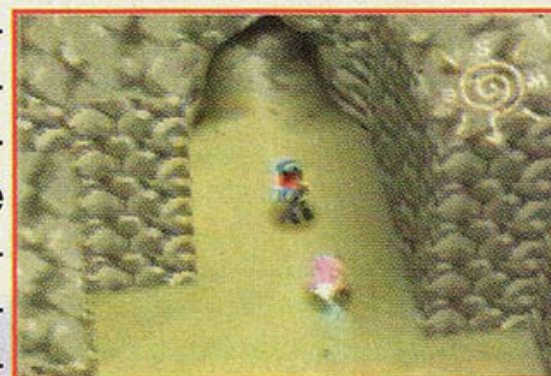
Ele dará a você quinhentos rubis e instruções para que você chegue a Zed Harbor. Após ter falado com Marco, deixe Isten pelo portão leste e vá para sudeste, para a cidade portuária de Zed Harbor.



Um desvio



Chegando próximo a Zed Harbor, você encontra uma encruzilhada onde há uma placa na qual se lê : Ao sul, Zed Harbor, oeste para o deserto. Vamos pelo deserto. Vá por ele até chegar em uma caverna no canto sudoeste. Dentro da caver-



GUARDIAN'S CRUSADE

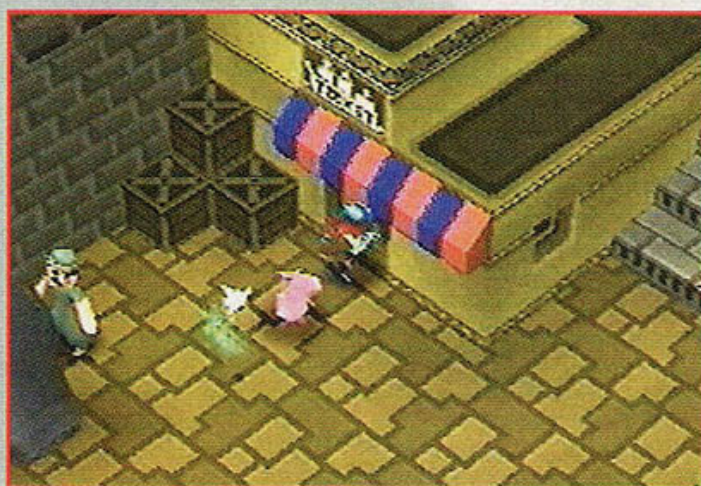
GUARDIAN'S CRUSADE



na você encontra um homem que está tentando quebrar uma parede para terminar um túnel que permitirá passagem livre para dentro da montanha e para as terras do sul. Depois de falar com o homem (Rogo) saia da caverna e faça seu caminho de volta através do deserto para a cidade portuária de Zed Harbor.



Um pouco tarde



Chegando a Zed Harbor, vá para a agência de bilhetes (ticket agency) próximo às docas com o homem cuidando do canhão. Dentro você encontra Bonik comprando uma passagem para um navio que sai de Zed Harbor para sua cidade natal, Jungo. Bonik conta a você que as jóias vendidas para o governador da cidade deram o bastante para que ele começasse seu próprio negócio. Com essa fala ele canta uma canção

que fala sobre si, enquanto vai saindo da loja. Nesse momento, fale com o vendedor, e ele dirá que não há mais passagens. O que você deve fazer é encontrar uma passagem para Jungo. Vá até o Café de Zed Harbor e fale com os dois homens na mesa próximo à porta (procure por itens no piano. Você os encontra se procurar várias vezes). Você os escuta falarem que o governador daria qualquer coisa por uma esmeralda que está escondida num templo (kuldo Temple) ao final de um pântano ao sul e guardado por uma feroz besta. Depois de escutar isso vá para a casa a frente da loja de passagens (aquela com uma grande porta aberta). Uma vez lá dentro, entre na próxima porta à frente e você encontrará um homem. Este é o governador



de Zed Harbor, e um colecionador. Escutando sobre a esmeralda (Beast Emerald) ele lhe oferece um negócio. Se você conseguir a esmeralda para ele, você ganha a passagem para Jungo. Depois do trato (antes de sair, dê uma procurada por um baú no andar superior para encontrar o brinquedo vivo Baron) saia da casa e vá para as docas. Lá fale com três homens. Um Knight (Kalkanor), um clérigo (Ramal) e um mago (Gwin-

ladin). Eles também procuram a esmeralda e tiram uma com a sua cara. Depois que eles partirem, volte para aquela caverna no deserto que Rogo estava cavando.

O homem da montanha

Uma vez na caverna você verá que o homem (Rogo) não apenas completou o túnel como também construiu uma casa dentro dele. Rogo o confunde com alguém e pede a você que entregue um item para um homem chamado Galik que vive numa casa nas colinas atrás da vila de Carmarthen. Você ganha então uma stone slate (vai na categoria junk). Depois vá para o sul e saia pelo outro lado do túnel. Uma vez no túnel



(note que não será possível voltar para Zed Harbor pois Rogo está trabalhando novamente no túnel) vá por ele e para a vila de Carmarthen.

Ninguém em casa!

Estando em Carmarthen, vá para a casa da colina logo atrás da parte central da



vila, pela passagem sul. Depois de bater à porta, você descobre que Galik não está em casa. Ao invés de esperar pelo homem, vá explorar a vila de Carmarthen, e fale com o povo. Na mina você encontrará o brinquedo vivo Miner em um baú, com ele você poderá encontrar tesouros escondidos. Também na mina você encontra um Bone Shield. Mesmo depois de explorar a vila, Galik ainda não estará em casa, então, esqueça este lugar e vá para o pântano a oeste.



Você terá que entregar o item para Galik depois de conseguir a esmeralda que veio



buscar. Chegando ao pântano, navegue pelo labirinto de canais e raízes até chegar em Kuldo Temple a sudoeste. Numa escada à esquerda estará o mercador da casa de Rogo. Se você encontrou o mercador, Rogo, e bateu na porta de Galik, Rogo estará aqui também. Ao invés de comprar e vender itens o mercador servirá agora como save point. Depois de descansar onde ele está, e salvar o jogo, vá para Kuldo Temple.

GUARDIAN'S CRUSADE

Atrasado de novo

Dentro do templo você encontrará escadas que levam tanto para a parte superior quanto inferior do templo. Procure pelos níveis mais altos primeiro e você encontrará baús con-



tendo itens e brinquedos vivos. Depois de rapar todo o doce do tacho, desça. No nível inferior você encontrará mais itens e brinquedos vivos e

uma Sword of Might. Na sala mais a noroeste você encontrará



aqueles três metidos (o guerreiro, o clérigo e o mago) lutando contra um leão alado gigante. Depois de apa-



rentemente tê-lo ma-

tado, o trio começa a sair parando apenas para dizer que você demorou muito. Dê uma olhadinha no corpo do leão para descobrir que ele não só está vivo, como também está furioso. Neste momento você será atacado pelo monstro. Depois de derrotá-lo você recebe o White Shield e deve deixar o templo e voltar para a vila de

Carmarthen. De volta a Carmarthen, volte para a casa de Galik. Batendo à porta você descobre que agora ele está em casa. Fale com ele e dê a stone slate de Rogo. Ele contará então sobre os Warp Gates e as chaves necessárias para usá-los. Depois de falar com Galik, explore sua casa e saia da cidade para voltar ao túnel de Rogo para poder seguir até Zed Harbor.



Quero uma passagem...



De volta a Zed Harbor, retorne para a casa do governador. Entrando na sala onde ele está você vê que aqueles três metidos. O engraçado aqui é que mesmo tendo eles recebido o mérito e as passagens, eles não possuem um item que só você possui. Lembra da heavy stone do ninho? Então, é só trocar pelas passagens... Bom, né? Agora que você tem a passa-



gem vá para as docas e entregue-as para o capitão do navio - Vá para o Zephyr então.

Viajando de barco

Encontrando o Zephyr, entre e desça. Automaticamente você irá para a sua cabine para descansar. Depois, deixe a cabine e explore o navio. Numa cabine próxima, você encontra Dark Beat e Ikbee, seu dragão que na verdade é sua irmã



com uma maldição de Karmine. Depois vá para a sala à frente da sua para falar



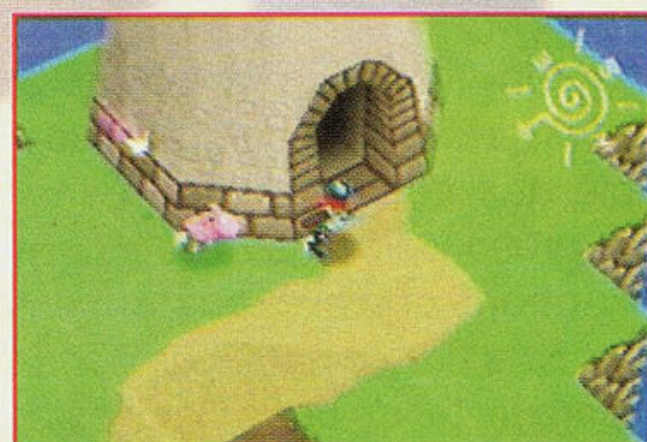
com um homem e uma mulher. Depois suba e fale com o homem que lá estiver, incluindo o capitão e Bonik, que anda pelo convés. Depois de falar com todos, volte para sua cabine para esperar a chegada em Jungo.

Acordando mais uma vez...

Nehani o acorda quando vocês chegam a Jungo. Neste ponto saia do navio e procure pela estalagem. Chegando à estalagem que está na parte oeste da cidade, você observa um marido e sua esposa conversando, e eles parecem estar muito apaixonados. Quando eles terminarem, fale com a estalajadeira e ela entrará. Siga-a e você alugará um quarto para esta noite. Depois de descansar e salvar, entre na casa daquele casal. Entrando você os encontra. Fale com o homem e você descobrirá que sua



mulher está grávida. Eles solicitarão um nome, uma sugestão, para o bebê. Você terá então que colocar um nome. Depois disso você ganha um brinquedo vivo (saiba que você pode ganhar outro se falar com o pingüim amarelo que fica andando pela parte superior da cidade).



Depois de receber o brinquedo vivo, saia da casa e vá para a loja de Bonik na parte superior leste da cidade. Você encontrará Bonik esperando fora da loja. Fale com ele e ele entrará para dar início às arrumações para a grande inauguração. Depois volte para a parte inferior e vá para a casa

GUARDIAN'S CRUSADE

GUARDIAN'S CRUSADE



próxima das docas. Entrando você vê Ikbee brincando com algumas crianças que vivem agora em Jungo. Desça as escadas e você encontrará Dark Beat lendo, tocando no nome Karmine. Depois de falar com Dark Beat, saia da casa e deixe a cidade pela passagem que está na parte superior da cidade. Siga a passagem que vai pelo sudeste e você chegará a um farol.

Suba nele e você encontrará no topo um baú contendo um brinquedo vivo. Uma vez que o tenha pego, volte à cidade de Jungo e fale com o marinho nas docas. Ele perguntará se você quer voltar ao navio (saiba que é necessário seguir todos os passos acima para voltar ao navio). Depois de dizer que quer subir no navio, você volta à sua cabine.



A tempestade

Com o navio novamente a caminho, suba e descubra que vocês estão no meio de uma tempestade. Abra o baú na proa do navio para encontrar outro brinquedo vivo. Depois de recebê-lo, desça de volta e fale com os três passageiros que estarão por



lá (um doente numa cabine e um casal na sala à frente de sua cabine). Falando com eles tente subir novamente. No caminho o navio dá um chacoalhão fazendo com que Baby fique enjoado. Depois de ajudá-lo, suba. Chegando lá você descobre que um monstro gigante acabou de passar por aí. Infelizmente, nessa bagunça toda você e Baby são jogados nas turbulentas águas do mar.



Na beira da praia



Você aparece numa praia com Nehani a seu lado. O problema agora é que você terá que encontrar Baby. Siga para a vila de Kerple que fica ao meio da ilha. Você verá que Baby está preso pelos nativos. Agora fale com três nativos para saber o que eles querem em troca da liberdade de Baby. Fale com o nativo da cabana diretamente contrária (para leste) de onde Baby está;

GUARDIAN'S CRUSADE



encontra a capela. Entre e vá pelas cavernas até chegar às salas. Aqui você encontrará o monstro do qual tanto falam os nativos. É uma planta carnívora gigante chamada Yugonga (ela usa Dream Rain que causa confusão). Depois de derrotá-la volte à vila (note que agora há duas salas na caverna que



fale com o chefe na cabana central (há um brinquedo vivo no baú aqui); e fale com o mais alto dos nativos na cabana mais a oeste. Você fica sabendo então que os nativos estão sendo aterrorizados por um monstro que está na Serpent's Head Shrine (capela). Se você der um fim no monstro, Baby será solto. Então suba pelas escadas na parte mais ao norte da vila, e você

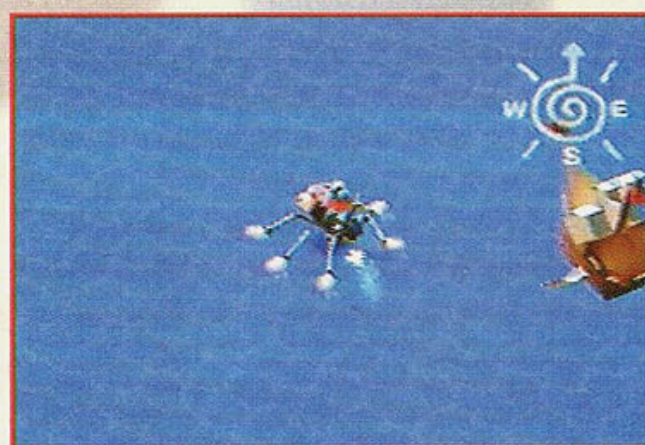


são acessíveis depois da morte da planta. Uma contém um brinquedo vivo e a outra um espiral de energia azul, que próximo a você, faz com que você saiba que não pode revelar suas verdadeiras propriedades sem a chave certa). De volta à vila, os nativos o receberão às portas da capela e agradecerão muito. Soltam Baby, realizam uma dança sagrada e não sendo

suficiente, convidam-no para a cabana do chefe para que ele lhe dê a Chester Flute, em ordem para que você saia da ilha. Tocando-a próximo ao mar, um corpo d'água é conjurado e você e Baby poderão atravessar por grandes massas de água. Depois de receber a flauta, entre na cabana que antes estava bloqueada pelos nativos e abra o baú para receber o brinquedo vivo Samurai. Saiba que também há uma maçã numa das caixas. Depois de receber Samurai, saia da vila de Kerple para ir ao norte, para a praia.



Música para viajar



Uma vez que você esteja na praia, use a flauta como os nativos indicaram. Um corpo d'água aparecerá permitindo que você e Baby viagem sobre ele. Agora use o tal corpo d'água para ir para a costa sul do continente, numa praia. Quando você chegar à praia, o corpo d'água perguntará se você quer deixá-lo. Desembarcando dele, vá para a cidade de Den Helder, a noroeste.

Uma nova missão...

Chegando a Den Helder, entre pela porta do topo à esquerda. Dentro você encon-



tra uma mulher (Gamella) numa mesa, em uma das salas. Ela dirá que Ikbee esteve na cidade recentemente e partiu para a torre ao norte. Parece que alguns dos cidadãos de Den Helder estão presos lá. Nesse momento deixe a cidade (antes, pegue um brinquedo vivo entrando numa porta próxima a loja de armas) e vá para a estrada que leva à torre (vá primeiro para leste e depois para norte no cruzamento).

... Na torre do norte

Chegando à torre, entre e vá para seu telhado (mas explore a torre também... há



muita coisa nos baús). No telhado pegue as coisas no baú e desça. No topo das escadas você encontrará um Gargoyle que estava escondido. Siga-o e você irá para os subterrâneos da torre. Aqui em baixo você encontra

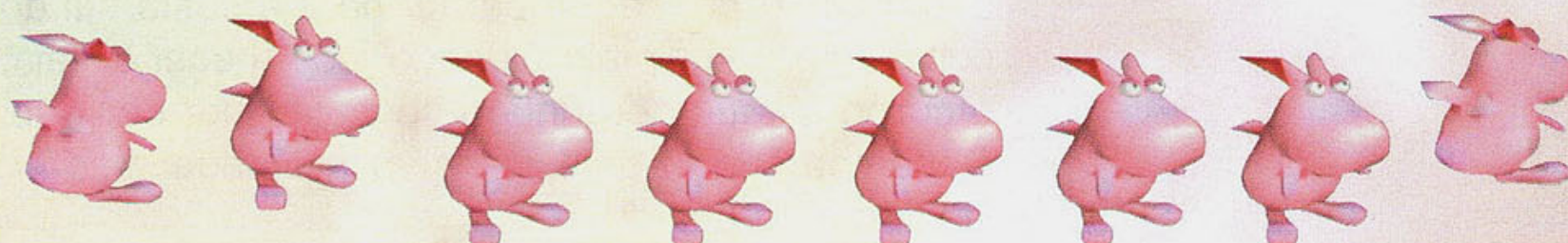
Dark Beat e Ikbee ouvindo atrás de uma porta para



saber o que há do outro lado da mesma. Você os chama e haverá algum barulho fazendo com que eles entrem pela porta em perseguição ao Gar-

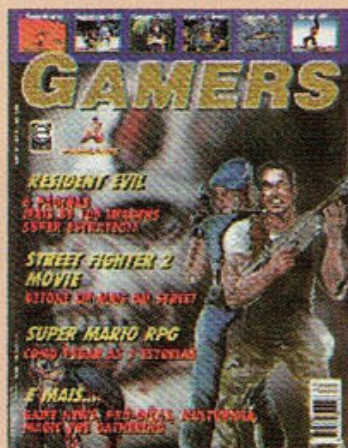


goyle. Siga-os e ajude-os a descobrir o que aconteceu aos cidadãos de Den Helder. Aqui você confrontará dois demônios que trabalham para Karmine, um inimigo para Dark Beat. Cada dupla tomará conta de um dos monstros. Matando-os, vocês libertam os cidadãos muito agradecidos. Assim Dark Beat volta à cidade para receber uma recompensa. Infelizmente você fica sabendo que ainda há um homem de Trisken desaparecido. Depois disso entre na sala onde as pessoas estavam presas e vá para a espiral de energia azul ao final do corredor.



GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 09
Cada R\$ 3,80



Cód.: RG 22
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 23
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 25
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 26
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 27
Cada R\$ 2,90



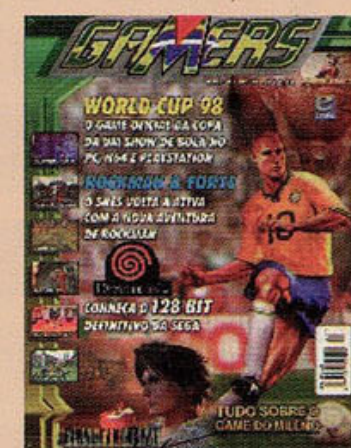
Cód.: RG 28
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 29
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 30
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 31
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 32
Cada R\$ 2,90



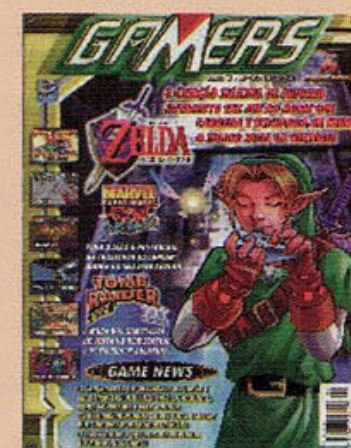
Cód.: RG 33
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 34
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 35
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 36
Cada R\$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R\$ 3,80 () Cód.: RG 29 - Cada R\$ 4,90 ()
Cód.: RG 22 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 30 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 23 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 31 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 24 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 32 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 25 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 33 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 26 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 34 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 27 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 35 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 28 - Cada R\$ 2,90 () Cód.: RG 36 - Cada R\$ 3,50 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

guardião

Passando a espiral de energia azul você encontra o homem de Trisken ao chão de uma máquina (guardião). Enquanto o homem diz que não pode se mover, a máquina é ligada e lhe ataca. Depois de derrotá-la, um baú fica em seu lugar con-



tendo um tal Solomon Ring que ficará na categoria junk. Após ter pego o item e escutado sobre Kalkanor do home de Trisken, saia daí e volte para Den Helder.



Um pedido de obrigado!

Na cidade volte para a cidade de Gamella e fale com o prefeito, seu pai. Por sua ajuda na libertação do povo, ele dará um brinquedo vivo. Saia então de Den Helder e vá para uma das praias. Na praia, use a flauta e viaje para a ilha mais a oeste do continente. Aqui nesta ilha você encon-

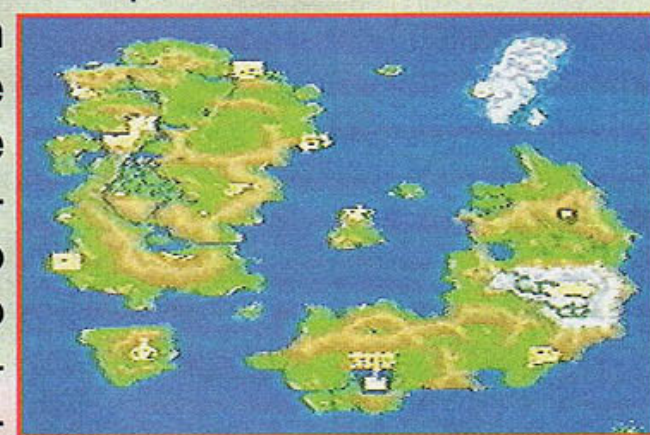


trará uma casa com uma grande chave (igual àquelas de dar corda em alguns brinquedos... de corda) no telhado. Entrando



você encontrará o dono da casa: Zeppeto. Ele é o inventor de um dos brinquedos vivos que você carrega. Quando falando com Zeppeto, o Sr

Neal pulará e apresentará Zeppeto formalmente (procure por um elmo). Depois de falar com Zeppeto volte à praia.



A missão continua...

Agora vá para uma praia que fica próxima a Isten. Depois vá para esta cidade (foto



A). Entre na casa nordeste na cidade e fale com a mulher de vestido azul próxima à porta. Ela conta que Marco está preso na igreja (construção a sudoeste com telhado azul escuro). Vá para a igreja e fale com a fanática que informa que descrentes não podem entrar durante as cerimônias. Mas você entra, mesmo assim. Desta forma você enfrenta um



Gargoyle que é o guardião da igreja. Matando-o, você liberta Marco. Carmen entrará então, e grata por seu feito convida-o e a todo seu grupo para seu casamento. O casamento será no próximo dia. Depois que tudo acabar saia de Is-ten e volte para aquela praia (se você falar com o casal em sua casa depois das cerimônias, ganha um brinquedo vivo; se voltar ao Coastal Inn, poderá encontrar outro em um baú, numa sala que antes era protegida por um gato). Na praia use a flauta e vá para o grande continente a sudeste. Lá você irá para a capital Trisken na parte central sul no mapa. Quando você chega ao continente (desembarque numa das praias a sudeste para poder ir para Trisken a pé), vá para a cidade de Trisken (há uma casa abandonada ao sul em que você pode achar outro brinquedo vivo).



Problemas no castelo



Chegando a Trisken vá para o castelo na parte ao sul da cidade. Lá você encontrará Kalkanor, Ramal e Gwinladin sendo apresentados ao Rei. Fale com os três, a mulher e o loiro, na entrada. Você saberá que há um ladrão no castelo. Depois que as saídas forem trancadas, fale com o loiro mais uma vez. Chegando próximo ao homem, ele foge. Siga-o e quando ele estiver cercado, atacará você. Derrote-o e veja Baby sair correndo. Antes de segui-lo, receba o Water Ring da mulher e vá atrás de Baby mais uma vez.



A permissão do rei

Para encontrar Baby, saia de Trisken pelo portão leste e vá para nordeste (a cidade de Trisken guarda um monte de itens. Você encontrará três brinquedos vivos aqui; se devolver um wallet que você ganha de um homem andando em torno da fonte, para um homem a oeste, que anda próximo de um velho, você ganha rubis. Na área de treino você pode levar Baby para treiná-lo a lutar contra seis tipos de inimigos com alinhamentos elementais). Você logo encontrará Baby aos portões que dão para Garan. Enquanto você fala com Baby, o Rei aparecerá e dará permissão para que vocês atravessem os portões.



O guardião da tumba

Passando os portões vá para norte e então leste, para a vila de Garan. Lá chegando vá pela trilha a leste. Aqui um homem bloqueia a passagem e conta uma historinha. Sua filha, Ann, foi presa junto a

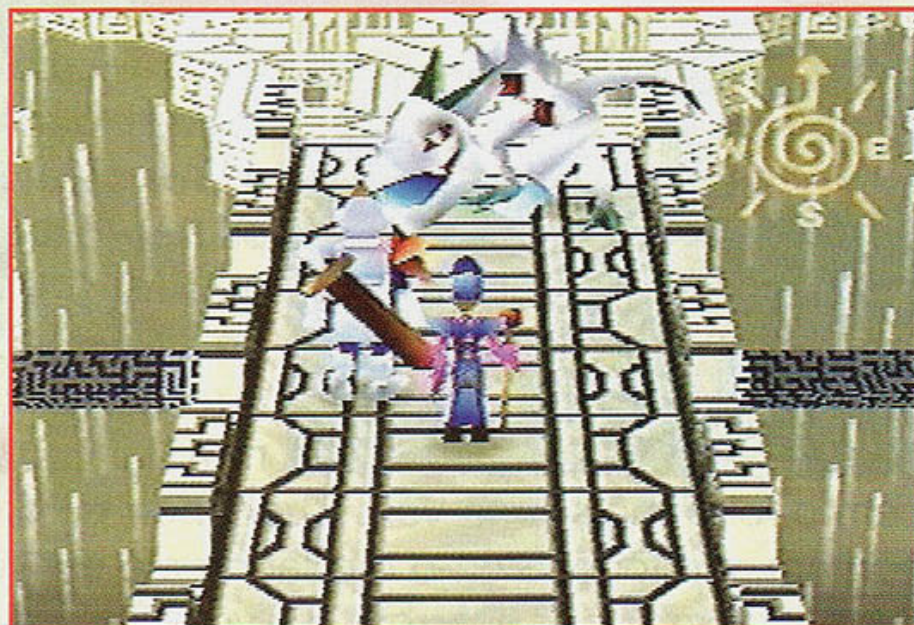


um gigante numa caverna que apareceu depois de um terremoto. Se você disser



que salvará a pequena Ann, poderá passar. Vá então para o local da caverna. Entrando, você descobre que a caverna agora é uma tumba. Na entrada você encontrará o guardião da tumba, um tal Ruval

(note que há um brinquedo vivo à frente da tumba). Vá até o tal guardião e ele acordará, atacando-o. Quando você estiver quase destruindo-o, a pequena Ann aparecerá impedindo que você acabe com Ruval. Depois de escutá-la, saia da tumba. À entrada você encontrará aqueles três: Kalkanor, Ramal e Gwinladin; entrando na tumba. Eles destroem o guardião deixando-o furioso. Você os ataca mas é impossível derrotá-los, então não gaste itens. Antes de partirem eles dizem que trarão a paz mundial derrotando Karmine e o culto Artema na God's Tower. Quando eles partirem, deixe a tumba e fale com o pai de Ann na trilha. Ele irá para a tumba para encontrar sua filha (se você segui-lo e falar com ele e sua filha, eles voltarão à cidade).

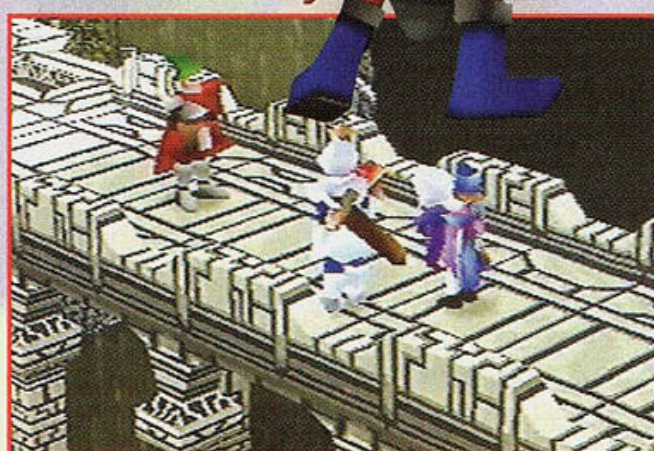


sábio

Sua próxima missão é ir para o norte, através de uma trilha pela montanha, e para a vila de Denvrado. A vila tem alguns itens, mas você só passará por ela. Fale com o homem (Shawn) às bordas da colina a nordeste. Responda sim às suas questões e ele mostrará uma torre gigante ao longe. A torre contém a chave para o conhecimento da origem de Baby. Esta é a God's Tower. Depois fale com o casal ao centro da vila. O homem cantará para você e perguntará se você não quer comprar uma cópia por mil rubis. Comprando você ganha também um brinquedo vivo. Muitas pessoas da vila dirão sobre Aruvin, o sábio que vive na capela a noroeste. Depois dessas conversas, saia por oeste. Vá pela próxima trilha pelas montanhas até chegar a uma igreja a noroeste sobre algumas ruínas. Aqui você poderá descansar e salvar o jogo se falar com o discípulo de verde à porta. Vá depois para a sala dos fundos para encontrar Aruvin levitando. Tentando acordá-lo você descobre que ele está muito cansado para falar. Saia daí, vá a nordeste, passe pelo Dark Bog e encontre a God's Tower.



Traições



Depois de passar o Dark Bog você chega a uma quebra na montanha que leva a uma trilha para uma grande ponte. Do outro lado da ponte estarão aqueles três convencidos. E adivinha com quem eles estão falando...? Com Karmine. Infelizmente para todos, o tal mago Gwinladin trabalha para Karmine e logo transforma-se num dragão morto-vivo. Assim, os outros dois serão devidamente derrotados restando somente você para acabar com a festa. Depois de matar o dragão vá para o lado de Ramal. Ela mencionará

Trisken antes de cair. Tente andar na torre agora e



você será barrado por uma parede de energia. Nehani acha que Aruvin, o sábio, tem a chave para abrir a parede. Volte para encontrar Aruvin, que mandará um assistente par ajudar Kalkanor e Ramal, dará a você outro brinquedo vivo e falará de um



GUARDIAN'S CRUSADE

grande mal que há na God's Tower. Baby então tentará ir sozinho, mas você o informará que onde um vai, todos vão.

A permissão do rei



Agora que você tem o brinquedo vivo de Aruvim volte para a torre e descubra que agora é possível entrar. Entre e vá pelas escadas da direita. Há baús contendo



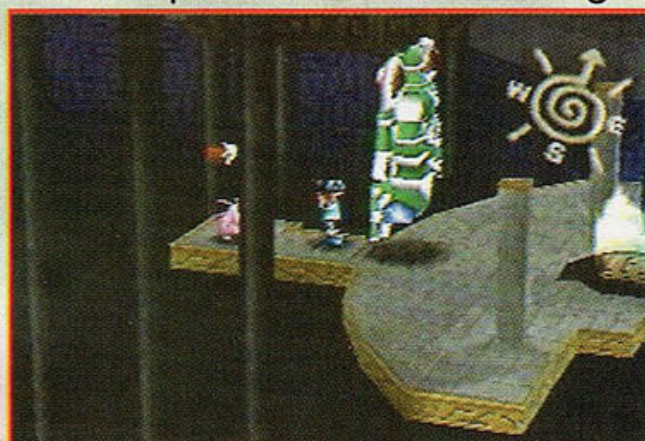
itens e armas pelas salas em volta, e pelas escadas da esquerda. Subindo você verá um buraco na parede. Use esta abertura para descansar e salvar o jogo. Depois de fazê-lo, prossiga na subida e encontre no topo do lance de escadas um baú contendo um Fire Ring. Aqui você também encontrará uma daquelas máquinas iguais aquela da North



Tower próximo a Den Helder. Cheque a máquina, acorde-a e destrua-a para receber outro brinquedo vivo! Atrás de onde estava a máquina você encontra uma rampa levando a uma plataforma com um anel de energia pulsando. Entre no anel (warp) e você será levado a outro lance de escada em espiral. Suba e encontre outro daqueles monstro-máquinas no topo. Derrote-o e você ganha outro brinquedo vivo. Depois vá para o próximo warp e você será levado ao topo da torre. Ande para a próxima sala para ver Karmine próximo a um dragão fatalmente ferido. Baby reage muito mal a isso e você descobre por que, quando ele começa a chorar e a chamar - Mama... Mas não fica só nisso. Ele tenta correr para junto de sua mãe mas é barrado por Kar-



mine que o joga longe deixando-o inconsciente. Quando Karmine está próximo de mandá-lo para o inferno acordando um mal antigo conhecido como Xizan, Dark Beat e Ikbee aparecem. Eles tentam fazer o melhor mas são muito fracos e são logo derrotados. Você fica furioso e parte para cima de Karmine. Quando você está quase derrotando-o, ele desaparece e diz que vocês chegaram tarde, pois o mal já foi acordado. Depois disso vá para Baby para ver se ele ainda está vivo. Quando você estiver do lado de Baby, sua mãe o chamará e usará



GUARDIAN'S CRUSADE



para tranquilizar a mãe de Baby. Chegando a uma laje fora da torre, Dark Beat monta em Ikbee, assim



como você monta em Baby, e os quatro deixam a torre, voando. Quando vocês estão longe, vocês vêem a torre ruir e em seu lugar aparecer uma enorme criatura cheia de tentáculos.

sua magia para revivê-lo. Baby acorda e vai para o lado de sua mãe que começa o processo de morte. De repente a torre começa a chacoalhar. Você chama, então, Baby e os dois (Dark Beat e Ikbee) para fugirem da torre. Enquanto vocês estão fugindo, aquele espírito que apareceu no começo do jogo aparece



torre ruir e em seu lugar aparecer uma enorme criatura cheia de tentáculos.



Destino



Este é Xizan, o mal que Karminne despertou. Xizan então mostra imensas asas e começa a querer voar.

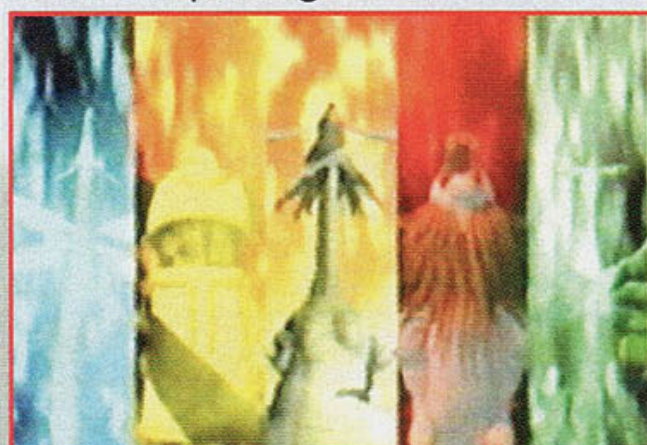
Você vai parar num lugar chamado Picard, sozinho. Baby e Nehani não estão com você, e é necessário que você os encontre (note que há um brinquedo vivo na sala em que você está). Você encontrará os dois numa sala com porta verde. Depois que você estiver com os dois, vá para a biblioteca (porta rosa).

Chegando a biblioteca você precisa



ler todo o material necessário, antes de poder sair. Os livros necessários são: Um livro que fala dos quatro itens sagrados (sword, armor, helmet e shield). O outro fala como Xizan (em filme) foi derrotado em seu primeiro reino de terror. Outro fala como trancafiar Xizan, e está numa estante à direita, elevada, na seção central da estante. O último fala sobre o Solomon Ring e está à direita, área elevada, de frente para a porta. Depois de ler o livro e ver o filme, você descobre que Karminne e seu comparsa estiveram eliminando cada um dos

cinco guardiões que prenderam Xizan no prisma de energia. Com a morte dos cinco, Karmine não só libertou Xizan, como aparentemente o fez para sempre. Depois disso saia da biblioteca e entre na sala com porta púrpura; a sala de Dark Beat. Fale com ele para ganhar as chaves para usar os warp gates, e mais facilmente encontrar os



itens sagrados. Depois de receber a chave vá para a porta amarela e descubra que agora é possível atravessá-la. Aqui nesta sala você encontra oito portas coloridas. Estes são os warp gates. Entrando em cada uma, você é mandado para uma localidade diferente no mapa. Aí vai uma lista (você deverá usar a chave que ganhou toda a vez que quiser voltar para Picard): Branco Picard.

Rosa: Na trilha da colina, fora de Carmarthen, próximo à casa de Galik.

Vermelho: Do outro lado das montanhas à oeste de Denvrado.



Laranja: Montanhas próximas a igreja de Aruvim.

Amarelo: Parte sul de Jungo.

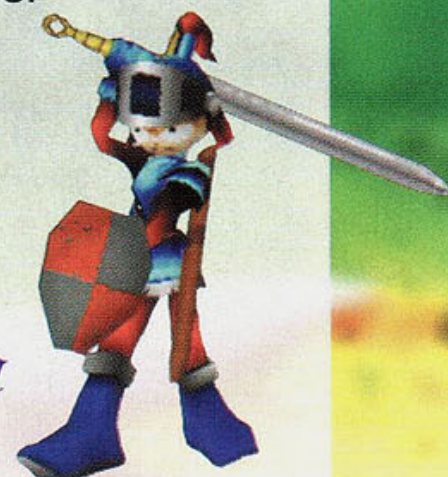
Verde claro: Sudeste de Den Heldar.

Verde escuro: Montanhas a oeste de Trisken.

Púrpura: Cavernas de Kell. Pegue agora a porta verde escura, é mais fácil. Lembre-se que agora Baby pode voar, permitindo novas viagens.



Problemas em Trisken



Vá para Trisken e você descobrirá que ela está tomada por Gargoyles. Mate todos e então procure o mago de verde que está fora da estalagem. Depois de derrotá-lo vá para o castelo de Trisken e fale com o rei. Você ganha então outro brinquedo vivo. Depois suba pelas escadas e encontre Kalkanor de Ramal recuperando-se.

Vá para Trisken e você descobrirá que ela está tomada por Gargoyles. Mate todos e então procure o mago de verde que está fora da estalagem. Depois de derrotá-lo vá para o castelo de Trisken e fale com o rei. Você ganha então outro brinquedo vivo. Depois suba pelas escadas e encontre Kalkanor de Ramal recuperando-se.



Mais problemas

Depois de libertar Trisken, volte para Zed Harbor para descobrir que lá também estão aquelas criaturas azuis detestáveis. Vá para as docas e você encontrará o chefe dos Gargoyles (Bosmie). Depois de umas palavras ele sairá, e você se vê obrigado a dar um fim nos gargoyles. Depois de matá-los, matar Bosmie nas docas e ganhar um brinquedo vivo do Governador, vá em busca dos quatro itens sagrados.



Procurando itens especiais



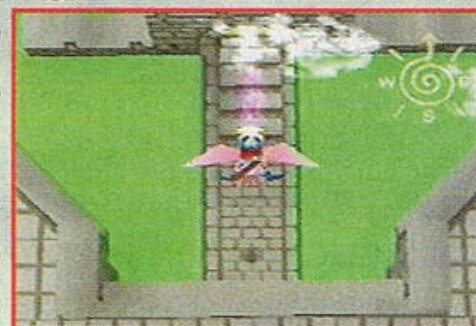
entre na sala com a espiral de energia azul.



Para encontrar o primeiro dos itens, o helmet, volte para a ilha de Kerple. Aquela em que Baby foi preso (note que os círculos brancos com marcas vermelhas dão a localização dos itens). Vá para a vila e entre na capela, então. Vá até onde você enfrentou a tal planta Yugonga, e entre na sala com a espiral de energia azul. Com a chave de Dark Beat você abre a porta para um corredor.



Ao final você encontrará o guardião do Helmet. Mate-o e você achará o helmet num baú. Depois volte e vá para Castle Ryan, um castelo abandonado localizado no continente oeste, a leste de Den Helder. Entre no castelo e você encontrará escadas para descer ao nível subterrâneo (há seis brinquedos vivos a serem encontrados no castelo). No porão você encontrará uma coruja que avisa onde estão os quatro interruptores. Há um em cada canto do nível mais alto do



GUARDIAN'S CRUSADE

Mais problemas

Depois de libertar Trisken, volte para Zed Harbor para descobrir que lá também



estão aquelas criaturas azuis detestáveis. Vá para as docas e você encontrará o chefe dos Gargoyles (Bosmie). Depois de umas palavras ele sairá, e você se vê obrigado a dar um fim nos gargoyles. Depois de matá-los, matar Bosmie nas docas e ganhar um brinquedo vivo do Governador, vá em busca dos quatro itens sagrados.



Procurando itens especiais



entre na sala com a espiral de energia azul. Com a



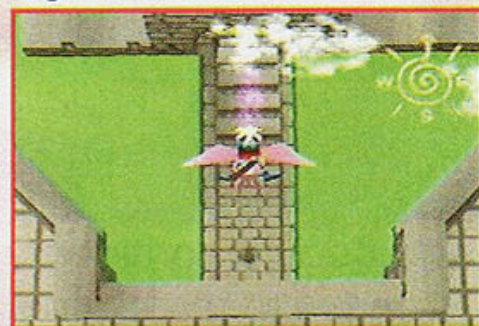
chave de Dark Beat você abre a porta para um corredor.

Para encontrar o primeiro dos itens, o helmet, volte para a ilha de Kerple. Aquela em que Baby foi preso (note que os círculos brancos com marcas vermelhas dão a localização dos itens). Vá para a vila e entre na capela, então. Vá até onde você enfrentou a tal planta Yugonga, e

entre na sala com a espiral de energia azul. Com a chave de Dark Beat você abre a porta para um corredor.



Ao final você encontrará o guardião do Helmet. Mate-o e você achará o helmet num baú. Depois volte e vá para Castle Ryan, um castelo abandonado localizado no continente oeste, a leste de Den Helder. Entre no castelo e você encontrará escadas para descer ao nível subterrâneo (há seis brinquedos vivos a serem encontrados no castelo). No porão você encontrará uma coruja que avisa onde estão os quatro interruptores. Há um em cada canto do nível mais alto do





castelo, cada um acessível por uma escada nas salas em volta da sala principal. Suba e vire os interruptores para abrir mais uma espiral de energia azul que o levará ao segundo item. Se você falar novamente com a coruja, poderá descansar e salvar o jogo. A espiral pode ser encontrada na sala ao sul da sala principal. Vá por ela para matar o guardião e pegar a Holy Sword. Depois saia de Castle Ryan.



Visitando a vila de gelo



Chegando lá vá para a vila de Iglús de Penguii, a oeste, e fale com o pingüim azul que está pescando e responda "YES" para ganhar outro brinquedo vivo. Em Penguii encontre ainda outro brinquedo vivo no boneco de neve gigante. Depois viaje para a caverna gelada (Nord Temple) a nordeste.



Em busca da armadura sagrada

A próxima coisa a fazer é ir para Denime Plains. Uma vez em Denime Plains, que



fica a sudoeste de Isten, você vê várias árvores gigantes caídas, com pequenos túneis em seus troncos. Mais ao sul dos túneis você entrará. Desça para a parte mais baixa (mas pegue um brinquedo vivo antes pe-



GUARDIAN'S CRUSADE

las partes mais altas). Lá você encontrará uma sala com um poço de energia e um baú. Pegue o que há no baú e entre no poço para confrontar o terceiro guardião e ganhar a Holy Armor. Depois volte e vá para o continente a nordeste.



final da caça aos itens

Uma vez na caverna, vá pela passagem a leste (antes explore as outras, por itens



e um brinquedo vivo) para ir para os níveis superiores. Lá você encontrará escorregadores. Siga esta ordem para encontrar a última espiral de energia azul: Longe, Oeste, Leste, Oeste. Quando a espiral aparecer, siga por ela e vá matar o último guardião. Depois de pegar o último dos itens, volte para Picard usando os warp gates.



Resolvendo alguns assuntos

Antes de voltar a Picard você pode pegar mais uns brinquedos vivos. Um com



Rogo em suas cavernas e enquanto ele estiver cavando. Com um mineiro na mina à direita em Carmarthen e um detetive em Den Helder, na área dos comuns. Em Garan você entra na igreja Artema e luta contra um seguidor; mate-o e não pegue o espinafre e você pegará outro brinquedo vivo num baú em outra sala. Ao lado, mais a oeste das montanhas que rodeiam God's Tower, você encontra uma

nova dungeon para explorar. A entrada é uma caverna. Vá por oeste e você chegará à entrada de uma caverna. Lá você encontra um baú debaixo de uma cachoeira e também encontra o chefe da dungeon, o Holy Dragon. Ele lutará contra você pois acha que você faz parte do grupo de Kalkanor. Depois de derrotá-lo você encontra o brinquedo vivo D'artagnam. Depois pegue Baby e voe para





Zeppeto's Island. Se você conseguiu pegar todos os brinquedos vivos do jogo, até aqui, ele lhe dará o mais bem trabalhado de todos, o Legend. Depois ele desaparecerá e você deve voltar para sua cidade natal, Orgo. Lá vá para sua casa e tire uma soneca. Depois de acordar você percebe que possui outro brinquedo vivo (um sujo... que depois de limpo parece ser um brinquedo vivo). Saiba que Sr Neal não gosta dele, mas você decide se deve pegá-lo. Antes de ir para encontrar Xizan, vá para Jungo, para ver que Bonik finalmente abriu sua loja, e ele tem bons itens.

escolhido

Depois de ter todos os itens e estar em Picard, procure por Dark Beat. Ele tentará



colocar a armadura sagrada mas descobrirá que o escolhido é você. Com a armadura em si, você desaparece para um teste. Você irá para uma pequena ilha a sudeste para confrontar Darwin, o antigo escolhido. Ele lutará contra você



para saber se você está pronto para Xizan. Quando derrotá-lo ele lhe perguntará se você se acha pronto (se você responder "NO", poderá voltar mais tarde e dizer "Yes"). Dizendo sim, você, Baby e Nehani são mandados para o local onde está Xizan. Karmine tentará atrapalhá-los, mas Dark Beat aparecerá para cuidar dele e para que vocês vão ao encontro de Xizan.



Darwin preparing t



confronto final



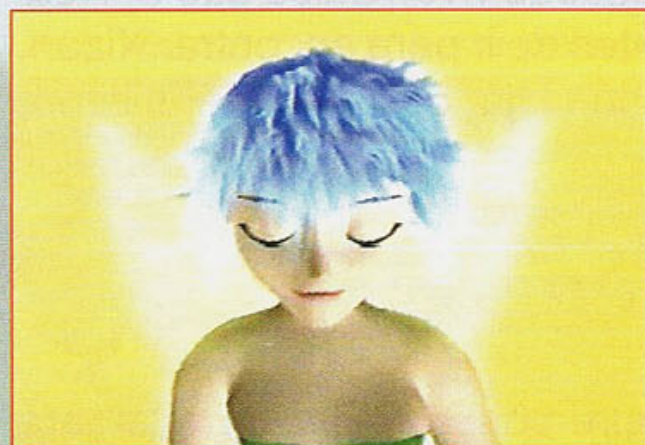
Agora você finalmente vai enfrentar o mal antigo. Antes de chegarem, Nehani fala



algumas palavras e então vocês se confrontarão. A batalha entre o bem e o mal começa agora. Depois de algum tem



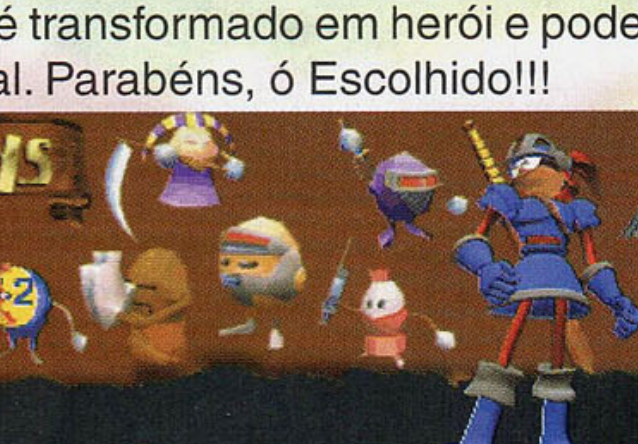
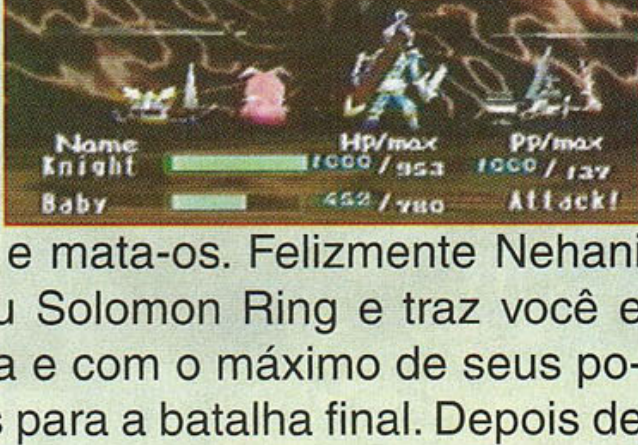
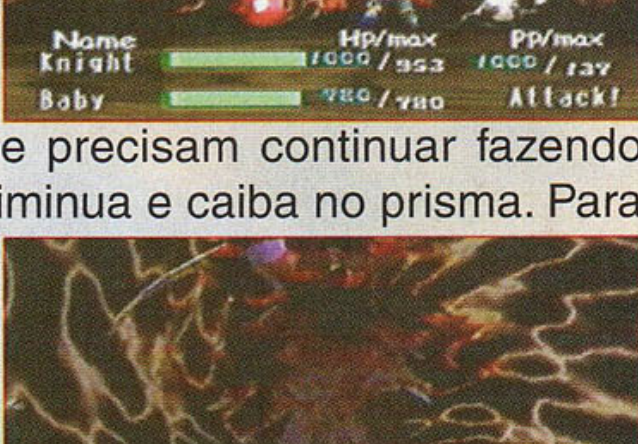
GUARDIAN'S CRUSADE



po de batalha, Baby o informa que Xizan está enfraquecido, e que é possível prendê-lo de volta no prisma de energia, como fizeram os primeiros heróis. Para

tanto você precisa transformar Baby em um dragão adulto. Para fazer isso vá para "Baby" no menu de batalha e escolha guardian. Baby então se transformará. Ele conseguirá unir a energia do prisma no próximo turno.

Vocês então conseguem começar a colocá-lo no prisma, e precisam continuar fazendo dano, até que ele diminua e caiba no prisma. Para sua surpresa, quando ele já está preso, quebra o prisma e volta a ser muito, muito poderoso. Enquanto vocês batalham, Xizan usa seu mais poderoso ataque (Armageddon) e mata-os. Felizmente Nehani pega com você seu Solomon Ring e traz você e Baby de volta a vida e com o máximo de seus poderes. Agora vamos para a batalha final. Depois de destruir Xizan você é transformado em herói e pode finalmente ver o final. Parabéns, ó Escolhido!!!



Receba em sua casa o melhor dos quadrinhos, vídeos, cardgames e toys!



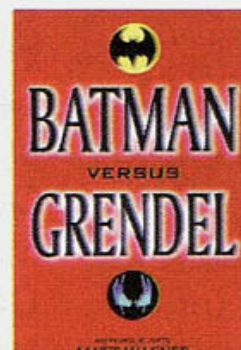
ÂNGELA 1 a 3
POR R\$ 19,90



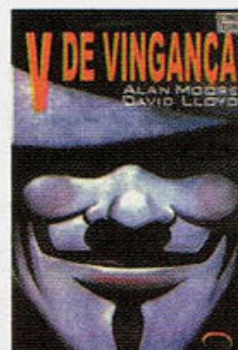
BLACHLASH 1 e 2
POR R\$ 10,00



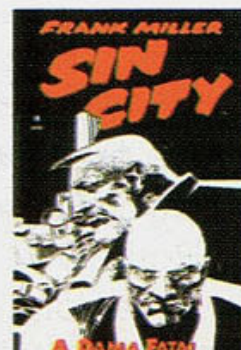
BATMAN/ALIEN
POR R\$ 6,90



BATMAN/GRENDEL
POR R\$ 6,90



V DE VINGANÇA
POR R\$ 16,00



SIN CITY
POR R\$ 19,00



E. NO PARAÍSO 1 a 3
POR R\$ 14,00



GEN - PÉS DESC.
POR R\$ 19,80



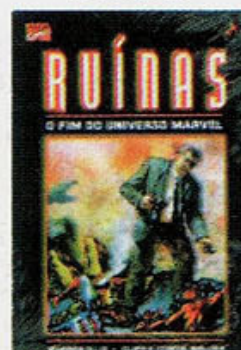
HELLBOY 1, 2 e 3
POR R\$ 12,00



BONE
POR R\$ 13,50



BRAS. H. METAL
POR R\$ 12,00



RUÍNAS ENCAD.
POR R\$ 6,90



COMICBOOK
POR R\$ 19,80



HOMEM ANIMAL Enc.
POR R\$ 7,00



TERM. CITY DO 1 AO 4
POR R\$ 16,50



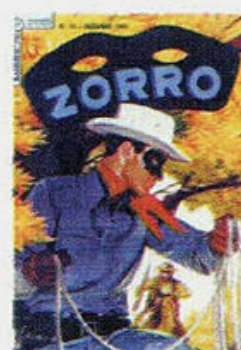
TARZAN/PREDADOR
POR R\$ 6,90



TIO SAM - 1 e 2
POR R\$ 10,00



VISÕES 2020 DO 1 AO 3
POR R\$ 12,00



ZORRO
POR R\$ 20,00



TA-NOR
POR R\$ 20,00



TARZAN
POR R\$ 20,00



BRUCUTU
POR R\$ 20,00



ROY ROGERS
POR R\$ 20,00



O ESPÍRITO
POR R\$ 20,00



A-01 R\$ 25,00



A-02 R\$ 20,00



A-03 R\$ 20,00



A-04 R\$ 20,00



A-05 R\$ 20,00



A-06 R\$ 25,00



A-07 R\$ 20,00



A-08 R\$ 20,00



RAGE MAÇO
R\$ 18,00



RAGE PACOTE
R\$ 5,00



SW S.E. MAÇO
R\$ 30,00



SW S.E. PAC.
R\$ 6,50



STAR WARS
R\$ 6,50



ALIENS MAÇO
R\$ 18,00



ALIENS PAC.
R\$ 5,50



MARVEL M.
R\$ 18,00



ESTÁTUA CORVO
R\$ 99,00



ESTÁTUA VAMPIRELLA
R\$ 65,00



ESTÁTUA BATMAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA SUPERMAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA SPIDER-MAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA MULHER GATO
R\$ 99,00



ESTÁTUA JOKER
R\$ 120,00



ESTÁTUA WITCHBLADE
R\$ 65,00

Enviamos para todo o Brasil

Para ter essas fantásticas obras em sua coleção, entre em contato com a gente! Passe já na nossa loja, ou peça por carta. Você pode efetuar o pagamento por cheque nominal ou cheque-correio em nome da **COMIX BOOK SHOP**. Ao valor total de seu pedido, acrescente mais R\$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para comprar vários itens de uma só vez, ou reúna os amigos e faça um pedido em conjunto. Nosso endereço é:

Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP - CEP 01420-002 - Telefones: (011) 883.2142 e 3061.3893.



CONTROLES

Direcional/botão análogo da esquerda (do Dual shock): Movimenta o personagem

Start/botão Círculo: Mostra a tela de menus

X: Aceita ou Fala com outros personagens

□: Mostra qual é o seu objetivo (Nehani)

▲: Correr/Cancel

L1/R2: Rotaciona a tela no sentido horário

R1/L2: Rotaciona a tela no sentido anti-horário

Select: Mapa on/off

Menu Non-battle (para mostrar este menu, coloque para a esquerda ou direita para ver os status dos personagens. No canto esquerdo da tela você verá o título desta seção do game. No canto direito você verá a quantidade de rubies que você pegou):

- 1- Itens
- 2- Equipment (equipamento)
- 3- Living Toys
- 4- Baby
- 5- Nehani
- 6- Settings (opções)

1- ITENS

Escolha o personagem:

Knight/Baby/Junk (Important) Objects

Escolha o item (com Baby, você pode apenas pegar ou jogar fora)

Escolha uma das opções abaixo:

Use (usar) **Give (dar)**
Equip (equipar) **Throw Away (jogar fora)**

2. EQUIPMENT

Escolha o tipo de objeto que você deseja equipar seguindo as categorias:

Sword (espada)
 Breastplate (armadura para o peito)
 Helmet (elmo)
 Shield (escudo)
 Ring (argola)

Escolha e equipe (um status baixo será mostrado em vermelho, alto em amarelo)

3. LIVING TOYS

Escolha o living toy que você deseja usar. Nem todos os living toys estão disponíveis para usar.

4. BABY

Give

Snack (dê comida)

Transformations (transformações)

Go Fetch (procurar)

Fly (voar)

Give Snack: Baby pode apenas comer o que está apenas no menu de itens principal. Quando alimenta-lo sua performance vai aumentar.

Go Fetch: Quando Baby retornar da sua procura ele vai perguntar se você quer pegar o item que ele guardou de volta (Yes/No), então você vai precisar elogiar (praise) ou brigar com ele (scold) ou dizer não para ele. Elogie Baby por trazer um bom item para fazê-lo sentir-se bem, pois brigar com ele vai fazê-lo ficar louco com você. Não dizer nada vai desaponta-lo.

Transformations: Esta é uma lista de formas que Baby aprende durante o game. Baby aprende a se transformar lutando com inimigos específicos.

Fly: Quando esta opção aparecer, você terá a habilidade de voar com Baby.

CONTROLES PARA VOAR

Direcional ou análogo da esquerda: Gira e voa para frente

R2/L1: vai para esquerda

R1/L2: vai para direita

□ ou ▲: Voa para frente

X: Pousa (somente em locais seguros)

5. NEHANI

Nehani é uma fadinha que viaja junto com seu grupo. Ela conta a você (muitas vezes em forma de dicas) qual o objetivo de sua jornada.

Battle Menu (Menu de batalha) (O Baby e os Living Toys só aparecem no menu quando você alcança certos pontos no jogo):

1. Luta (Fight) - escolha o alvo

2. Living Toys - escolha o living toy, então escolha o alvo

3. Itens - escolha o item, então escolha o alvo

4. Defend - defesa

5. Baby - escolha entre Attack, Defend, Help (proteger o Knight), Run (fugir), e transform (transformar). O comando de transformação estará baseado na sorte (luck) de Baby e como você o mantém feliz.

6. Run - fugir

ARMAS E ÍTEMS

LISTAS DE SHOPS - LOJAS

SAN CLARIA

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Angel's Tear	Cura Poison	10rb
Mind Berry	Cura Confusion	15rb
Freedom Root	Cura Paralysis	20rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb

KELL

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Angel's Tear	Cura Poison	10rb
Mind Berry	Cura Confusion	15rb
Freedom Root	Cura Paralysis	20rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb

BONIK (NO COASTAL INN)

Item	Efeito	Custo
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
AFM324	Alexander	3240rb

ISTEN

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Angel's Tear	Cura Poison	10rb
Mind Berry	Cura Confusion	15rb
Freedom Root	Cura Paralysis	20rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS

Armas	Atributo	Custo
Short Sword	Nenhum	100rb
Long Sword	Nenhum	110rb
Copper Sword	Nenhum	150rb
Iron Sword	Nenhum	200rb
Leather Armor	Nenhum	100rb
Padded Armor	Nenhum	110rb
Studded Armor	Nenhum	150rb
Iron Armor	Nenhum	200rb

Wooden Helmet	Nenhum	100rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Wood Shield	Nenhum	100rb
Wicker Shield	Nenhum	110rb
Copper Shield	Nenhum	150rb
Iron Shield	Nenhum	200rb
Ring of Calm	C\ Confusion	9980rb
Freedom Ring	C\ Paralysis	9980rb

ZED HARBOR

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb
Snoozeweed	Invoca Sleep	25rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS #1, LADO OESTE DA CIDADE

Armas	Atributo	Custo
Steel Sword	Nenhum	300rb
Pirates Sword	Water	400rb
Sage Sword	Nenhum	500rb
Viking Sword	Earth	600rb
Laminated Armor	Nenhum	300rb
Brigand Armor	Water	400rb
Studded Armor*	Nenhum	500rb
Viking Armor	Earth	600rb
Wooden Helmet	Nenhum	100rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Full Shield	Nenhum	300rb
Pirate Shield	Water	400rb
Studded Shield	Nenhum	500rb
Viking Shield	Earth	600rb
Brave Ring	C\ Fear	9980rb
Wake Ring	C\ Sleep	9980rb

*A Studded Armor vendida nesta loja pode atualmente ser chamada de "Sage" Armor. Existem diferentes status para a Studded Armor vendida na loja de armas/armaduras de ISTEN, quanto mais alto o preço, melhor a arma. Se você der esta armadura para Baby, ele vai coloca-la em um slot separado em sua lista de inventário.

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS #2, LADO LESTE DA CIDADE

Armas	Atributo	Custo
Mystical Sword	Water	750rb

GUARDIAN'S CRUSADE

LISTAS DE AR

GUARDIAN'S CRUSADE

Smash Sword	Earth	900rb
Raid Sword	Water	1050rb
Elven Sword	Light	1250rb
Eelskin Armor	Water	750rb
Rock Plate	Earth	900rb
Neptune's Armor	Water	1050rb
Elven Armor	Light	1250rb
Viking Helmet	Nenhum	1250rb
Viking Shield	Earth	600rb
Eelskin Shield	Water	750rb
Marble Shield	Earth	900rb
Oyster Shield	Water	1050rb
Elven Shield	Light	1250rb
Cobra Ring	C\ Poison	9980rb
Heat Ring	C\ Freezing	9980rb

ROGO'S HOUSE - O MERCADOR DENTRO DOTÚNEL

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb
Snoozeweed	Invoca Sleep	25rb

CARMARTHEN

Item	Efeito	Custo
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Spinach Snack	HP 250	800rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb
Wooden Cross	???	1000rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS

Armas	Atributo	Custo
Elven Sword	Light	1250rb
Dragon Sword	Darkness	1450rb
Scorpion Sword	Nenhum	1650rb
Dwarf Sword	Nenhum	1900rb
Dragon Armor	Darkness	1450rb
Scorpion Plate	Darkness	1650rb
Dwarven Mail	Nenhum	1900rb
Roman Armor	Nenhum	2150rb
Wooden Helmet	Nenhum	100rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Dragon Shield	Darkness	1450rb

Scorpion Shield	Nenhum	1650rb
Dwarven Shield	Nenhum	1900rb
Zeus' Shield	Nenhum	2150rb
Ring of Calm	C\ Confusion	9980rb
Freedom Ring	C\ Paralysis	9980rb

JUNGO

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb
Snoozeweed	Invoca Sleep	25rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS

Armas	Atributo	Custo
White Sword	Light	2400rb
Broad Sword	Nenhum	2700rb
Thunder Sword	Wing	3000rb
Fire Sword	Fire	3300rb
White Armor	Light	2400rb
Bone Plate	Nenhum	2700rb
Thunder Plate	Wind	3000rb
Fire Armor	Fire	3300rb
Wooden Helmet	Nenhum	100rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
White Shield	Light	2400rb
Bone Shield	Nenhum	2700rb
Thunder Shield	Wind	3000rb
Fire Shield	Fire	3300rb
Brave Ring	C\ Fear	9980rb
Wake Ring	C\ Sleep	9980rb

KERPLE ISLAND

Item	Efeito	Custo
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Spinach Snack	HP 250	800rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb
Wooden Cross	???	1000rb

DEN HELDAR

Item	Efeito	Custo
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Spinach Snack	HP 250	800rb

ARMAS E ÍTEMS

Peach Potion	PP 20	10rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb
Wooden Cross	???	1000rb

Freedom Ring	C\ Paralysis	9980rb
--------------	--------------	--------

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS #2, PRÓXIMO A PONTE DE TRISKEN CASTLE

Armas	Atributo	Custo
Jousting Sword	Wind	3600rb
Cobra Sword	Darkness	3950rb
Sword of Ra	Nenhum	4350rb
Kuldian Sword	Nenhum	4700rb
Jousting Armor	Wind	3600rb
Cobra Armor	Darkness	3950rb
Armor of Ra	Nenhum	4350rb
Kuldian Armor	Darkness	4700rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Viking Helmet	Nenhum	1250rb
Jousting Shield	Wind	3600rb
Cobra Shield	Darkness	3950rb
Shield of Ra	Nenhum	4350rb
Kuldian Shield	Darkness	4700rb
Cobra Ring	C\ Poison	9980rb
Heat Ring	C\ Freezing	9980rb

Armas	Atributo	Custo
Cleaver Sword	Nenhum	6800rb
Black Sword	Darkness	7300rb
Celtic Sword	Light	7800rb
Demon Sword	Darkness	8300rb
Bar Mail	Nenhum	6800rb
Black Plate	Darkness	7300rb
Celtic Plate	Light	7800rb
Leopard Armor	Darkness	8300rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Viking Helmet	Nenhum	1250rb
Marble Shield	Nenhum	6800rb
Black Shield	Darkness	7300rb
Celtic Shield	Nenhum	7800rb
Leopard Shield	Darkness	8300rb
Brave Ring	C\ Fear	9980rb
Wake Ring	C\ Sleep	9980rb

TRISKEN

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb
Snoozeweed	Invoca Sleep	25rb

GARAM

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb
Snoozeweed	Invoca Sleep	25rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS #1

Armas	Atributo	Custo
Eagle Sword	Nenhum	5100rb
Crusader Sword	Nenhum	5500rb
Hawk Sword	Wind	5950rb
Crusher Sword	Nenhum	6350rb
Eagle Plate	Nenhum	5100rb
Crusader Armor	Nenhum	5500rb
Hawk Armor	Wind	5950rb
Chain Mail	Nenhum	6350rb
Wooden Helmet	Nenhum	100rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Eagle Shield	Nenhum	5100rb
Crusader Shield	Nenhum	5500rb
Hawk Shield	Wind	5950rb
Granite Shield	Nenhum	6350rb
Ring of Calm	C\ Confusion	9980rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS

Armas	Atributo	Custo
Demon Sword	Darkness	8300rb
Royal Sword	Nenhum	8800rb
Artesian Sword	Nenhum	9350rb
Onyx Sword	Nenhum	9900rb
Leopard Armor	Darkness	8300rb
Royal Armor	Nenhum	8800rb
Artesian Armor	Nenhum	9900rb
Onyx Armor	Nenhum	10450rb
Iron Helmet	Nenhum	1050rb
Viking Helmet	Nenhum	1250rb
Leopard Shield	Darkness	8300rb
Royal Shield	Nenhum	8800rb
Artesian Shield	Nenhum	9900rb
Onyx Shield	Nenhum	10450rb
Cobra Ring	C\ Poison	9980rb
Heat Ring	C\ Freezing	9980rb

GUARDIAN'S CRUSADER

LISTAS DE AR

GUARDIAN'S CRUSADE

DENVRA DO

Item	Efeito	Custo
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Spinach Snack	HP 250	800rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Sick Weed	Invoca Poison	10rb
Rotten Weed	Invoca Confusion	15rb
Toadstool	Invoca Paralyze	20rb
Wooden Cross	???	1000rb

PENGUII

Item	Efeito	Custo
Candy Bar	HP 30	10rb
Hamburger	HP 80	100rb
Cheeseburger	HP 150	500rb
Peach Potion	PP 20	10rb
Bubble Gum	Cura Terror	20rb
Terror Seed	Invoca Terror	20rb
Go Go Bean	Cura Sleep	25rb

Snoozeweed Invoca Sleep 25rb

LOJA DE ARMAS E ARMADURAS

Armas	Atributo	Custo
Flame Sword	Fire	9980rb
Water Sword	Water	9980rb
Gaian Sword	Earth	9980rb
Avian Sword	Wind	9980rb
Sword of Chaos	Darkness	9980rb
Sword of Order	Light	9980rb
Platinum Sword	Nenhum	62000rb
Platinum Plate	Nenhum	62000rb
Platinum Helmet	Nenhum	62000rb
Platinum Shield	Nenhum	62000rb
Ring of Calm	C\ Confusion	9980rb
Freedom Ring	C\ Paralysis	9980rb
Brave Ring	C\ Fear	9980rb
Wake Ring	C\ Sleep	9980rb
Cobra Ring	C\ Poison	9980rb
Heat Ring	C\ Freezing	9980rb

LISTA DE ITENS

Nome	Efeito	Onde encontra
Candy Bar	Restaura 30 HP	Comum
Hamburger	Restaura 80 HP	Comum
Cheeseburger	Restaura 150 HP	Comum
Spinach Snack	Restaura 250 HP	Comum
Peach Potion	Restaura 20 PP	Comum
Apple	Restaura 1 PP	Zed Harbor Cafe
Angel's Tear	Cura Poison	Comum
Mind Berry	Cura Confusion	Comum
Go Go Bean	Cura Sleep	Comum
Bubble Gum	Cura Terror	Comum
Freedom Root	Cura Paralysis	Comum
Sick Weed	Invoca Poison	Comum
Rotten Weed	Invoca Confusion	Comum
Snoozeweed	Invoca Sleep	Comum
Terror Seed	Invoca Terror	Comum
Toadstool	Invoca Paralyze	Comum
Wooden Cross	???	Comum
Cute Toy	Living Toy	Orgo Mill
Dusty Toy	Living Toy	Casa em Orgo
Rusted Toy	Living Toy	Casa em Orgo
Wind Up Toy	Living Toy	Cabana em San Claria
Mysterious Toy	Living Toy	Cave of Fear
Cool Toy	Living Toy	Cave of Fear
Warp Gate Key	Warp Gates	Picard
Record	Um registro	Homem em Denvrado
Rose	Uma rosa sensual	Garota das flores em Trisken
Lily	Um lírio seco	Garota das flores em Trisken
Sad Letter	Faz com que sint-se triste	Go Fetch
Happy Letter	Faz com que sint-se feliz	Go Fetch
Seashell	Uma bonita concha	Go Fetch

ARMAS E ÍTEMES

Bug
Strange Bug
Spring

Este inseto tem asas
Uma pequena criatura
Um metal spring

Vários lugares
Rogo's Tunnel
Go Fetch

LISTA DE ARMAS

Ataque	Nome	Elemento base	Onde é encontrado
0	Short Sword	Nenhum	Começa o jogo com ela
+1	Long Sword	Nenhum	Comum
+2	Bronze Sword	Nenhum	Cave of Fear
+3	Copper Sword	Nenhum	Comum
+4	Iron Sword	Nenhum	Comum
+5	Steel Sword	Nenhum	Comum
+6	Pirates Sword	Water	Comum
+6	Buccaneer Sword	Earth	Zed Harbor Governor's
+7	Sage Sword	Nenhum	Comum
+7	Sword of Might	Nenhum	Kuldo Temple
+8	Viking Sword	Earth	Comum
+8	Crystal Sword	Nenhum	North Tower
+9	Attack Sword	Nenhum	Riverbed Dungeon
+9	Mystical Sword	Water	Comum
+10	Smash Sword	Earth	Comum
+11	Raid Sword	Water	Comum
+12	Elven Sword	Light	Comum
+12	Twisted Sword	Nenhum	Denime Plains
+13	Aztec Sword	Nenhum	Nord Temple
+13	Dragon Sword	Darkness	Comum
+14	Scorpion Sword	Nenhum	Comum
+15	Dwarf Sword	Nenhum	Comum
+17	White Sword	Light	Comum
+18	Broad Sword	Nenhum	Comum
+19	Thunder Sword	Wind	Comum
+20	Fire Sword	Fire	Comum
+21	Jousting Sword	Wind	Comum
+22	Cobra Sword	Darkness	Comum
+23	Sword of Ra	Nenhum	Comum
+24	Kuldian Sword	Nenhum	Comum
+25	Eagle Sword	Nenhum	Comum
+26	Crusader Sword	Nenhum	Comum
+27	Hawk Sword	Wind	Comum
+28	Crusher Sword	Nenhum	Comum
+29	Cleaver Sword	Nenhum	Comum
+30	Black Sword	Darkness	Comum
+30	Dark Sword	Darkness	Castle Ryan
+30	Holy Sword	Nenhum	Castle Ryan
+31	Celtic Sword	Light	Comum
+32	Demon Sword	Darkness	Comum
+33	Royal Sword	Nenhum	Comum
+34	Artesian Sword	Nenhum	Comum
+35	Onyx Sword	Nenhum	Comum
+35	Flame Sword	Fire	Bonik's
+35	Water Sword	Water	Bonik's
+35	Gaian Sword	Earth	Bonik's
+35	Avian Sword	Wind	Bonik's

GUARDIAN'S CRUSADE

LISTAS DE AR

GUARDIAN'S CRUSADE

+35	Sword of Chaos	Darkness	Bonik's
+35	Sword of Order	Light	Bonik's
+40	Miracle Sword	Nenhum	God's Tower
+41	Great Sword	Nenhum	Picard
+70	Platinum Sword	Nenhum	Bonik's

LISTA DE ARMADURAS

Defesa	Nome	Elemento Base	Onde é encontrado
0	Leather Armor	Nenhum	Começa o jogo com ela
+1	Padded Armor	Nenhum	Comum
+2	Bronze Mail	Nenhum	Kell inner caves
+3	Buccaneer Mail	Light	Isten
+3	Studded Armor*	Nenhum	Comum (Isten*)
+4	Iron Armor	Nenhum	Comum
+5	Laminated Armor	Nenhum	Comum
+6	Brigand Armor	Water	Comum
+7	Studded Armor*	Nenhum	Comum (Zed Harbor*)
+7	Kuldian Armor	Nenhum	Comum
+8	Viking Armor	Earth	Comum
+8	Crystal Armor	Nenhum	Serpent's Head Shrine
+9	Eelskin Armor	Water	Comum
+10	Rock Plate	Earth	Comum
+11	Neptune's Armor	Water	Comum
+12	Elven Armor	Light	Comum
+12	Quilted Armor	Nenhum	Denime Plains
+13	Obro Armor	Nenhum	Nord Temple
+13	Dragon Armor	Darkness	Comum
+14	Scorpion Plate	Darkness	Comum
+15	Dwarven Mail	Nenhum	Comum
+16	Roman Armor	Nenhum	Comum
+17	White Armor	Light	Comum
+18	Bone Plate	Nenhum	Comum
+19	Thunder Plate	Wind	Comum
+20	Fire Armor	Fire	Comum
+20	Splint Mail	Nenhum	North Tower
+21	Jousting Armor	Wind	Comum
+22	Cobra Armor	Darkness	Comum
+23	Armor of Ra	Nenhum	Comum
+25	Eagle Plate	Nenhum	Comum
+26	Crusader Armor	Nenhum	Comum
+27	Hawk Armor	Wind	Comum
+28	Chain Mail	Nenhum	Comum
+29	Bar Mail	Nenhum	Comum
+30	Black Plate	Darkness	Comum
+30	Dark Plate	Darkness	Castle Ryan
+30	Holy Armor	Nenhum	Denime Plains
+31	Celtic Plate	Light	Comum
+32	Leopard Armor	Darkness	Comum
+33	Royal Armor	Nenhum	Comum
+35	Artesian Armor	Nenhum	Comum
+36	Onyx Armor	Nenhum	Comum
+40	Miracle Armor	Nenhum	God's Tower
+41	Full Plate	Nenhum	Picard

ARMAS E ÍTEMS

+70 Platinum Plate Nenhum Bonik's

LISTA DE ELMOS (HELMET)

Defesa	Nome	Elemento base	Onde é encontrado
0	Wooden Helmet	Nenhum	Começa o jogo com ele
+10	Iron Helmet	Nenhum	Comum
+11	Viking Helmet	Nenhum	Comum
+29	Holy Helmet	Nenhum	Serpent's Head Shrine
+49	Zeppetto Helmet	Nenhum	Zeppetto Island
+69	Platinum Helmet	Nenhum	Bonik's

LISTA DE ESCUDOS

Defesa	Nome	Elemento Base	Onde é encontrado
0	Wood Shield	Nenhum	Começa o jogo com ele
+1	Wicker Shield	Nenhum	Comum
+2	Bronze Shield	Nenhum	Cave of Fear
+3	Copper Shield	Nenhum	Comum
+4	Iron Shield	Nenhum	Comum
+5	Tower Shield	Wind	Zed Harbor cannon
+5	Full Shield	Nenhum	Comum
+6	Pirate Shield	Water	Comum
+6	Bone Shield	Nenhum	Comum
+7	Studded Shield	Nenhum	Comum
+7	Crystal Shield	Nenhum	Serpent's Head Shrine
+8	Viking Shield	Earth	Comum
+9	Eelskin Shield	Water	Comum
+10	Marble Shield	Earth	Comum
+11	Oyster Shield	Water	Comum
+11	Twisted Shield	Nenhum	Denime Plains
+12	Elven Shield	Light	Comum
+12	Obro Shield	Nenhum	Nord Temple
+13	Dragon Shield	Darkness	Comum
+14	Scorpion Shield	Nenhum	Comum
+15	Dwarven Shield	Nenhum	Comum
+16	Zeus' Shield	Nenhum	Comum
+17	White Shield	Light	Comum
+19	Thunder Shield	Wind	Comum
+20	Devil's Shield	Darkness	North Tower
+20	Fire Shield	Fire	Comum
+21	Jousting Shield	Wind	Comum
+22	Cobra Shield	Darkness	Comum
+23	Shield of Ra	Nenhum	Comum
+24	Kuldian Shield	Darkness	Comum
+25	Eagle Shield	Nenhum	Comum
+26	Crusader Shield	Nenhum	Comum
+27	Hawk Shield	Wind	Comum
+28	Granite Shield	Nenhum	Comum
+29	Marble Shield	Nenhum	Comum
+30	Holy Shield	Nenhum	Nord Temple
+30	Dark Shield	Darkness	Castle Ryan
+30	Black Shield	Darkness	Comum
+31	Celtic Shield	Nenhum	Comum
+32	Leopard Shield	Darkness	Comum

GUARDIAN'S CRUSADE

LISTAS DE AR

GUARDIAN'S CRUSADE

+33	Royal Shield	Nenhum	Comum
+35	Artesian Shield	Nenhum	Comum
+36	Onyx Shield	Nenhum	Comum
+40	Miracle Shield	Nenhum	God's Tower
+41	Steel Shield	Nenhum	Picard
+70	Platinum Shield	Nenhum	Bonik's

LISTA DE RINGS (ARGOLAS)

Nome	Elemento	Proteção	Onde é encontrado
Ring of Calm	Nenhum	(contra) Confusion	Comum
Freedom Ring	Nenhum	(contra) Paralysis	Comum
Brave Ring	Nenhum	(contra) Fear	Comum
Wake Ring	Nenhum	(contra) Sleep	Comum
Cobra Ring	Nenhum	(contra) Poison	Comum
Heat Ring	Nenhum	(contra) Freezing	Comum
Water Ring	Water	(contra) Fire	Mulher em Trisken
Fire Ring	Fire	(contra) Water	God's Tower
Earth Ring	Earth	(contra) Wind	Castle Ryan
Wind Ring	Wind	(contra) Earth	Nord Temple

LIVING TOYS

Living Toys são pequenos ajudantes robóticos que você vai encontrar em suas viagens pelo jogo. Estes pequenos ajudantes são usados principalmente durante as batalhas (com exceção do Mapster que pode ser usado fora das batalhas) como membros extras do grupo ou às vezes para encher o seu nível de HP/PP levels. Para usá-los basta escolher os "Living Toys" no seu menu de batalha (battle menu), então escolha qual deles quer chamar da lista. Qualquer living toy que for derrotado (principalmente quando levam um golpe violento, embora nenhum dos living toys tenha hit points) poderá ser usado novamente durante uma próxima batalha. Você pode apenas usar três living toys por turno. Aqui está uma lista dos living toys na ordem em que eles aparecem no menu non-battle:

C = Contínuos, fica fora durante a batalha se for derrotado

M = Múltiplo, pode ser usado mais de uma vez, mas precisa ser re-invocado

S = Simples, pode ser usado apenas uma vez por batalha

Toy	Tipo	Toy	Tipo
Angel	M	Assassin	C
Avalanche	C	Baron	C
Championo	S	Cheergirl	M
Classique	S	Clericy	C
Confuso	S	Contributor	C
Cupid	M	D' Artagnan	C
Da Bomb	C	Dark Cross	S
Dark Postle	C	Ditchmobile	M
Douwner	M	Dr. Gas	S
Dr. Snooze	M	Draken	S
Earshot	C	Foreman	C
Freakz	S	Freud	M
Frooze	M	Frostall	S
Gabriel	M	Generosity	C
Heal Bat	C	Hobo Joe	C
Holy Cross	S	Hornet	M
Insectorfly	M	Jupiter	C
Kimoni	M	Legend	C
Mapster	C	Marilyn	M

ARMAS E ÍTEMS

Mermaid	C	Mi Armour	M
Miner	C	Minicar	C
Mossman	M	Mr. O'Neal	C
Mudsy	M	Ninja	C
Nurse	M	Peacemaker	S
Phoenix	M	Pippanic	M
Psychodoc	M	Pyro	C
Resetter	M	Ringsider	C
Sacribat	C	Samurai	C
Sermone	C	Stare	C
Sumode	S	Tarantula	M
Terroroid	M	Timeout	C
Toughwall	C	Vampire	C
Vegas	C	Verseus	C
Viper	M	Voodoodoll	S
Walkbomb	S	Whyme	C
Windmeister	C		

LISTA DE HABILIDADES DOS LIVING TOYS

PP	Nome	Magia ou Habilidade
20	Angel	Heal em todos
2	Assassin	Depois de três turnos atira uma rajada com a machine gun
2	Avalanche	Ataca com Earth spells
2	Baron	Transforma 10% do seu dano em rubies
??	Championo	Usa metade do seu PP para atacar
2	Cheergirl	Detona um grande poder ofensivo
2	Classique	Invoca Sleep para todos os inimigos
3	Clericy	Heal
2	Confuso	Invoca Confusion para todos os inimigos
5	Contributor	Joga 20 rubies no inimigo
10	Cupid	Heal em todos (médio)
20	D' Artagnan	Causa um dano maior com sua lance
2	Da Bomb	Explode todos depois de três turnos
2	Dark Cross	Invoca Darkness para todos
2	Dark Postle	Dano em todos (Darkness, pequeno)
2	Ditchmobile	Invoca Speed up
2	Douwner	A defesa eo ataque do inimigo cai
2	Dr. Gas	Invoca Poison Gas para todos
4	Dr. Snooze	Invoca Sleep em todos os inimigos
4	Draken	Pega metade do HP de todos
5	Earshot	Descobre as fraquezas do inimigo
2	Foreman	Ataca, sai do labirinto sem batalha
2	Freakz	Invoca Terror em todos
2	Freud	Invoca Sleep
15	Frooze	Invoca ice attack
2	Frostall	Invoca ice em todos
50	Gabriel	Usa Heal no grupo até chegar ao máximo
2	Generosity	Dá uma recompensa se você ganhar a batalha
10	Heal Bat	Ataca com o mesmo HP de volta
2	Hobo Joe	Rouba itens dos inimigos
2	Holy Cross	Elimina o darkness de todos
2	Hornet	Poison attack
2	Insectorfly	Diminui a defesa do inimigo

GUARDIAN'S CRUSADE

LISTAS DE AR

GUARDIAN'S CRUSADE

2	Jupiter	Dano para todos
10	Kimoni	Heal (médio)
50	Legend	Provoca dano em massa
2	Mapster	Ataque pequeno e mapa quando não está na batalha
20	Marilyn	Restaura o HP total de um membro do grupo
2	Mermaid	Provoca water attack
2	Mi Armour	Aumenta a defesa
2	Miner	Ataca e cava tesouros fora das batalhas
2	Minicar	Invoca um poderoso ataque (geralmente erra)
2	Mossman	Diminui o poder de ataque do inimigo
2	Mr. O'Neal	Ataque (pequeno)
2	Mudsy	Speed dos inimigos diminui
2	Ninja	Invoca ninja - como ataques de magia
5	Nurse	Heal
0	Peacemaker	Ataques aleatórios, acerta o grupo e deixa o HP e o PP em zero
2	Phoenix	Todos retornam para condições normais
2	Pippanic	Invoca Confusion
2	Psychodoc	Pega 20 HP e dá 10 PP
5	Pyro	Attack (Fire, médio)
20	Resetter	Reinicia a batalha
2	Ringsider	Conta o que está acontecendo na batalha
20	Sacribat	Ataque, Sacrifica um living toy por uso
10	Samurai	Ataque médio, Provoca o retorno dos outros Toys
50	Sermone	Revive você se estiver morto
2	Stare	Ataque, Uma visão superior das cidades
2	Sumode	Invoca um poderoso raio (erra bastante)
2	Tarantula	Invoca Poison contra todos os inimigos
2	Terroroid	Invoca Terror
5	Timeout	Sem danos para nenhum dos lados durante três turnos
4	Toughwall	Cria um escudo para cobrir o personagem
5	Vampire	Ataca todos os inimigos, perde 10% do HP
2	Vegas	Mostra games de chance
2	Verseus	Causa dano duplo
5	Viper	Paralisa o inimigo
4	Voodoooll	Invoca magias
2	Walkbomb	Ataca, baseado na distância que você andou
4	Whyme	Distrai os inimigos
2	Windmeister	Invoca Wind (grande ataque)

LISTA DE LOCALIZAÇÃO DOS LIVING TOYS

Nome	Onde é encontrado
Mr. O'Neal	Depois de derrotar Mushmare em Kell
Cupid	Recebe do Mr. O'Neal se tiver o item correto
Dark Postle	Recebe do Mr. O'Neal se tiver o item correto
Jupiter	Recebe do Mr. O'Neal se tiver o item correto
Nurse	Recebe do Mr. O'Neal se você tiver o item correto
Viper	Recebe do Mr. O'Neal se você tiver o item correto
Pyro	Recebe do Mr. O'Neal se você tiver o item correto
Da Bomb	Encontrado em Kell na storage room
Phoenix	Encontrado em Kell nas cavernas
Walkbomb	Encontrado nas cavernas de Kell
Timeout	Encontrado no ninho depois de derrotar o pássaro nas cavernas de Kell
Mapster	Recebe dos donos do Coastal Inn

ARMAS E ÍTEMS

Kimoni
Contributor
Baron
Minicar
Heal Bat
Vampire
Miner
Psychodoc
Foreman
Clericy
Freud
Angel
Ditchmobile
Ringsider
Mi Armour
Terroroid

Mudsy
Pippanic
Hobo Joe
Samurai
Insectorfly
Dowwner
Tough Wall
Vegas
Mossman
Windmeister
Whyme
Marilyn
Stare
Dr. Snooze
Tarantula
Sacrifat
Sumode
Hornet
Gabriel
Dark Cross
Holy Cross
Verseus
Generosity
Cheergirl
Assassin
Dr. Gas
Classique
Freakz
Confuso
Earshot
Resetter
Mermaid
Frooze
Draken
Frostall
Avalanche
Voodoodoll
Sermone
Championo

Encontrado em Isten
Encontrado na casa de Richten em Isten
Encontrado na casa do governador em Zed Harbor
Encontrado em Zed Harbor, perto da doca
Encontrado na livraria da Igreja em Zed Harbor
Recebe de uma freira na igreja de Zed Harbor
Encontrado na Carmarthen mine
Encontrado em Kuldo Temple
Encontrado em Kuldo Temple
Encontrado em Kuldo Temple
Encontrado em Kuldo Temple
Encontrado em Kuldo Temple
Recebe da cúpula em Jungo depois de colocar o nome
Recebe de um pingüim amarelo em Jungo
Encontrado na lighthouse na Jungo Island
Encontrado em um baú na proa do navio antes de deixar Jungo
Encontrado em hut na Kerple Island
Encontrado em Serpent's Head Shrine em Kerple Island
Encontrado em Serpent's Head Shrine em Kerple Island
Em hut em Kerple Island, depois de derrotar Yugonga
Encontrado em Den Helder
Encontrado em North Tower
Encontrado em North Tower
Encontrado no telhado da North Tower
Encontrado no nível inferior da North Tower
Recebe do pai de Gamella antes de liberta-lo
Em um baú em Coastal Inn, bloqueado por um gato
Recebe de Carmen, depois que ela se casa com Marco
Encontrado em uma casa em Trisken
Recebe do recruta em Trisken depois de passar no teste
Recebe do "fazedor de relógios", na casa em Trisken
Encontrado em Trisken bell tower
Encontrado em Garam Tomb
Dado por um homem cantando em Denvrado
Dado por Aruvín, depois de voltar da God's Tower
Dado depois de derrotar o primeiro guarda da God's Tower
Dado depois de derrotar o segundo guarda da God's Tower
Encontrado em um baú em Picard
Recebe do Rei de Trisken depois da liberação
Dado pelo Governador de Zed Harbor depois da liberação
Encontrado no subsolo em Castle Ryan
Encontrado em um baú no andar superior do Castle Ryan
Encontrado em um baú na parte superior do Castle Ryan
Encontrado em um baú na parte superior do Castle Ryan
Encontrado em um baú na parte superior do Castle Ryan
Encontrado em Denime Plains
Encontrado em uma grande árvore em Denime Plains
Dado pelo pingüim pescador em Penguii, diga sim (yes)
Encontrado em um gigantesco homem de neve em Penguii
Encontrado no Nord Temple a noroeste de Penguii
Encontrado em Nord Temple
Dado a você por Rogo em um túnel mais tarde no jogo
Encontrado em Carmarthen mais tarde no jogo
Recebe do detetive Den Helder
Encontrado em um baú em Artema Church

GUARDIAN'S CRUSADE

LISTAS DE AR

Ninja
D' Artagnan

Encontrado em um baú no riverbed dungeon
Encontrado depois de derrotar Holy Dragon, no riverbed
dungeon

Legend
Peacemaker

Dado por Zeppetto depois de pegar todos os living toys
Encontrado na sua casa em Orgo depois de dormir

ITENS IMPORTANTES

Nome	Onde é encontrado
1. Courage	Começa o jogo com ele
2. Smile	Começa o jogo com ele
3. Letter San	Claria MayorRecebe do prefeito de Orgo
4. Cute Toy	Encontrado em um baú em um moinho em Orgo
5. Dusty Toy	Encontrado em uma casa em Orgo (dark porch)
6. Rusted Toy	Encontrado em uma casa em Orgo (dark porch)
7. Wind Up Toy	Encontrado em uma cabana na praia em San Claria
8. Mysterious Toy	Encontrado na Cave of Fear
9. Cool Toy	Encontrado na Cave of Fear
10. Heavy Stone	Recebe depois de encontrar Baby no ninho dos pássaros
11. Stone Slate	Recebe de Rogo no seu túnel
12. Tickets	Troque uma pedra pesada por eles em Zed Harbor
13. Solomon Ring	Encontrado em North Tower
14. Wallet	Dado por um homem próxima à fonte em Trisken

LISTA DE LEVEL UP

Esta é a lista do número de pontos de experiências necessários para que o Knight suba de Level. O Baby precisa dos mesmos números de experiências para passar de level, mais para ele vai depender de como você está cuidando dele.

Level	Max HP			
Experiência				
1	18	0	26	359
2	26	15	27	372
3	33	33	28	386
4	41	55	29	400
5	48	82	30	415
6	54	115	31	430
7	61	156	32	446
8	69	207	33	462
9	78	270	34	479
10	88	348	35	496
11	99	445	36	514
12	111	566	37	532
13	124	717	38	551
14	138	905	39	570
15	153	1,140	40	590
16	169	1,433	41	610
17	186	1,799	42	631
18	204	2,256	43	652
19	223	2,827	44	674
20	243	3,540	45	696
21	264	4,431	46	719
22	286	5,544	47	742
23	309	6,935	48	766
24	321	8,673	49	790
25	346	10,845	50	815
			51	840
			52	866
			53	892

FORMAS E ÍTEMS

54	919	714,989	63	1,182	1,009,892
55	946	747,756	64	1,214	1,042,659
56	974	780,523	65	1,246	1,075,426
57	1,002	813,290	66	1,279	1,108,193
58	1,031	846,057	67	1,312	1,140,960
59	1,060	878,824	68	1,346	1,173,727
60	1,090	911,591	69	1,380	1,206,494
61	1,120	944,358	70	1,415	1,239,261
62	1,151	977,125	71	1,450	1,272,028

FORMAS E ATAQUES DO BABY

Chomp

Hammer (attack)
Headbutt
Hammer
Glove
Sword
Ibkee
Knogyn
Psycho Cat
Tread
Fatal Frog
Zakra
Jelfishman
Crabby Fish
Bobo Dragon
Dino
Snakera
Buffoo
Eyevee
Guardian

Ataque padrão

Acontece aleatoriamente
Acontece aleatoriamente, faz com que Baby fique louco
Acontece aleatoriamente, pode invocar Confusion
Acontece aleatoriamente, pode invocar Sleep
Acontece aleatoriamente, pode invocar Paralyze
Recebe depois de lutar com Dark Beat e Ibkee em Isten
Recebe do monstro Knogyn
Recebe do monstro Psycho Cat
Recebe do monstro Tread
Recebe do monstro Fatal Frog
Recebe do monstro Zakra
Recebe do monstro Jelfishman
Recebe do monstro Crabby Fish
Recebe do monstro Bobo Dragon
Recebe do monstro Dino
Recebe do monstro Snakera
Recebe do monstro Buffoo
Recebe do monstro Eyevee
Recebe quando estiver lutando com Xizan

RANDOM NOTES

Baby funciona como um espaço extra para você guardar itens. Se o inventário de itens do seu personagem estiver cheio, você pode deixar os seus itens (exceto aqueles ganhos depois de batalhas) com Baby.

Baby pode carregar 100 itens de cada item do jogo.

Algumas magias lançadas no seu personagem (como confusion, terror ou sleep), podem ser removidas com um ataque físico (physical attack). Durante a batalha.

O comando de transformação de Baby está disponível baseando-se em como você o trata e o alimenta. Se ele estiver feliz, você tem uma enorme chance de que ele se transforme para ajudá-lo. Candy bars são ótimos itens para alimentar Baby e mantê-lo feliz. Ele também curte insetos. Se o comando de transformar desaparecer (isso ocorre depois de deixar Trisken, mas por pouco tempo). Baby ficará com a habilidade de se transformar aleatoriamente, então você não poderá definir qual a sua transformação...

O HP de Baby depende de como ele está sendo tratado (mantenha-o bem alimentado, feliz, não exija demais dele e não deixe que ele seja muito atingido durante as batalhas).

Vários fatores vão influenciar a atitude de Baby, como ser muito atingido em batalhas, ser mal alimentado, mantê-lo machucado depois de uma batalha, ignorá-lo (Não conversar com ele durante as batalhas), sobrecarregá-lo, deixá-lo triste e etc...

Não permitir que essas coisas aconteçam vão fazer com que você tenha um Baby feliz e saudável. Nenhum living toy pode ser destruído permanentemente, por isso se algum deles for derrotado em uma batalha não se preocupe pois ele poderá ser usado na batalha seguinte.

Nehani lançará aleatoriamente uma magia de cura em seus personagens durante a batalha. Se Baby for morto na batalha, ele ressuscitará...

GUARDIAN'S CRUSADE

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO



PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

**A MAIOR REDE DE LOJAS
ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO
BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50
LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA
PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ,
COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US\$
25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO ENTRE
12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM
SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL
ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A
EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE
MERCADO.**



Estamos
entre as 90 maiores marcas
de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)



CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:

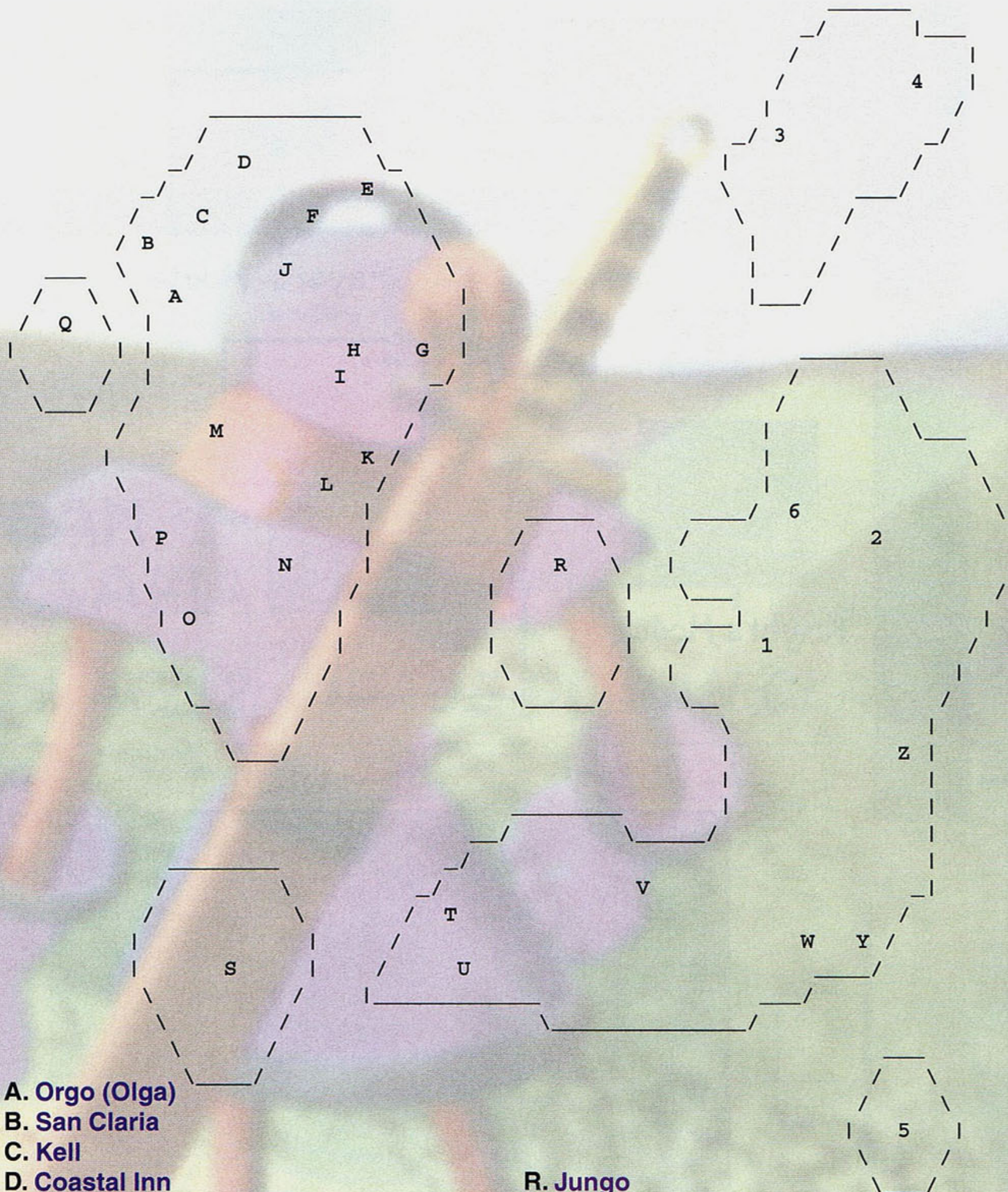
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:

TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

M A P A S

GUARDIAN'S CRUSADE

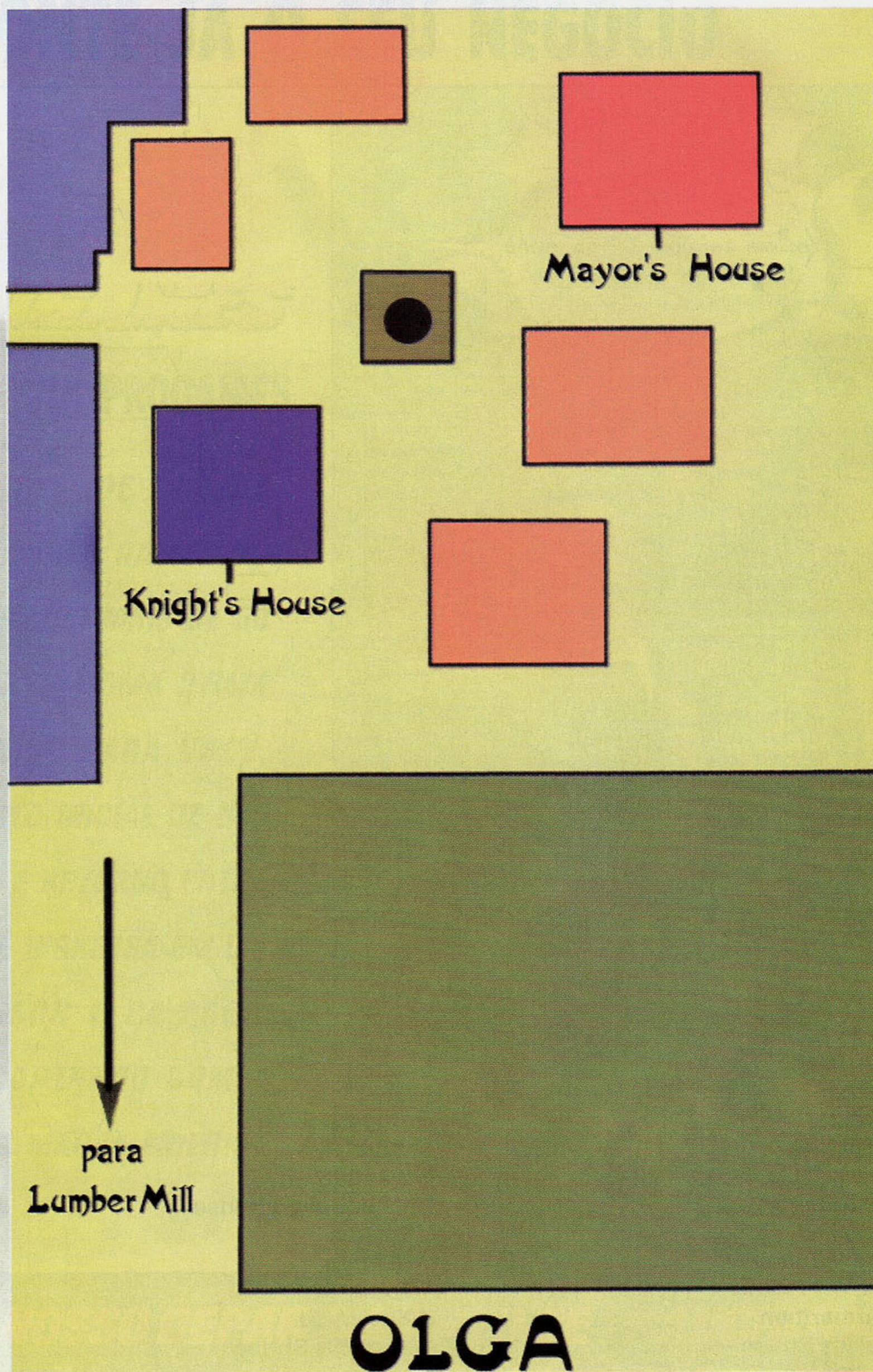


- A. Orgo (Olga)
- B. San Claria
- C. Kell
- D. Coastal Inn
- E. Isten
- F. Tent
- G. Zed Harbor
- H. Desert
- I. Rogo's Tunnel
- J. Denime Plains
- K. Carmarthen
- L. Galik's House
- M. Kuldo Temple
- N. Castle Ryan
- O. Den Helder
- P. North Tower
- Q. Zeppetto's House

- R. Jungo
- S. Kerple
- T. Watchtower
- U. Abandoned House
- V. Trisken
- W. Garam
- Y. Tomb
- Z. Denvrado
- 1. Aruvin's Shrine
- 2. God's Tower
- 3. Penguii
- 4. Nord Temple
- 5. Darwin
- 6. Riverbed Dungeon

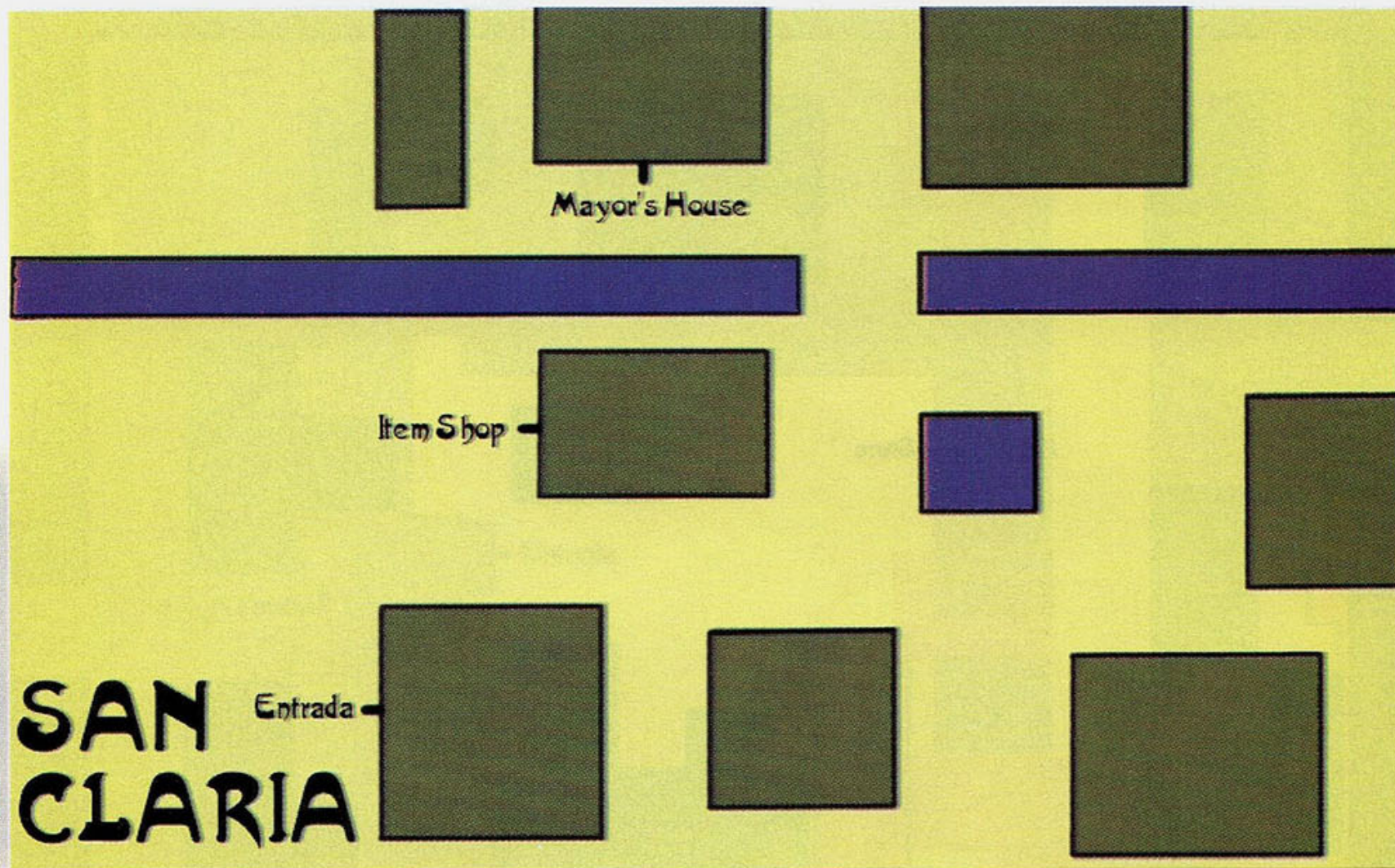
M A P A S

GUARDIAN'S CRUSADE

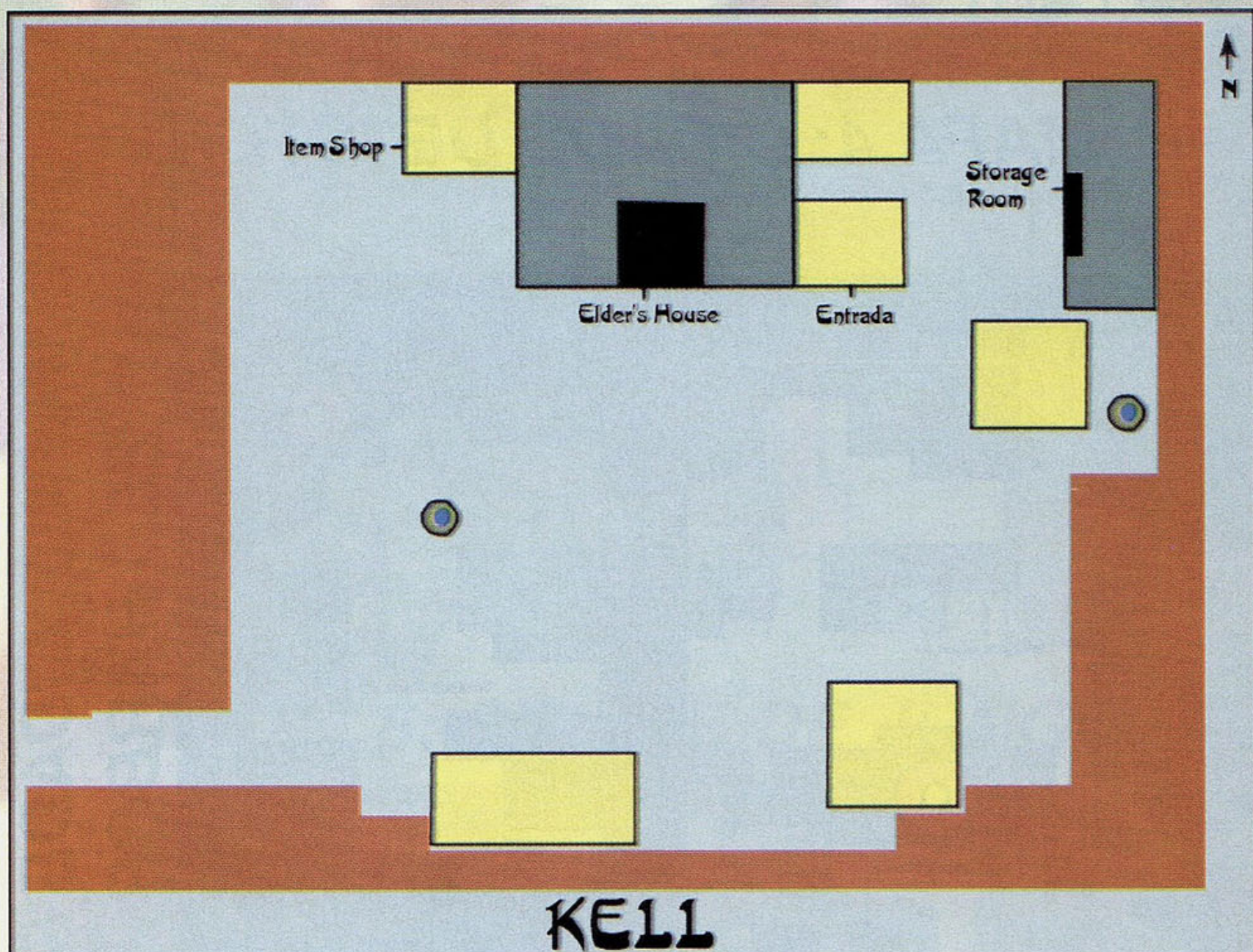


MAPA 1: CIDADE DE OLGA (ORGO)

MAPAS



MAPA 2: CIDADE DE SAN CLARIA

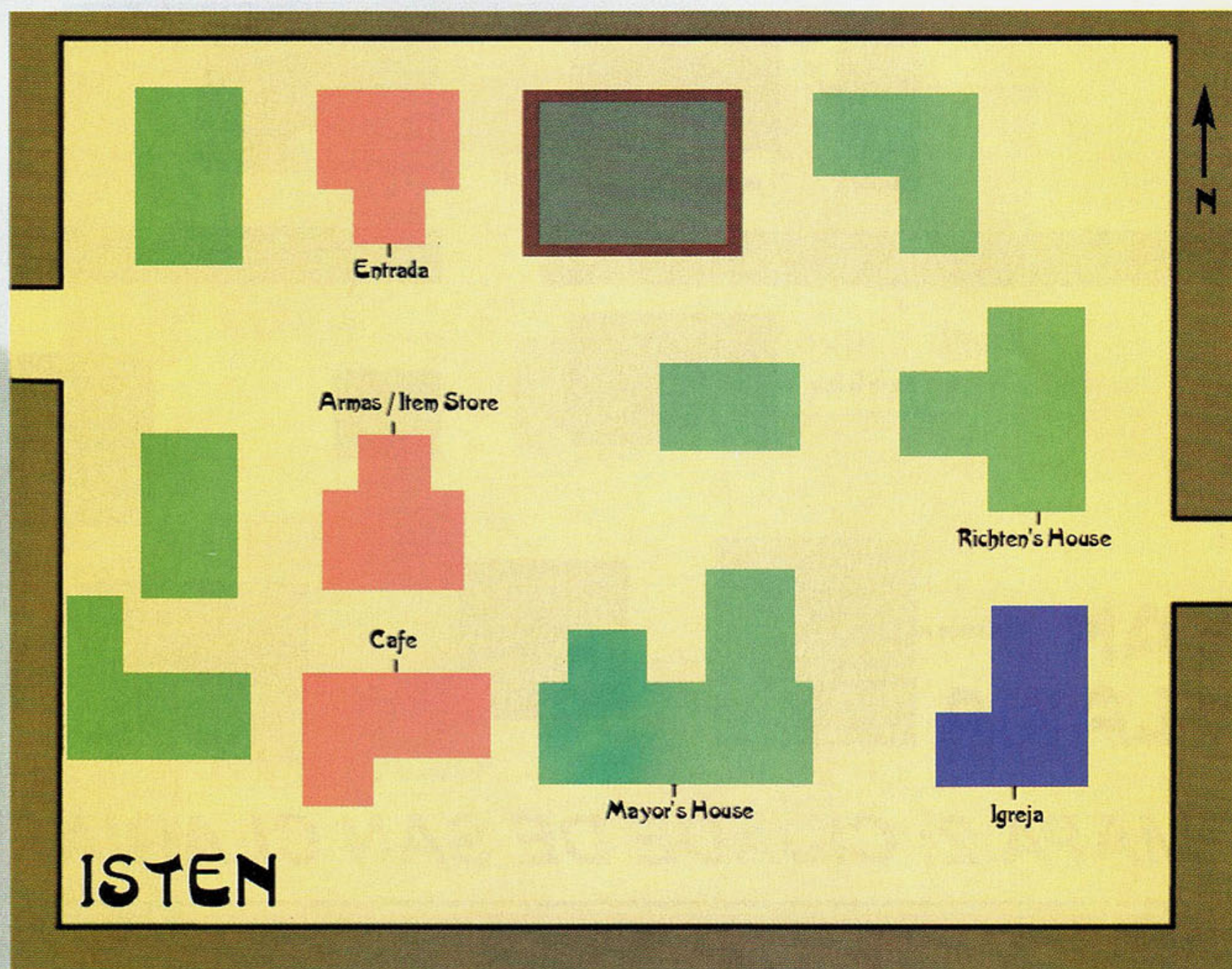


MAPA 3: CIDADE DE KELL

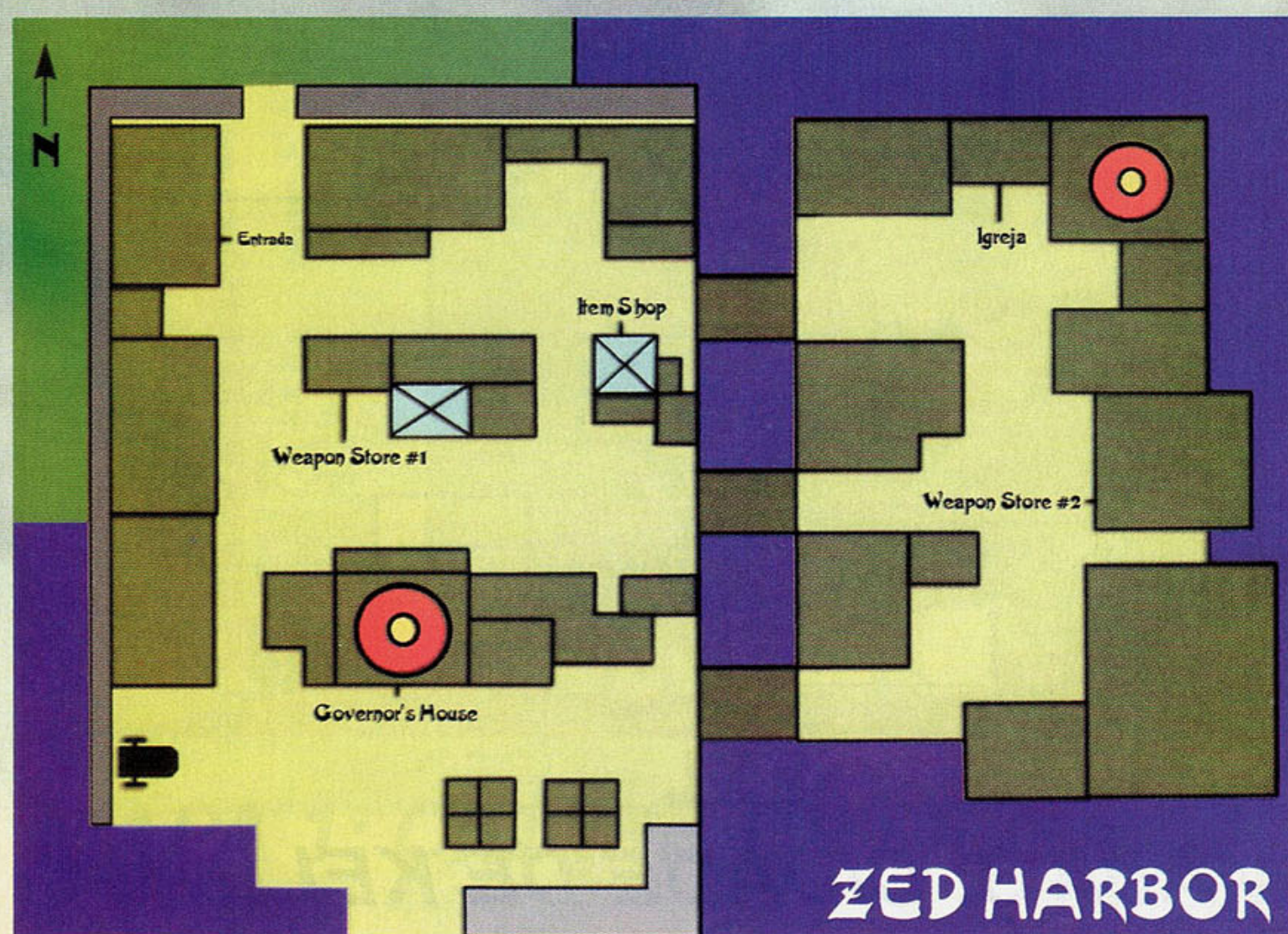
GUARDIAN'S CRUSADE

M A P A S

GUARDIAN'S CRUSADE

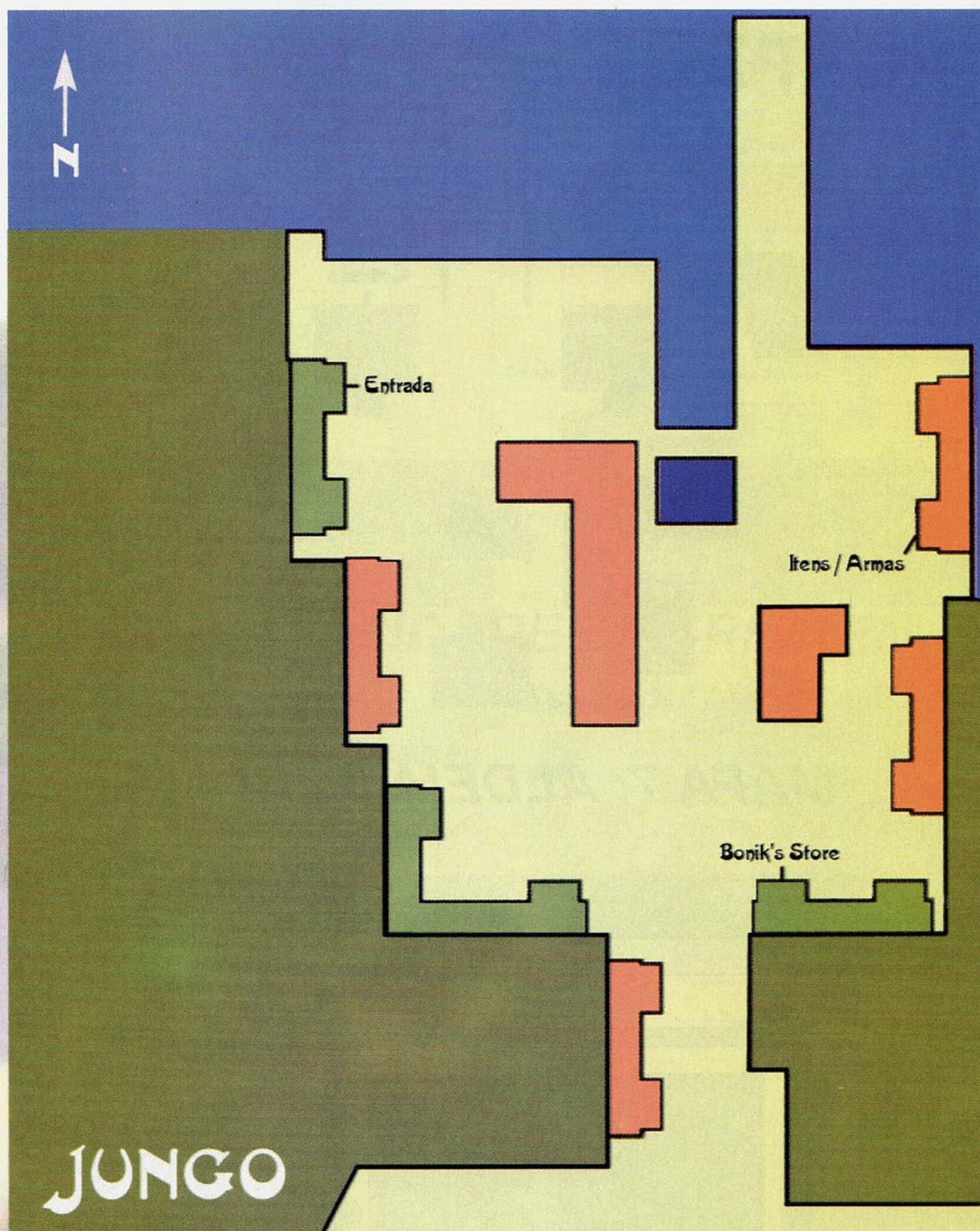


MAPA 4: CIDADE DE ISTEN

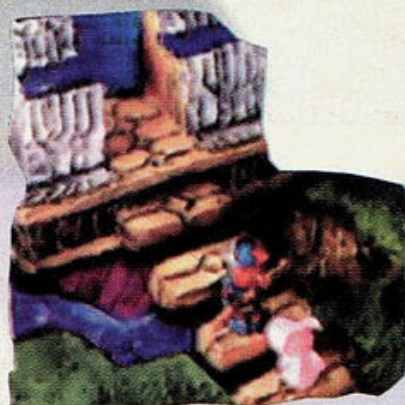


MAPA 5: CIDADE DE ZED HARBOR

MAPAS



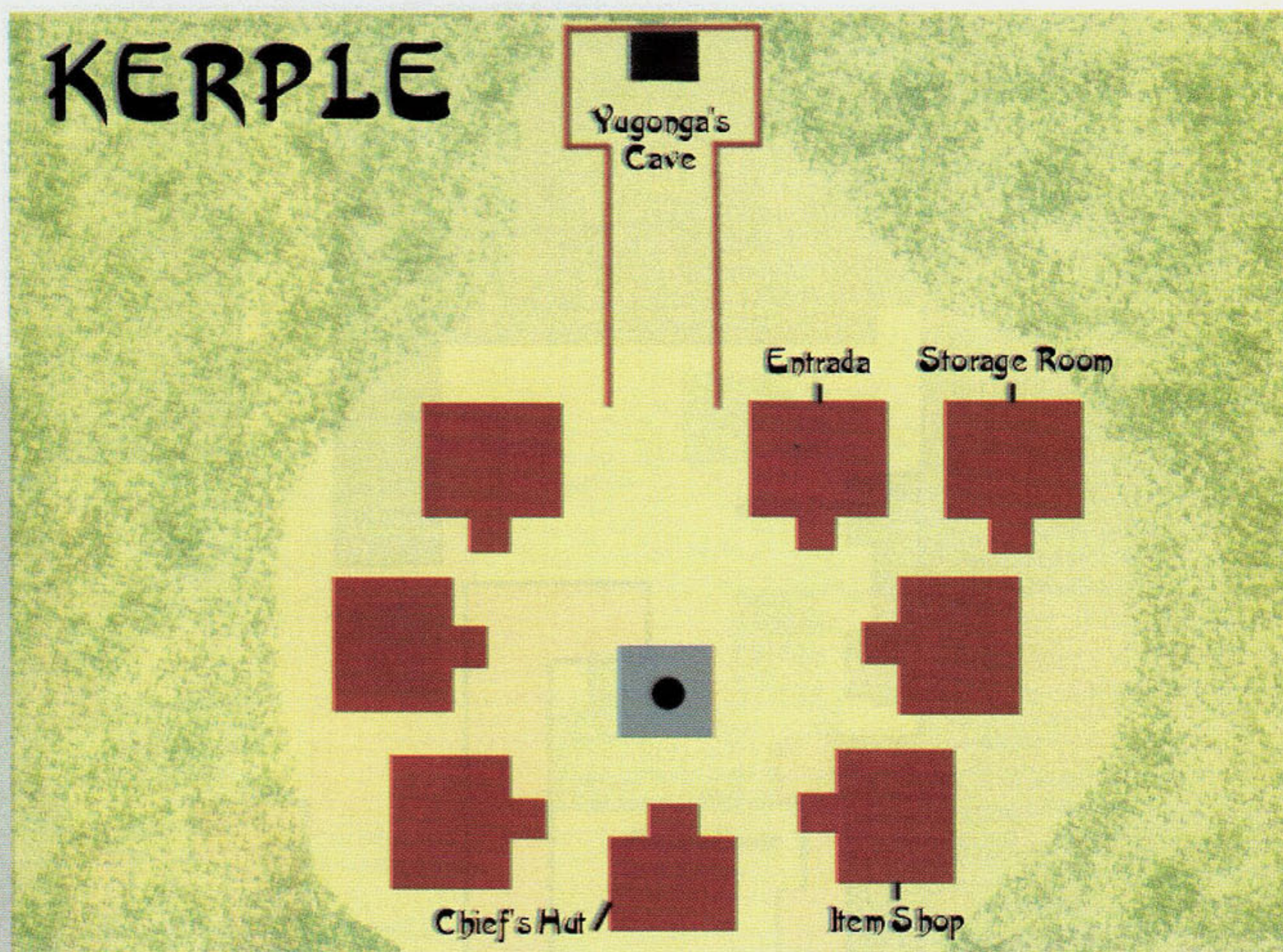
MAPA 6: CIDADE DE JUNGO



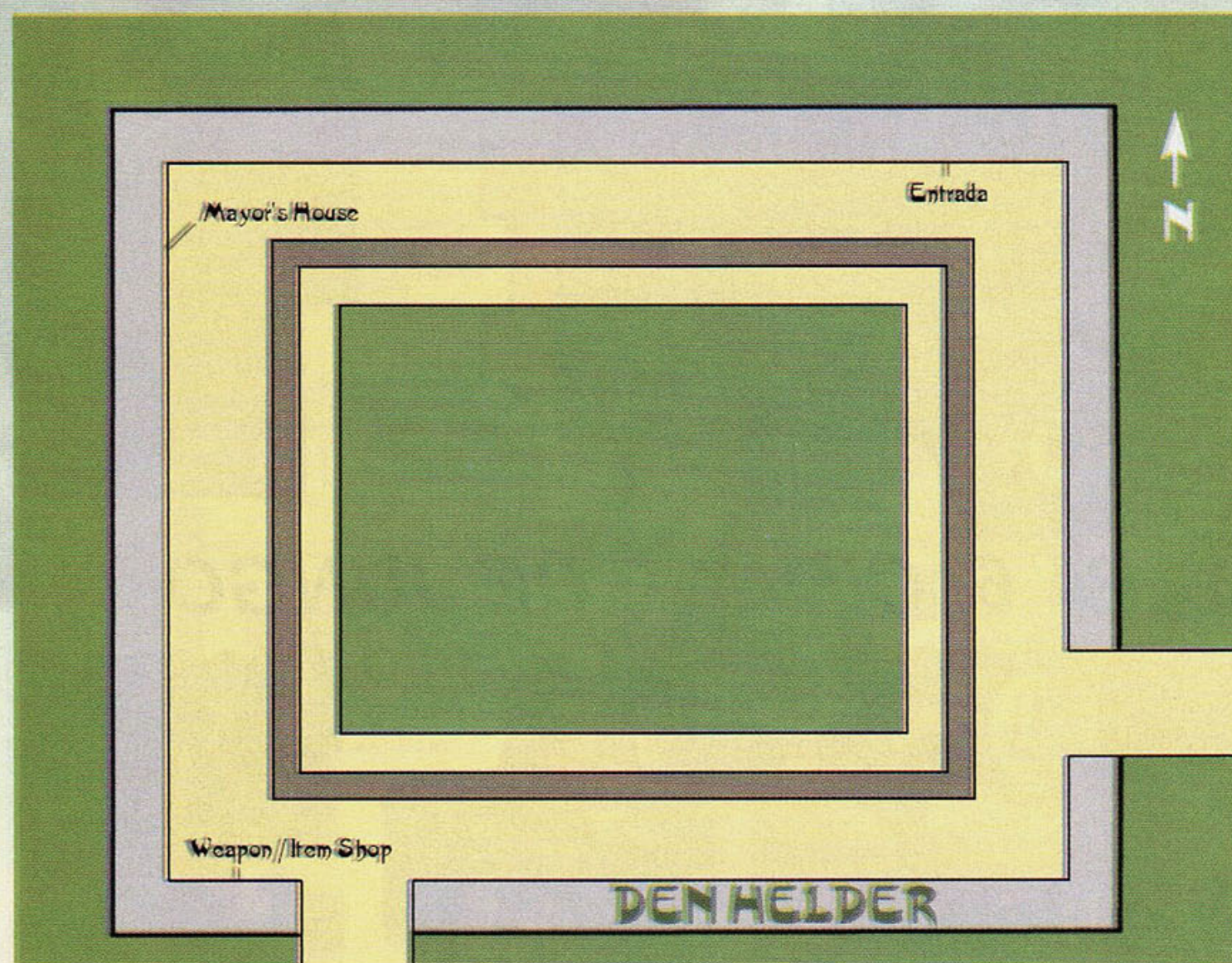
GUARDIAN'S CRUSADE

MAPAS

GUARDIAN'S CRUSADE

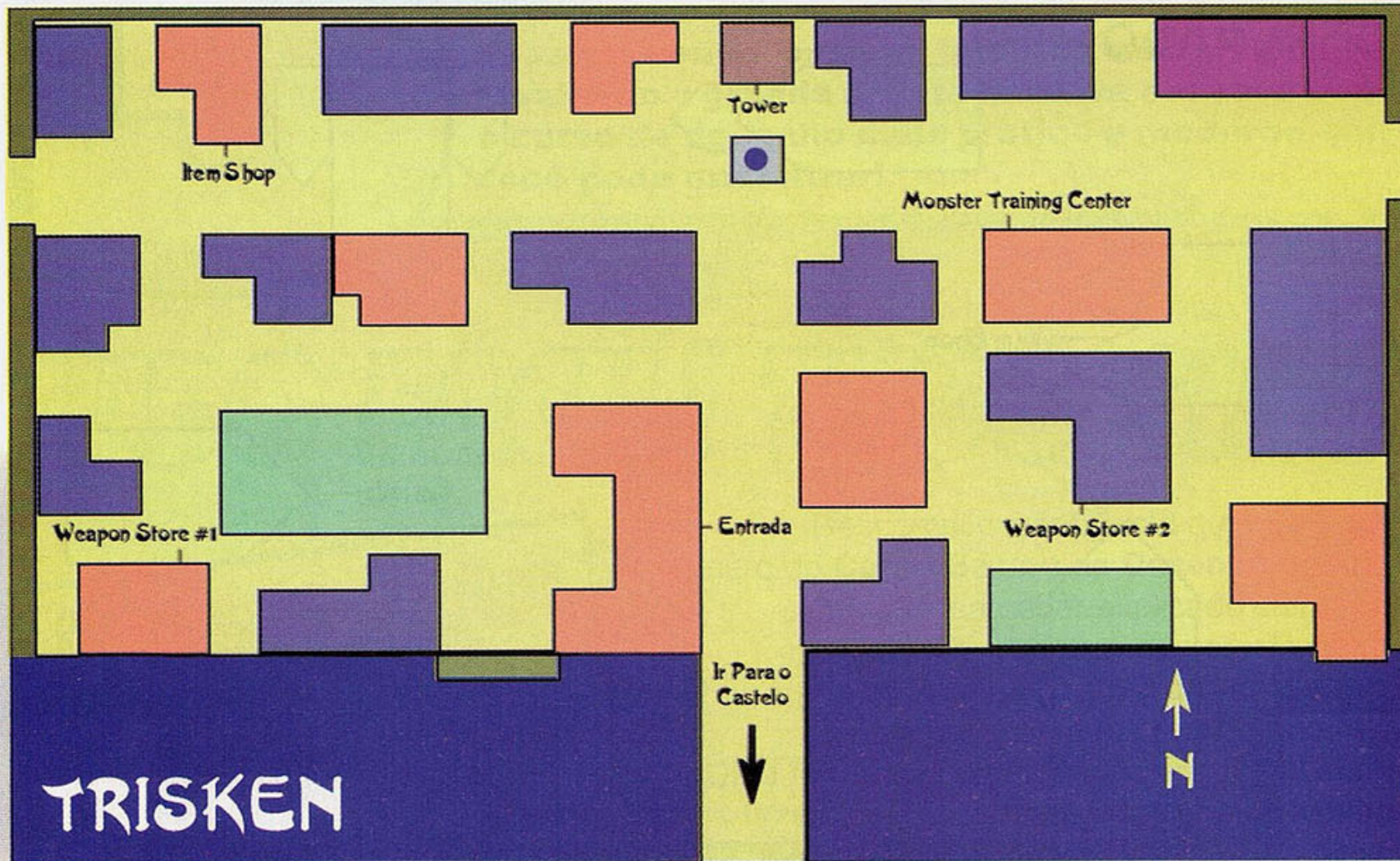


MAPA 7: ALDEIA KERPLE



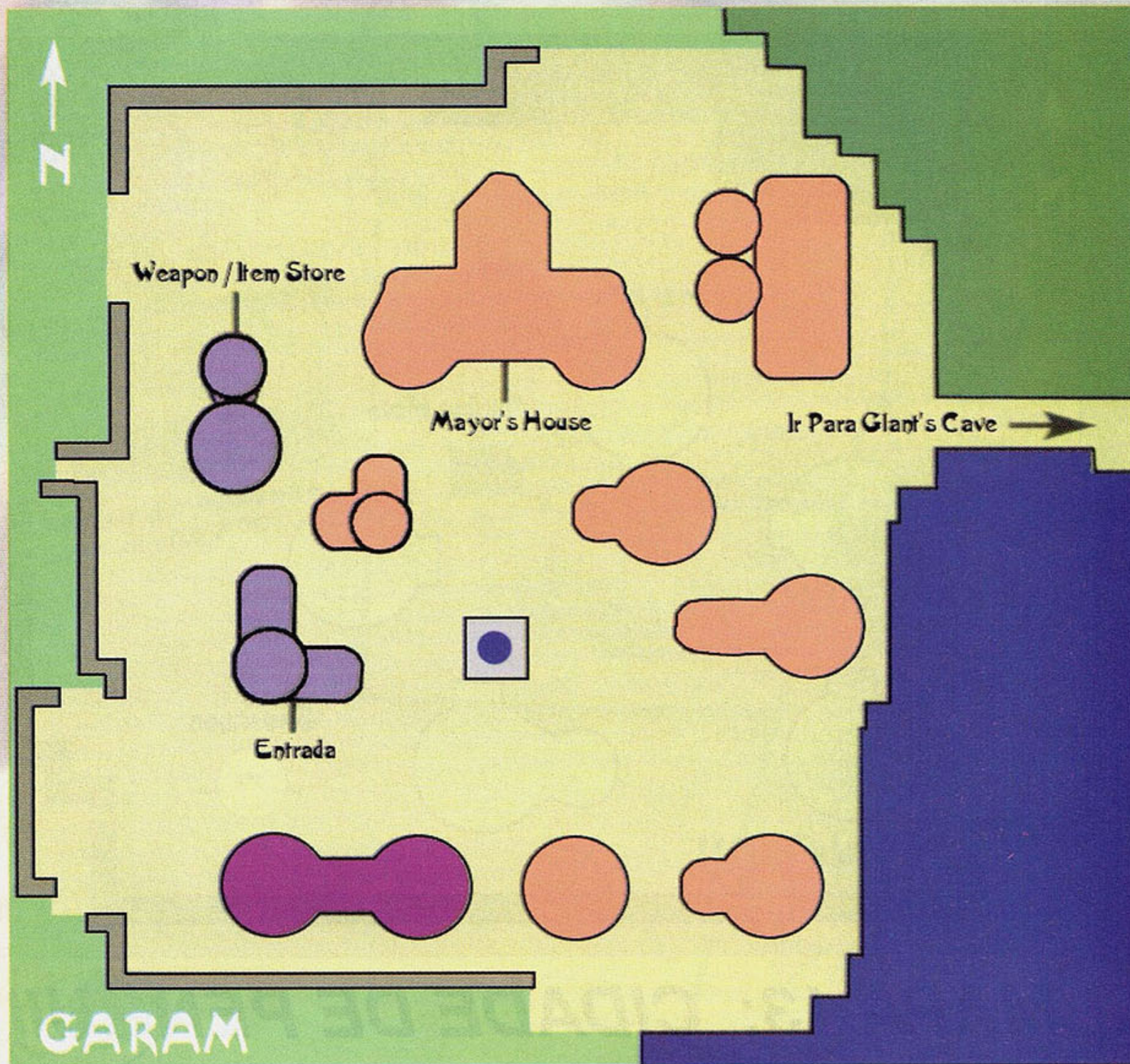
**MAPA 8: CIDADE DE
DEN HELDER**

MAPAS



MAPA 9: CIDADE DE TRISKEN

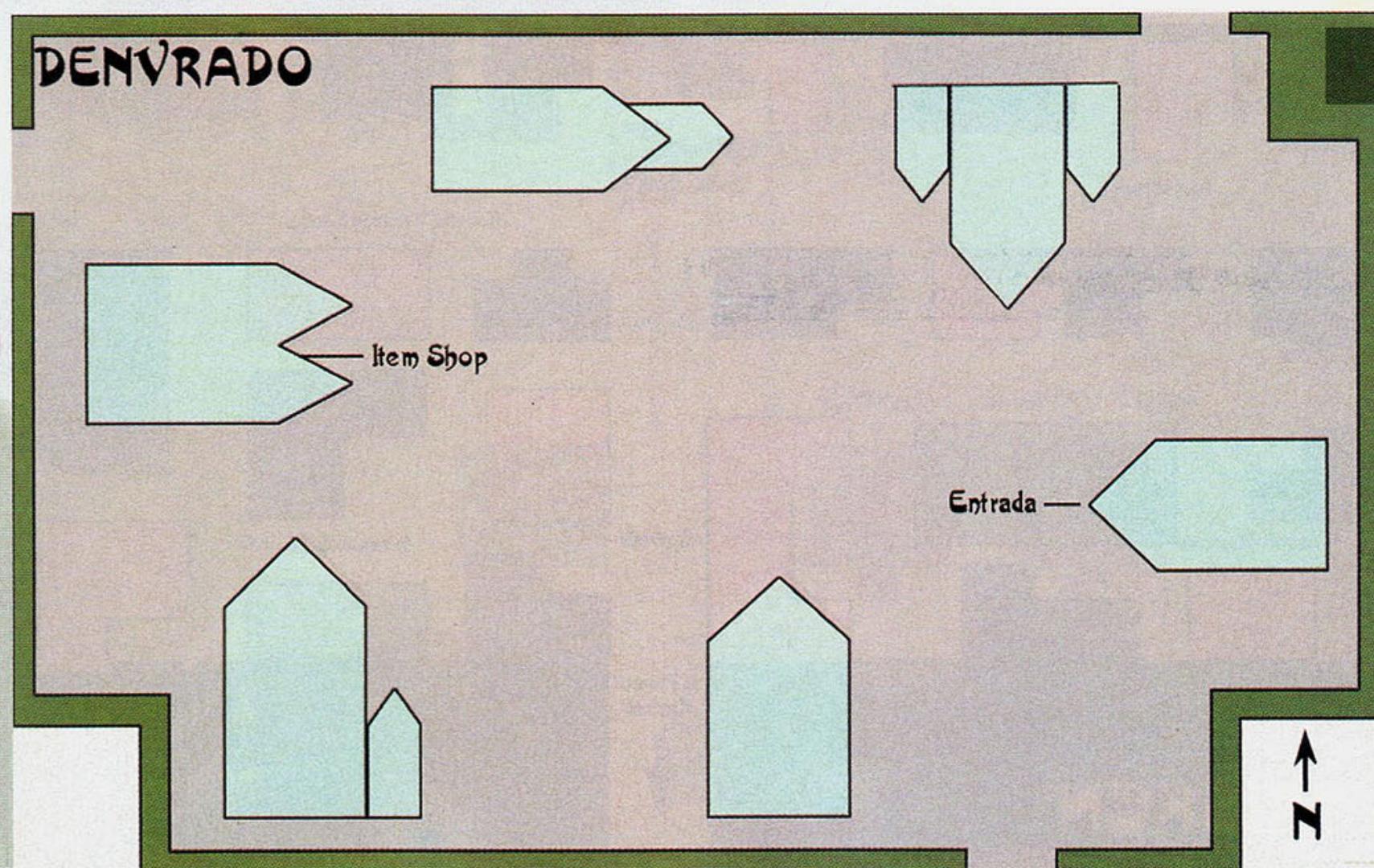
MAPA 10: CIDADE DE GRARAM



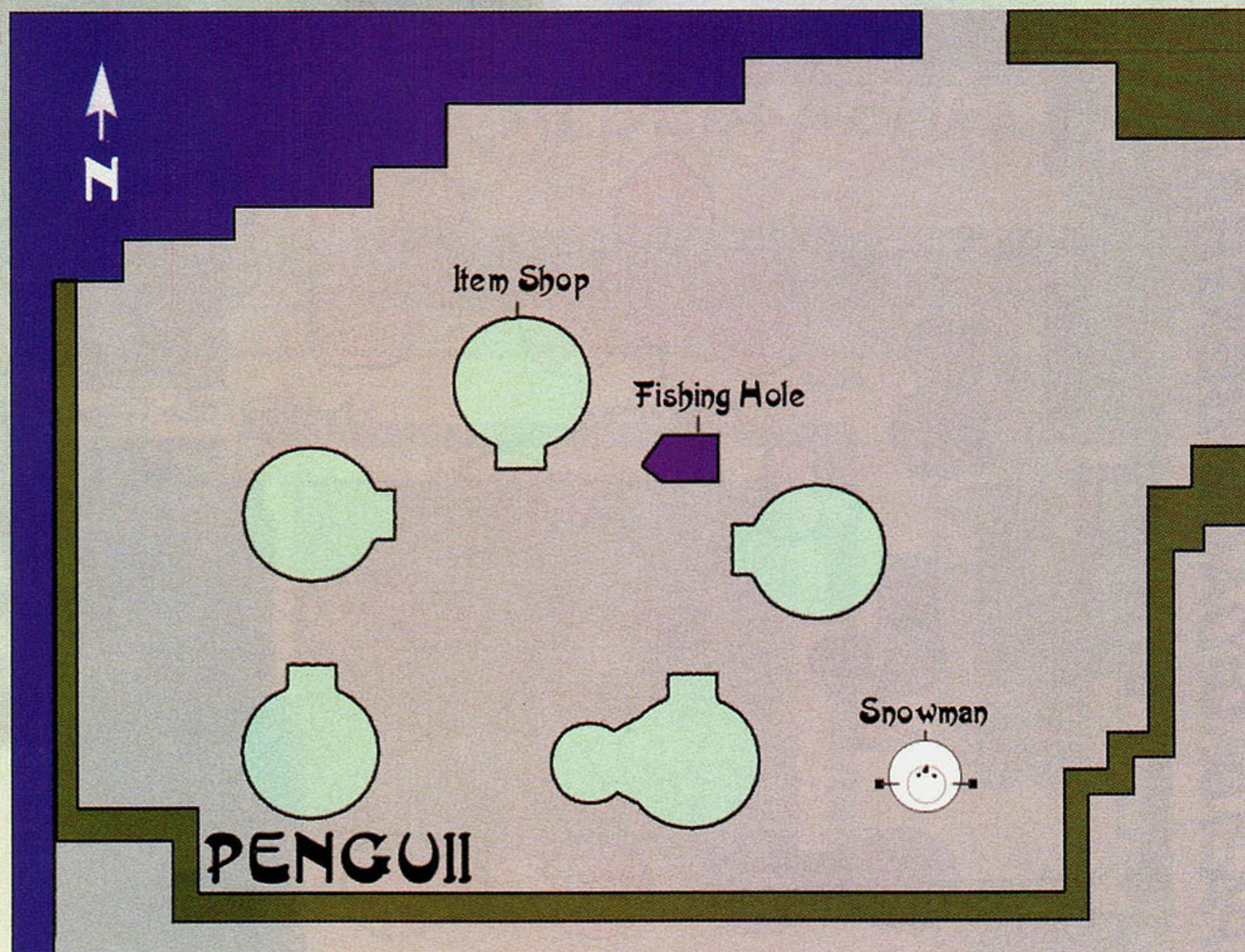
GUARDIAN'S CRUSADE

MAPAS

GUARDIAN'S CRUSADE



MAPA 12: CIDADE DE DENVRADO

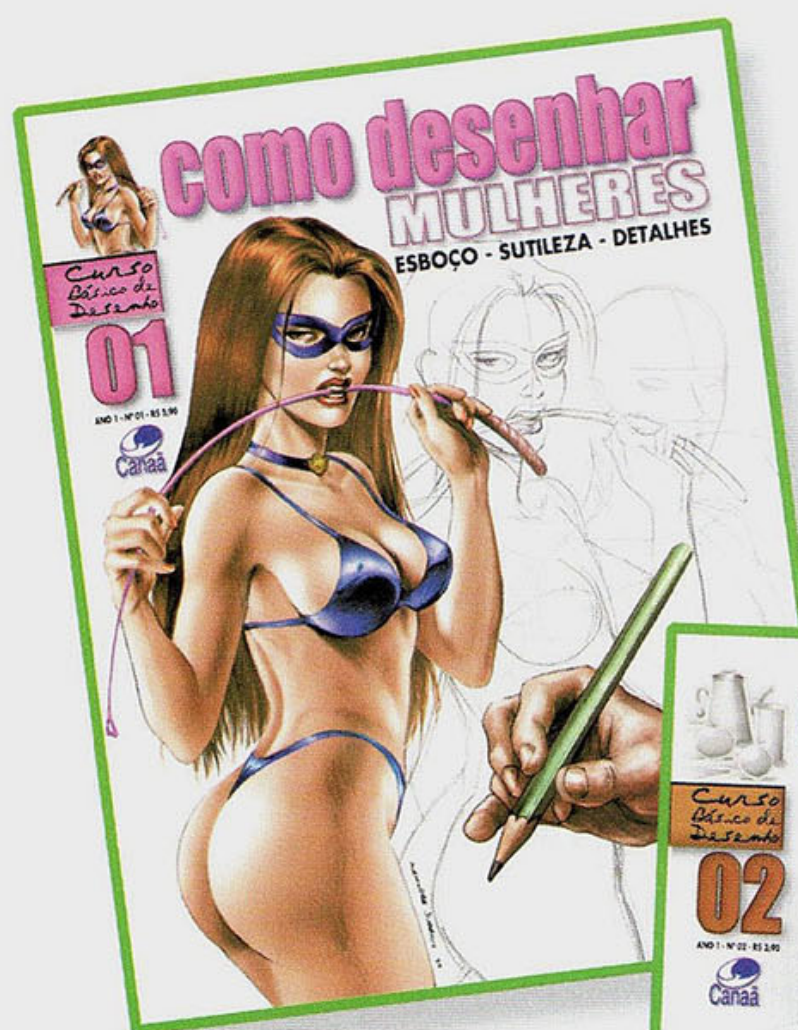


MAPA 13: CIDADE DE PENGUII

3 razões para estarmos JUNTOS

desenvolvendo nossos talentos escondidos, e revelando o grande artista que vive em você com o curso de desenho mais prático e moderno que você pode encontrar!

TUDO FÁCIL! TUDO SIMPLES!



Descomplicação! É isto que você vai achar em cada número do **Curso Básico de Desenho** da Canaã! Tudo o que você precisa saber explicado claramente, com muitas ilustrações que mostram de modo eficiente e direto o que você procura: resultados!

Desenhar é uma expressão natural do ser humano. Uma forma de comunicação universal! Muitas pessoas não fazem uso, e acabam não desenvolvendo as habilidades necessárias para criar os desenhos mais simples, até os mais úteis para o dia-a-dia. Com estas publicações podemos dizer que todo um novo mundo vai se abrir para você.

Cada número da coleção traz um tema específico, explorado de forma a levar você seguir sua criatividade. Técnicas e princípios para você tirar de letra tudo o que quiser desenhar. Deixe solto o artista que está em você! **Curso Básico de Desenho:** simples, direto, e o melhor: funciona!

NAS BANCAS

Curso Básico de Desenho
36 páginas - R\$ 3,90



CÓDIGOS DE

CÓDIGOS FEITOS E TESTADOS NA VERSÃO 2.4 DO GAME SHARK

Máximo de Rubis	801B5518 967F
	801B551A 0098
Ter Todos os Living Toys [Nota 1]	801B551A FFFF
	801B551C FFFF
	801B551E FFFF
	801B5520 FFFF
	801B5522 FFFF
	801B5524 FFFF
Modificador de Brilho	801FD628 00??
Câmera Lenta	801BF058 29EA
Ter Todos os Junks (Necessário ter Game Shark versão 2.2 ou maior!)	50001E02 0001
	301B5419 00B8
Ter Todos os Itens (Necessário ter Game Shark versão 2.2 ou maior!)	50000E02 0001
	301B53F1 0004

CÓDIGOS PARA KNIGHT

Status Normal em Batalha	801CD1D0 0000
--------------------------	---------------

MODIFICADORES DE NOME

Dígito 1	301CD790 00??
Dígito 2	301CD791 00??
Dígito 3	301CD792 00??
Dígito 4	301CD793 00??
Dígito 5	301CD794 00??
Dígito 6	301CD795 00??
Dígito 7	301CD796 00??

CÓDIGOS DE STATUS

HP Infinito	801CD79C FFFF
PP Infinito	801CD79E FFFF
Máx. HP	801CD7A0 FFFF
Máx. PP	801CD7A2 FFFF
Level Máximo	801CD7A4 FFFF
Máx. Agility	801CD7A6 FFFF
Máx. Strength	801CD7A8 FFFF
Máx. Power	801CD7AA FFFF
Muita Luck	801CD7AE FFFF
Máx. Exp	801CD7B4 CA00
	801CD7B6 3B9A

Ter a Espada Mais Forte	301B540D 0042
Ter a Armadura Mais Forte	301B540F 0078
Ter o Elmo Mais Forte	301B5411 007C
Ter o Escudo Mais Forte	301B5413 00A3

MODIFICADORES DE

ITEM NOS SLOTS

Slot1	301B53F1 00??
Slot2	301B53F3 00??
Slot3	301B53F5 00??
Slot4	301B53F7 00??
Slot5	301B53F9 00??
Slot6	301B53FB 00??
Slot7	301B53FD 00??
Slot8	301B53FF 00??
Slot9	301B5401 00??
Slot10	301B5403 00??
Slot11	301B5405 00??
Slot12	301B5407 00??
Slot13	301B5409 00??
Slot14	301B540B 00??
Slot15	301B540D 00??
Slot16	301B540F 00??
Slot17	301B5411 00??
Slot18	301B5413 00??
Slot19	301B5415 00??
Slot20	301B5417 00??

MODIFICADORES DE ITEM NOS SLOTS

Slot1	301B5419 00??
Slot2	301B541B 00??
Slot3	301B541D 00??
Slot4	301B541F 00??
Slot5	301B5421 00??
Slot6	301B5423 00??
Slot7	301B5425 00??
Slot8	301B5427 00??
Slot9	301B5429 00??
Slot10	301B542B 00??
Slot11	301B542D 00??
Slot12	301B542F 00??
Slot13	301B5431 00??
Slot14	301B5433 00??
Slot15	301B5435 00??
Slot16	301B5437 00??
Slot17	301B5439 00??
Slot18	301B543B 00??
Slot19	301B543D 00??
Slot20	301B543F 00??

CÓDIGOS PARA BABY NAME MODIFIERS

Dígito 1	301CD7B8 00??
Dígito 2	301CD7B9 00??
Dígito 3	301CD7BA 00??
Dígito 4	301CD7BB 00??
Dígito 5	301CD7BC 00??
Dígito 6	301CD7BD 00??
Dígito 7	301CD7BE 00??

CÓDIGOS DE STATUS

GAME SHARK

HP Infinito	801CD7C4 FFFF
Máx. HP	801CD7C8 FFFF
Level Máximo	801CD7CC FFFF
Máx. Agility	801CD7CE FFFF
Máx. Strength	801CD7D0 FFFF
Máx. Power	801CD7D2 FFFF
Muita Luck	801CD7D6 FFFF
Máx. Exp	801CD7DC CA00

Ter Todas as Transformações

801CDC04 7FFF

Ativar Baby [Nota 1]

801CE82E 0208

Ter o Inventário de Baby Cheio [Nota 2] (Necessário ter Game Shark versão 2.2 ou maior!)

5000BA01 0000

301B5441 00FF

ITENS DO INVENTÁRIO DE BABY

255 Candy Bar	301B5441 00FF
255 Hamburger	301B5442 00FF
255 Cheeseburger	301B5443 00FF
255 Spinach Snack	301B5444 00FF
255 Peach Potion	301B5445 00FF
255 Apple	301B5446 00FF
255 Rose	301B5447 00FF
255 Lily	301B5448 00FF
255 Angel's Tear	301B5449 00FF
255 Sick Weed	301B544A 00FF
255 Mind Berry	301B544B 00FF
255 Rotten Weed	301B544C 00FF
255 Freedom Root	301B544D 00FF
255 Toadstool	301B544E 00FF
255 Bubble Gum	301B544F 00FF
255 Terror Seed	301B5450 00FF
255 Go Go Bean	301B5451 00FF
255 Snoozeweed	301B5452 00FF

ESPADAS

255 Short Sword	301B5453 00FF
255 Long Sword	301B5454 00FF
255 Copper Sword	301B5455 00FF
255 Iron Swords	301B5456 00FF
255 Steel Sword	301B5457 00FF
255 Pirates Sword	301B5458 00FF
255 Sage Sword	301B5459 00FF
255 Viking Sword	301B545A 00FF
255 Mystical Sword	301B545B 00FF
255 Smash Sword	301B545C 00FF
255 Raid Sword	301B545D 00FF
255 Elven Sword	301B545E 00FF
255 Dragon Sword	301B545F 00FF
255 Scorpion Sword	301B5460 00FF
255 Dwarf Sword	301B5461 00FF

255 Zeus' Sword	301B5462 00FF
255 White Sword	301B5463 00FF
255 Broad Sword	301B5464 00FF
255 Thunder Sword	301B5465 00FF
255 Fire Sword	301B5466 00FF
255 Jousting Sword	301B5467 00FF
255 Cobra Sword	301B5468 00FF
255 Sword of Ra	301B5469 00FF
255 Kuldian Sword	301B546A 00FF
255 Eagle Sword	301B546B 00FF
255 Crusader Sword	301B546C 00FF
255 Hawk Sword	301B546D 00FF
255 Crusher Sword	301B546E 00FF
255 Cleaver Sword	301B546F 00FF
255 Black Sword	301B5470 00FF
255 Celtic Sword	301B5471 00FF
255 Demon Sword	301B5472 00FF
255 Royal Sword	301B5473 00FF
255 Holy Sword	301B5474 00FF
255 Artesian Sword	301B5475 00FF
255 Onyx Sword	301B5476 00FF
255 Platinum Sword	301B5477 00FF
255 Bronze Sword	301B5478 00FF
255 Buccaneer Sword	301B5479 00FF
255 Sword of Might	301B547A 00FF
255 Crystal Sword	301B547B 00FF
255 Attack Sword	301B547C 00FF
255 Miracle Sword	301B547D 00FF
255 Great Sword	301B547E 00FF
255 Twisted Sword	301B547F 00FF
255 Aztec Sword	301B5480 00FF
255 Dark Sword	301B5481 00FF
255 Relic Sword	301B5482 00FF
255 Flame Sword	301B5483 00FF
255 Water Sword	301B5484 00FF
255 Gaian Sword	301B5485 00FF
255 Avian Sword	301B5486 00FF
255 Sword of Chaos	301B5487 00FF
255 Sword of Order	301B5488 00FF

ARMADURAS

255 Leather Armor	301B5489 00FF
255 Padded Armor	301B548A 00FF
255 Studded Armor	301B548B 00FF
255 Iron Armor	301B548C 00FF
255 Laminated Armor	301B548D 00FF
255 Brigand Armor	301B548E 00FF
255 Studded Armor	301B548F 00FF
255 Viking Armor	301B5490 00FF
255 Eelskin Armor	301B5491 00FF
255 Rock Plate	301B5492 00FF
255 Neptune's Armor	301B5493 00FF
255 Elven Armor	301B5494 00FF
255 Dragon Armor	301B5495 00FF

GUARDIAN'S CRUSADER

CÓDIGOS DE

GUARDIAN'S CRUSADE

255 Scorpion Plate
255 Dwarven Mail
255 Roman Armor
255 White Armor
255 Bone Plate
255 Thunder Plate
255 Fire Armor
255 Jousting Armor
255 Cobra Armor
255 Armor of Ra
255 Kuldian Armor
255 Eagle Plate
255 Crusader Armor
255 Hawk Armor
255 Chain Mail
255 Bar Mail
255 Black Plate
255 Celtic Plate
255 Leopard Armor
255 Royal Armor
255 Holy Armor
255 Artesian Armor
255 Onyx Armor
255 Platinum Plate
255 Bronze Mail
255 Buccaneer Mail
255 Kuldian Armor
255 Crystal Armor
255 Splint Mail
255 Miracle Armor
255 Full Plate
255 Quilted Armor
255 Obro Armor
255 Dark Plate
255 Relic Armor

301B5496 00FF
301B5497 00FF
301B5498 00FF
301B5499 00FF
301B549A 00FF
301B549B 00FF
301B549C 00FF
301B549D 00FF
301B549E 00FF
301B549F 00FF
301B54A0 00FF
301B54A1 00FF
301B54A2 00FF
301B54A3 00FF
301B54A4 00FF
301B54A5 00FF
301B54A6 00FF
301B54A7 00FF
301B54A8 00FF
301B54A9 00FF
301B54AA 00FF
301B54AB 00FF
301B54AC 00FF
301B54AD 00FF
301B54AE 00FF
301B54AF 00FF
301B54B0 00FF
301B54B1 00FF
301B54B2 00FF
301B54B3 00FF
301B54B4 00FF
301B54B5 00FF
301B54B6 00FF
301B54B7 00FF
301B54B8 00FF

ELMOS

255 Wooden Helmet
255 Iron Helmet
255 Viking Helmet
255 Platinum Helmet
255 Zeppetto Helmet
255 Holy Helmet

301B54B9 00FF
301B54BA 00FF
301B54BB 00FF
301B54BC 00FF
301B54BD 00FF
301B54BE 00FF

ESCUDOS

255 Wood Shield
255 Wicker Shield
255 Cooper Shield
255 Iron Shield
255 Full Shield
255 Pirate Shield
255 Studded Shield
255 Viking Shield
255 Eelskin Shield
255 Marble Shield

301B54BF 00FF
301B54C0 00FF
301B54C1 00FF
301B54C2 00FF
301B54C3 00FF
301B54C4 00FF
301B54C5 00FF
301B54C6 00FF
301B54C7 00FF
301B54C8 00FF

255 Oyster Shield
255 Elven Shield
255 Dragon Shield
255 Scorpion Shield
255 Dwarven Shield
255 Zeus' Shield
255 White Shield
255 Bone Shield
255 Thunder Shield
255 Fire Shield
255 Jousting Shield
255 Cobra Shield
255 Shield of Ra
255 Kuldian Shield
255 Eagle Shield
255 Crusader Shield
255 Hawk Shield
255 Granite Shield
255 Marble Shield
255 Black Shield
255 Celtic Shield
255 Leopard Shield
255 Royal Shield
255 Holy Shield
255 Artesian Shield
255 Onyx Shield
255 Platinum Shield
255 Bronze Shield
255 Tower Shield
255 Bone Shield
255 Crystal Shield
255 Devil's Shield
255 Miracle Shield
255 Steel Shield
255 Twisted Shield
255 Obro Shield
255 Dark Shield

301B54C9 00FF
301B54CA 00FF
301B54CB 00FF
301B54CC 00FF
301B54CD 00FF
301B54CE 00FF
301B54CF 00FF
301B54D0 00FF
301B54D1 00FF
301B54D2 00FF
301B54D3 00FF
301B54D4 00FF
301B54D5 00FF
301B54D6 00FF
301B54D7 00FF
301B54D8 00FF
301B54D9 00FF
301B54DA 00FF
301B54DB 00FF
301B54DC 00FF
301B54DD 00FF
301B54DE 00FF
301B54DF 00FF
301B54E0 00FF
301B54E1 00FF
301B54E2 00FF
301B54E3 00FF
301B54E4 00FF
301B54E5 00FF
301B54E6 00FF
301B54E7 00FF
301B54E8 00FF
301B54E9 00FF
301B54EA 00FF
301B54EB 00FF
301B54EC 00FF
301B54ED 00FF

ANÉIS

255 Ring of Calm
255 Freedom Ring
255 Brave Ring
255 Wake Ring
255 Cobra Ring
255 Heat Ring
255 Water Ring
255 Fire Ring
255 Wind Ring
255 Earth Ring

301B54EE 00FF
301B54EF 00FF
301B54F0 00FF
301B54F1 00FF
301B54F2 00FF
301B54F3 00FF
301B54F4 00FF
301B54F5 00FF
301B54F6 00FF
301B54F7 00FF

ITENS EXTRAS

255 Chester Flute
255 Warp Gate Key
255 AFM324
255 Headless Doll

301B54F8 00FF
301B54F9 00FF
301B54FA 00FF
301B54FB 00FF

GAME SHARK

255 Bug 301B54FC 00FF
255 Strange Bug 301B54FD 00FF
255 Long-legged Bug 301B54FE 00FF

DÍGITOS PARA ACOMPANHAR OS CÓDIGOS MODIFICADORES DE ITENS

00 - Nada

ITENS

04 - Angel's Tear
05 - Peach Potion
06 - Apple
07 - Rose
08 - Lily
09 - Angel's Tear
0A - Sick Weed
0B - Mind Berry
0C - Rotten Weed
0D - Freedom Root
0E - Toadstool
0F - Bubble Gum
10 - Terror Seed
11 - Go Go Bean
12 - Snoozeweed

ESPADAS

13 - Short Sword
14 - Long Sword
15 - Copper Sword
16 - Iron Sword
17 - Steel Sword
18 - Pirates Sword
19 - Sage Sword
1A - Viking Sword
1B - Mystical Sword
1C - Smash Sword
1D - Raid Sword
1E - Elven Sword
1F - Dragon Sword
20 - Scorpion Sword
21 - Dwarf Sword
22 - Zeus' Sword
23 - White Sword
24 - Broad Sword
25 - Thunder Sword
26 - Fire Sword
27 - Jousting Sword
28 - Cobra Sword
29 - Sword of Ra
2A - Kuldian Sword
2B - Eagle Sword
2C - Crusader Sword
2D - Hawk Sword
2E - Crusher Sword
2F - Cleaver Sword
30 - Black Sword

31 - Celtic Sword
32 - Demon Sword
33 - Royal Sword
34 - Holy Sword
35 - Artesian Sword
36 - Onyx Sword
37 - Platinum Sword
38 - Bronze Sword
39 - Buccaneer Sword
3A - Sword of Might
3B - Crystal Sword
3C - Attack Sword
3D - Miracle Sword
3E - Great Sword
3F - Twisted Sword
40 - Aztec Sword
41 - Dark Sword
42 - Relic Sword
43 - Flame Sword
44 - Water Sword
45 - Gaian Sword
46 - Avian Sword
47 - Sword of Chaos
48 - Sword of Order

ARMADURAS

49 - Leather Armor
4A - Padded Armor
4B - Studded Armor
4C - Iron Armor
4D - Laminated Armor
4E - Brigand Armor
4F - Studded Armor
50 - Viking Armor
51 - Eelskin Armor
52 - Rock Plate
53 - Neptune's Armor
54 - Elven Armor
55 - Dragon Armor
56 - Scorpion Plate
57 - Dwarven Mail
58 - Roman Armor
59 - White Armor
5A - Bone Plate
5B - Thunder Plate
5C - Fire Armor
5D - Jousting Armor
5E - Cobra Armor
5F - Armor of Ra
60 - Kuldian Armor
61 - Eagle Plate
62 - Crusader Armor
63 - Hawk Armor
64 - Chain Mail

GUARDIAN'S CRUSADE

ARDIAN'S CRUSADE

65 - Bar Mail
66 - Black Plate
67 - Celtic Plate
68 - Leopard Armor
69 - Royal Armor
6A - Holy Armor
6B - Artesian Armor
6C - Onyx Armor
6D - Platinum Plate
6E - Bronze Mail
6F - Buccaneer Mail
70 - Kuldian Armor
71 - Crystal Armor
72 - Splint Mail
73 - Miracle Armor
74 - Full Plate
75 - Quilted Armor
76 - Obro Armor
77 - Dark Plate
78 - Relic Armor

ELMOS

79 - Wooden Helmet
7A - Iron Helmet
7B - Viking Helmet
7C - Platinum Helmet
7D - Zeppetto Helmet
7E - Holy Helmet

ESCUDOS

7F - Wood Shield
80 - Wicker Shield
81 - Cooper Shield
82 - Iron Shield
83 - Full Shield
84 - Pirate Shield
85 - Studded Shield
86 - Viking Shield
87 - Eelskin Shield
88 - Marble Shield
89 - Oyster Shield
8A - Elven Shield
8B - Dragon Shield
8C - Scorpion Shield
8D - Dwarven Shield
8E - Zeus' Shield
8F - White Shield

90 - Bone Shield
91 - Thunder Shield
92 - Fire Shield
93 - Jousting Shield
94 - Cobra Shield
95 - Shield of Ra
96 - Kuldian Shield
97 - Eagle Shield
98 - Crusader Shield
99 - Hawk Shield
9A - Granite Shield
9B - Marble Shield
9C - Black Shield
9D - Celtic Shield
9E - Leopard Shield
9F - Royal Shield
A0 - Holy Shield
A1 - Artesian Shield
A2 - Onyx Shield
A3 - Platinum Shield
A4 - Bronze Shield
A5 - Tower Shield
A6 - Bone Shield
A7 - Crystal Shield
A8 - Devil's Shield
A9 - Miracle Shield
AA - Steel Shield
AB - Twisted Shield
AC - Obro Shield
AD - Dark Shield

ANÉIS

AE - Ring of Calm
AF - Freedom Ring
B0 - Brave Ring
B1 - Wake Ring
B2 - Cobra Ring
B3 - Heat Ring
B4 - Water Ring
B5 - Fire Ring
B6 - Wind Ring
B7 - Earth Ring

DÍGITOS PARA ACOMPANHAR OS CÓDIGOS MODIFICADORES DE JUNK

B8 - Chester Flute
B9 - Warp Gate Key
BA - AFM324
BB - Headless Doll
BC - Bug
BD - Strange Bug
BE - Long-legged Bug
BF - Sad Letter
C0 - Happy Letter
C1 - Lid
C2 - Sea Shell
C3 - Spring
C4 - Record
C5 - Wooden Cross
C6 - Letter
C7 - Wind-up Toy
C8 - Weird Toy
C9 - Rusted Toy
CA - Dusty Toy
CB - Solomon's Ring
CC - Stone
CD - Heavy Stone
CE - Stone Slate
CF - Mysterious Toy
D0 - Cute Toy
D1 - Cool Toy
D2 - Tickets
D3 - Wallet
D4 - Courage
D5 - Smile
D6 - Garbage

DÍGITOS PARA ACOMPANHAR OS CÓDIGOS MODIFICADORES DE BRILHO

00 - Normal
01 - 1F Mais Escuro
20 - 50 Mais Claro
Nota 1: Ative o código, salve o jogo, então desligue o código e reinicie o jogo a partir do save.
Nota 2: Você deve desativar o Game Shark quando estiver carregando os dados do Memory Card.



EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602 INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68

**DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.**



PROGAMES

A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDADORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADOR: Renato da Silva Siqueira Email: progames@node1.com.br - ISSN: 1516-5000

16

razões para
estarmos **JUNTOS**

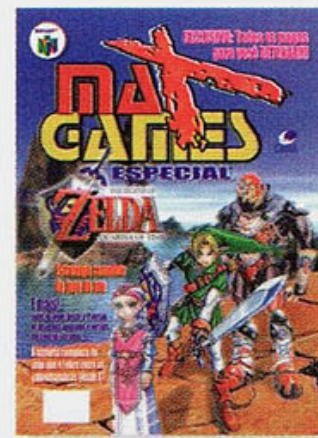
detonando todos os games e deixando a adrenalina rolar solta! Nas revistas da editora Canaã tem tudo o que você está procurando para superar todos os desafios, superar todos os obstáculos e vencer as lutas mais radicais! Invoque suas forças, e que vença o melhor!!!



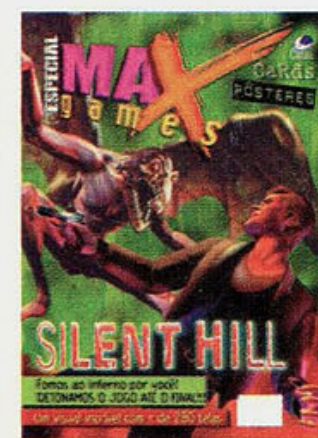
R - MG 1 - R\$ 3,90



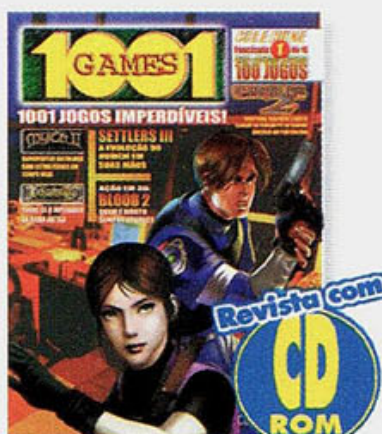
R - MG 2 - R\$ 3,90



R - MGE 1 - R\$ 3,90



R - MGE 2 - R\$ 3,90



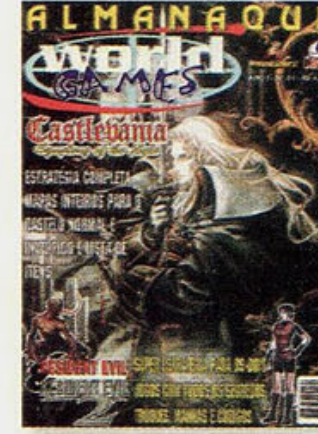
RCDr - 1001 1 - R\$ 9,90



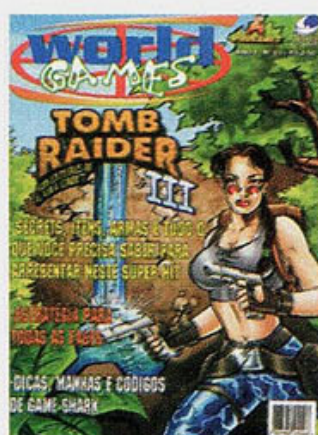
RCDr - 1001 2 - R\$ 9,90



RCDr - 1001 3 - R\$ 9,90



R - AWG 1 - R\$ 3,50



R - WG 1 - R\$ 3,50



R - WG 2 - R\$ 3,50



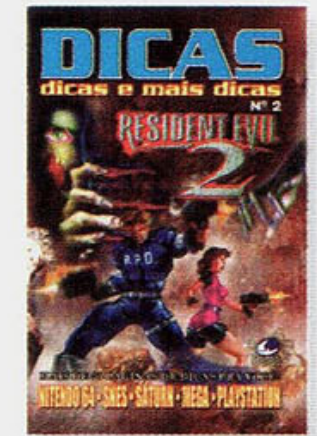
R - WGE 1 - R\$ 3,50



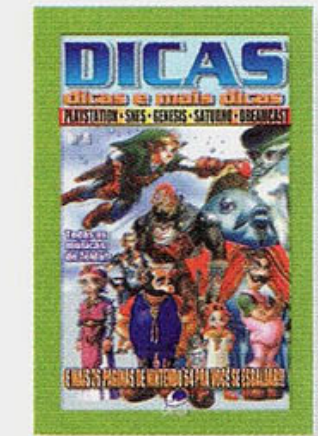
R - WGE 2 - R\$ 3,50



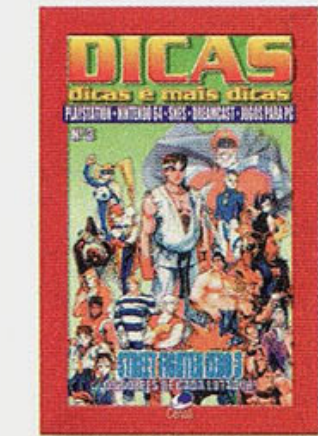
L - DDMD 1 - R\$ 3,50



L - DDMD 2 - R\$ 3,50



L - DDMD 3 - R\$ 3,50



L - DDMD 4 - R\$ 3,50

ENVIAMOS-PARA-TODO-O-BRASIL

() R - MG 1 R\$ 3,90
() R - MG 2 R\$ 3,90
() R - MGE 1 R\$ 3,90
() R - MGE 2 R\$ 3,90
() RCDr - 1001 1 R\$ 9,90
() RCDr - 1001 2 R\$ 9,90
() RCDr - 1001 3 R\$ 9,90
() R - AWG 1 R\$ 3,50
() R - WG 1 R\$ 3,50

() R - WG 2 R\$ 3,50
() R - WGE 1 R\$ 3,50
() R - WGE 2 R\$ 3,50
() L - DDMD 1 R\$ 3,50
() L - DDMD 2 R\$ 3,50
() L - DDMD 3 R\$ 3,50
() L - DDMD 4 R\$ 3,50

VALOR TOTAL DO PEDIDO _____

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____
Mande cheque nominal, cheque correio ou vale-postal no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações, E-mail: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.





**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311-L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

RETRO
AVENGERS

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Fernando Lee

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

