

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



Obrigado por escolheres o jogo SWORD OF MANA para o sistema Nintendo® Game Boy Advance™.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

© 1983 - 2003 NINTENDO. DESENVOLVIDO POR ALPHADREAM
TM e ® são marcas registadas da NINTENDO.
© 2003 NINTENDO.



ESTE CARTUCHO DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER UM CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

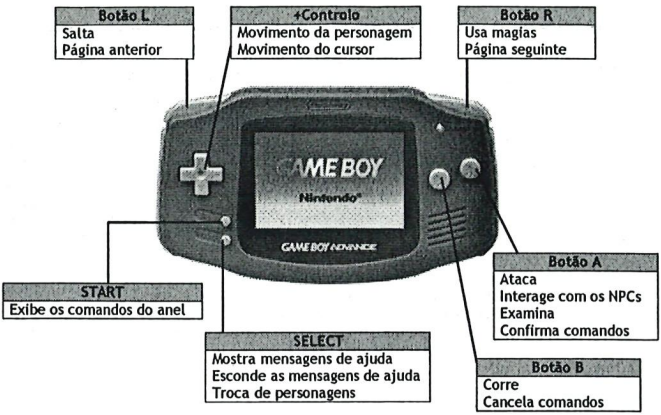
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 58 00.**

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca. O Consumidor, durante o período de garantia de 2 anos estipulado por lei, deverá denunciar qualquer defeito no prazo de 2 meses a contar da data em que tenha detectado tal conformidade, de modo a que se possa proceder à reparação ou troca do produto em questão, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste o produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

CONTEÚDO

Controlos 3
Pronto para a aventura? 4
Como terminar um jogo 4
Como começar um jogo novo 4
Entra na Aventura! 4
Encontra-te com os Townies 4
Explora os campos e as masmorras 5
O Sistema de Anel de Comandos 7
Como usar o Anel de Comandos 7
Batalhas 9
Trabalhar o teu Equipamento 12
LIVRO DE NOTAS POPOI 14
Liga-te! 15
Como Usar o Cabo Link 15
O APITO AMIGO 15
Glossário dos Itens 15

CONTROLOS



PRONTO PARA A AVENTURA?

Introduz o cartucho Sword of Mana no Game Boy Advance e liga-o (ON). Quando o Ecrã de Título aparece, pressiona START para exibir o Menu Principal.



NEW GAME
Começa um jogo do início da história.

CONTINUE
Continua a jogar desde a última gravação que fizeste.

COMMUNICATION
Troca dados com outros sistemas Game Boy Advance através do Cabo Link.

Da primeira vez que jogas só a opção NEW GAME está activa.

COMO TERMINAR UM JOGO

Se quiseres gravar o teu jogo actual, podes fazê-lo nas estátuas Mana de ouro ou de prata. Para terminar o jogo sem gravar o jogo, desliga (OFF) a consola. Para terminar o teu jogo actual e recomeçar um jogo anterior, desliga (OFF) a consola e volta a liga-la (ON). De seguida selecciona a opção CONTINUE do Menu Principal.

COMO COMEÇAR UM JOGO NOVO

Ao começar um jogo novo, selecciona uma das duas personagens disponíveis e atribui-lhe um nome.



O herói ou heroína têm as suas armas individuais, e as estatísticas gerais (exibidas no Menu de Status) deles diferem. Para além disso também as histórias são ligeiramente diferentes para cada um.

ENTRA NA AVENTURA!

Depois de seleccionares e criares um nome para a tua personagem, a aventura começa! Neste mundo, existem várias vilas e cidades habitadas por humanos, e vais encontrar muitos monstros nas tuas viagens pelos campos e masmorras. Podes interagir com os humanos e batalhar contra os monstros quando viajas de cidade em cidade.

ENCONTRA-TE COM OS TOWNIES

Vais encontrar que as cidades e vilas estão habitadas por algumas pessoas interessantes. Fala com o maior número de pessoas possível para que possas reunir o maior número de informações importantes para a tua aventura. Vários estabelecimentos vão-te ajudar a ficares preparado para as tuas lutas.

Lojas Gerais

Quando visitas uma loja, podes comprar (BUY) e vender (SELL) itens e equipamento para ficares bem equipado. Procura o Moti, o famoso dançarino, que está sempre contente para te ajudar sempre que precises.

Inns

Recupera as tuas feridas e descansa nas inns. Não só recuperas totalmente o teu HP e MP mas também o teu status é elevado para BEST, dando-te assim força e protecção máximas.

Ferreiros

O ferreiro da vila pode usar materiais que tenhas adquirido na tua aventura para forjar novas armas e armaduras. Ele também pode recuperar algumas peças mais antigas.

Pedidos dos Habitantes!
Quando falas com os habitantes, alguns deles podem pedir-te um favor. Este acto é chamado de aventuras paralelas (quests). Se conseguires completar estas aventuras, podes receber um prémio como um item ou proveito.

EXPLORA OS CAMPOS E AS MASMORRAS

Muitos monstros te esperam nos campos e masmorras. O Modo Battle começa imediatamente quando os monstros estão presentes e é-te pedido para preparares as tuas armas. Os monstros atacam-te e perseguem-te usando os seus sentidos.

Apesar de poderes avançar sem teres que defrontar um inimigo numa área, não te podes esquecer que ao derrotares inimigos ganhas pontos de experiência (EXP) - e possivelmente lucro e tesouros.

O tempo passa

O tempo vai passando quando avanças de uma área para a outra. Os vários momentos do dia (manhã, tarde, fim de tarde e noite) são reflectidos na luminosidade do cenário. Alguns monstros e condições só podem ser encontrados em certas alturas do dia. Se procuras uma personagem e esta não está presente ou se algum local não está aberto, tenta visitar o mesmo local noutra altura do dia.

Este mundo também tem dias da semana, mas eles são diferentes dos nossos. Cada dia tem um nome de um espírito. Tal como o momento do dia, também o próprio dia afecta alguns aspectos do jogo. Por exemplo, cada dia tem características relacionadas com o tipo de espírito que tem no nome e a magia desse espírito é assim mais forte nesse dia. O espírito é visível no ícone que se encontra no canto inferior esquerdo do Ecrã de Comando do Anel.

Tesouros



Após o decorrer das batalhas, os monstros derrotados podem deixar por vezes tesouros para poderes apanhar, mas tens que ser rápido já que os tesouros desaparecem pouco tempo depois. Alguns tesouros podem ser armadilhas, mas estes dão-te tempo para poderes fugir. Nestes casos aparece uma roleta que te dá a hipótese de fugir ou de sofreres danos. Se acertares no ícone OK não sofres nada e ficas com o tesouro. Mesmo que não acertes no ícone o tesouro é teu.
Para além destes tesouros que os monstros deixam, existem também tesouros espalhados pelos campos e masmorras que não desaparecem.

Apanhar Itens



Podes encontrar itens escondidos nas relvas quando as cortas com uma arma que tenha o ataque SLASH.

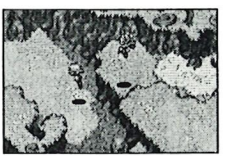
Procura itens que te podem ajudar nas batalhas!

Estátuas Mana



Se te aproximares de uma estátua de ouro Mana e pressionares o Botão A, podes recuperar todo o HP e MP. Aqui também podes gravar o jogo fazendo uma reza à Deusa Mana. As estátuas de prata Mana só podem gravar o jogo.

Salta!



Durante o desenrolar da história, a tua personagem aprende um número de habilidades. Uma dessas habilidades é o salto (Jump). Assim podes ultrapassar alguns obstáculos e chegar a alguns locais mais altos.

O SISTEMA DO ANEL DE COMANDOS

Se pressionares START enquanto estiveres numa cidade, num campo ou masmorra, o anel rotativo de comandos aparece. Neste menu, podes seleccionar as opções ITENS para usar, SPIRITS para invocar, WEAPONS e ARMOUR para equipar ou STATUS e inventário para verificar. A maior parte destas opções podem ser usadas durante uma batalha. O Anel de Comandos também pode ser usado para poderes comprar e vender nas lojas assim como também para trabalhar equipamentos.



COMO USAR O ANEL DE COMANDOS

O Anel de Comandos ser usado em qualquer lado. Usa o +Controlo para seleccionar um comando do anel, e usa o Botão A para confirmar. Alguns comandos podem aparecer e dar-te mais escolhas. Quando terminares pressiona o Botão B para cancelar e voltar ao Menu de Comandos do Anel.

ARMAS (WEAPONS)

Escolhe a arma que queres equipar. Também podes o valor de ataque da arma neste menu.

ACESSÓRIOS (ACCESSORIES)

Escolhe o acessório que queres equipar. Também podes o status do acessório neste menu.

CORDA MÁGICA (MAGIC ROPE)

Através do poder da Deusa Mana, a Corda Mágica permite que consigas regressar a um local a salvo imediatamente. Existem alguns locais onde a Corda Mágica não pode ser usada. Nestes casos, o ícone não aparece no anel de comandos.

NOTA: A Corda Mágica não aparece no Anel de Comandos enquanto não a apanhares mais tarde no jogo.

ESPÍRITOS (SPIRITS)

Neste menu, podes seleccionar um dos espíritos que já tenhas apanhado. Os espíritos podem ajudar-te com magias. Também podes ver quanto MP é que as suas magias usam.

Atalhos para o Anel de Comandos!
No Modo Batalha, podes usar atalhos para não teres o trabalho de ir aos menus. Com o Menu do Anel de Comandos aberto, pressiona o Botão L para aceder ao Menu de Armas ou o Boão R para ver os teus espíritos.

LIVRO DE NOTAS POPO!

Este Livro de Notas contém informações importantes sobre a tua aventura. Consulta frequentemente para veres informações do jogo!

STATUS

Este menu permite veres a condição da tua personagem e aliado. Podes mudar as personagem pressionando o Botão L ou R.

STATUS DA PERSONAGEM

LV (Nível)
Nível da personagem

HP (Pontos de Vida)
Energia do jogador. Tem que se manter acima de zero

MP (Pontos de Magia)
Força de magia. O uso de magias gasta MP

NEXT (Nível seguinte)
Indica os pontos necessários para atingir um novo nível.

POW (Força)
Indica a força de ataques físicos

DEF (Defesa)
Indica a força de defesa contra ataques físicos

INT (Inteligência)
Indica a força ofensiva no uso de magias

MND (Mente)
Indica a força defensiva contra as magias

AGI (Agilidade)
Indica a precisão dos ataques e habilidade de evasão

LUCRE (Dinheiro)
A quantidade de dinheiro que tens em tua posse

O dia actual da semana



LISTA DE ARMAS



EX EFFE
Indica os "efeitos extra" das armas



ELE
Indica as características das armas



POW
Indica o poder de ataque da arma



DODG
Indica a habilidade de evasão da arma



HIT
Indica a precisão da arma



ELE POW
Indica nível de "força elementar" (ataques de magia) da arma



LMT
Indica o número de vezes que uma arma pode ser forjada

LISTA DE ARMADURAS



EX EFFE
Indica os "efeitos extra" das armaduras



ELE
Indica as características das armaduras



Indica a força defensiva da armadura contra ataques com espadas



Indica a força defensiva da armadura contra ataques físicos



Indica a força defensiva da armadura contra ataques com facas



ELE DEF
Indica nível de força defensiva contra magia



LMT
Indica o número de vezes que uma arma pode ser forjada

BATALHAS

Ataque Combinados

Podes criar combinações ao pressionar o Botão A em certas sequências durante uma batalha. Os ataques criados podem variar dependendo da arma que usas. Estas combinações aparecem como movimentos diferentes no ecrã e causam mais danos que os ataques normais.

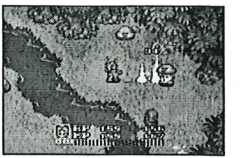
Ataques Mortíferos

Ao derrotares sucessivamente inimigos vais ganhando pontos. Quando a barra de ataques mortíferos atinge o máximo, ícone da tua personagem fica a piscar. Isto quer dizer que estás pronto para atacar em força. Ao manter pressionado o Botão A por um segundo e depois soltar pode atingir o teu inimigo com um ataque forte e por vezes fatal para ele. A barra volta depois a zeros. A quantidade de danos que infliges varia de arma para arma.

Sobre os Espíritos

Com a entrada de espíritos na tua equipa, eles podem ajudar-te com os seus ataques e magias. Existem oito tipos de espíritos, cada um com as suas características especiais. Para poderes usar a magia dos espíritos, selecciona SPIRITS no Anel de Comandos e depois selecciona o espírito que queres usar.

Ajuda Mágica
Durante uma batalha, podes activar ajuda ou magia defensiva pressionando o Botão R. Dependendo do tipo de espírito e da sua magia, tu (e possivelmente os teus aliados) recebem as magias por algum tempo.



Ataque Mágicos
Durante uma batalha, podes activar ajuda ou magia ofensiva mantendo pressionado o Botão R e depois soltando. Assim soltas um ataque mágico no teu adversário.

Mais Espíritos, mas Poder!
O mundo está habitado por muitos espíritos. Podes aumentar o poder de magia juntando mais do que um espírito do mesmo tipo. Tanto o ataque com a defesa vão ser mais fortes se tiveres mais do que um espírito a fazer o serviço.

Aumentar o Nível

Ao batalhar com os monstros e ao receber Pontos de Experiência, vais poder aumentar o nível. Quando acumulas os pontos necessários para aumentar de nível, o ícone LVUP! Aparece sobre a tua personagem. Selecciona o comando LVUP! No anel e escolhe o tipo de classe para que queres subir.

Conforme vais aumentando os níveis dos cinco tipos base, a tua classe também pode eventualmente aumentar, ganhando assim novas e melhores habilidades. Podes atingir vários tipos de classes que depende da forma como aumentas os cinco tipos base. Não te esqueças de analisar os níveis de status que diferem entre as várias classes. Cada classe tem as suas forças e fraquezas.
Quando escolhes RANDOM como o tipo de classe, os valores são escolhidos aleatoriamente.



Atitudes do NPC (Aliado)

Quando estás acompanhado por um aliado pode controlar as suas atitudes em dois aspectos:

Troca de Personagens
Podes trocar de personagem que estás a controlar pressionando SELECT durante uma batalha. Desta forma podes controlar o teu aliado da mesma forma que controlas a tua personagem. Podes assim usar as habilidades e todos os itens do teu aliado.

Definições de Atitudes do NPC
Ao seleccionar a opção STATUS no anel de comandos e ao seleccionar NPC SETTING, podes ver e alterar as atitudes do teu aliado. Usa o +Controlo para colocar o teu aliado na rede de atitudes. Por exemplo, move o ícone mais perto do topo se quiseres que a personagem se aproxime dos inimigos. Move o ícone para a esquerda se quiseres que a personagem utilize mais magias em vez de ataques com armas.

Status

Nas batalhas, alguns monstros podem alterar o teu status. A tua condição pode voltar ao normal pouco tempo depois mas também podes remover o mal usando um item específico. Também podes usar algumas magias que te ajudem a proteger durante as batalhas, apesar dos efeitos poderem ser breves.

Aqui está uma lista de possíveis alterações do teu status e de magias de suporte que vais encontrar ao longo do jogo:


POW UP
Aumenta temporariamente o teu poder de ataque para o dobro.

DEF UP
Reduz temporariamente os danos físicos que recebes por metade.


SPD UP
Aumenta temporariamente a tua velocidade para o dobro.

MDF UP
Reduz temporariamente os danos de magia que recebes por metade.

BUBBLEBOAT
Permite que andes protegido dentro de uma bolha. Não podes atacar, mas só os monstros com sentido de visão é que te encontram.


MOOGLEMORPHOSIS
Transforma-te temporariamente num moogle. Não podes atacar mas só os monstros com sentido de olfacto é que te encontram.


BEST
Dá-te temporariamente os benefícios do POWUP e DEF UP.

FIREMAN
Previne a vítima de atacar. As personagens afectadas recebem danos até recuperarem o status normal. Usa STARDUST HERB para curar.


PETRIFY
Previne a vítima de se mover e reduz o HP para metade. Neste estado não sofres danos. Usa STARDUST HERB para curar.

NUMB
Previne que a vítima ataque. Usa STARDUST HERB para curar.

SNOWMAN
Previne a vítima de se mover. Neste estado não sofres danos. Usa STARDUST HERB para curar.


SLEEP
Previne a vítima de se mover. Este estado termina quando se sofre dano. Usa STARDUST HERB para curar.

SILHOUETTE
Ficas temporariamente como uma sombra. Não podes atacar mas só os monstros com sentido auditivo é que te encontram.

WIMP
Reduz as habilidades de ataque e defesa para metade. O tamanho das personagens é reduzido permitindo assim entrar em locais pequenos. Usa STARDUST HERB para curar.

DARKNESS
Reduz a precisão dos ataques. Usa STARDUST HERB para curar.

SILENCE
Previne a vítima de usar magia. Usa STARDUST HERB para curar.

POISON
Inflige pequenos danos durante algum tempo. Usa PRESTOVEGGIE para curar

TOXIN
Inflige danos graves durante algum tempo. Usa PRESTOVEGGIE para curar.

CONFUSION
Os controlos ficam ao contrário no +Controlo. Usa STARDUST HERB para curar.

POW DOWN
Reduz as habilidades de ataque para metade. Usa PRESTOVEGGIE para curar.

DEF DOWN
Aumenta os danos sofridos para o dobro. Usa PRESTOVEGGIE para curar.

SPD DOWN
Reduz o movimento e velocidade de ataque para metade. Usa PRESTOVEGGIE para curar.

MDF DOWN
Aumenta para o dobro os danos sofridos pela magia. Usa PRESTOVEGGIE para curar.

STOP
Previne a vítima de se mover. Usa STARDUST HERB para curar.

FORJAR E AUMENTAR O PODER DO TEU EQUIPAMENTO

Aumentar o Poder das Armas e Armaduras

Podes aumentar o poder das tuas armas e armaduras pedindo ao ferreiro que as combine com materiais semelhantes. Quanto ao forjar, vai-te custar algum dinheiro e depende do material que vai ser forjado. Os materiais para serem usados no aumento do poder podem ser apanhados nos tesouros ou nas frutas dos campos Orchad.

O aumento de poder das armas e armaduras causa alterações nos níveis de status. Para além disso as armas podem ganhar novas funções e efeitos. Não te esqueças é que cada equipamento tem um número limite de vezes que lhe podes aumentar o poder.



Forjar Armas e Armaduras

Com o progresso no jogo, Watts irá aparecer na tua HOT HOUSE e vai oferecer-se para forjar (FORGE) itens com as suas habilidades de ferreiro.

Podes forjar uma nova arma combinando esta com materiais novos e diferentes.

Para forjar, precisas de dinheiro e material novo suficientes. Não te esqueças que o item que vais querer forjar desaparece e é substituído pela nova arma.

Ao comparar com o aumento de poder de itens já existentes, o forjar novos itens pode criar armas e armaduras com melhores habilidades. Ao contrário do aumento de poder, aqui não tens limites no número de vezes que podes forjar um item. Dependendo do material que usas para juntar ao item, podes não só aumentar o poder desse item como também aumentar as suas habilidades. Tal como no aumento de poder, a tua arma pode ganhar novas características.

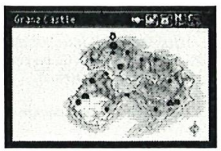
HOT HOUSE
A certa altura da história, vais poder construir a tua HOT HOUSE. Podes criar colocando um cacto num dos muitos vasos que vais encontrar nos campos. É aqui que vais poder conhecer Watts o ferreiro, Trent o guarda de Orchad e Li'l Cactus que é quem guarda todos os eventos do jogo no seu diário.



LIVRO DE NOTAS POPOI

MAPA

O mapa mostra-te onde andas e onde já andaste. Selecciona o ícone do mapa no menu e usa o +Controlo para ver os nomes e locais do mapa.



MEMO

Selecciona MEMO para ver as notas escritas do Popoi. Estas notas contêm informações importantes e dicas das pessoas que já conheceste ao longo do jogo.

LISTA AMIGO

Esta lista contém informações de outros jogadores que se tenham ligado ao teu Game Boy Advance.

ALBUM DE MONSTROS

Este álbum grava os tipos e números de monstros que já derrotaste. Selecciona um monstro para conheceres as suas forças e fraquezas e outras características.

LIGA-TE!

Como Fazer a Ligação

Para ligar e trocar dados com outro Game Boy Advance, vais precisar de um Cabo Link. Depois de estarem feitas as ligações, ambos os jogadores devem seleccionar a opção COMMUNICATION. No ecrã do jogador um, a mensagem LET'S AMIGO! aparece. (O jogador um é o que tem a tomada mais pequena do cabo.)

Quando o jogador um pressiona o Botão A, o Menu de Dados Gravados aparece. Cada jogador selecciona os dados que quer usar pressionando o Botão A. Os dados gravados são então transferidos para o outro sistema como AMIGO.

Podes verificar os resultados da transferência na tua LISTA AMIGO ou no LIVRO DE NOTAS POPOI. Todos os dados estão disponíveis nos teus dados gravados. Quantos mais Amigos tiveres, mais fortes serão os seus ataques!

Como Usar o Cabo Game Link Game Boy Advance

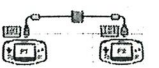
Aqui está toda a informação que precisas para fazer a ligação de dois sistemas Game Boy Advance.

Equipamento Necessário

Sistemas Game Boy Advance:.....Um por jogador
Cartuchos de Jogo:.....Um por jogador
Cabos Link Game Boy Advance:.....Um cabo

Instruções de Ligação

1. *Certifica-te que os interruptores de Energia estão ambos desligados (OFF), depois introduz as cassetes de jogo na ranhura de jogo.*
2. *Conecta o Cabo Game Link no Conector de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.*



- *O Jogador 1 será aquele que tiver a parte mais pequena do cabo ligado no sistema.*

Resolução de Problemas

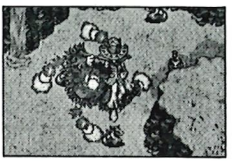
Podes ser impossibilitado de transferir informação ou de experimentar mau funcionamento em qualquer das situações seguintes:

- *Quando estiveres a usar qualsquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy Advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.*
- *Quando estiverem ligados mais do que dois sistemas de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*

O APITO AMIGO

Quando completas o teu primeiro sistema Amigo, o APITO AMIGO é adicionado ao teu inventário. Podes usar este item na opção ITENS → MYSTERIOUS ITENS no anel de comandos. O apito pode ser usado uma vez por dia nos combates para invocar a ajuda dos teus Amigos. Eles atacam os monstros na área em que se encontram.

Invocar os SETE INTELIGENTES



Neste mundo, acredita-se que existem SETE INTELIGENTES que podem ser invocados através do uso de magias especiais. Se quiseres usar o poder dos Inteligentes, tens que juntar muitos Amigos. Quantos mais tiveres mais hipóteses tens de encontrar itens especiais que podem chamar os SETE INTELIGENTES. Tenta juntar cinco Amigos e vê o que acontece...

GLOSSÁRIO DOS ITENS

Itens de recuperação podem ser adquiridos nas lojas ou tesouros espalhadas pelo mundo.

ANGEL GRAIL
Ressuscita um aliado e recupero todo o seu HP.

PRESTOVEGGIE
Recupera de veneno e outros problemas no status.

STARDUST HERB
Recupera o status de uma personagem.

GUMDROP
Recupera 30 de HP.

CHOCOLUMP
Recupera 80 de HP.

MAGIC WALNUT
Recupera 80 de MP.

Itens de Alimento

Cada tipo de alimento aumenta uma habilidade de uma personagem para lutar com um certo tipo de monstro.

METABALLS

Existem três tipos de Metaballs, cada um vulnerável a um tipo de ataque (SLASH, BASH ou JAB). Eles só podem ser destruídos usando um ataque desse género. Tens que te aproximar para saberes qual é o ataque que precisas de fazer, mas o melhor é fazeres o ataque o mais afastado possível depois de já saberes qual o ataque que tens a fazer.

STONE SEALS



Cada uma das oito Stone Seals corresponde a um espírito elementar. Se não tiveres o espírito necessário para quebrar o selo que bloqueia o teu caminho, então procura perto da zona para ver se encontras um espírito escondido.

TINY TAPPER



Esta ferramenta é necessária quando precisas de entrar em pequenos espaços. Este item reduz o teu tamanho e também serve para curar do status WIMP.