

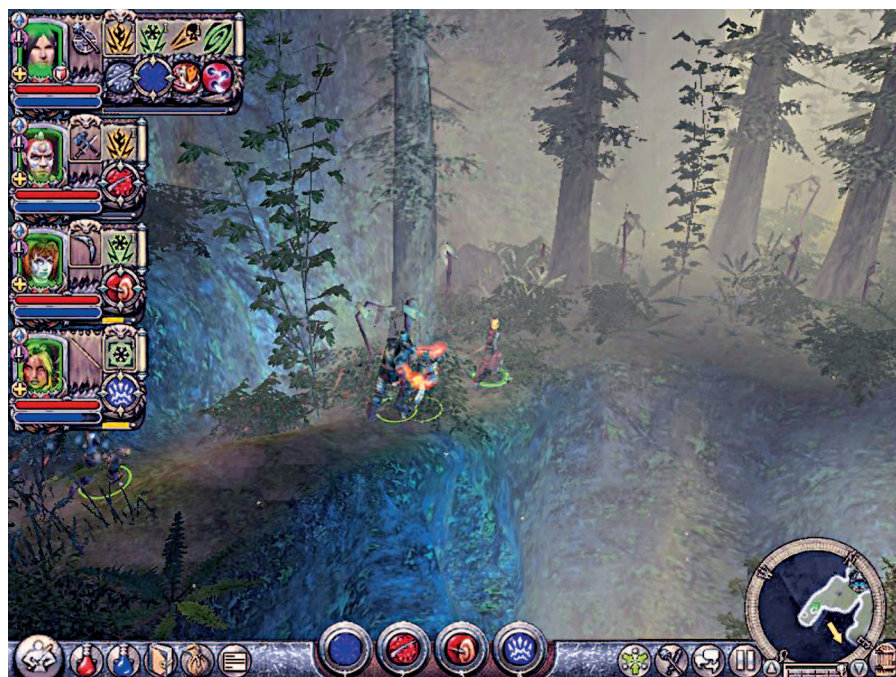
Dungeon Siege II

RPG

►Meski berselang hampir tiga tahun, tak ada perubahan radikal pada sekuel kedua Dungeon Siege. Kualitas grafik bahkan nyaris tak berubah. Grafik 3D-nya masih terlihat bagus. Namun *interface*-nya yang terlalu menyita layar terasa agak mengganggu. Belum lagi elemen lingkungan yang kerap menghalangi pandangan. Untunglah *view* kamera bisa dputar sehingga dapat mengimbangi sisi buruk ini.

Dungeon Siege II masih setia pada sistem pengembangan karakter yang lama. *Attribut* akan meningkat sesuai senjata yang Anda gunakan. Penambahan hanyalah pada adanya sistem *enchant* dan spesialisasi *skill*. Keduanya bukan hal baru bagi game RPG, tapi cukup mampu menambah bobot *gameplay* pada Dungeon Siege II

Sisi paling menarik dan khas Dungeon Siege adalah binatang peliharaan (*Pet*).



Kualitas grafik tak banyak berubah, tetapi *toh* masih tetap terlihat bagus.

Variasinya kini semakin banyak. Mereka sekarang bahkan bisa memakan berbagai benda untuk menambah *attribut*. Para binatang ini, berikut beberapa karakter tambahan, nantinya akan melengkapi grup Anda. Namun pada tingkat kesulitan *Mercenary*, Anda hanya dapat memiliki empat slot karakter. Jadi tinggal pilih, punya binatang peliharaan atau teman perjalanan.

Permainan pada Dungeon Siege II sendiri cenderung agak berlebihan. Musuh sering kali terlalu banyak, dan level merekapun tidak kira-kira. Nyaris setiap langkah Anda berarti undangan bagi puluhan monster untuk menyerbu. Hal ini sangat terasa pada level-level akhir. Semua itu diperburuk dengan kontrol atas karakter tambahan yang kurang *advance*.

Mereka hanya bisa meniru gerakan

Anda atau sebaliknya, menyerang membabi-buta.

Interaksi antarkarakter pun terkesan basa-basi dan tidak mempengaruhi cerita. Hal ini patut disayangkan, mengingat konsep penceritaan Dungeon Siege II sebenarnya sudah bagus. Meskipun latar belakang cerita agak klise, game ini berhasil mengembangkannya dengan baik.—*Jossi Saputra*



DATA TEKNIS

Perusahaan	Microsoft Games/Gas Powered Games www.microsoft.com/games/dungeonsiege2/
Kebutuhan Minimum	PIII 1.0 GHz; RAM256 MB; ATI Radeon 7000/ Nvidia GeForce 256; DirectX 9.0c; Harddisk 4 GB; Soundcard; Windows XP SP1 .
Multiplayer Plus	LAN, Internet. Alur cerita bagus, binatang Peliharaan yang unik.
Minus	Interface menyita layar, kontrol dan interaksi atas karakter tambahan minim, musuh tak ada habisnya.

KONTROL

Left Mouse	Select/Move
Right Mouse	Attack
F	Mirror Mode
G	Rampage Mode
I	Inventory
J	Journal

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai		Total	Dalam
		Max.	Test		
Grafik		25	30	83	
Gameplay		31	40	78	
Suara		16	20	80	
Fitur		7	10	70	

TOTAL NILAI EVALUASI **79 = 79%**
(MAKS. 100=100%)

MotoGP 3 Ultimate Racing Technology

ON THE CD

RACING

► MotoGP 3 Ultimate Racing Technology (URT) berhasil membuktikan bahwa dua konsep yang berbeda ternyata bisa disatukan. Game ini memberikan dua jenis mode karir, yakni *Grand Prix* dan *Extreme*.

Mode Grand Prix cocok bagi Anda yang menuntut data otentik pembalap, *team*, dan sirkuit sesuai ajang MotoGP 2004. Sebaliknya, mode Extreme justru menyajikan berbagai data fiktif, terutama jenis motornya. Mode ini terbagi menjadi kelas 600 cc, 1000 cc, serta 1200 cc dan menawarkan adu kebut di jalan raya.

Namun, daya tarik utama terletak pada opsi kustomisasi yang sangat lengkap. Anda bahkan dapat menuliskan



Mode pandang dari helm. Lebih sulit, tapi perubahan cuaca, seperti hujan, menjadi lebih jelas terlihat.

nama Anda berikut logo team yang Anda buat di *fairing* motor dan baju balap. Tak hanya tampilan, opsi *tune up* motor pun tak kalah menarik. Mulai dari sekadar mengganti jenis ban hingga melakukan *engine blueprinting* dan *fuel re-mapping!*

MotoGP 3 URT melangkah lebih jauh lagi dengan menerapkan sedikit elemen RPG. Anda akan mendapat nilai setelah selesai balapan. Nilai ini bisa didistribusikan pada empat atribut, yakni *cornering*, *braking*, *top-speed*, dan *acceleration*.

Permainan semakin menarik berkat kontrol yang baik. Lebih sulit dibanding game *racing* mobil, tapi tetap menyenangkan.

Dukungan kualitas grafik yang bagus membuat

game ini semakin menyenangkan. Penggambaran setiap motor terlihat otentik dan bagus. Bahkan untuk motor fiktif sekalipun. Hanya saja efek percepatan kurang terasa. Pada kecepatan tinggi, game ini menggunakan efek *blur*. Tapi kesannya malah seperti gerak lambat. Beda dengan fitur *replay*-nya. Gaya balap Anda dalam *replay* justru terlihat lebih cepat dan agresif.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	THQ/Climax www.climax.co.uk
Kebutuhan Minimum	PIII 1.0 GHz; RAM 128 MB; GeForce 3 ke atas; DirectX 9.0c; Harddisk 950 MB; Soundcard; Windows 98/Me/2000 /XP.
Multiplayer Plus	LAN, Internet. Dua mode karir, ada elemen RPG, opsi kustomisasi yang lengkap, dan <i>replay</i> yang menawan.
Minus	Efek percepatan kurang terasa, tak ada fitur <i>damage</i> .

KONTROL

Up Arrow	Throttle
Right Arrow	Steer Right
Left Arrow	Steer Left
Down Arrow/ X	Front Brake
Z	Rear Brake
W	Camera Mode

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai		
		Max.	Total	Dalam %
Grafik		28	30	93
Gameplay		32	40	80
Suara		13	20	65
Fitur		8	10	80

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **81 = 81%**

Dungeon Siege II

Ribuan tahun pertempuran antara Zaramoth dan Azunai menyebabkan akhir dunia dan membuka era baru. Ketika kemudian Valdis menemukan pedang Zaramoth berikut kuasa gelapnya, satu-satunya yang bisa menandingi hanyalah pemilik perisai sakti Azunai. Masalahnya, perisai itu sudah terbelah menjadi empat bagian saat bertempur dengan Zaramoth.

Jossi Saputra

► Sebagai sebuah game RPG, Dungeon Siege II memiliki alur yang cukup linear. Anda tinggal mengikuti alur jalan utama untuk menyelesaikan setiap *Primary Quest*. Di luar *Primary Quest*, game ini punya cukup banyak *side quest*. Sangat disarankan agar Anda menjelajah seluruh lingkungan permainan untuk menyelesaikan seluruh *side quest*-nya. Selain bisa mendapat item unik dan berguna, menyelesaikan *side quest* juga



Dungeon Siege II memiliki banyak *miniboss*. Anda bisa mengenali mereka dengan melihat adanya lingkaran yang mengelilinginya.

akan mempercepat kenaikan level karakter Anda. Karena keterbatasan halaman, “Walkthrough” ini dibatasi pada *Primary Quest*. Untuk membantu Anda saat menjelajah dunia Dungeon Siege II, berikut ada tips yang mungkin berguna.

Tips:

- Strategi bertempur terbaik dalam game ini adalah dengan memancing

sekelompok musuh mendekat lalu membereskannya. Sebaiknya set mode karakter tambahan pada *Mirror* (tekan F). Mode ini membuat semua karakter tambahan atau binatang peliharaan meniru semua yang Anda lakukan. Mode ini cocok saat menghadapi musuh kuat yang sulit dilawan sendiri. Sebaliknya pada mode *Rampage* (G), semua karakter akan berinisiatif menyerang dan



Dungeon Siege II punya fitur baru: *Enchant*. Anda dapat meningkatkan *attribut* senjata dan lainnya dengan menambahkan item tertentu.



Jual beli adalah nyawa bagi kebanyakan game RPG. Jangan ragu-ragu untuk berbelanja, karena emas dalam game ini sangat berlimpah.

mengejar musuh. Mode ini tidak terlalu disarankan karena cenderung hanya akan mengundang lebih banyak musuh yang datang.

- Untuk mendapat slot karakter tambahan, Anda harus membelinya dari *Inn Keeper*. Slot ini bisa diisi oleh karakter tambahan atau binatang peliharaan. Anda harus memilihnya. Begitu Anda memiliki uang yang cukup segera beli slot itu dari Inn keeper. Jangan ditunda.
- Karakter Anda terbagi dalam empat ras (Manusia, Elf, Dryad, dan Half-Giant) dan empat kelas (Melee, Ranged, Combat Magic, Nature Magic). Game ini menyerankan agar setiap karakter berkonsentrasi pada salah satu kelas saja. Tetapi mengingat damage yang dihasilkan magic lebih superior, ada baiknya karakter utama mengombinasikan antara *melee* dan salah satu magic tadi. Level melee yang tinggi memungkinkan Anda mendapat item armor yang bagus.
- Binatang/hewan peliharaan memiliki kelas karakter pula. Anda bisa memberi makan binatang itu dengan senjata, armor, atau benda lain untuk meningkatkan attribut-nya.
- Pengembangan karakter dalam game ini berlangsung secara otomatis. Anda hanya perlu menggunakan senjata tertentu untuk meningkatkan level pada kelas yang diinginkan. Sebagai contoh, menggunakan panah akan meningkatkan level Ranged karakter Anda.

- Anda dapat menambah attribut pada benda tertentu (*enchantable item*) dengan menambahkan item *enchantment*. Proses ini hanya bisa dilakukan di *Magic Shop*.
- Bagi kelas *Nature Magic* dan *Combat Magic*, *spell* bisa ditemukan di jalan atau membeli di magic shop. Lakukan *drag & drop spell* ke dalam *spellbook* agar bisa digunakan. Sebaiknya taruh *spell healing* atau *curse* pada slot spell yang otomatis digunakan.
- Hantu-hantu dalam game ini merupakan side quest. Agar dapat berbicara dengan hantu, Anda harus menyelesaikan quest dari Mage Lyssanore (Dark Ohm). Setelah mendapat benda *incantation*, aktifkan di *incantation shrine*. Kemampuan berbicara dengan hantu ini akan bertahan selama 300 detik.
- Beberapa side quest dalam game ini ada yang harus diselesaikan dengan memecahkan puzzle. Untuk hal ini hanya satu yang perlu dicamkan: Dungeon Siege II adalah game RPG, bukan petualangan. Setiap puzzle yang ada kebanyakan mengandalkan logika.

Karakter Tambahan

Game ini menyediakan beberapa karakter tambahan yang bisa dipilih untuk melengkapi kelompok Anda. Pada tingkat kesulitan *Mercenary*, Anda hanya dapat membawa empat karakter, termasuk karakter utama. Pilih dengan saksama beberapa karakter berikut:

Deru: Ras: Dryad. Kelas: Ranged Level

3. Berada di depan North Gate di Eirulan
Lothar: Ras: Half-Giant. Kelas: Melee Level 3. Berada di depan North Gate di Eirulan.

Taar: Ras: Dryad. Kelas: Nature Magic Level 5. Berada di Great Hall. Bisa dipilih setelah Chapter 3 di Act I.

Vix: Ras: Manusia. Kelas: Level 12 Marksman (Ranged). Kali pertama ditemukan di depan Kithraya Cavern (Chapter 6 Act I). Selanjutnya ia bisa ditemukan di Eirulan Inn.

Sartan: Ras: Half-Giant. Kelas: Level 19 Warrior (Melee). Kali pertama ditemukan di Windstone Fortress (Chapter 9 Act I). Selanjutnya ia bisa ditemukan di Eirulan Inn.

Amren: Ras: Elf. Kelas: Level 20 Sharpshooter (Ranged). Berada di Aman'Lu Tavern

Finala: Ras: Elf. Kelas: Level 22 Sorceress (Combat Magic). Kali pertama ditemukan di (Chapter 2 Act II). Selanjutnya ia bisa ditemukan di Jembatan South Gate Aman'Lu

Princess Eva: Ras Manusia. Kelas: Level 29 Knight. Kali pertama ditemukan di (Chapter Act II). Selanjutnya ia bisa ditemukan di Tavern Aman'Lu.

Pet: Pet hanya bisa ditemukan di Pet Shop. Jika diinginkan Anda bisa saja mengisi seluruh slot dengan binatang-binatang ajaib ini. Semua Pet memiliki kelas tersendiri (Ranged, Melee, Combat Magic, dan Nature Magic). Level Pet akan disesuaikan dengan rata-rata level monster saat itu. Sebagai contoh, di Act II semua Pet berlevel 21.



Salah satu puzzle dalam *Primary Quest*. Puzzle ini sederhana, Anda cukup memutar-mutar patung untuk mengarahkan sinar.



Salah satu boss di Act I, yakni ular raksasa berkepala empat. Sebaiknya bereskan dulu kepala Vitalus, kalau tidak ingin ia terus menyembuhkan rekannya.

Act I

Chapter 1: The Siege of Geilyn Beach

Bicara dengan Lieutenant Jerind. Ikuti setiap pelatihan yang diadakan. Bicara dengan Lieutenant Kargack. Ikuti alur jalan dan habisi setiap musuh yang Anda temui.

Chapter 2: Prisoner of War Primary Tasks:

Setelah dibebaskan dari penjara. Ambil *sharpening stones* di *Merchant Shop*. Pilih salah satu, antara Deru atau Lothar, sebagai teman perjalanan. Keluar melalui pintu North Gate. Ikuti alur hingga sampai di Dryad Outpost.

Chapter 3: The Morden Towers

Hancurkan empat Morden Tower di sepanjang alur jalan yang akan Anda lalui. Caranya: Pecahkan kandang di samping *tower*, *equip* tongkat kayu dari kandang tadi, kemudian sulut tongkat itu dengan api unggun, lalu gunakan pada Tower. Lakukan hal yang sama dengan Tower berikutnya. Setelah keempatnya hancur, kembali ke Eirulan dan bicara dengan Celia. Terakhir temui Taar di Great Hall. Taar akan menawarkan diri untuk ikut serta.

Chapter 4: The Plague

Gunakan teleporter untuk menghemat waktu. Susuri alur jalan mulai dari Morden Tower yang ke empat tadi hingga sampai ke Elven Shrine. Jelajahi Elven Shrine, dan isi vial kosong dengan air di Elven Shrine. Kembali ke Taar di Eirulan Great Hall.

Chapter 5: The Dryad Exile Colony

Ikuti alur jalan utama dan Anda akan sampai ke Dryad Exile Colony. Bantu orang tua misterius dari serangan Plague Dryad.

Chapter 6: Leaving Greilyn Isle

Ikuti alur jalan utama untuk menuju ke Kithraya Cavern. Setelah bertemu Vix, cari sisa anak buahnya di dalam gua. Jika Anda telah menjelajahi gua, keluar dan jelajahi pantai Eastern greylin. Hancurkan shard dan gunakan Portal untuk meninggalkan Greilyn Isle. Sesampai di kamp padang pasir, bicara dengan Captain Suzor.

Chapter 7: Secret of the Azunite Desert

Keluar melalui gerbang yang dibuka (bawah). Temukan Stela of Blindness, Stela of Life, Stela of Death, dan Stela of Sight. Setiap Stela dipegang oleh Skath Guardian. Keempat guardian ini lokasinya agak tersebar, jadi perhatikan peta. Setelah semua berhasil didapat tuju Azunite Shrine. Letakkan keempatnya pada lokasi yang ditentukan, Anda akan mendapat sebuah Map dari Lost Vault Azunites.

Chapter 8: The Lost Azunite Artifact

Jelajahi Valley of the Azunite. Anda akan sampai di gua dengan puzzle cermin dan sinar. Atur setiap patung agar cerminnya memantulkan sinar, yang berakhir di tengah. Selanjutnya ikut alur yang terbuka dan ambil 'Azunite Weapon'. Bicara dengan roh Elven.

Chapter 9: Windstone Fortress

Bicara dengan Azunite Ancestor. Tuju Windstone Fortress melalui alur utama. Setelah bertemu beberapa pasukan, bicara dengan sang kapten. Masuki *hall* di kiri. Buka setiap pintu dengan menaruh Stock Pile di tempat tertentu. Bereskan Letnan Namyek dan ambil kunci. Buka ruang berikut, klik api biru untuk mengaktifkan *Azunite Artifact*. Kembali ke Kapten Dathry. Masuki Temple of Xeria.

Chapter 10: The Temple of Xeria

Bersihkan Temple of Xeria dari semua makhluk jahat. Buka setiap pintu dengan menempatkan Stock Pile yang tepat. Supaya tidak bolak-balik, Anda bisa membawa beberapa sekaligus. Klik pada patung untuk memusnahkan semua *zombie*. Tuju belakang *temple* untuk menemukan Shard. Bunuh Giant Trilisk berkepala empat di sini. Bunuh dulu kepala Vitalus. Setelah beres, hancurkan Shard. Bicara dengan kapten Dathry dan masuki portal ke Aman'Lu.

Act II

Chapter 1: The Town of Aman'lu

Bicara dengan Celeb'hel sang Elder di Alt'orn Hall. Luangkan waktu untuk menjelajahi seluruh kota Aman'Lu.

Chapter 2: Finala and the Broken Bridge

Keluar melalui North Gate. Ikuti alur ke atas Aman'Lu Hill sampai bertemu dengan Finala. Bicara dengannya.



Lagi, sebuah *puzzle* sederhana. Tantangan *puzzle* ini justru pada upaya mendapatkan semua kristal yang tersebar dan dipegang para bos Taclak.



Incantation Shrine hanya bermanfaat bila Anda mempunyai item *incantation*. Shrine ini punya peran penting untuk menyelesaikan *side quest* dari para hantu.

Chapter 3: The Elen'lu Isles

Ikuti alur utama memasuki Northern Vai'lutra Forest. Anda kemudian akan bertemu 'pulau' mirip maze. Jembatan bisa diaktifkan dengan menyentuh bagian atasnya. Cari empat prisma kecil yang dipegang oleh boss Taclak di beberapa pulau kecil ini. Tempatkan setiap prisma kecil itu di tempatnya, dan putar agar sinar mengarah ke pyramid tengah. Cari prisma besar yang dipegang boss Taclak, dan tempatkan di pyramid. Kembali ke Aman'Lu dan bicara dengan Finala di jembatan South Gate.

Chapter 4: The Royal Caravan

Keluar dari Southern Gate dan ikuti alur utama. Begitu bertemu puing caravan, bicara dengan saisnya. Aegis of Death dicuri oleh Vaikesh. Ambil jalan kiri menuju gua Vai'Kesh. Temukan pemimpinya. Kejar begitu ia lari.

Chapter 5: The Vai'Kesh & The Aegis of Death

Anda harus berkali-kali menghadapi para Vai'Kesh. Setelah beberapa lama, sang pemimpin akan menyerbu. Kalahkan dia. Cari Aegis of Death di dalam gua. Hancurkan pohon raksasa yang menjaganya. Ambil Aegis of Death. Bicara dengan Azunite Scholar.

Chapter 6: Princess Evangeline

Susuri jalan untuk menemukan Azunite Burial grounds. Sepanjang jalan, selidiki dan ambil tiga mask dari tiga kuburan

TELEPORTER

■ Untuk datang dan pergi ketempat yang pernah dikunjungi, Anda bisa menggunakan teleporter dan portal. Karakter Anda juga memiliki *spell Town Portal* untuk kembali ke kota secara cepat. Namun, teleporter hanya siap digunakan bila telah diaktifkan. Berikut teleporter setiap Act:

	ACT I	ACT II	ACT III
1.	Town of Eirulan	Town of Aman'Lu	Town of Kalrathia
2.	Northern Greylin Jungle	Aman'Lu Hills	Northern Plain of Tears
3.	Western Greylin Jungle	Elen'Lu Isles	Water Chapel Courtyard
4.	Elven Shrine	Southern Vai'lutra Forest (North)	Eastern Plain of Tears
5.	Southern Greylin Jungle	Southern Vai'lutra Forest (South)	Ruins of Okaym
6.	Eastern Greylin Jungle	Vai'Kesh Forest (North)	City of Darthrul
7.	Kithraya Valley	Vai'Kesh Forest (South)	Southern Desert of Kaderak
8.	Lost Valley of the Azunite	Western End of Arinth's Ravine	Upper Mines of Kaderak (West)
9.	Western Cliffs of Azunai	Garden of the Ancients (North)	Upper Mines of Kaderak (East)
10.	Eastern Cliffs of Azunai	Garden of the Ancients (South)	Lower Mines of Kaderak
11.	Windstone Fortress	Ancient Burial Grounds	Lower Zaramoth's Horns
12.	Temple of Xeria	Snowbrook Valley	Upper Zaramoth's Horns
13.	-	Snowbrook Foothills	-
14.	-	Southern Face of Snowbrook Mountain	-
15.	-	Eastern Face of Snowbrook Mountain	-
16.	-	Snowbrook Haven Living Quarters	-
17.	-	Snowbrook Haven Reliquary	-

(tampak di peta, kecuali satu yang agak di pinggir peta). Sesampai di Azunite Burial ground, berikan ketiganya pada Champion Rahvan. Masuki dan jelajahi hingga sampai di Azunite Catacomb. Temukan dan kalahkan Dark Wizard untuk membebaskan Princess Evangeline.

Chapter 7: The Siege of Snowbrook Haven

Tuju Snowbrook Haven melalui Servant Quarter. Temukan throne room dan ambil *display case key*. Cari dan bicara dengan komandan di Snowbrook. Ia berada di dekat *courtyard*.

Chapter 8: The Siege of Snowbrook Haven Part II

Turun dan masuki bangunan di samping.

Sesampai di atas, habisi monster brall yang melempari batu. Turun melalui lift di situ dan temui sang komandan. Hadapi pasukan Morden yang menerobos masuk. Bicara dengan komandan. Naik melalui lift tadi, dan gunakan ballista untuk menghadapi naga. Putar gear bawahnya untuk mengarahkan ballista. Kembali ke komandan. Kalahkan komandan yang kerasukan, naik ke atas dan tuju Snowbrook Haven Reliquary. Ambil Aegis of Blindness dengan kunci case tadi. Sang Naga kembali menghadang, kali ini ia tak bisa terbang. Habisi naga dan keluar dari Snowbrook Haven. Gunakan teleporter untuk menuju ke kota Kalrathia. Bicara dengan Lord Kalrathia di Town Hall.



Untuk mengaktifkan *lift* menuju bawah tanah, susun keempat batu dalam formasi seperti di atas.



Salah satu boss di ACT II, Naga! Pada pertempuran pertama, sang naga hanya bisa dikalahkan dengan ballista ini. Putar gear bawah untuk mengarahkan ballista.

Act III

Chapter 1: Restore Kalrathia Water

Keluar dari Northern Gate dan susuri jalan menuju Aqueduct. Kalahkan Ganth, dan akses keran untuk mengembalikan air di Kalrathia. Kembali dan bicara dengan Lord Kalrathia.

Chapter 2: The Morden Chief

Keluar dari Eastern Gate dan susuri jalan menuju kota Darthrul. Setelah mendapat kunci District of Sword, masuki distrik itu untuk mendapat kunci District of Crossbow. Lakukan hal yang sama untuk mendapat kunci District of Lance. Masuki District of Lance untuk mendapat kunci District of Chief. Bicara lalu kalahkan Morden Chief. Kembali ke Lord Kalrathia.

Chapter 3: The Kalrathia Rebellion

Habisi semua prajurit Morden di Kalrathia. Bicara dengan Tehruth di Town Hall.

Chapter 4: The Mines of Kalderak

Gunakan teleporter untuk menuju Desert of Kalderak. Putari setiap pintu dan hancurkan keempat patung pelindung. Masuki The Mines of Kalderak.

Chapter 5: The Mines of Kalderak Part II

Susuri alur, aktifkan setiap lever untuk membuat kereta berbahan eledak menabrak Shard. Selanjutnya ikuti alur, dan naiki lift untuk menemukan Dark Wizard. Kalahkan semua Dark Wizard. Ambil Aegis of Life. Kembali ke Lord Kalrathia.

CHEAT

■ Jika musuh terasa sulit untuk ditaklukkan, beberapa *cheat* berikut mungkin bisa membantu. Tekan *Enter* untuk membuka jendela *console*, masukkan kode berikut dan Enter. Untuk menetralkan cheat gunakan kode yang sama tapi tanda “+” (plus) diganti menjadi “-” (minus).

- Tak Terkalahkan +drlife
- Instant Kill +quwhba
- Teleport +bushsux-oluaowr
- Silver ring +iraqsux-eszaryz
- Item lebih banyak +lvtana-aeviyaa
- Ring of knowledge +opnauticus
- Mengaktifkan teleporters +twilightzone

Chapter 6: The Agallan Trial

Setelah bicara dengan Lord Kalrathia, bicaralah dengan penasihat Kynos. Kalahkan dia untuk mendapat Kalrathian Crystal. Tempatkan Crystal pada salah satu tiang pancuran ditengah kota. Turun melalui lift yang muncul. Bicara dengan Azunite Ancestor. Susri jalan menuju lokasi air terjun. Buka penghalang alur air di air terjun pertama. Untuk menuju air terjun berikutnya, lalui lubang didinding. Untuk membuka setiap penghalang, Anda harus melalui ruang-ruang mirip maze. Gunakan batu tertentu untuk membuka dan menutup temboknya. Setelah semua penghalang alur air di angkat, aktifkan keran air terjun. Anda tak perlu mengaktifkannya secara berurutan. Setelah beres, temui Azunite Ancestor tadi. Keluar menuju jembatan yang terbentuk dan masuki portal.

Chapter 7: Agallan Giants

Bicara dengan raksasa Agallan. Gunakan portal menuju ke Zaramoth’s Horns.

Chapter 8: Zaramoth’s Horns

Ikuti alur dan menghadapi ratusan monster tangguh. Anda harus pula menghadapi Archmage Valdis dengan skor health 90.000!

Chapter 9: The Final Ascent

Ikuti alur sampai bertemu Valdis. Ada tiga step saat melawan Valdis. Step pertama, Valdis tak akan terluka, kecuali bila ia terkena sinar dari Eye of Zaramoth sebanyak tiga kali. Selanjutnya, setelah FMV yang menggambarkan pedang Zaramoth hancur, Anda harus berhadapan lagi dengan Valdis dan para Minion-nya. Kali ini sebagian arena menjadi lava panas, dan Valdis bisa mendorong Anda ke dalamnya cuma dengan memukul bumi. Situasi ini semakin sulit karena Valdis memiliki skor health 90.000! Bahkan saat skor health Valdis tinggal 1, Valdis tetap tidak akan mati kecuali bila Anda bisa membuatnya terkena sinar Eye of Zaramoth raksasa. ■



Untuk membuka jalan menuju ruang-ruang didalam chapter Agallan Trial adalah dengan memutar batu-batu ini.



Pertempuran pertama dengan Valdis. Valdis tak akan bisa dikalahkan kecuali bila ia terkena sinar dari batu Eye of Zaramoth.