

Lema: “¡Libérate de tu prisión y salva tu reino!”

Argumento: El rey Zeikku, del país de Hellgart, es afectado por una maldición que su hermana Zinnia le ha impuesto y que lo bloquea dentro de su mente, poseyéndole. Junto a sus difuntos amigos Lailah y Legrant debe usar la espada legendaria Zagrانت para despertar de su sueño y hacer saber a sus enemigos quién es la verdadera sombra detrás de todo.

Desarrollo de la historia: El juego inicia con Zeikku atrapado dentro de su mente, dormido. El está en el centro de su red neuronal y Lailah, una aliada generada por su mente, le despierta y le avisa de que está atrapado dentro de su mente por su hermana, Zinnia. También le informa de que para escapar debe derrotar a los héroes de Silverstone en el interior de su mente. Así que inicia su viaje por su mente junto a Lailah para derrotar a los héroes y así alcanzar a su hermana.

Su primer oponente es Isaac que está en el palacio de la destrucción. Una vez derrotado recibe un recuerdo sobre Isaac y su hermana, con lo que establece una conexión con su siguiente oponente, que será Mist, la hermana de Isaac, en la Mansión de la desesperación. Sin embargo, Mist es demasiado fuerte y no pueden con ella, pero de repente aparece Legrant (otro aliado generado por su mente el cual protege sus recuerdos) para ayudarlo y así consiguen eliminarla. Al derrotarla, recibe un nuevo recuerdo, mostrando esta vez a Mist junto a una chica que le salva la vida, estableciendo un nuevo vínculo con el siguiente oponente, Aikira Silverstone. Cuando derrotan a Aikira el recuerdo recibido muestra a Aikira de pequeña con su padre, Xavier Silverstone. Así que, desbloqueando el último camino que queda, van a por Xavier. Tras derrotarlo, en su recuerdo, aparece un niño pequeño junto a Xavier, que resulta ser el hermano de Aikira, Roy Silverstone. Después de derrotar a los héroes y juntar sus recuerdos, no consiguen averiguar cómo avanzar. En el centro de la red neuronal, de repente, se abre una compuerta que estaba sellada. En ella, encuentran una nave llamada Falkner la cual usa para llegar hasta el cielo donde deberá derrotar al último héroe (Roy). Con todos derrotados, el camino hacia la Torre Tipo-0 queda abierto y los héroes de Zagrانت (nuestros protagonistas) pueden infiltrarse en la guarida de Synyster Zinnia. Tras avanzar por la torre, llegan hasta la cima de la torre. En ella, Zinnia les espera preparada para luchar.

Una vez derrotada Zinnia, Zeikku se ve envuelto por una luz blanca cegadora y consigue escapar del control mental de su hermana y despierta en el mundo real.