BIBLIOTECA
GAMEMASTER

EDITORA EUROPA

OS MELHORES GAMES DETONADOS

EDIÇÃO 2008



BIBLIOTECA
GAMEMASTER

OS MELHORES GAMES DETONADOS

EDIÇÃO 2008

EDITORA EUROPA

BIBLIOTECA
GAMEMASTER

EDITORA EUROPA

Diretores:
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial:
Roberto Araújo

Editor: Fabio Santana
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Adriano Severo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram: Almir Niemand (Blue Dragon), Amer Houchaimi (The Darkness), Artur Palma (Zelda: Phantom Hourglass, Resident Evil 4), Daniel Lima (Pokémon Diamond & Pearl), Danilo Porto Bastos (GTA: Vice City Stories), Fabrício Caleffi (Halo 3), Fernando Wiek (Metroid Prime 3, Need for Speed ProStreet), Gilsomar Livramento (Super Mario Galaxy), Humberto Martinez (Call of Duty 4), Leandro Rodrigues (God of War II, Assassin's Creed, Resident Evil 4, Tomb Raider: Anniversary), Marcos Schain (BioShock)

Impressão: IBEP Gráfica

© 2008 Editora Europa Ltda.
Todos os direitos reservados

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Santana, Fábio
Os melhores games detonados : edição 2008 / editor Fábio Santana. -- São Paulo : Editora Europa, 2008.

Vários colaboradores.
Apoio: Biblioteca gamemaster.
ISBN 978-85-86878-37-4

1. Jogos 2. Video games 3. Vídeo games - Enciclopédias I. Título.

08-00860 CDD-794.803

Índices para catálogo sistemático:

1. Enciclopédias : Vídeo games : Recreação 794.803
2. Vídeo games : Enciclopédias : Recreação 794.803

Publicado por Editora Europa Ltda.
Rua MMDC, 121 – CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Tel.: 11 3038-5050 (Grande São Paulo) ou 0800-557667
www.europanet.com.br



Este livro foi elaborado cuidadosamente para reunir alguns dos maiores clássicos da história recente dos games. Quem poderá questionar, por exemplo, a maestria de *Super Mario Galaxy* no Wii? Com uma jovialidade encantadora, a aventura intergaláctica brinca com as regras criadas pelo avô *Super Mario Bros*. Ainda no Wii, celeiro de obras criativas, *Metroid Prime 3* apresenta uma interface intuitiva, talvez a mais natural já criada para um jogo de tiro em primeira pessoa.

Há, aqui, jogos que cruzam barreiras, como *Resident Evil 4*, que surgiu como exclusividade do GameCube, mas que, por seu ímpeto de levar o horror a novas multidões, transgrediu o contrato com a Nintendo e agraciou, posteriormente, o PS2, o PC e o Wii. No mesmo embalo de expansão territorial vieram *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (do PSP para o PS2), *Tomb Raider: Anniversary* (do PS2 e PC para PSP, Xbox 360 e Wii) e *Assassin's Creed* (que foi concebido para o PS3, mas acabou parando também no 360 e PC).

E essa diversidade de plataformas é justamente uma das características de **Os Melhores Games Detonados: Edição 2008**. A nova geração de consoles está muito bem representada por pérolas como *BioShock*, *Call of Duty 4*, *Halo 3*, *The Darkness* e *Blue Dragon*. *Need for Speed ProStreet* é mais um que joga em várias frentes. O bom e velho PlayStation 2 marca presença com o contundente *God of War II* e até o portátil Nintendo DS emplaca dois sucessos: *Zelda: Phantom Hourglass* e *Pokémon Diamond & Pearl*.

Essa compilação de detonados foi criada para servir de referência para esses 15 clássicos, esteja você revivendo os bons momentos dessas obras, ou descobrindo-os pela primeira vez. Com acabamento de luxo, 204 páginas, uma incomum atenção aos detalhes e uma obsessão pelo 100% de aproveitamento, este livro é, ele próprio, um clássico digno de destaque na sua biblioteca gamer.

Fabio Santana











SUMÁRIO

SUPER MARIO GALAXY 006
METROID PRIME 3: CORRUPTION 022
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS 038
POKÉMON DIAMOND & PEARL 058
HALO 3 076
BLUE DRAGON 088
GOD OF WAR II 104
THE DARKNESS 118
BIOSHOCK 128
CALL OF DUTY 4 134
ASSASSIN'S CREED 144
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES 160
RESIDENT EVIL 4 170
NEED FOR SPEED PROSTREET 180
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 192





Wii | Super Mario Galaxy

SUPER MARIO GALAXY

Um guia galáctico para conquistar as 120 estrelas (e mais!) na aventura estelar de Super Mario

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii

Jogo: Super Mario Galaxy

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Lançamento: Novembro de 2007

Por Gilsomar Livramento

É incrível como um jogo com uma proposta simples e cheio de idéias manjadas consegue ser tão cativo e viciante. Mas o fato é que a Nintendo acertou em cheio com *Super Mario Galaxy*.

Por isso, não perdemos tempo e caprichamos neste detonado. Tudo o que você precisa para terminar o jogo e coletar as 121 estrelas está aqui. Palavra de quem tem jogado *SMG* 24 horas por dia – sem piscar nem ir ao banheiro – desde que o game foi lançado.



NO CONTROLE

COMANDOS BÁSICOS

Direcional Analógico	Controlar personagem
Direcional Digital (Cima / Baixo)	Ativar / Desativar visão em 1ª pessoa
Direcional Digital (Esquerda / Direita)	Rotacionar câmera
Wii Remote (Apontar para a Tela)	Mover cursor
Wii Remote (Chacoalhar)	Ataque Spin / Arremessar objetos*
A	Pular / Nadar
B	Atirar Star Bits
C	Centralizar câmera
Z	Agachar / Mergulhar
- / +	Menu

* também serve para ganhar distância ou altura nos pulos

MANOBRAS & MALABARISMOS

Salto triplo	Correndo, realize três saltos em seqüência
Bundada	Pule e pressione Z
Pisão teleguiado	Pule, chacoalhe o Wii Remote e pressione Z enquanto gira
Salto mortal	Segure Z e pressione A
Pulo de longa distância	Corra, segure Z e pressione A em seguida
Salto estrela	Corra em uma direção, mude para o lado oposto e pressione A

POR DENTRO DO JOGO

Durante a aventura nas missões, você coletará muitas Star Bits, que são usadas tanto para atirar em inimigos quanto para alimentar Lumas (as estrelas vivas do jogo) em troca de favores. É importante coletá-las para ter acesso às missões bônus. As moedas também estão presentes e exercem a função de recarregar a energia e o oxigênio (quando embaixo d'água) do personagem. Ao coletar 50 Star Bits ou 50 moedas, você ganha uma vida extra – junte 9.999 Star Bits para que os cocos do jogo se tornem melancias. Agora, confira outros itens de suma importância para a aventura:



1UP MUSHROOM

Garante uma ou mais vidas e pode ser encontrado corriqueiramente pelo jogo, tanto durante as missões quanto no observatório – aqui, sempre que começar o jogo, fale com o cogumelo carteiro para ganhar cinco vidas enviadas pela Princesa Peach.



SUPER MUSHROOM

Encontrado em quase todas as missões, este cogumelo duplica a energia do bigodudo. O efeito permanece até você concluir a missão ou perder três pontos de energia.



BEE MUSHROOM

Transforma o encanador em Bee Mario, permitindo que ele voe por alguns instantes (fique atento ao marcador que surge na tela) quando você mantém o botão A pressionado. Com esta roupa, Mario também pode caminhar sobre nuvens ou flores, mas normalmente é atacado por insetos. Evite locais com água se não quiser perder a habilidade.



BOO MUSHROOM

Transforma-o em Boo Mario, permitindo que voe por tempo ilimitado (pressione o A repetidamente). Chacoalhe o Wii Remote para ficar invisível por alguns instantes e, assim, atravessar por grades ou paredes transparentes. Para não perder a habilidade, evite contato com inimigos e fachos de luz.



SPRING MUSHROOM

Após coletar este cogumelo, Mario se transforma em Spring Mario e pode saltar muito mais alto do que o normal. Para isso, pressione e segure o A quando Mario tocar o chão. Só tenha em mente que o personagem nunca pára de quicar.



FIRE FLOWER

Permite ao Mario atirar bolas de fogo (balance o Wii Remote) por um tempo determinado. Use-a para eliminar inimigos, destruir objetos e resolver pseudo-enigmas.



ICE FLOWER

Permite ao Mario criar plataformas de gelo para caminhar sobre a água. Para patinar e ter melhor controle sobre o gelo, realize um Spin. Também é uma habilidade temporária.



RAINBOW STAR

É a clássica estrela que transforma Mario em Rainbow Mario, deixando-o invencível por alguns segundos. Além disso, aqui o personagem fica mais veloz.

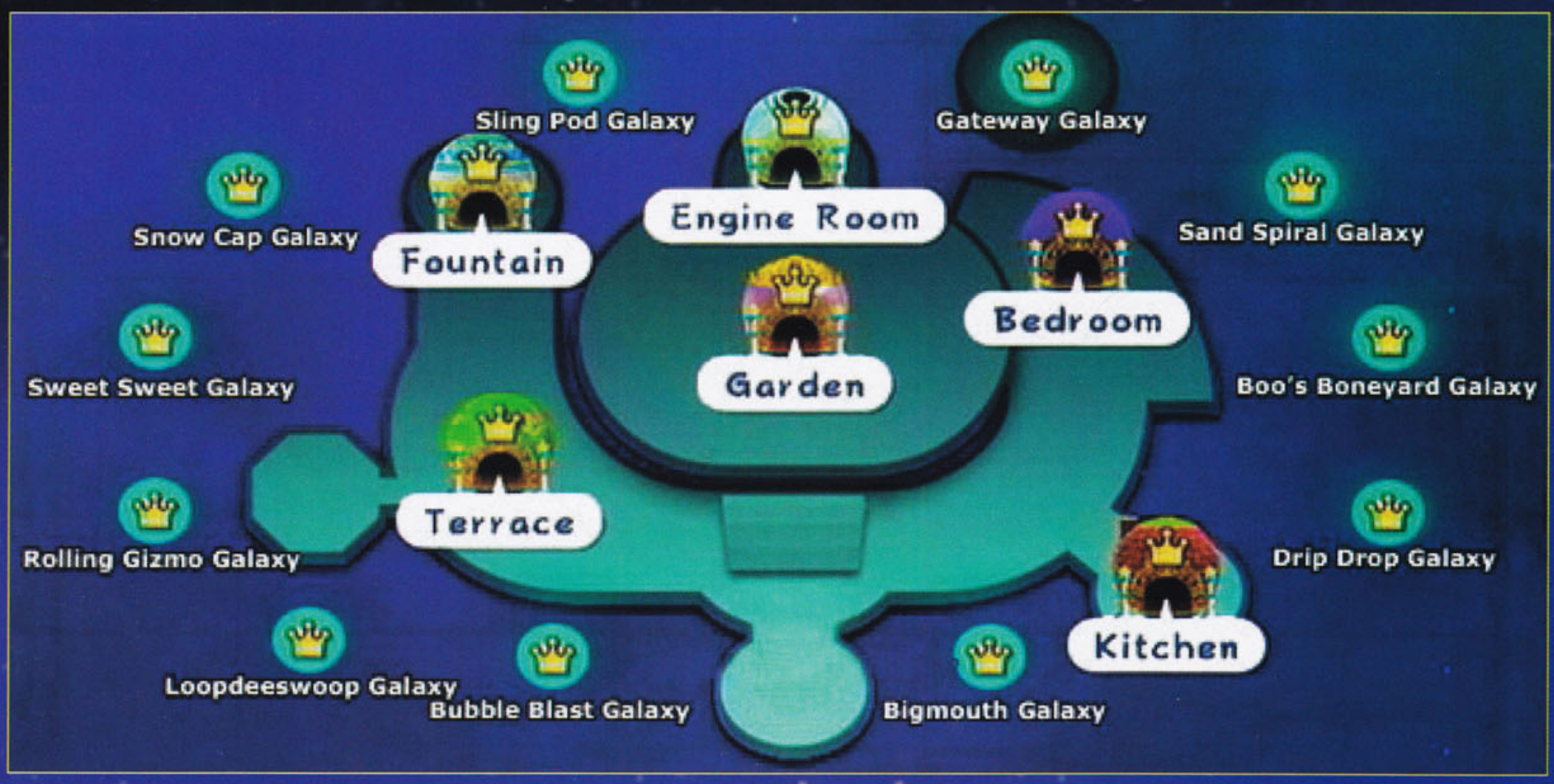


FLYING RED STAR

Com ela, Mario pode voar livremente (como o Super Homem) por um tempo determinado. Para fazer isso, pule e realize um Spin. No ar, segure o A para parar e mudar de direção com mais facilidade. ▶

O OBSERVATÓRIO DAS GALÁXIAS

Assim como nas versões *64* e *Sunshine*, em *Galaxy* você acessa as fases de uma área principal – nesse caso, um observatório. As galáxias principais ficam dentro de domes (cúpulas). Existem sete no total – Gate, Terrace, Fountain, Kitchen, Bedroom, Engine Room e Garden –, e que elas ficam disponíveis conforme você coleta as Grand Stars. Além das cúpulas, no observatório há as áreas Garage (onde Toad e seus amigos se encontram) e Library (que fica disponível depois que você completa algumas galáxias e mostra uma história secundária contada por Rosalina).

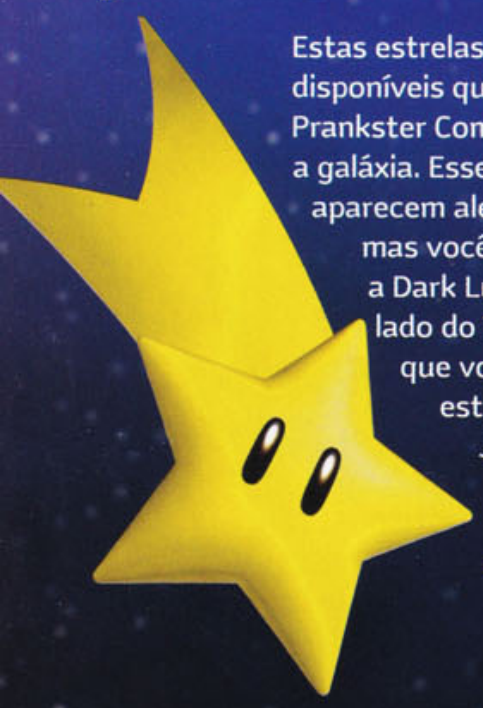


ENTENDA AS ESTRELAS

O roteiro segue uma ordem lógica, mostrando todas as estrelas de cada galáxia. Isso não significa, porém, que todas as estrelas ficam disponíveis logo no início. Para não perder tempo procurando estrelas que ainda não estão acessíveis, fique de olho no ícone que aparece ao lado do nome das missões. Descubra o significado de cada um na lista abaixo:



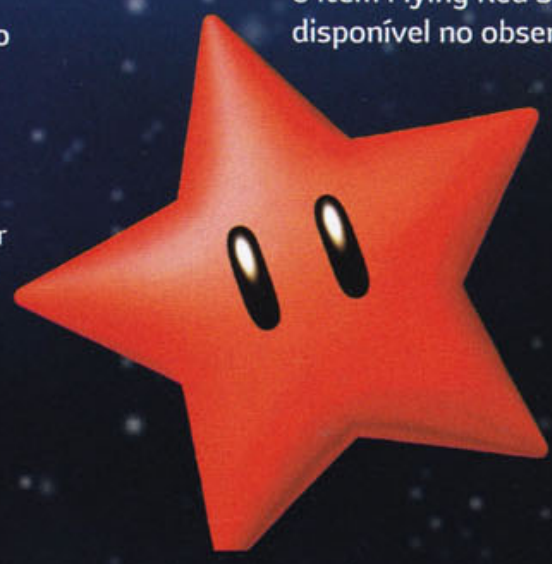
São as estrelas mais comuns de todas. Em alguns casos, é preciso escolher uma estrela já coletada e adotar um caminho diferente para encontrar estrelas escondidas.



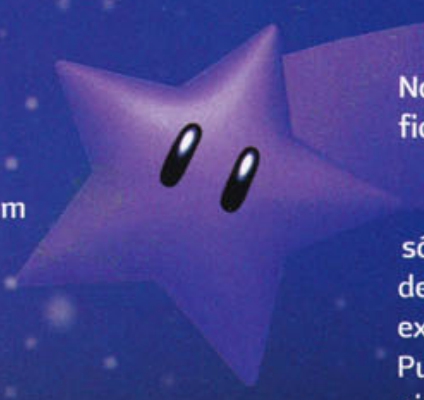
Estas estrelas só ficam disponíveis quando há um Prankster Comet sobrevoando a galáxia. Esses cometas aparecem aleatoriamente, mas você pode alimentar a Dark Luma que surge ao lado do Terrace – depois que você pega uma estrela na Space Junk Galaxy – para aumentar as chances de eles surgirem.



São estrelas secretas que habilitam as Trial Galaxies. Só existem três delas no jogo e todas ficam escondidas em percursos que você já visitou.



Só existe uma no jogo. Depois de coletá-la na Gateway Galaxy, o item Flying Red Star fica disponível no observatório.



No jogo, todas as estrelas que ficam disponíveis por causa de cometas aparecem em amarelo, mas como essas só aparecem depois que você derrotar o chefe final (com exceção da missão Gateway's Purple Coins), decidimos pintá-las de roxo para distingui-las das demais. Para adquiri-las, você deve coletar cem moedas roxas nas galáxias.



São as estrelas que você ganha ao derrotar o chefão de uma determinada dome. São necessárias para habilitar novas domes.

GATE

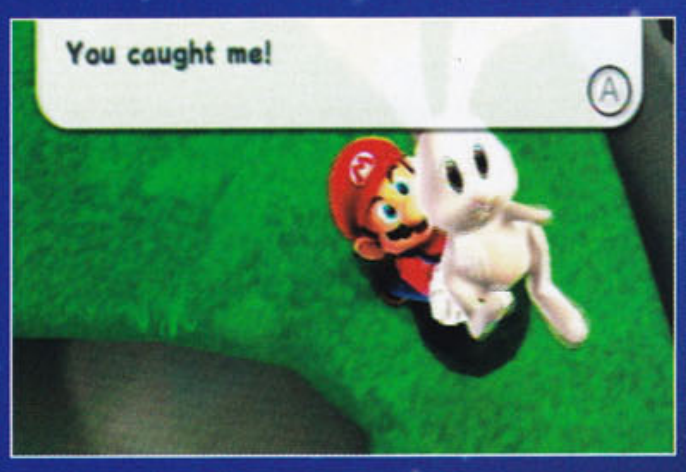
• GATEWAY GALAXY

Condição: Para conseguir a segunda estrela da galáxia, habilite a dome Garden.

Grand Star Rescue

Siga o coelho branco e, em seguida, encontre e capture três deles – basta segui-los até eles se cansarem. O primeiro coelho fica em uma moita, o segundo dentro de uma cratera e o terceiro dentro de um cano. Feito isso, fale com Rosalina para ganhar a habilidade Spin e use-a para quebrar os cristais. Utilize a Launch Star para voar até o planeta seguinte.

Colete as cinco Star Chips para habilitar outra Launch Star e use-a. Já em outro planeta, fale com a estrelinha e depois livre-se de todos os inimigos para obter uma chave. No planeta seguinte, derrote o Goomba gigante e entre pelo cano. Seu objetivo agora é pisar em todos os botões da sala para que a Grand Star fique acessível. Depois disso, você vai automaticamente para o observatório e pode acessar a primeira dome, Terrace.



Gateway's Purple Coins

Fale com a princesa Rosalina na torre para ativar a missão e então pegue a estrela vermelha para começar a voar. Comece coletando todas as Purple Coins que ficam flutuando no ar. Depois, desça à superfície e pegue as que restam.

TERRACE

• GOOD EGG GALAXY

Condição: 1 estrela

Dino Piranha

Na parte de baixo do planeta há um cano dourado que o leva a uma sala extra, onde você pode coletar notas musicais para ganhar uma vida. Suba no alto da torre para ser lançado ao planeta seguinte e colete as Star Chips em meio às pedras rolantes. No próximo planeta, mate a planta carnívora e uma trepadeira o conduzirá (balance o Wii Remote para subir).

Evite as pedras e use o Spin na planta redonda para destruir a planta carnívora gigante. No próximo planeta, há pegadas na areia. Fique o mais próximo possível da fumaça e use o Spin para revelar o inimigo. A Launch Star o lançará até o chefe Dino Piranha. Use o Spin para acertar a ponta da calda dele e, assim, destruir a casca de uma vez por todas. Repita o procedimento mais três vezes para vencê-lo. Para evitar ser pisoteado, corra ao redor do inimigo.



A Snack of Cosmic Proportions

Sempre que vir círculos de pedras no chão ou na parede, fique no centro deles e use o Spin para obter Star Bits. Enfim, vá para a plataforma lateral da torre e uma Luma se transformará em estrela de gravidade. Mire nela e aperte A para ser puxado até passar por dentro da Launch Star e ser lançado a outro planeta. Use as plantas redondas para destruir os arbustos de espinho ou siga para a Launch Star seguinte. No planeta que parece um ovo, alimente a Luma com cem Star Bits. Siga para o novo planeta para ser lançado ao grande tubo de vidro com cristais. Quebre-os para entrar e fique atento às setas indicadas na parede, pois elas determinam a gravidade. Ao chegar ao planeta com formato de estrela, colete as Star Chips e use as estrelas de gravidade para alcançar a estrela.

King Kaliente's Battle Fleet

Em um dos lados da torre, entre pelo cano dourado para cruzar uma sala e chegar ao telhado da casa. Lá, use a Launch Star e, no planeta seguinte, utilize o Spin para lançar as frutas contra as plantas de espinho e faça o mesmo contra o Pokey no planeta seguinte.



Quando chegar ao planeta com pedras e bolas rolando, seja cauteloso e evite os Bullet Bills enquanto chega a outra Launch Star, que o lançará ao navio voador. Lá, use o Spin para rebater as frutas verdes lançadas pelos inimigos e chegar à segunda embarcação – há um Super Mushroom aqui. No último planeta você enfrentará King Kaliente. Quando ele lançar bolas verdes, use o Spin para rebatê-las. Desvie de todos os demais ataques.

Dino Piranha Speed Run

Trata-se de uma corrida contra o tempo. Seu objetivo é chegar até Dino Piranha e derrotá-lo em menos de quatro minutos. Não se preocupe com Star Bits.

Purple Coin Omelet

A coleta das moedas roxas aqui é simples. Elas estão bem visíveis sobre cada planeta. Quando usar a Launch Star de um planeta a outro, haverá outra no meio do caminho. Chacoalhe o Wii Remote ao passar por ela e Mario será lançado em uma rota alternativa com mais moedas.

Luigi on the Roof

Escolha qualquer uma das três primeiras missões e, logo no início, entre na sala das notas musicais. Saia pelo cano para chegar ao telhado da casa e encontrar Luigi.



• HONEYHIVE GALAXY

Condição: 3 estrelas

Bee Mario Takes Flight

Acompanhe o leito do rio atrás de você para encontrar uma vida atrás da cerca. Agora, vá para o lado oposto e suba até a fonte. Colete a moeda gigante para habilitar o Bee Mushroom e pegue-o. Voe para a caverna atrás da cachoeira e desça pela passagem mais a frente.

O caminho o conduzirá ao planeta seguinte, onde você deve usar a flor para ganhar impulso (balance o Wii Remote) e voar para as flores-plataforma até a Launch Star. Na base do planeta da abelha rainha, siga à direita para ativar uma planta se precisar pegar a roupa Bee Mario. Voe e grude nos favos de mel para escalar a parede até outra plataforma e mate a planta carnívora. Vá até o corpo da abelha rainha e pegue as cinco Star Chips. No próximo planeta, fale com Toad para ganhar a estrela.

Trouble on the Tower

Destrua as pedras circulares no chão ▶

para que uma planta apareça e então use-a para atravessar ao outro lado do planeta. Na parte mais alta, acione o botão para fazer uma ponte aparecer. O botão seguinte deslocará as plataformas, então use as laterais para chegar ao alto. No final da plataforma à esquerda, acione mais um botão para ativar as plataformas móveis que o levarão ao alto da torre. Esmague os dois insetos para ganhar a estrela.



Big Bad Bugaboom

Use o canhão d'água próximo à fonte para chegar ao outro lado, pegue o Bee Mushroom e voe para o terreno alto. Siga pela caverna atrás da cachoeira e a Launch Star o lançará até o chefe Bugaboom. Use as flores para ganhar impulso e voe sobre o inimigo, caindo de bunda sobre ele. Repita isso até vencê-lo, mas atenção: sempre que acertá-lo, ele ficará mais rápido e também lançará bombas contra você.



Sorte que o cabelo dela não é preto, senão ela iria ser taxada de emo rapidinho

Honeyhive Cosmic Mario Race

Aqui, você disputa uma corrida contra uma versão cósmica do Mario. A dica específica para esta corrida é: suba nos blocos disponíveis, fique de costas para a passagem e realize um salto mortal. E para abrir vantagem logo no início da corrida, faça o seguinte: quando a contagem regressiva começar, mantenha o analógico para frente e, quando o número aparecer, pressione o botão Z. No exato momento em que a contagem terminar, pressione o A para que Mario fique amarelo e ganhe uma velocidade extra. Essa técnica pode ser usada em todas as outras corridas deste tipo.

The Honeyhive's Purple Coins

A caça às Purple Coins desta galáxia exige mais atenção, pois há moedas escondidas em todos os pequenos cantos do planeta. Abuse da visão em primeira pessoa para observar cada canto e quebre tudo o que for destrutível. Ignore o cano atrás da cachoeira – deixe-o para o final. Chegando ao alto da montanha, ande pela beirada no muro com duas Purple Coins: em uma você encontra uma descida secreta para a parte de trás da caverna da cachoeira; na outra, acessa uma plataforma. Quando estiver com 91 das moedas, pegue o restante ao entrar pelo cano.

Luigi in the Honeyhive Kingdom

Colete a moeda gigante junto à fonte para ativar o Bee Mushroom. Pegue-o, volte ao ponto inicial da fase e voe barranco acima no terreno ao lado. Luigi está pendurado na árvore do terreno alto, à esquerda da entrada da cachoeira. Voe acima dele e acerte-o com uma bundada ou atinja-o com Star Bits para derrubá-lo.



• FLIPSWITCH GALAXY

Condição: complete a missão Big Bad Bugaboom

Painting the Planet Yellow

O planeta é formado por placas azuis gigantes. Sua tarefa é pisar em todas elas para que fiquem amarelas. Feito isso, a estrela aparecerá.

• LOOPDEELOOP GALAXY

Condição: complete a missão Bee Mario Takes Flight

Surfing 101

Fale com o grande pingüim para aprender a controlar Mario sobre a arraia. O comandos são simples e intuitivos, mas é preciso se acostumar no início. Para faturar a estrela, você só precisa bater o recorde do percurso, que é de 1 minuto e 30 segundos.



• BOWSER JR.'S ROBOT GALAXY

Condição: 8 estrelas

Megaleg's Moon

Atraia os Bullet Bills para destruir as redomas ao redor da Launch Star e use-a para chegar ao planeta onde o robô gigante surgirá. Suba por uma das pernas dele e vença os obstáculos no meio do caminho. Ao chega à cabeça, guie os Bullet Bills até a grade. Feito isso, guie mais dois: um para destruir um pedaço da cerca e outro para se livrar da redoma que envolve a estrela.

• SWEET SWEET GALAXY

Condição: 7 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado do Terrace, com 400 Star Bits

Rock Road

Basta vencer as esteiras com furos ao longo do curto trajeto, o que exige bastante atenção e o uso do pulo de longa distância para transpor os raios fechando o caminho. Ao final, no alto do bolo gigante, encontra-se mais uma estrela.

FOUNTAIN

• SPACE JUNK GALAXY

Condição: 9 estrelas

Pull Star Path

Mire nas estrelas de gravidade e aperte A para ser puxado até três pequenos planetas juntos. Pegue as Star Chips neles para poder ser lançado à espaçonave. O resto do caminho consiste em usar mais estrelas de gravidade até uma plataforma com alguns indivíduos congelados – liberte os mesmos para que uma nave apareça. Suba nela e use a Launch Star na parte de

cima. Na plataforma seguinte, conforme você andar, novos caminhos se formarão. Aqui, colete cinco estrelas prateadas para pegar uma completa.

Kamella's Airship Attack

Não há segredos no caminho. Então, ao chegar à segunda embarcação, abra os baús lançando os cascos de tartaruga (use o comando Spin para lançá-los). No barco seguinte, lance os cascos contra os inimigos do outro barco e a ponte o levará ao chefe Kamella. Se o inimigo lançar magia verde, use o comando Spin para obter um casco e lance-o contra ele. Se a magia for vermelha, desvie. Quando o inimigo estiver nas últimas, mais dois bruxos aparecerão.

Tarantox's Tangled Web

O caminho o leva através de algumas estrelas de gravidade até uma grande esfera de vidro. Use a Launch Star para chegar a um Toad preso em uma gosma. Use o cursor do Wii Remote para puxar a gosma e arremessá-lo. Use-o em seguida e faça o mesmo ao longo do caminho até chegar a um planeta com uma teia de aranha. Suba em uma esfera grudenta e projete-se contra a esfera central.



Contra o chefe, use a teia para lançar Mario em direção à esfera vermelha na traseira do monstro. Quando ele virar de ponta cabeça, destrua as três esferas na parte de baixo e repita o processo para vencê-lo.

Pull Star Path Speed Run

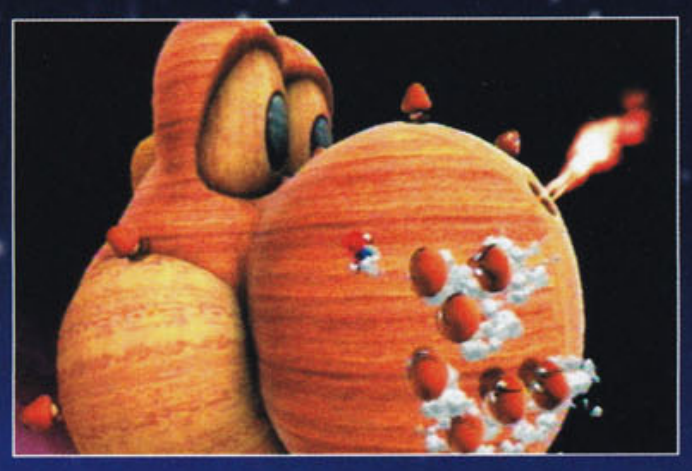
Concentre-se apenas em chegar à plataforma final e coletar as cinco estrelas prateadas antes de o tempo acabar.

Purple Coin Spacewalk

Você tem dois minutos para coletar todas as Purple Coins, o que o obriga a ser rápido e preciso. As plataformas se formam conforme você anda e algumas surpresas se apresentam. A disposição das peças no cenário confundem bastante e podem esconder espaços vazios. Alguns caminhos fazem você andar em círculos.

Yoshi's Unexpected Appearence

Entre na missão Tarantox' Tangled Web e colete a maior quantidade de Star Bits enquanto segue até a grande esfera de vidro. Na superfície dela, alimente a Luma com 50 Star Bits (pegue o que faltar dentro da esfera) e vá ao novo planeta para matar todos os Goombas e ganhar uma estrela.



• BATLEROCK GALAXY

Condição: 12 estrelas

Battlerock Barrage

Pegue as Star Chips sobre as plataformas e as estrelas de gravidade o levarão a uma plataforma com um parafuso. Use o Spin sobre ele e desvie dos obstáculos ao longo do trajeto. Nas duas plataformas adiante, atraia os mísseis para destruir as redomas que protegem os itens e a estrela.

Breaking into the Battlerock

Pegue uma bomba e lance-a para explodir a redoma da Launch Star. Use-a para chegar ao planeta seguinte, onde outra bomba deve ser usada para libertar mais uma Launch Star. Esta o mandará a uma plataforma com bombas e estrelas de gravidade. Passe com cuidado para ser lançado à plataforma espacial e entre pelo cano.

Pegue uma bomba e exploda a redoma central para acessar o canhão. Depois, mire e atire na estrela cristalizada. Chegando ao foguete, leve a bomba até o outro extremo para acessar outro canhão e então atire na estrela, tomando cuidado com os destroços no caminho.

Topmaniac and the Topman Tribe

Ao chegar à plataforma com uma estrela presa, use o Spin para empurrar o inimigo contra a redoma de energia. Na plataforma seguinte, lance uma Star Bit na topeira, entre no cano e, na próxima sala, quando encontrar uma grande seta, use o Spin na mesma para mudar a gravidade. Ao fim do caminho, após usar um inimigo que funciona como impulsor, use o Spin para empurrar os outros dois contra os raios do portão.

Ao chegar ao planeta seguinte, fale com a Luma, que pode vender uma vida ou duplicar seu HP. O combate com Topmaniac rola no alto da plataforma. Neutralize sua serra (pule sobre ele) e então use o Spin para jogá-lo contra a cerca de energia.

Topmaniac's Daredevil Run

Derrote o chefe sem sofrer nenhum dano.

Purple Coins on the Battlerock

A coleta das Purple Coins aqui exige precisão em todos os sentidos, tanto nos movimentos quanto nos pulos – alguns superpulos serão usados obrigatoriamente. Você estará sob uma plataforma móvel que segue continuamente passando por balas de canhão e cercas elétricas, o que atrapalha tanto física quanto visualmente. Além de muito paciência, eis aqui uma dica bacana: guie-se pelas sombras das moedas para coletá-las.

Battlerock's Garbage Dump

Comece a missão Battlerock Barrage e colete o máximo de Star Bits que puder. Após a primeira Launch Star, alimente a Luma em um dos extremos do planeta para ser lançado a uma plataforma. Fale com o robô para iniciar um minigame: usando as bombas disponíveis, destrua todos os montes de lixo em menos de 30 segundos.

Luigi Under the Saucer

Entre na missão Battlerock Barrage e complete todo o trajeto até chegar aonde se encontra a estrela. Luigi estará preso em um redoma na parte de baixo da plataforma. Então, atraia as balas de canhão para conseguir libertá-lo.



• ROLLING GREEN GALAXY

Condição: complete a missão Tarantox's Tangled Web

Rolling in the Clouds

Você deverá levar a bola até o buraco no final do trajeto. O segredo é manter o Wii Remote em pé e moderar sua inclinação na direção desejada para regular a velocidade com que ela se move.

• HURRY-SCURRY GALAXY

Condição: complete a missão The Fiery Stronghold

Shrinking Satellite

Aqui, o chão desaparece conforme ▶

você avançar, portanto, seja objetivo. No planeta adiante, colete as notas musicais sempre seguindo uma linha reta.

• BOWSER'S STAR REACTOR
Condição: 15 estrelas

The Fiery Stronghold
O caminho aqui parece complicado, mas só exige atenção na hora de desviar dos obstáculos de fogo e no trecho de gravidade (atenção na direção das setas). Adiante, Bowser destruirá o caminho, então seja rápido para chegar ao outro lado. Ao enfrentar Bowser, fique sobre os círculos azuis e, assim que ele pular sobre você, saia e dê um salto para evitar a onda de choque. Quando ele se queimar, aproxime-se e use o Spin nele até ele se recuperar. Repita o processo mais duas vezes.

• SLING POD GALAXY
Condição: 15 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado da Fountain, com 400 Star Bits

A Very Sticky Situation
Esta fase consiste em precisão na hora de se lançar através das balas de canhão e, mais adiante, das bombas. Aliás, neste trecho, você deve ser rápido para usar as estrelas de gravidade. Na seqüência, combinar mira, velocidade e precisão será fundamental para transpor os obstáculos de fogo e, por fim, pegar a estrela.

Se você coletou todas as estrelas disponíveis até então, a partir de agora, terá acesso à área Library.

KITCHEN
• BEACH BOWL GALAXY
Condição: 16 estrelas

Sunken Treasure
No fundo da água, procure as cinco Star Chips (uma delas está na caixa ao centro) e fique atento ao seu oxigênio – que pode ser recuperado ao coletar as moedas ou bolhas de ar. Do outro lado da ilha, caso acione a moeda gigante, seja rápido para coletar as notas musicais, acione o botão adiante e rapidamente suba pelas plataformas. O botão seguinte o guiará ao topo da ilha. Lá, use o Spin para libertar a estrela.

Passing the Swim Test
Fale com o grande pingüim nas plataformas sobre a água e mergulhe. Procure por alguns pingüins competindo e nadando rapidamente. O segredo é ir de frente com quem estiver carregando o casco de tartaruga dourado e usar o Spin para roubá-lo. Feito isso, leve o casco para o pingüinzão.

The Secret Undersea Cavern
Mergulhe e pegue um casco de tartaruga. Então, lance-o contra a parede com um desenho em forma de espiral. Ao final da caverna, acione o botão para ter acesso a uma grande plataforma sobre a ilha. Tome cuidado com os blocos gigantes e as plataformas em movimento. A estrela o aguarda no final do caminho.



Fast Foe in the Cyclone Stone
Você tem de atravessar aquela plataforma com os blocos de pedra inimigos. A única diferença é que eles se movem mais rápido.

Beachcombing for Purple Coins
Comece coletando as moedas na parte mais alta da ilha e no alto dos coqueiros. Depois, vá para o terreno atrás da cachoeira e, em seguida, para a praia. Por fim, entre na água.

Wall Jumping up Waterfalls
Recomece a missão The Secret Undersea Cavern e pegue um casco de tartaruga dentro d'água. Siga para o lado direito da cachoeira e suba em terra firme para encontrar um baú. Abra-o para encontrar uma Launch Star. No outro planeta, atraia a atenção dos Cataquaks para usá-los como impulsores sob a moeda gigante e conseguir a Ice Flower. Com o poder, salte de uma cachoeira à outra (como se fossem paredes) até o topo da última ilha. Pegue outra flor e conduza o Cataquak pela água até a pequena porção de terra para ganhar impulso e pegar a estrela.



• GHOSTLY GALAXY
Condição: 20 estrelas

Luigi and the Haunted Mansion
Ignore os inimigos e destrua a pedra no canto direito para pegar a Rainbow Star. Com ela, cruze a ponte e, dentro da mansão, use o Spin para acionar a alavanca. Atraia os fantasmas do quadro até o feixe de luz para eliminá-los e pegar a chave – use o Spin para apagar o fogo das velas ou, próximo dos fantasmas, para movê-los.

Na sala adiante, colete as cinco Star Chips para que uma Launch Star apareça. Use a estrela de gravidade para pegar a chave e abrir outra porta que o levará a outra moeda gigante – que lhe dará o Boo Mushroom. Se quiser, já como Boo Mario, voe até a outra moeda gigante para ganhar uma vida. Evite a luz e balance o Wii Remote para ficar invisível e, assim, passar pela grade. Na sala seguinte, fique apertando o botão A para flutuar e atravesse a grade ao lado. Passe pelo feixe de luz para voltar ao normal e aproxime-se de Luigi.



A partir de agora, Luigi aparecerá na área Garage do observatório. Colete mais uma estrela para que ele passe a ajudá-lo a encontrar estrelas secretas em galáxias que você já visitou. Sempre que ele achar uma estrela, você receberá uma carta com uma foto indicando o local onde ele está.

A Very Spooky Sprint
Em terra firme, use a estrela de gravidade adiante para alcançar a Launch Star, que o lançará a outro planeta. Aposte corrida com o fantasmão e vença-o. O trajeto é composto apenas por estrelas de gravidade, ou seja, a precisão está acima de tudo para ser rápido o suficiente.

Beware of Bouldergeist
Ao entrar na mansão, um fantasma escuro sairá do quadro. Use o Spin para pegá-lo e girá-lo contra a estátua da lareira, revelando uma Launch Sar. Tome cuidado com as aranhas no trecho seguinte e, ao ser lançado para outro planeta, use os estilingues de teia de aranha para pegar as Star Chips. Com isso, estrelas de gravidade aparecerão e o guiarão ao próximo destino. Ao chegar a uma arena, compre o Super Mushroom com a Luma e siga para

enfrentar Bouldergeist. Desvie das pedras e use o Spin para lançar os fantasmas pretos contra o inimigo. Quando Bouldergeist aparecer com mãos, fique atento aos novos ataques e continue desviando das pedras e lançando fantasmas pretos contra o corpo do inimigo.

Bouldergeist's Daredevil Run

Você só precisa vencer Bouldergeist sem ser atingido uma única vez. O segredo é ficar atento e ser paciente.

Purple Coins in the Bone Pen

Você tem um minuto para coletar todas as cem Purple Coins usando apenas as estrelas de gravidade. O lado bom é que existem mais de cem moedas no local, então basta ser rápido e prático para usar as estrelas de gravidade, além de cuidadoso com as bombas. O lado ruim é que, mesmo assim, a tarefa não é muito fácil, já que o tempo é bem curto. Então, colete primeiro o maior número de moedas que puder pelos cantos e deixe o meião para o fim, pois é ali que a estrela aparece.



Matter Splatter Mansion

Comece destruindo as duas pedras – uma delas esconde uma Launch Star. Use-a para chegar a uma área onde o chão é revelado aos poucos e você deve acompanhá-lo para chegar do outro lado. Pegue a chave para continuar e, na etapa seguinte, pegue a moeda gigante tomando cuidado tanto com o chão quanto com os fantasmas. Ao fim desse trecho, pegue outra moeda gigante e o cenário se abrirá acima de você. Seja rápido para coletar os itens e avançar antes do chão sumir, além de pegar a estrela.

• BUOY BASE GALAXY

Condição: complete a missão Gusty Garden's Gravity Scramble

The Floating Fortress

Mergulhe na água e faça com que um míssil o siga até a bola de aço pendurada junto às hélices. Explodindo a bola, a plataforma irá submergir. Siga por ela e, ao chegar a um robô no alto, use o comando Spin sobre a válvula para fazer um robô menor aparecer.

Pule sobre ele para ganhar impulso até o parafuso acima e use o Spin para ativar as plataformas móveis. Agora, colete as Star Chips. Quatro delas ficam espalhadas ao longo do trajeto, enquanto que a último fica no alto da torre – use o inimigo como impulsor. No planeta acima, evite os raios e procure o parafuso dourado. Use o Spin sobre ele para revelar a estrela.

The Secret of Buoy Base

Mergulhe na água e faça com que um míssil siga-o até uma redoma que protege um cano. Liberado, o cano o levará para o lado de fora do planeta. Siga até o final da plataforma e atraia mais um míssil até a redoma protegendo uma estrela verde. Parece fácil, mas não é. Primeiro, livre-se dos inimigos na plataforma da estrela e, quando atrair um míssil até lá, passe pelas esferas elétricas, abaixe-se perto da redoma e salte no último instante.



• BUBBLE BREEZE GALAXY

Condição: complete a missão Shrinking Satellite

Through the Poison Swamp

Evite cair no pântano ou será morte certa. Sabendo disso, siga para a ilhota adiante e entre na bolha. Agora você tem de soprá-la apertando o botão A e usando o cursor para direcioná-la (se apertar o botão Z, a bolha estoura). Durante o trajeto para coletar as Star Chips, evite a todo custo bater nas bolas de espinhos. Na ilha seguinte, pegue a bolha e passe pelos vãos do tronco giratório (cuidado para não bater na lateral do tronco) até a ilhota seguinte.



Lá, estoure a bolha para ativar o botão e então continue com outra bolha. Siga na direção das setas para chegar até a estrela – antes de pegá-la, ative o botão na ilha próxima para abrir uma porta e seja rápido para pegar uma nova bolha e passar pelo corredor com moedas.

• BOWSER JR.'S AIRSHIP ARMADA

Condição: 23 estrelas

Sinking the Airships

Use os canhões para ir de um navio para outro – mire na parte de cima do mastro e agarrando-se na estrela de gravidade para descer com segurança.

Encontrando uma Luma, compre o Super Mushroom para seguir pelo trecho da balsa e passar no meio da artilharia inimiga (procure ficar entre as balas de canhão e tome cuidado com as aranhas). No navio seguinte, Bowser Jr. o atacará. Pegue os cascos de tartaruga e arremesse-os contra o navio dele, tomando cuidado com as balas de canhão e os bruxos que aparecerão. Se precisar de energia, suba na parte traseira do navio e use as balas de canhão para quebrar a redoma.

• DRIP DROP GALAXY

Condição: 22 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado da Kitchen, com 600 Star Bits

Giant Eel Outbreak

Pegue os cascos dentro d'água e use-os para destruir os enguias elétricas. Chame a atenção das balas de canhão para destruir alguns baús, pois há um Super Mushroom em um deles.

BEDROOM

• GUSTY GARDEN GALAXY

Condição: 24 estrelas ▶



Por trás de um grande encanador, sempre há uma princesa azarada

Bunnies in the Wind

Use o Spin nas flores grandes e agarre-se nelas para ser levado pelo vento. Use o Spin para se manter na corrente de ar, mas faça isso apenas três vezes, pois a flor se desmanchará em seguida. De resto, é investigar cada planeta para encontrar uma trepadeira ou uma flor com corrente de vento. Quando encontrar uma planta carnívora gigante, mate-a para ativar uma Launch Star, que o leva ao planeta em forma de cubo, e capture o coelho.

The Dirty Tricks of Major Burrows

Dê a volta no planeta para encontrar placas de pedra (destrutíveis) e plataformas de madeira (pule de bunda sobre elas), antes de pegar as flores e prosseguir pela corrente de ar – procure pegar as grandes moedas durante o trajeto. No segundo planeta, há um cano na parte árida que o leva até uma Rainbow Star. Pegando a mesma, elimine rapidamente as plantas de espinho, tanto dentro quanto fora do cano. Logo que usar a flor para cruzar a próxima corrente de ar, espere a flor ser arrastada o máximo possível antes de usar o Spin para, assim, conseguir chegar ao novo planeta. Lance uma Star Bit para tirar a topeira do chão e use o Spin em seguida.



Faça o mesmo no planeta seguinte e, enquanto atravessa um círculo de metal com espinhos, tente se agarrar em uma estrela de gravidade para coletar os itens do local. Ao longo das maçãs gigantes, afunde os pedaços de tronco para que o verme guie-o até a Launch Star. No próximo planeta, pegue o Super Mushroom antes de seguir para o combate contra Major Burrows. No primeiro momento, acompanhe o coelho e, quando a topeira gigante mostrar o rosto, dê bundada no chão, próximo a ele, para tirá-lo da terra. Em seguida, use o Spin no inimigo. Agora, basta repetir esse esquema duas vezes para vencê-lo. Apenas tenha em mente que, na terceira investida, Major Burrows usará uma segunda investida por solo, então seja rápido para dar outra bundada no chão.

Gusty Garden's Gravity Scramble

Ao pegar carona na corrente de ar, só use o Spin após ser levado um pouco pela brisa ou não conseguirá chegar ao outro lado. Mate as plantas carnívoras para usar as trepadeiras e, no planeta seguinte, passe pelas plantas espinhosas e pelas bolas gigantes para chegar à Launch Star.

Nas três plataformas seguintes, colete as Star Chips para ter acesso ao final do trajeto: uma pista de obstáculos. O caminho exige atenção devido aos blocos móveis que podem confundi-lo vez ou outra, especialmente após acertar a seta que muda a gravidade. O grande perigo são os canhões, quase no final do caminho.

Major Burrows's Daredevil Run

Vença o chefe sem sofrer nenhum dano.

Purple Coins on the Puzzle Cube

Você tem dois minutos e 30 segundos para coletar as cem Purple Coins, então seja objetivo e evite movimentos inúteis.



The Golden Chomp

Escolha a missão Gusty Garden's Gravity Scramble. Ao pegar carona na corrente de ar, procure usar a flor para pegar as grandes moedas e só use o Spin após ser levado pela brisa. No planeta seguinte, mate as plantas carnívoras – se pegou todos as grandes moedas, conseguirá uma Rainbow Star aqui. Pegue-a e siga rapidamente para o planeta seguinte. Destrua a bola dourada gigante no outro extremo para conseguir a estrela secreta.



FREEZEFLAME GALAXY

Condição: 26 estrelas

The Frozen Peak of Baron Brrr

Capture o pingüim (fique sempre abaixo dele e corte caminho para surpreendê-lo) para ativar a Launch Star. No planeta seguinte, evite ficar mais de dois segundos dentro d'água e siga pela plataforma à direita para avistar uma Launch Star nas escadas de pedra. Para chegar lá, pegue a moeda gigante que ativa a Ice Flower – quando enfrentar os inimigos de gelo, use o Spin para retirar o gelo e chute-os.

No andar de cima, você encontra um Super Mushroom e uma vida. Pegue a Ice Flower novamente e siga pela água na direção por onde você veio inicialmente. Suba pela parede até chegar a outra moeda gigante e alcançar o andar superior. Pegue outra Ice Flower ao lado e rapidamente siga pelo bloco ao fundo para alcançar os jatos de água após a Launch Star. No alto da montanha, Baron Brrr lançará bolas de gelo em você. Proteja-se atrás dos muros de madeira e siga para o lado esquerdo, para encontar uma Ice Flower. Com ela, siga rapidamente para a base da plataforma onde Baron Brrr está e suba pelas paredes. Contra o inimigo, espere ele bater no chão e pule para escapar da onda de gelo. Em seguida, use um Spin perto dele para deixá-lo vulnerável e acerte-o antes que ele volte ao normal.

Freezeflame's Blistering Core

Pegue as Star Chips dentro dos cristais para ativar a Launch Star rumo ao planeta de fogo. Siga até o final do caminho para encontrar uma moeda gigante junto a uma grade – a moeda ativa a Fire Flower. Queime os inimigos e acenda as tochas. Após o caminho de lava, pegue outra Fire Flower para acender mais duas tochas e erguer a parede escalável.

No final do trajeto seguinte há inimigos que se defendem com uma camada de calor

– use o Spin para "apagá-los" e então acerte-os novamente. Feito isso, pegue a Ice Flower e suba nas placas de pedra que cruzam o mar de lava. Enquanto estiver descendo por elas, atire bolas de fogo contra as duas tochas para liberar a estrela.

Hot and Cold Collide

Deslize pelo gelo e quebre os cristais, tomando cuidado com as bolas de fogo. A Launch Star o lançará a um planeta onde o nível da água sobe e desce – evite contato com a água. Procure o Super Mushroom e então vá até a válvula atrás das pedras. Use o Spin sobre ela e, do outro lado do portão, fique atento ao sobe-e-desce da lava.

Dê a volta e acione outra válvula para ter acesso a uma Fire Flower – se quiser, use as laterais da parede para subir e complete o pulo com um Spin para encontrar uma vida. Volte ao trecho com água e acenda as duas tochas. A Launch Star o lançará em um caminho com plataformas de lava. Pegue a Ice Flower e seja rápido para chegar às demais flores e, por fim, à estrela.

Frosty Cosmic Mario Race

Esta corrida é bacana. Sempre que pisar no chão gelado, use o Spin para patinar e ganhar mais velocidade – mas seja cauteloso nas plataformas finais. Se você grudar na parte de trás do adversário, Mario chutará o traseiro dele, roubando várias Star Bits.

Purple Coins on the Summit

Explore cada canto da fase para encontrar as moedas. Logo no começo, após escorregar, vire-se para trás para pegar duas e então utilize a visão em primeira pessoa para encontrar as moedas ao redor do lago. Coletando todas elas, faça o caminho como se fosse para o chefe – lembre-se de usar aquele escorregador gigante acima da fonte, onde você pega a primeira Ice Flower – e depois siga rumo ao pico da montanha.

Após explorá-lo, use a visão em primeira pessoa e localize dois pequenos picos mais abaixo com duas moedas e uma Launch Star próxima a elas. Pule até lá e use o Spin para controlar a descida.

Conquering the Summit

Comece a missão The Frozen Peak of Baron Brrr até pegar a primeira Ice Flower e então suba pelos jatos de água ao fundo para encontrar mais dois jatos no andar de cima. Para subir por eles, realize um seqüência de pulos e então complemente com um Spin para alcançar a Launch Star mais acima. Pegue a Fire Flower e derreta os bonecos de neve. Continue subindo e usando Fire Flowers para achar a estrela no topo da montanha.



• DUSTY DUNE GALAXY

Condição: 29 estrelas

Soaring on the Desert Winds

Evite cair na areia e siga até os tornados. Ao entrar em um deles, balance o controle para fazer Mario girar feito um helicóptero e avance nas demais plataformas até usar um dos tornados a fim de chegar a um cano isolado à direita. Dentro dele, quebre as pedras do lado direito e ande abaixado. Ao passar pelos três blocos que esmagam, pegue o Super Mushroom (use a parede e os blocos para pegar a moeda gigante).

Ao longo do caminho, passando por três rodas gigantes, pegue a moeda gigante para ativar uma Fire Flower. No final do trajeto, uma bola gigante rolará atrás de você. Use o superpulo para chegar ao final em segurança e saia pelo cano no teto. A Launch Star seguinte o lançará para uma torre com um rio de areia. Suba com cuidado para não ser arrastado. Na lateral da torre, use os tornados para pegar a moeda gigante e ativar as Launch Stars. A subida o obriga a saltar de uma parede a outra. No topo, quebre o cristal no rio da areia.



Blasting Through the Sand

Ao chegar à grande plataforma circular, derrote as Pokeys (contra o maior, use o pulo alto para alcançar a cabeça) para ativar a Launch Star. Há outra Launch Star no meio de um anel gigante com pedras rolando. Explore a parte de baixo deste anel e das plataformas adjacentes, para só então ser lançado a uma correnteza de areia que faz você voltar sempre ao mesmo ponto – explore cada centímetro do local para encontrar todas as Star Chips.

As estrelas de gravidade o conduzirão a uma plataforma com duas direções, ambas com uma forte correnteza de areia e pedras em movimento. Os dois caminhos levam ao mesmo lugar, mas o da esquerda o faz passar por uma sala com notas musicais. Enfim, ao chegar ao novo planeta, entre no buraco indicado pela seta a sua frente. Do outro lado, siga o caminho à direita até outro buraco, que o leva até um botão no alto da plataforma. Acione-o e volte rapidamente pelo buraco anterior. Siga até a nova plataforma para pegar a estrela.

Sunbaked Sand Castle

Ao acionar o botão, desvie dos blocos e tente pegar o Super Mushroom. Ao chegar ao planeta com dois botões, acione um deles para erguer uma torre – na lateral da mesma, há um baú que contém uma das Star Chips. No planeta seguinte, use o Spin para lançar a fruta contra a flor de espinhos e, no planetóide com um cáctus no meio da areia, use a Launch Star do lado oposto para ser lançado ao próximo.



Movimente-se para avistar o planeta anterior abaixo de você e então use o Spin para lançar as frutas até ele. Volte e use a fruta para derrotar o cáctus e chegar ao último planeta, onde tudo fica de ponta ▶

cabeça. Agora, seu objetivo é escalar a torre que afunda. Lembre-se de usar o Spin para destruir as portas de madeira.

Sandblast Speed Run

Você tem quatro minutos e 30 segundos para refazer todo o trajeto da missão Blasting Through the Sand e pegar a estrela.

Purple Coins in the Desert

É precisa ter paciência e usar a visão em primeira pessoa para olhar para cima e localizar as Purple Coins mais altas – há algumas sobre o grande bloco no caminho. Algumas moedas ficam para fora da plataforma, obrigando-o a usar os tornados para coletá-las. Mas fique atento aos tornados com grandes pedras girando, já que esses você só pode acessar por cima (ou seja, usando o salto mortal). Ao acionar o botão que desce a plataforma para o lado oposto da fase, volte rapidamente para coletar as moedas restantes.

Bullet Bill on Your Back

Escolha a missão Sunbaked Sand Castle e complete a coleta de Star Chips daquele trecho da torre. Assim que chegar ao pequeno planeta com a flor de espinhos, rapidamente procure o botão sob algumas moedas (pule de bunda para ativá-lo) antes que desapareça na areia. Ao fazer isso, colete as notas musicais rapidamente para que outra Launch Star apareça. No novo planeta, acione o botão para erguer a torre e atraia os Bullet Bills para destruir as redomas e libertar a estrela.



Treasure of the Pyramid

Escolha a missão Blasting Through the Sand e, após a primeira Launch Star, vá para a parte de baixo do pequeno planeta (que parece uma plataforma) para encontrar uma Luma. Alimente-a para acessar um novo planeta. Nele, liberte a estrela prateada de dentro do cristal e ande sobre a faixa na parede para fazer a areia se mover. Repita o processo e vasculhe cada canto para achar as demais estrelas.

• HONEYCLIMB GALAXY

Condição: complete a missão Going After Guppy

Scaling the Sticky Wall

A fase consiste em usar Bee Mario para escalar as paredes pelos favos de mel. Fácil? Só o primeiro paredão, pois o segundo possui pedras no caminho (literalmente). O terceiro paredão, por sua vez, contém alguns insetos – a estrela está no alto deste, mas se você cometer um erro qualquer, é morte certa.



• BOWSER'S DARK MATTER PLANT

Condição: 33 estrelas

Darkness on the Horizon

A fase é quebra-cabeças de armadilhas. Evite tocar nas massas de energia espalhadas tanto nas laterais quanto pelas plataformas. Haverá também salas com setas de gravidade, portanto, pense rápido para ficar em uma posição segura e não cair das plataformas em função da seta. Já no final do caminho, liberte as estrelas para coletar um Super Mushroom antes de enfrentar Bowser.

Lembra-se da batalha anterior contra ele? O processo para vencê-lo é exatamente igual, porém agora ele lançará bolas de fogo e usará ataques giratórios. Contra esses últimos, afaste-se até ele voltar a saltar. O resto você já sabe como fazer.

• BIG MOUTH GALAXY

Condição: 39 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado do Bedroom, com 800 Star Bits

Bigmouth's Gold Bait

Entre na água, passe pelos fantasmas e use o Spin para estourar os blocos da parede. Na área seguinte, colete as Star Chips no fundo do lago – quatro em meio às plantas marinhas e a último ao centro – tomando cuidado com os inimigos e os redemoinhos. A Launch Star o lançará até o local onde se encontra o casco de tartaruga dourado. Pegue-o e volte ao começo da fase (se quiser, use a luz do casco para destruir os fantasmas no meio do caminho). Lá, lance o casco contra o baú dourado.

A essa altura, você já conseguiu as três estrelas verdes do jogo. Logo, terá acesso a uma Launch Star verde no observatório. Use-a para entrar nas três galáxias a seguir.

Ao conseguir 60 estrelas, você já pode ir para o confronto final. Para fazer isso, basta conversar com Rosalina.

• ROLLING GIZMO GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

Gizmos, Gears, and Gadgets

A idéia é se equilibrar na bola e avançar até o final do trajeto... você já passou por algo assim, não? Sim, só que aqui a brincadeira exige mais precisão. Assim que começar, você estará com muita velocidade devido à ladeira. Desacelere (deixando o Wii Remote na vertical), avance com cautela e, quando encontrar blocos de metal que bloqueiam o caminho, acelere e pule conseguir destruí-los. Faça o mesmo no obstáculo em frente para transformá-lo numa ponte. O resto do caminho é óbvio, mas nem por isso, fácil. Tenha cautela.



• BUBBLE BLAST GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

The Electric Labyrinth

Você começa em uma plataforma em forma de estrela com cinco canos. Cada um o leva a uma área diferente. O desafio é sempre o mesmo: soprar a bolha de ar para coletar as Star Chips. Cada parte do labirinto possui cercas elétricas que não podem ser tocadas, além de outros obstáculos. Preste atenção na segunta etapa da fase, na qual é preciso evitar mísseis.

• LOOPDEESWOOP GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

The Galaxy's Greatest Wave

Complete o trajeto em menos de um minuto e meio. Por ser maior e com curvas mais perigosas, procure diminuir a aceleração ou solte o botão para se alinhar. O trecho mais complicado é logo após a seqüência de argolas gigantes vermelhas, onde o caminho fica mais estreiro.

Na seqüência existe um loop, mas você pode evitá-lo se saltar para o caminho à esquerda. Antes de pegar a estrela no final, use a Launch Star que aparece na plataforma ao lado do pódio para dar uma volta pelo trajeto e coletar mais algumas Star Bits.

ENGINE ROOM
GOLD LEAF GALAXY
Condição: 34 estrelas

Star Bunnies on the Hunt
No início, você deve coletar as Blue Star Chips. Quatro delas estão na parte esquerda do planeta: uma fica no meio das plantas carnívoras; outra no meio de três tocos de madeiras que devem ser afundados; a terceira é acessada por meio do balanço para chegar ao alto da colina ao fundo; e a quarta fica atrás da cachoeira. A última encontra-se do lado direito, no alto da colina próxima à cachoeira (use o poder Bee Mario para chegar lá).

Coletando todas, você terá acesso a outro planeta, no qual precisará capturar um coelho. Acerte uma bundada no botão para erguer obstáculos e dificultar a fuga do orelhudo.

Cataquack to the Skies
Suba a colina por onde rolam as pedras e use o Cataquak para chegar ao outro lado – faça o mesmo com as demais criaturas no caminho. Ao chegar ao pequeno planeta, atraia o novo Cataquak até a parte plana com um desenho para ser jogado ao planeta quadrado. Agora, guie outro bicho pelo labirinto até outro desenho e repita o mesmo na plataforma. Ao chegar ao planeta com flores, use o último Cataquak para virar Bee Mario, suba na plataforma e então siga pelas flores.

When It Rains, It Pours
Suba a colina à esquerda e fique sobre a nuvem. Realize um salto mortal e então um Spin para alcançar o Bee Mushroom. Voe pelas flores e use o balanço para chegar à copa da árvore. Siga pelas plataformas, tomando cuidado com as nuvens. Ao chegar a uma plataforma circular, você precisa subir tomando cuidado com as nuvens de chuva, pois Bee Mario será necessário na batalha contra o chefe da fase.



O chefe é uma topeira com um canhão de água. Proteja-se atrás da barricada, tomando cuidado com a nuvem que circunda o lugar. Acerte a cabine do canhão da topeira com bundadas para derrotá-la.

Se perder a roupa Bee Mario, acione o botão na plataforma.

Cosmic Mario Forest Race
Seu clone está mais rápido, então use pulos de longa distância para ganhar vantagem e pulos altos para subir grandes alturas. No final do trajeto, use pulos longos para cortar caminho.

Purple Coins in the Woods
A localização das moedas aqui é linear, ou seja, avance e colete o que vier pela frente. Você tem três minutos e 30 segundos para dar conta do recado, ainda assim, é importante ser prático na hora das manobras. Use salto mortal para alcançar plataformas altas e pulos de longa distância para ganhar tempo.

The Bell on the Big Tree
Comece a missão Cataquack to the Skies e avance até depois da Launch Star. Já do outro lado, ande na água ao redor da grande árvore e entre na bolha de ar. Sopre-a até atingir o sino e então colete as notas musicais rapidamente.



• SEA SLIDE GALAXY
Condição: 36 estrelas

Going After Guppy
Fale com o tubarão e passe pelos oito anéis que ele deixará. Pegue o casco de tartaruga para ir mais rápido.

Faster Than Speeding Penguin
Converse com o pingüim vermelho para apostar uma corrida. Use o casco e passe pelos anéis de impulsão para vencer.

The Silver Star of Sea Slide
Vá até a ilha, transforme-se em Bee Mario, suba na palmeira e volte. Vá até a grande árvore adiante – há uma estrela de prata na copa da mesma. Na base da árvore, junto do tubarão, use o Spin sobre a válvula para chegar ao outro planeta e pegar mais uma estrela de prata. Volte a pegar a roupa Bee Mario na ilhota e use a nuvem como plataforma para chegar à estrela de prata sobre o arco de pedra.

Mais adiante, use o canhão para chegar ao local onde há outra estrela de prata – lembre-se de se agarrar na estrela de gravidade para não passar batido. A última estrela está em um baú atrás da torre do farol. Use o casco para abri-lo.

Underwater Cosmic Mario Race
Seu clone continua rápido, então use os pulos de longa distância para ganhar vantagem. Dentro d'água, pegue o casco de tartaruga e passe pelos anéis de impulsão.

Purple Coins by the Seaside
Esta coleta de moedas é demorada. Pegue o Bee Mushroom e colete as que ficam ao longo das nuvens e no alto da árvore. A todo momento, mude o ângulo de câmera para facilitar as coisas. Deixe para pegar a última moeda no alto do farol, que é onde a estrela aparece.

Hurry, He's Hungry
Alimente a Luma junto ao canhão e use-o em seguida para chegar ao novo planeta e coletar todas as notas. O detalhe é que o planeta se desmancha, exigindo que você faça um caminho objetivo. ▶







Quando não está salvando a Peach no espaço, Boo Mario ganha a vida lambendo selos

• TOY TIME GALAXY

Condição: 40 estrelas

Heavy Metal Mecha-Bowser

Após a Launch Star, lembre-se de usar o Spin sobre os parafusos. E fique atento ao chão rosado, pois a gravidade é diferente. Deste ponto, siga à direita, use o chão rosa (se descer no tubo amarelo ao lado, encontrará um Super Mushroom escondido) e desparafuse a grade. Volte e, junto do robô amarelo, tire o parafuso para encontrar um caminho por baixo. Fixe o parafuso azul para ativar a plataforma. Após a Launch Star, a moeda gigante ativará a roupa Spring Mario.

Ao chegar às esteiras, a da direita o levará a um cano para pegar Star Bits, enquanto que a outra dará continuidade ao caminho – aqui, a impulsão será necessária para subir até a Launch Star. Ao chegar ao robô, suba pela perna direita e atarrache o parafuso. O cano o leva para a perna seguinte. Repita o mesmo com o parafuso e nunca saia de cima da cor verde quando estiver em uma gravidade diferente. Solte os parafusos da placa para acessar outro cano. Suba no braço do robô e desparafuse-o, usando a Launch Star em seguida. Pegue o Spring Mushroom e use-o para subir até a cabeça do robô. Lá, destrua as pedras.

Mario Meets Mario

Use a Launch Star sobre o trilho e circule o planeta para achar as Star Chips, mas tenha muito cuidado com os obstáculos aqui. Ao chegar à grande figura do Mario, você perceberá que cada parte do desenho é uma armadilha. Portanto, seja ligeiro para pegar as cinco estrelas de prata. Faça isso sem utilizar muito as placas verdes, pois você terá de voltar para coletar a estrela, que surge bem no pé da figura.



Bouncing Down Cake Lane

O desafio consiste em usar o poder Spring Mario para transpor os obstáculos. Na esteira com barras de chocolate, use a impulsão para pegar a moeda gigante e saber onde cair. No bolo giratório, siga em sentido horário, tomando cuidado com os vãos, e use a impulsão para chegar à Launch Star. Ao passar a parte dos congelados, dê a volta na plataforma final para pegar um Super Mushroom. Após o canhão, siga pelas colheres à esquerda se quiser encontrar uma sala com notas musicais. Independentemente disso, vá ao topo do bolo e use o Spin para apagar as velas.

O chefe desta fase é outra topeira dentro de um canhão. Com Spring Mario, use a impulsão para chegar ao teto da cabine e então caia de bunda nela três vezes – use a impulsão sobre a cabine para pegar uma vida no alto. No terceiro ataque, não salte contra a cabine quando ela começar a brilhar.

Fast Foes of Toy Time

Tudo o que tem a fazer é pisar nos botões para revelar a estrela. Mas fique esperto, pois os obstáculos estarão muito mais rápidos do que o normal.

Luigi's Purple Coin

Lembra da figura gigante do Mario? Agora você estará na figura do Luigi, que é ainda mais cruel. São três minutos para coletar cem Purple Coins. Assim que começar, evite pisar o máximo possível nas plataformas próximas ao seu ponto de partida, pois é aqui que a estrela aparecerá.



Como todo o cenário é uma armadilha, a dica é coletar a maior quantidade de moedas no menor espaço possível, aproveitando cada quadrado. Outra dica útil: sempre que usar o pulo, use um Spin para ter controle absoluto de Mario, ao mesmo tempo em que gira o ângulo de câmera para uma posição melhor.

The Flipswitch Chain

Escolha a missão Mario Meets Mario e, no planeta onde deve coletar as Star Chips, alimente a Luma para ter acesso a outro planeta. Nele, pise em todos os botões para revelar a estrela.



• BONEFIN GALAXY

Condição: complete a missão Giant Eel Outbreak

Kingfin's Fearsome Waters

Esta missão é apenas uma batalha contra Kingfin. Pegue os cascos de tartaruga e lance-os contra a cabeça do monstro (faça isso seis vezes), mas fique atento para não encostar no inimigo nem nas piranhas-bomba ou nos gêiseres. Procure pelo Super Mushroom e nunca deixe o oxigênio ficar abaixo da metade.

• BOWSER JR.'S LAVA REACTOR

Condição: 45 estrelas

King Kaliente's Spicy Returns

No primeiro planeta, atraia o míssil para explodir a redoma com a Launch Star. No seguinte, pegue o Super Mushroom e rebata as frutas lançadas pelos inimigos. Contra King Kaliente, evite ficar parado sobre as plataformas e desvie das criaturas azuis que serão lançadas contra você.

• SAND SPIRAL GALAXY

Condição: 50 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado da Engine Room, com 1.000 Star Bits

Choosing a Favorite Snack

O maior desafio aqui é passar pelo corredor de areia e luz. Você pode escolher entre avançar como Bee Mario ou Boo Mario – nossa sugestão é optar pelo segundo poder. Ao chegar à espiral de plataformas, pegue a estrela da invencibilidade e siga em sentido horário até chegar ao planeta central, onde encontra-se a estrela.

GARDEN

DEEP DARK GALAXY

Condição: 46 estrelas

The Underground Ghost Ship

Use o canhão para chegar ao planeta (pegue a Rainbow Star no caminho para eliminar os inimigos), pegue a Fire Flower e use a Launch Star para voltar. Acenda rapidamente as duas tochas do portão adiante e siga pela passagem indicada pela seta no fundo do lago. Use o Spin na alavanca entre os blocos, junto ao portão, para chegar a outra alavanca no alto.



Ao chegar ao navio, ocorrerá uma batalha contra mais uma feiticeira – ou seja, desvie das magias vermelhas e use o Spin nas verdes para pegar o casco de tartaruga e lançá-lo contra o inimigo.

Bubble Blastoff

Destrua o canhão da topeira (caia de bunda sobre a cabine ou use o Spin nas frutas para arremessá-las contra o alvo) e use-o para chegar ao planeta com a Fire Flower. Com ela, volte rapidamente e acenda as três tochas para fazer uma Ice Flower aparecer. Com ela, siga pelos jatos d'água para alcançar as plataformas. No caminho em frente, pegue a moeda gigante e use as Launch Stars.



Suba na plataforma do canhão d'água – o caminho atrás dele leva até uma sala com notas musicais – e siga pelas demais plataformas à esquerda. Na mais alta, que tem fogo, pule na bola de água do canhão para ser lançado a outro planeta. Nele, afunde os tocos para ativar o canhão para o planeta seguinte, onde deverá dar bundadas no chão quando as bolas estiverem sob seus pés. Tome cuidado com os raios.

Guppy and the Underground Lake

Siga até o lago e, no fundo dele, fale com o tubarão Guppy para mais uma corrida por entre os anéis que ele deixará. Seja rápido para passar os primeiros e pegue o casco. Então, vá com calma para não bater nos inimigos.



Ghost Ship Daredevil Run

Você já sabe: vença o monstro sem sofrer nenhum dano.

Plunder the Purple Coins

Basta procurar as Purple Coins no lago atrás de você, na parede da caverna ao redor do navio (e abaixo dele), nas laterais do navio e na parte de cima.

Boo in a Box

Escolha a missão Guppy and the Underground Lake e vá até o fundo do lago. Pegue o casco de tartaruga e lance-o contra as minas que ficam próximas do pedaço de navio. Use a nova Launch Star para chegar a outro planeta, onde você deve acertar a seta da parede para mudar a gravidade até chegar a um cristal. Quebre-o e atraia o fantasma para a luz.

• DREADNOUGHT GALAXY

Condição: 48 estrelas

Infiltrating the Dreadnought

De início, evite tocar nos raios e, após a Launch Star, dê cabo dos inimigos (use o Spin e depois pule sobre as criaturas) para acessar o cano. O caminho aqui é obvio, no entanto, você deve girar as setas para mudar a gravidade – nas três colunas que o prensam contra a parede, dê um pulo seguido de Spin para subir rapidamente – e sair no outro cano.

Pule sobre os inimigos que giram para ganhar impulso até o topo, usando as paredes móveis para chegar a outra Launch Star. Ao chegar ao grande planeta, chame a atenção do míssil para explodir a redoma do outro lado. Com o planeta inundado, siga pelas plataformas que lançam raios para chegar até a estrela.

Dreadnought's Colossal Cannons

O caminho é objetivo, porém, cheio de obstáculos, plataformas móveis e inimigos. Basicamente, desvie de tudo e salte nas plataformas que ficam acima de você, além de acompanhar plataformas que passam por outras.

Revenge of the Topman Tribe

Use o inimigo para ganhar impulso até a Launch Star. No planeta seguinte, utilize o Spin para lançar os inimigos contra os raios que cercam a estrela. No planeta seguinte, acione o botão para coletar as Star Chips (use o inimigo para alcançar a que fica no alto). No caminho seguinte, faça uso das estrelas de gravidade para passar entre as bombas e os mísseis – antes disso, se quiser, dê a volta na plataforma para pegar um Super Mushroom.



Na longa plataforma, tome cuidado com os raios triplos. Os baús contêm Star Bits, moedas e uma vida – é necessário lançar o ▶

casco de tartaruga sem que os raios o destruam. No próximo planeta, ocorre a batalha contra Topman – lembre-se de que você deve pular sobre ele e depois usar Spin para lançá-lo contra os raios laterais.

Topman Tribe Speed Run

Você tem seis minutos para percorrer toda a fase até Topman e vencê-lo. O único empecilho no trajeto é que haverá sempre um inimigo vermelho, daqueles que giram, atrapalhando seus planos de usar os inimigos verdes para ganhar impulsão.



Battlestation's Purple Coin

Mais uma coleta através de plataformas móveis e obstáculos. O importante é se antecipar conforme a plataforma avançar e ter o máximo de cuidado com as balas de canhão. Lembre-se de coletar as moedas em cima da pedra gigante no caminho e, já no final, usar o inimigo com forma de mola (aquele que lança ondas elétricas) para coletar as últimas moedas. A centésima encontra-se no trajeto da Launch Star.

Dreadnought's Garbage Dump

Escolha a missão Revenge of the Topman Tribe. Abaixo da plataforma inicial existe um cano que o leva a mais uma missão de explodir o lixo em 30 segundos. O segredo aqui é lançar as bombas sobre os pontos amarelos, destruindo primeiro o lixo dos cantos e depois os do meio.

• MELTY MOLTEN GALAXY

Condição: 52 estrelas

The Sinking Lava Spire

Tudo aqui é perigoso, especialmente os gêiseres e jatos de lava. Seja rápido ao passar pelas plataformas de metal, pois elas afundam. Acione o botão adiante para descer a plataforma e, na parte de cima, o caminho será uma seqüência de Launch Stars – quando estiver sobre o vulcão, se quiser, caia dentro dele para encontrar Star Bits e outra Launch Star para continuar.

Ao chegar aos planetas transparentes, use as estrelas de gravidade para passar pelas bolas de fogo e não deixe de pegar o Super Mushroom. No planeta seguinte, colete as Star Chips e, na seqüência, você chegará a uma plataforma que afundará na lava. Seja breve para avançar e preste atenção no caminho, tanto para evitar pedras que aparecem subitamente quanto para usar o Spin nos cristais que bloqueiam a passagem. Ao chegar ao topo da montanha, destrua o cristal que protege a estrela antes de virar churrasco.

Through the Meteor Storm

Desvie da chuva de meteoros e, ao encontrar duas tochas apagadas, atraia o inimigo de fogo para acendê-las. O planeta seguinte consiste em chegar à Launch Star para, no próximo planeta, coletar Star Chips em meio a chuva de meteoros, lava e inimigos passeando – não deixe de pegar o Super Mushroom no cristal à direita. No planeta seguinte, livre-se dos inimgos de fogo e então faça o míssil segui-lo até o outro extremo para quebrar a redoma.



No próximo planeta, você deve conduzir a bola por plataformas de lava enquanto desvia de meteoros. A coisa complica quando você chega ao tubo giratório de lava, que tem obstáculos laterais e buracos no caminho.

Fiery Dino Piranha

No começo, siga pelas plataformas de metal à direita e, após o cano, mate todos os inimigos de fogo no planeta seguinte. No próximo, basta desviar das bolas e buracos para chegar ao planeta formado de plataformas móveis. Pegue as Star Chips e não esqueça o Super Mushroom. Passe por mais plataformas no meio da lava e pela seqüência de Launch Stars para enfrentar a versão de fogo de Dino Piranha.



O método de combate é o mesmo de antes: use o Spin na bola de seu rabo para atingi-lo e fique andando ao redor dele para evitar investidas. A única diferença é que você deve tomar cuidado para não se queimar quando ele ficar com o rabo aceso (opa!). No último ataque, além de deixar um rastro de fogo, cuspirá bolas de fogo.

Lava Spire Daredevil Run

O objetivo é completar o trajeto e chegar vivo à estrela que fica no alto da montanha. Na etapa final, seja o mais rápido possível.



Red-Hot Purple Coins

A coleta das moedas aqui exige atenção especial para os gêiseres de lava (que escondem algumas moedas) e as plataformas de metal. Use freqüentemente a visão em primeira pessoa para avistar as Purple Coins em lugares altos, preferencialmente sobre plataformas.

Burning Tide

Escolha a missão The Sinking Lava Spire e colete todas as Star Bits que conseguir até chegar à Launch Star sobre o vulcão. Caia dentro deste para coletar mais Star Bist e, ao sair, colete o restante durante o vôo. Ao conseguir 80 Star Bits, alimente a Luma que encontrará nos planetas transparentes. No novo planeta, fique atento ao sobe-e-desce da lava enquanto coleta as cinco estrelas de prata.



• MATTER SPLATTER GALAXY

Condição: complete a missão The Underground Ghost Ship

Watch Your Step

Esta é uma das fases mais legais do jogo, pois você deve avançar conforme

o caminho vai aparecendo. Quando usar o Spring Mario, procure estabilizar os saltos para passar pelas grades, já que falhar aqui é sinônimo de morte. O trajeto final é um labirinto no qual o chão se revela aos poucos, obrigando-o a improvisar com saltos a longa distância.



• BOO'S BONEYARD GALAXY

Condição: 58 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado do Gate, com 1.200 Star Bits

Racing the Spooky Speedster

Mais uma corrida contra aquele fantasmão, só que, desta vez, você usa o poder Boo Mario. Logo que chegar ao trecho com ventiladores, evite-os e siga junto da parede à esquerda para pegar o caminho abaixo. Então, use a invisibilidade para atravessar as paredes de cristal e ganhar vantagem.

• SNOW CAP GALAXY

Condição: 64 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatótio, ao lado do Gate, com 1.600 Star Bits

Star Bunnies in the Snow

Ao chegar ao planeta com os três coelhos, você terá 200 segundos para encontrá-los e capturá-los. Primeiro de tudo, ative os botões espalhados no planeta – use o ponteiro do Wii Remote para limpar a neve que esconde alguns botões.



Pegue a Fire Flower e destrua os objetos na neve para expor dois coelhos e um casco de tartaruga para abrir o baú, onde fica o terceiro coelho. Com os orelhudos revelados, persiga-os de forma a afugentá-los para as extremidades do planeta, fazendo com que caiam nos buracos.

• BOWSER'S GALAXY REACTOR

Condição: 60 estrelas. Converse com Rosalina para ser levado até o confronto final

The Fate of the Universe

Acompanhe o feixe de luz na parede para avançar. Na seqüência, haverá plataformas móveis por rios de fogo, gelo e areia. Em seguida, seja breve para avançar nas plataformas que aparecem e, quando estiver de ponta- cabeça, não pule. A etapa final consiste em passar por um imenso túnel de lava com mísseis perseguidores e plataformas móveis de metal – use as estátuas de Bowser como escudo contra os mísseis.



Após a Launch Star, seja rápido para cruzar as plataformas e não deixe de pegar o Super Mushroom no caminho. A batalha final contra Bowser ocorre em três planetas. No primeiro, desvie das ondas de energia e tome cuidado com as plantas de espinho. Quando Bowser usar a armadura de pedra, você deve acertar a cabeça dele (a única parte do corpo sem proteção) com um Spin. Feito isso, ele escorregará sem controle, então aproveite para acertá-lo.

No planeta seguinte, ele lançará bolas de fogo. Assim que ele vier rolando na sua direção, use o Spin nas plantas redondas para acertá-lo e, em seguida, atinja-o diretamente com outro ataque. No terceiro planeta, ele usará ataques de onda de energia e bolas de fogo, além da tradicional investida aérea. Lembre-se de ficar sobre o círculo azul quando ele tentar pular em você, então saia de cima. Assim que Bowser correr, surpreenda-o para usar Spin no rabo dele e nele próprio quando ele escorregar.



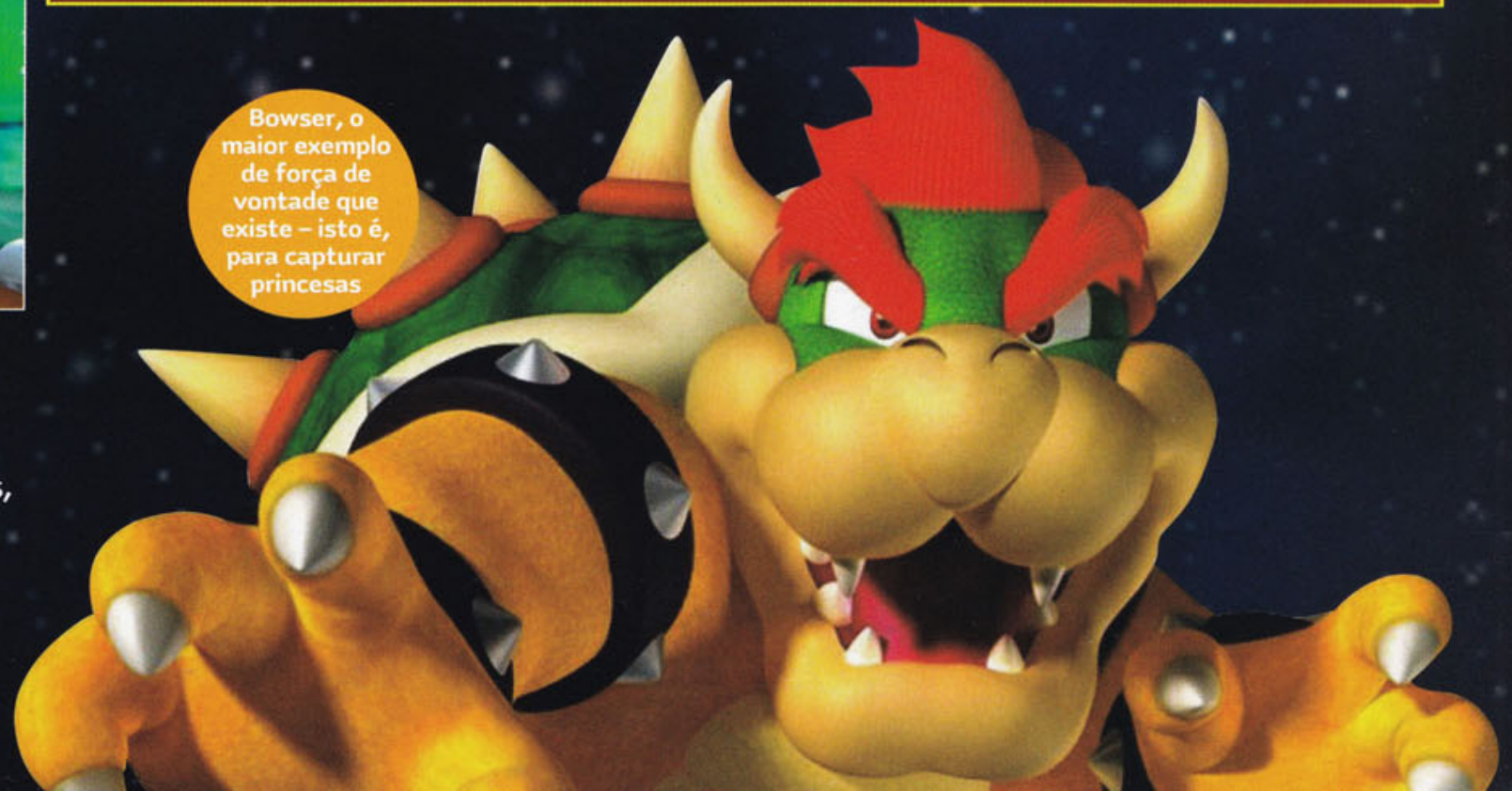
Agora, as missões para coletar as Purple Coins (moedas roxas) ficarão disponíveis nas galáxias principais. Carregue o último save, colete as 15 estrelas que faltam e derrote Bowser mais uma vez para habilitar o Luigi. ■

GRAND FINALE GALAXY

Condição: comece um novo jogo com Luigi e colete 120 estrelas. Depois, use a Launch Star verde no observatório e, no planeta acima, do lado oposto do cano vermelho, fale com a Luma verde para ter acesso a Grand Finale Galaxy

The Star Festival

O objetivo aqui é coletar Purple Coins. A única moeda um pouco difícil de se pegar é a que está na nave espacial do Toad. Você deve usar um super pulo, escorregar na lateral da nave e dar outro pulo seguido de Spin para chegar ao topo. Antes de pegar a última estrela, fale com o cogumelo para receber a notificação de uma carta de parabenização que será entregue a você pelo Wii Message Board. Pronto! Agora você realmente completou 100% do game e já pode pensar em jogar outra coisa.



METROID PRIME 3 CORRUPTION

Siga nossos passos e faça bonito no último capítulo da trilogia *Prime*

Por Fernando Wiek

Depois de arrasar em todos os consoles da Nintendo que passou, chegou a vez de a caçadora de recompensas Samus Aran dar o ar da sua graça no Wii com o fantástico *Metroid Prime 3: Corruption*.

Sem exageros, o novo capítulo pode ser considerado um dos melhores da franquia e, sem dúvida, o melhor jogo do Wii até o momento. Os gráficos mostram o poder real do console, o uso inteligente e eficaz do Wii Remote agrega muito dinamismo à jogabilidade e os diálogos falados dão um clima mais imersivo ao enredo e à exploração.

Nas páginas a seguir, você encontra tudo o que precisa para completar 100% do game: passo-a-passo da aventura, localização e explicação de como pegar todas as expansões secretas e a lista de objetos que precisam ser escaneados para completar o Logbook. Só não incluímos a história traduzida na íntegra pois seriam necessárias umas 50 páginas a mais para dar conta do recado.

Não se vá, Samus. Sem você, vamos todos ficar loucos

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Wii

Jogo: Metroid Prime 3: Corruption

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Retro Studios

Lançamento: Agosto de 2007

CONHECIMENTOS BÁSICOS

O visor
Saiba o que são cada uma das informações exibidas no visor de Samus

1. Radar de inimigos
Os pontos vermelhos indicam a posição dos inimigos.

2. Luzes superiores
Indicam o nível de energia das pilhas do seu Wii Remote.

3. Energia
Os quadrados acima da barra são estoques de energia. Quando a barra fica vazia, um desses quadrados é usado para preenchê-la.

4. Minimapa
Para que você não precise parar o jogo a todo instante se quiser saber onde está.

5. Mísseis
Exibe o número total de mísseis que você pode ter e a quantidade que tem à disposição no momento.

Obs.: exceto pelo indicador de mísseis, todas as demais informações do visor desaparecem quando você está com o Hypermode ativado.



Entendendo o Hypermode
O Hypermode é um estado especial em que Samus usa o poder do Phazon para se livrar dos inimigos mais facilmente. Mas não se pode abusar: se você ficar em Hypermode por muito tempo, Samus entra no modo Corruption (a barra superior fica vermelha). Quando isso acontece, é preciso atirar rapidamente para gastar toda a barra de energia – senão, é Game Over. Você usa um tanque de energia a cada vez que ativa o Hypermode, então use-o com sabedoria.

Personalizando os controles
Para ter uma experiência ainda mais agradável, é possível mudar a configuração de controle original do game. Aperte o botão 1 e clique na ferramenta da esquerda para entrar no menu Options. Aqui, a opção mais interessante é a Sensivity, que, como o nome indica, muda a sensibilidade da mira. A dica é começar jogando na opção Standard, para se acostumar, e então colocar na Advanced para obter uma performance muito melhor.

Scanner humano
Assim como nos dois jogos de GameCube, é importante escanear objetos e criaturas. A diferença, no entanto, é que desta vez não é necessário completar o Logbook para conseguir 100% no jogo. Em *Corruption*, usar o Scan Visor serve para você adquirir Vouchers, ícones coloridos que valem como moeda de troca para habilitar galerias de imagem, músicas e outras opções. Para saber mais sobre Vouchers, confira a página 38.

De olho no mapa
Ao apertar o botão 1, você é levado a um dos menus mais importantes do jogo: o mapa. Nele, você encontra com muito mais facilidade os caminhos corretos para sua próxima missão, além de locais ainda não visitados.



Roteiro

No comando da nave, aperte o A no painel central. Depois, no visor superior, clique nos botões mostrados na tela. Olhe para a esquerda e movimente o Wii Remote para frente, para que a sua nave voe até a G.F.S. Olympus. Lá, já comandando Samus a pé, siga em frente, acerte os quatro alvos para calibrar sua pontaria e suba pela rampa ao lado. Deixe o A apertado para carregar um tiro, acerte dois pontos vermelhos no alto da parede da direita e suba as rampas. Siga para a próxima porta, continue pelo corredor e escaneie o grande painel que tem o mesmo formato do visor de Samus (ele fica no final do corredor). Para fazer isso, ative o Scan Visor (mantenha o botão - pressionado e, no novo menu, selecione o hexágono que fica na parte superior). Solte o botão, mire no painel e segure o Z até que o scan seja feito. Agora, aperte A para acessar o monitor e conseguir uma senha (13576), vá para a porta ao lado, escaneie o painel de controle e digite o número.



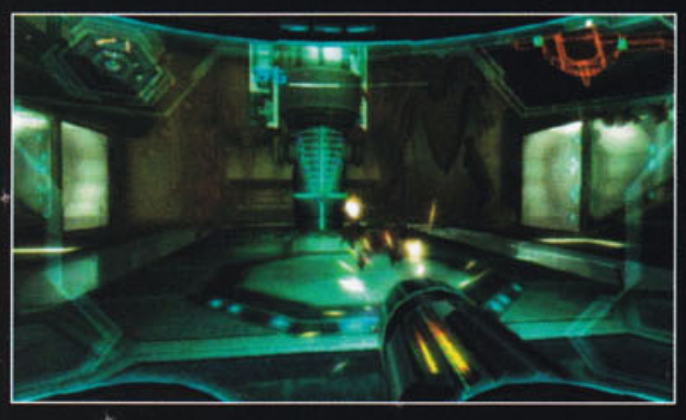
Entre pela porta, aperte A no dispositivo na esquerda, puxe o Wii Remote para trás, gire-o, empurre-o para frente e aperte A em seguida. Entre na câmara, acesse o painel, abra a porta por meio de mais uma fechadura giratória, siga em frente e pule para prosseguir. Entre pela porta, interaja com o scanner de mão e ande até o holograma para que o elevador suba. Ao entrar pela porta, siga à direita, suba as rampas nas laterais e fale com o guarda. Vá para a porta mais à direita, destrua as caixas com um tiro carregado e entre na sala que fica no começo do corredor para salvar o jogo (Dica: o tiro carregado também tem o poder de sugar itens para perto de você).

Volte, fale novamente com o guarda e siga em frente para conhecer alguns aliados. Volte pelas rampas, elimine os primeiros Space Pirates do jogo e avance sempre em frente. Quando uma nave colidir e fechar a passagem de um dos corredores, retorne à sala anterior e aniquile três inimigos que querem roubar uma das Energy Cell da nave (deixe o Z apertado para travar a mira enquanto atira). Pegue a bateria, coloque-a novamente em seu local de origem (aperte A, ▶

OBSERVATÓRIO SECRETO

Em Elysia, desça em Landing Site B, vá para Chozo Observatory e suba na plataforma da direita. Use o Spider Ball, encontre o buraco na parede em que você pode se encaixar e solte bombas para que um satélite seja lançado ao espaço. Continue o processo (existem dois conjuntos de lâmpadas, cada um acessado por um túnel diferente) e, após ativar todos os dispositivos possíveis, use o X-Ray Visor para encontrar o botão escondido na base da torre central. Acerte-o com um tiro e suba as plataformas para chegar ao terminal que se abriu.

coloque o Wii Remote para frente e gire-o) e dispare contra todos os insetos que surgirem até que um alçapão se abra na direita.

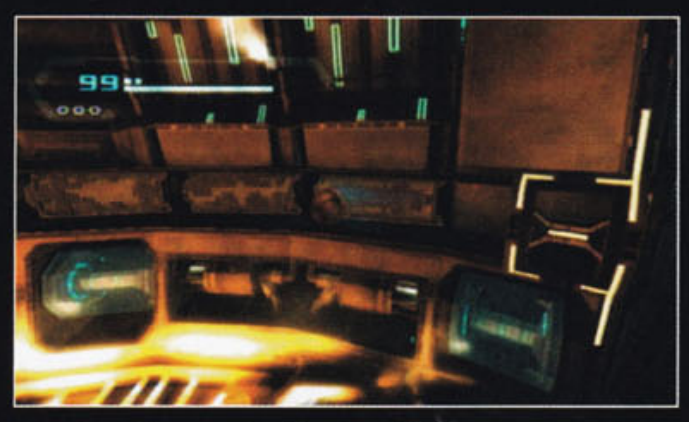


Vire Morph Ball (pressione o botão C), entre no buraco, siga o caminho da direita, destrua os obstáculos com o A, pegue um **Energy Tank** e continue até encontrar um mecanismo que levará a personagem a um novo local. Escaneie o painel de controle, ative a Morph Ball, pule no centro da porta (faça um movimento rápido para cima com o Wii Remote) e aperte o A para soltar uma bomba e, assim, abrir a porta. Siga em frente, livre-se dos inimigos que surgirem, avance pelas plataformas, pule sobre a nave suspensa e prossiga pela porta em frente. Pegue o upgrade Missile Launcher, desça, dispare um míssil (baixo no direcional digital) contra a peça de metal ao lado do grande portão e interaja com o painel. Atire nos quatro botões superiores que ficam do lado oposto, fuzile os inimigos quando eles ficarem sem a proteção azul e prossiga. Entre pela porta da esquerda, salve o jogo, ative o dispositivo à direita do portão, entre e prepare-se para o primeiro chefe do jogo.

Chefe: Berserker Lord

Escaneie o grandalhão. Depois, trave a mira e atire nos pontos brilhantes que ele tem nos ombros. Quando o inimigo lançar um raio azul, pule. Quando soltar fumaças roxas, circule-o pressionando o B repetidamente. Assim que os ombros forem destruídos, o monstro lançará bolas roxas na sua direção. Acerta-as para feri-lo e repita o processo até que a armadura superior dele seja destruída. Quando isso acontecer, dispare contra o pequeno ponto vermelho no alto da cabeça dele até vencê-lo. Entre em sua nave (escolha a opção Save and Enter Ship) e prossiga para a Docking Hub Alpha, localizada no planeta Norion.

Sua missão é restabelecer o funcionamento dos geradores que garantem a proteção do planeta. Acerte os quatro botões na porta, prossiga, dispare contra o botão central na porta da esquerda e pegue a Grapple Lasso. Vá para a próxima porta, escaneie mais um dispositivo, gire a alavanca e entre no elevador. Mate alguns inimigos, pule para alcançar outra porta, aperte o Z na direção dela, mova o Nunchuk rapidamente para frente e depois puxe-o para trás (este é o movimento padrão para usar o Grapple Lasso). Entre pela porta agora aberta, siga em frente, acabe com os adversários, use o Grapple Lasso para retirar os entulhos na porta e prossiga como Morph Ball. Entre pela porta da direita, vire Morph Ball novamente e pule na pequena entrada para coletar mais um **Energy Tank**. Aguarde o momento certo de seguir em frente (a parede pode empurrá-lo para a área eletrocutada) e, do outro lado, saia pela porta. Destrave a porta da direita usando um míssil e entre para conseguir o mapa do local.



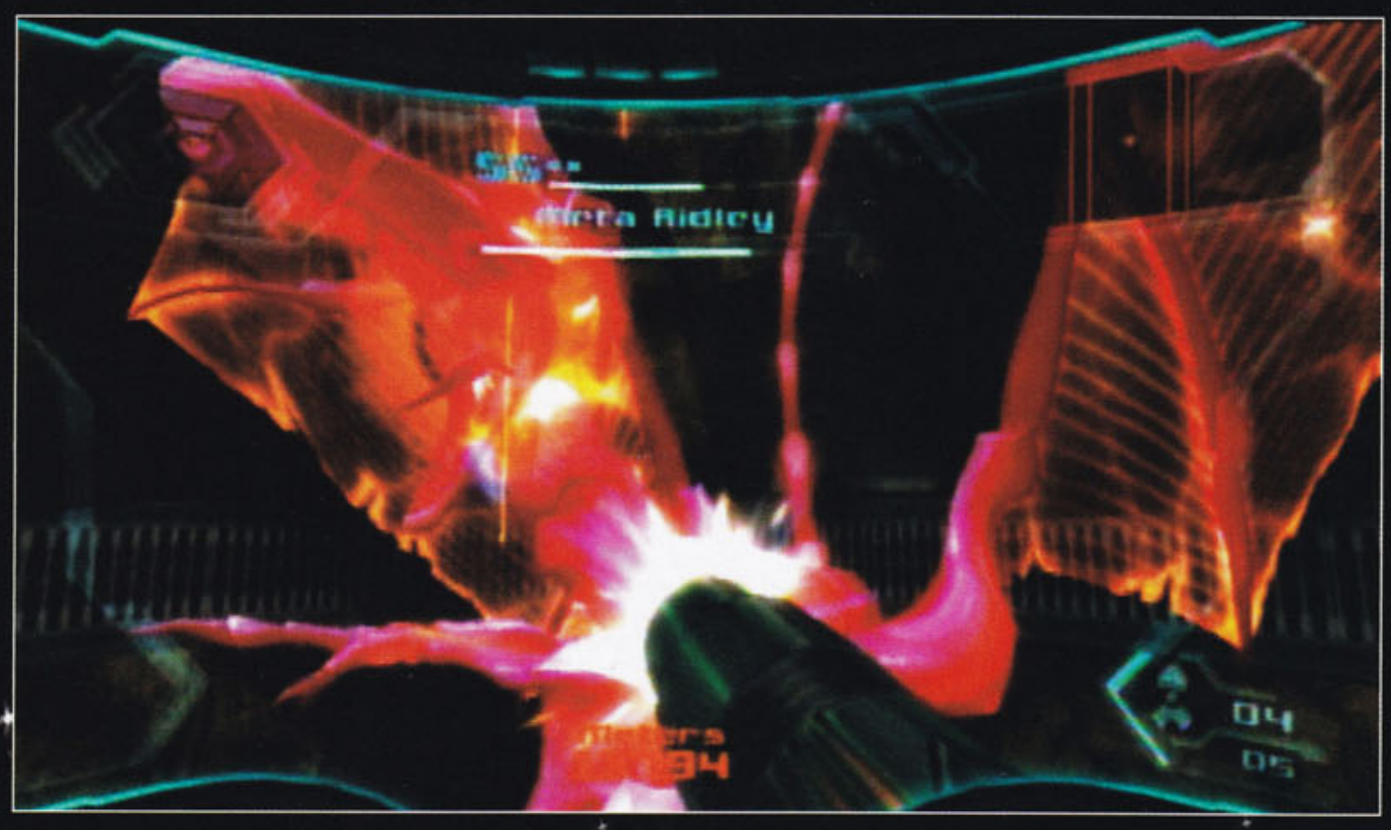
Continue pela direita, destrua as sucatas que despencam do teto e prossiga pelo corredor. Acabe com todos os Space Pirates – use o Grapple Lasso nos inimigos com escudos – e, ao término do combate, ative o Command Visor (segure o botão - e selecione o visor da direita). A tela ficará verde. Então, mire no ícone com o formato da sua nave e pressione o Z para que ela pouse no local. Siga em direção à porta, caminhe até chegar à outra, atire rapidamente nos pontos coloridos e use o Grapple Lasso para abri-la. Siga até encontrar inimigos voadores e livre-se deles. Desbloqueie o dispositivo usando um míssil, gire-o e desça. Vá ao painel de controle da direita e aperte A no scanner.

Volte até sua nave, salve o jogo e continue regressando até encontrar dois grandes robôs brigando. Prossiga pelo caminho aberto, atire nas quatro correntes da pequena porta, use o Grapple Lasso e continue pelo corredor. No fim, vire Morph Ball e siga pelos túneis até chegar a outro corredor. Entre pela porta, vire Morph Ball de novo, solte uma bomba para abrir uma pequena passagem e entre por ela. Avance até ser obstruído por Meta Ridley. Para continuar, desvie dos raios, solte bombas quando ele tentar mordê-lo e escape assim que uma das patas se levantar.

Siga pelo túnel, repita o processo até chegar a uma sala segura, prossiga pela porta em frente, salve o jogo na sala à esquerda e continue pelo corredor. Abra a porta, ative o dispositivo localizado no fundo da sala, volte e use a Morph Ball na entrada que se abriu ao lado dos computadores. Nele, ative três terminais para que algumas plataformas apareçam na parte superior do cenário e continue sempre em frente.

Chefe: Meta Ridley

Após escanear o inimigo, movimente-se para desviar dos projéteis e atire mirando sempre na boca dele. Quando Meta Ridley agarrar você, dispare freneticamente contra o bico dele e as esferas de energia em uma de suas asas. Assim que ele se afastar novamente, atire nas bolas de fogo, escape dos outros ataques do monstro e acerte-o



no crânio até o fim da batalha.

Vire para esquerda, ative o gerador de energia e siga rapidamente para a sala marcada por um ponto de interrogação no mapa. Quando observar o meteoro, transforme-se em Morph Ball, siga em frente e, quando achar que não há mais como prosseguir, dê meia volta e um pulo duplo para chegar à plataforma de cima. Avance até encontrar uma porta cujos símbolos são todos verdes, entre por ela e assista à animação.

Ao acordar, Samus estará com uma nova armadura, a Phazon Enhancement Device (PED), que permite que você entre em Hypermode (deixe o botão + apertado). Ative o novo poder, destrua todos os pedaços da esfera, siga pela porta e avance até o elevador. Suba e fale com o guarda que protege o grande portão para ser levado até a Aurora Unit 242. Na plataforma de controle, interaja com a máquina do meio e converse com o computador biológico para saber que seus inimigos a partir de agora são os Leviathans, seres com a finalidade de espalhar vírus pelos planetas. Dentro da nave, aperte A no controle central, escolha o planeta Bryyo e aterrisse em Cliffside Airdock.

Lá, explore até encontrar uma porta, entre por ela e prossiga pelo túnel. Elimine os inimigos voadores, caia na próxima sala, siga em frente e, depois da apresentação da nova área, vire à esquerda. Dê um pulo duplo para subir na plataforma, salte para frente, entre na passagem à esquerda e suba pelos blocos de pedra até chegar a um penhasco. Pule em direção à porta com dois símbolos, vire, use o Grapple Lasso na grande placa de metal a sua frente (não vá para lá ainda), pule para a plataforma da esquerda e depois suba na central.



Vire Morph Ball, entre no túnel, solte bombas no compartimento para abrir uma das fechaduras, acabe com os Phazon Nightbarb – atirando no centro da magia que eles criam –, suba nas rochas novamente, salte nas novas plataformas da direita e dê um pulo duplo até o centro. Mais uma vez como Morph Ball, desça pelo novo túnel para abrir a fechadura verde. Pule para a plataforma da direita, siga pela ponte, entre pela porta da direita, escaneie o objeto do lado direito e use o Grapple Lasso para levá-lo em direção à entrada com luzes laranjas.

Vire Morph Ball, entre no túnel e siga para a esquerda. Do outro lado, destrave a porta usando um míssil, entre e, no final do corredor, ative o Hypermode e dispare contra as bolas azuis. Prossiga pelo corredor, entre pela porta, desça até encontrar dois novos inimigos (acabe com eles) e continue pela esquerda. Entre pela nova porta, desça as plataformas, use a Morph Ball para explodir a rocha em frente ao túnel. Avance por ele, destrua todos os objetos que estiverem em seu caminho, use o Grapple Lasso na estátua, destrua-a com um míssil, entre pela porta e pegue a Grapple Swing.



Use o novo poder para atravessar o buraco (aperte Z para se pendurar e solte-o na hora certa), volte subindo os morros, entre na passagem à esquerda do Golem gigante, suba as plataformas e use o Grapple Swing para chegar até o outro lado do cenário. Utilize o Grapple Lasso para arrancar as placas grudadas na parede, vire Morph Ball e volta até o Gateway (olhe no mapa).

Pule na plataforma com o símbolo verde, use o Grapple Swing para chegar à plataforma da esquerda, suba pelos blocos, siga pela passagem da esquerda, pendure-se para chegar à nave e, como Morph Ball, destrua uma pequena passagem antes da porta. Prossiga pelo único caminho possível, livre-se da criatura voadora e dispare nas fechaduras acima da porta. Agora, utilize o Grapple Lasso para ligar quatro baterias, gire o dispositivo para ativar o satélite, volte para sua nave (guie-se pelo mapa) e, quando for emboscado pelo Alpha Hopper, use o Hypermode para vencê-lo mais facilmente.



Em Fiery Airdock, siga em frente, carregue um tiro e dispare no líquido (Fuel Gel) que sai dos círculos. Pule para o outro lado, continue pelo corredor da direita, acabe com os inimigos e pule para a plataforma da frente. Siga para a esquerda, atire contra as duas bombas de Fuel Gel, suba na plataforma que surgiu, pule para a plataforma acima e entre pela porta. Vire Morph Ball, entre no túnel, deixe os parasitas encostarem em você e flutue até a entrada do meio.

Suba pelo elevador da esquerda (use o Grapple Lasso na alavanca), atire um míssil na porta e entre. Continue pelo corredor e use o Hypermode para acabar com a árvore de Phazon (quando a sua barra de energia estiver vermelha, atire até que o Hypermode acabe). Se quiser, desça até o Phazon para recuperar energia. Pule para o outro lado usando o Grapple Swing e siga em frente até que três novos inimigos apareçam.



Dê dois disparos carregados nas laterais da estátua que controla o fluxo de Fuel Gel, ative a Morph Ball, pule no buraco, solte algumas bombas e pule na plataforma que surgiu. Use o Grapple Lasso nas suas vigas brilhantes do cenário, pule em uma plataforma superior do lado esquerdo, interaja com a alavanca e mova o Wii Remote para frente e para trás quatro vezes (como se estivesse bombeando algo). Dispare tiros carregados nas duas bombas que estão despejando Fuel Gel e entre como Morph Ball no túnel que ficou disponível.

Do outro lado, acerte os dois lados do terminal, vire Morph Ball e solte uma bomba na cavidade azul do mesmo. Retorne pelo túnel, pule na plataforma central, acabe com os insetos usando o Grapple Lasso, vire para a esquerda e use o Grapple Lasso novamente, agora no pequeno bloco brilhante. Dê tiros carregados nas duas mangueiras que derramam Fuel Gel, pule para a plataforma em frente e ative a Morph Ball. Avance pelo caminho na parede (cuidado com o fogo e com os insetos), ative mais um dispositivo, pule para a plataforma central e, de lá, salte em direção a Grab Ledge (a beirada com um trilho verde). Prossiga pela porta.

Na nova sala, dispare contra o Fuel Gel que sai da estátua quando ela estiver virada para a esquerda e então pule nela para pegar uma **Missile Expansion**. Dê um pulo duplo para chegar ao outro lado e prossiga pela porta. No corredor, salve o jogo na área à esquerda, entre pela porta, elimine alguns insetos e siga pulando os buracos (faça isso quando o Fuel Gel parar de cair). Avance, enfrente alguns inimigos e naves e prepare-se para mais um chefe.

Chefe: Rundas

Trave a mira nele e, se você for congelado, aperte B repetidamente para voltar à luta. ▶

Continue atirando (inclusive nas rochas de gelo que Rundas lança) e utilize o Grapple Lasso quando o inimigo ficar tonto para arrancar a armadura dele. Em seguida, entre em Hypermode, acerte-o quantas vezes conseguir e deixe o tiro carregado para sugar os itens espalhados pelo cenário. Quando a energia de Rundas estiver bem baixa, ele passará a realizar golpes mais poderosos. Fique distante para não ser atingido, mas repita o procedimento anterior até derrotá-lo.



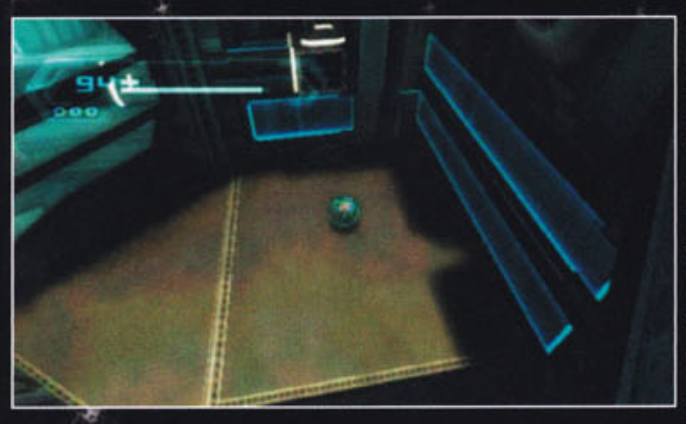
Pegue o Ice Missile, ande até o holograma para descer ao andar inferior, atire mísseis no lago de Fuel Gel para que pequenas plataformas sejam criadas e siga até encontrar uma porta à direita. Use o dispositivo da direita e bombeie o Wii Remote novamente. Dispare Ice Missiles nas cascatas de Fuel Gel e avance até chegar ao outro lado. Interaja com uma máquina no meio da sala, volte para a sala Gel Hall e avance, criando plataformas com Ice Missiles, até a porta branca (veja o mapa). Atire nos pontos vermelhos das rochas para que ganchos apareçam, salte por eles, use o Grapple Lasso mais uma vez na direita, pegue uma **Missile Expansion**, siga para a sua nave e voe para Cliffside Airdock.

Avance até Falls of Fire, use Ice Missiles para congelar as cachoeiras de Fuel Gel, pule sobre elas para atravessar até o lado oposto, transforme-se em Morph Ball, entre no buraco na barriga do Golem e solte uma bomba para ser levado a uma nova área. Dispare um míssil para destravar a porta, entre, ative o Hypermode para dar cabo dos dois inimigos, entre no buraco como Morph Ball e solte bombas. Dê um tiro carregado na mangueira que prende a perna esquerda do Golem, vá para a direita, use um Ice Missile para congelar uma cascata de Fuel Gel, vire Morph Ball e entre no caminho da parede. Percorra-o até o fim e solte bombas quando se aproximar de outra mangueira. Agora, dispare um tiro carregado no centro da

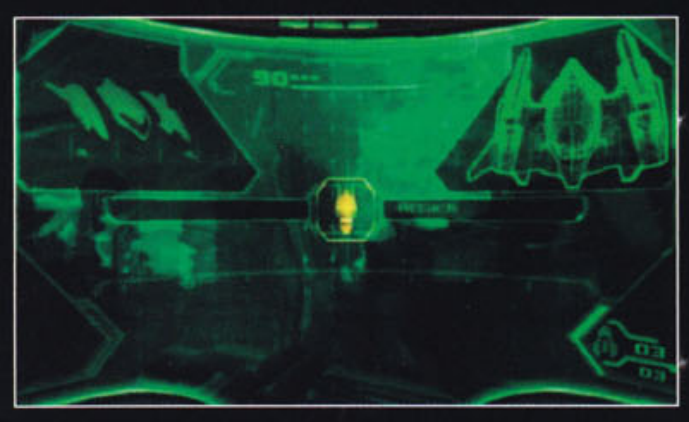


estrutura circular à esquerda e depois um míssil contra a rocha no alto, à direita. Entre pelo buraco que se abriu e destrua a última mangueira.

Como Morph Ball, entre no buraco central, solte bombas para que o gigante de pedra acorde e entre pela passagem subterrânea. Atire no Fuel Gel cristalizado da direita, use o Grapple Swing para chegar ao outro lado, suba pela da esquerda, acabe com os viveiros dos insetos, atravesse o pilar e continue subindo. Dispare contra outros cristais (um à esquerda e outro em frente; os dois estão ligados a cordas que seguram em grande pilar), atravesse a sala com o Grapple Swing e continue pelo corredor até encontrar uma porta. Na nova sala, siga em direção ao painel de controle da esquerda para enfrentar alguns inimigos. Acabe com eles usando o Hypermode, volte ao dispositivo, pressione o botão da esquerda (subir), vá para a direita e aperte outro botão. Suba pelo elevador, vire Morph Ball, quebre a entrada do túnel, entre e retire uma Energy Cell da parede.



Siga para outro duto de ar (bordas brilhantes), pule em direção à plataforma central, use a Grab Ledge para chegar ao ponto mais alto, acabe com dois viveiros de insetos e use o Grapple Lasso para puxar uma plataforma à direita. Pule nela, continue para a esquerda com um salto duplo, pule no centro novamente, siga para a plataforma com um caixote, vire Morph Ball e entre no túnel. Acesse outro painel de controle (coloque o Wii Remote para cima, para o lado e para baixo), volte ao primeiro dispositivo, aperte o botão da direita e use o Command Visor. Quando a nave pousar, aperte o botão do meio no painel de controle para fazer um upgrade na mesma (a partir de agora, ela pode disparar Ship Missiles). Entre na nave, voe para Fiery Airdock e avance para sala com um ponto de interrogação até se deparar com muitos inimigos voadores em uma sala próxima ao seu destino. Não ligue para os Space Pirates. Use o Grapple Lasso nos dois satélites e, rapidamente, use o Command Visor para fazer a nave bombardear o local. Pegue os itens, desça usando o elevador, siga pelo corredor até a sala com o holograma do protetor de Leviathan. Aproxime-se do vidro e, quando avistar a versão real, mande sua nave bombardeá-lo. Por fim, volte para a nave e voe para Thorn Jungle Airdock.



Siga em frente, mate dois inimigos, pule no contêiner à direita, use um míssil na parede da frente e suba. Entre no túnel como Morph Ball, gire o dispositivo que fica no lado direito, volte, siga pela passagem que foi aberta (à esquerda), continue pelo corredor, desative o satélite com a Grapple Lasso e bombardeie o local com a sua nave. Livre-se dos inimigos que surgirão, avance pelo corredor mais adiante e vença dois Airtroopers para encarar mais um chefe.

Chefe: Korakk

Fixe a mira na dupla e atire no soldado que está controlando o quadrúpede. Assim que eliminá-lo, fique atirando na boca da grande criatura até acertar a língua da mesma. Quando raios dourados começarem a emanar da barriga dela, transforme-se na Morph Ball e solte bombas embaixo dela. Com ela no chão, use o Grapple Lasso no local indicado pelo símbolo característico e então ative o Hypermode para fuzilar o ponto roxo que brilha no peito do monstro.



Entre pela passagem que se abriu, salve o jogo na sala à sua direita e depois siga para a esquerda do mapa. Aproxime-se do vidro e use o Command Visor para que a nave tente bombardear o local. Ao tentar sair do local, dois inimigos surgirão. Dê cabo deles, siga em direção ao portão que foi aberto e atire um míssil na ponte e suba usando a Grab Ledge. Enfrente mais inimigos e prossiga pelo único caminho possível até chegar ao primeiro canhão. Não se preocupe com os inimigos: o seu objetivo aqui é usar o Grapple Lasso na esfera que fica no centro da parte inferior da enorme estrutura e depois destruir os tanques de energia que ficam expostos nas laterais (são três no total). Após destruir o canhão, livre-se dos inimigos, pegue os itens e prossiga pela passagem em frente. Siga pelo corredor, vire Morph Ball para passar por baixo dos cabos, entre pela porta e avance tomando cuidado com as minas terrestres. No outro canhão, pule nas plataformas e

alcance grandes alavancas para destravar a válvula de segurança do armamento.



Para isso, use o Grapple Lasso para puxar um de cada vez, se possível eliminando os inimigos voadores logo em seguida (usar o Hypermode facilita bastante). Após acionar todos, desça, destrua os três tanques de energia do canhão, siga em frente e suba pelo elevador com o holograma vermelho. Mate mais alguns inimigos e espere até que um conjunto de tanques passe em cima de uma ponte suspensa – destrua-os nesse exato momento. Pressione o dispositivo na parede, transforme-se em Morph Ball, vá para a direita e pegue mais uma **Missile Expansion**. Siga por baixo, entre pela porta, livre-se dos oponentes, visualize a construção do outro lado do vidro e ative o Command Visor. Volte à sua nave e voe para Bryyo Seed. Prossiga pulando sobre as plataformas flutuantes, entre pela porta no lado oposto, destrua as grandes raízes com tiros carregados na parte central e, na arena circular, ande em direção ao centro.

Chefe: Monegar

No início, seus alvos são as quatro esferas vermelhas no corpo do gigante (três na frente e uma nas costas). Escaneie o inimigo, pule para escapar das ondas de energia que cria ao fazer o chão tremer, foque seus disparos em um das esferas até que ela exploda e, em seguida, ative o Hypermode para atingir o buraco vazio até destruí-lo completamente. Continue o processo até que o inimigo pare no centro do local. Quando isso acontecer, seja rápido para destruir as esferas vermelhas que flutuam em direção às mãos dele, caso contrário as que você destruiu serão refeitas.

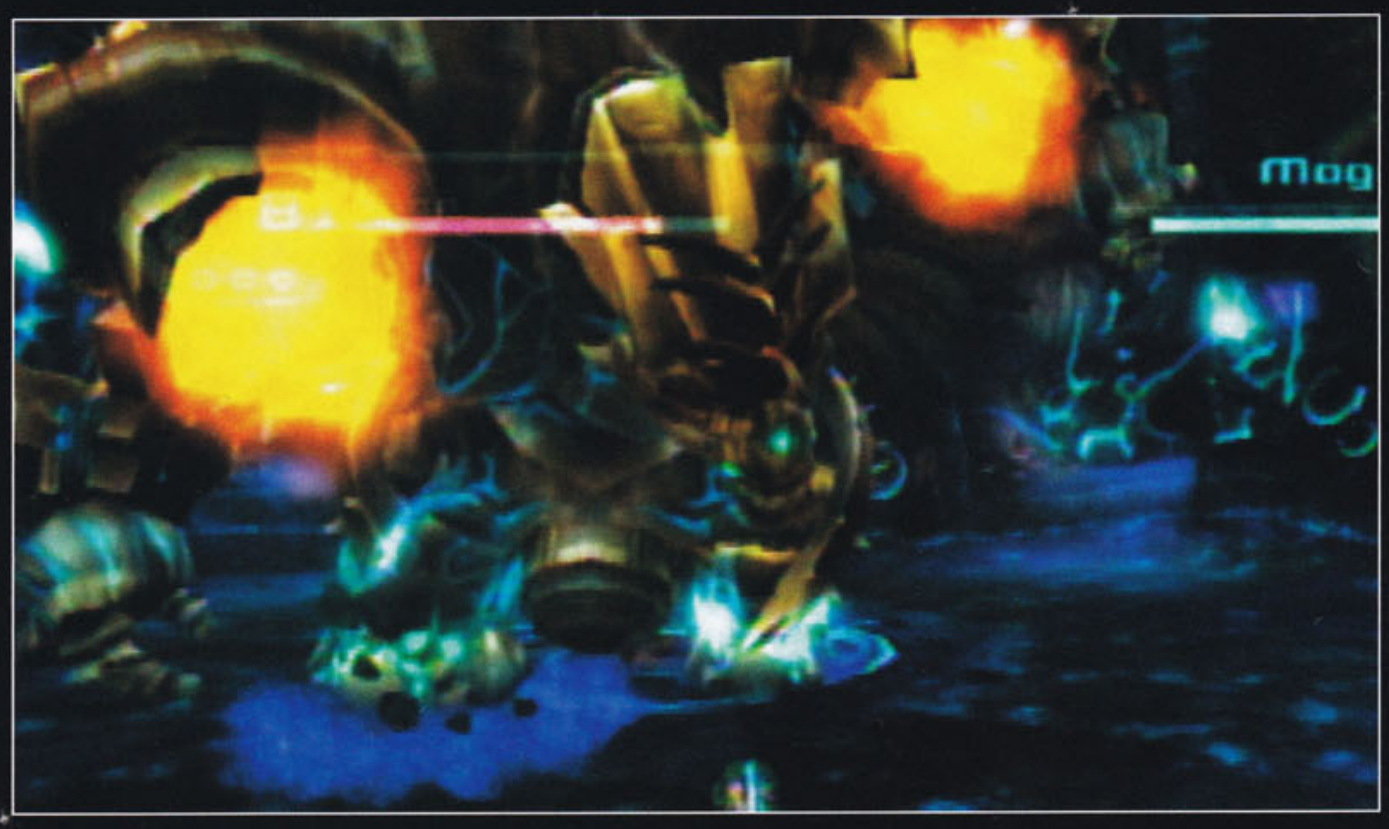
Dê pulos laterais quando ele lançar raios verdes e acerte-os com tiros normais. Quando destruir as três esferas, use o Hypermode e atire em dos buracos até danificá-los. Monegar trocará seu estilo ofensivo. Assim que ele correr na sua direção, esquive-se, vire Morph Ball e solte bombas perto dos pés dele para destruir a proteção que os envolve (cuidado para não encostar neles). Com as três buracos totalmente destruídos, espere ele correr novamente na sua direção, desvie e destrua a esfera e o buraco que existe nas costas dele usando o Hypermode. Para recuperar energia e, conseqüentemente, poder usar o Hypermode sem problemas, sugue os itens de recuperação que surgem depois que o monstro causa explosões no cenário.

Pegue o poder Hyper Ball, vire Morph Ball, ative o Hypermode fique pressionando A para acabar com todas as plantas ao redor. Durante a animação, pressione o botão no momento indicado para descontaminar o planeta Bryyo. Para dar continuidade à aventura, voe para o planeta Elysia e aterrisse no Main Dockin Bay.

Caminhe pelo corredor, siga pela porta, transforme-se em Morph Ball, entre no buraco central e use o poder Hyper Ball até destruir a planta de Phazon. Atire nos vidros existentes no corredor, use o Grapple Swing para chegar até o outro lado, prossiga, use o Grapple Swing novamente e atire nas passagens fechadas. No lado oposto, use mísseis para eliminar os dois robôs e siga pela direita até encontrar uma plataforma com um ponto amarelo no chão. Como Morph Ball, posicione-se sobre esse ponto para ser lançado como uma bala de canhão. Ainda como Morph Ball, entre na passagem à direita, pegue mais uma **Missile Expansion** (pule, solte uma bomba e salte de novo para alcançar o item), continue avançando pelo caminho, pule na plataforma da esquerda, agarre em outro gancho com o Grapple Swing e atire sem parar para acertar as esferas de energia.



Continue em frente, use a Morph Ball para passar por baixo dos raios laser, pule na plataforma superior, abra a porta à direita e entre no elevador. Em forma de Morph Ball, entre no túnel, siga destruindo os bloqueios, avance para a porta e enfrente Steamlord. Para vencê-lo mais facilmente, ataque os robôs até destruir um deles, entre em Hypermode e acerte o inimigo voador assim que ele aparecer para consertar a sucata. Pegue o **Energy Tank** que Steamlord deixa no local, quebre três cabos de energia que existem dentro dos tanques usando o Grapple Lasso e entre na entrada que foi aberta. Continue em frente, acesse um scanner de mão, suba pelo elevador ao lado e use o Grapple Swing para descer a tirolesa. Entre pela porta, acesse outro scanner, atire um míssil na porta para destravá-la, salve o jogo, desça usando o elevador e prossiga. Avance pelo corredor, vire Morph Ball para usar o canhão no chão, continue pelo gancho da direita, entre, encontre uma porta com uma proteção e siga em frente, arrancando os portões com o Grapple Lasso. Enfrente alguns inimigos, chegue a uma nova porta, pule sobre as plataformas laterais e continue pelo corredor. Pule nas grandes plataformas flutuantes até avistar uma peça defeituosa na ponta da construção (faça um scan para descobrir onde ela fica), atire um míssil no local, pule na plataforma que surgiu, transforme-se em Morph Ball e entre em um túnel. Lá dentro, pule em todos os terminais ▶



MENSAGENS SECRETAS

Para escutar mensagens de alguns figurões da Nintendo, entre na sua nave, selecione o painel de controle superior e clique nos botões indicados (da esquerda para a direita):
Satoru Iwata: segundo, sétimo, quinto e primeiro
Kenji Yamamoto: terceiro, sexto, quarto e oitavo
Shigeru Miyamoto: oitavo, terceiro, quinto e quarto



e pressione A para explodi-los. Volte à última plataforma circular, prenda-se no gancho à esquerda, siga até avistar uma plataforma também à esquerda e pule para lá. Vire Morph Ball novamente, siga até uma nova área, continue rolando e suba a pilastra central. Elimine alguns inimigos e pressione um botão. Como Morph Ball, siga pelo trilho que foi movimentado, pule para a plataforma da frente, entre pela porta e acesse um dispositivo. Entre no elevador, siga para a próxima porta e tente pegar mais um upgrade.

Chefe: Defense Drone

Atire nas três antenas até que o robô caia no chão. Depois disso, use o Grapple Lasso, entre em Hypermode e atire no cristal localizado na cabeça dele.

Após adquirir o poder Boost Ball, vire Morph Ball, entre pelo buraco no chão, use a nova habilidade (deixe o botão B pressionado), entre pela porta e use o elevador para subir. Prossiga, vá para a esquerda, vire Morph Ball, entre no túnel, continue pela porta e volte o trajeto até encontrar outro mecanismo que precisa ser acionado com o poder Boost Ball. Use o canhão para ser arremessado e siga em direção ao local com o ponto de interrogação na mapa. Ao chegar ao local, use o Boost Ball para abrir a porta, acione o painel de controle, transforme-se em Morph Ball e entre na passagem que se abriu no lado esquerdo. Acabe com todos os robôs que forem surgindo e então encontre um dispositivo que irá eliminar o Phazon da Aurora Unit 217. Após um encontro com um conhecido, volte para a sala anterior do grande computador, aperte o botão no painel de controle novamente, saia pela direita, suba usando elevador, salve o jogo na sala à esquerda e siga pela porta no final do corredor. Volte pela tirolesa, desça pelo elevador, siga à direita, use o Boost Ball na máquina em frente e pule em cima da antena que foi montada. Vire Morph Ball novamente, use o Boost Ball para tomar impulso e alcançar uma plataforma à direita, acesse o dispositivo na parede (preencha os espaços dos círculos), avance, suba o elevador e, como Morph Ball, passe pelos raios laser. Pegue mais uma **Missile Expansion**, siga em frente, use o Boost Ball no mecanismo do chão e seja lançado pelo canhão. Entre na nova construção, mate os inimigos e prossiga até encontrar mais uma tirolesa. Continue voltando até encontrar um grande robô destruindo a sua nave. Aproxime-se para dar início à batalha.

Chefe: Ghor

Com a mira travada, desvie para um dos lados e, quando ele correr na sua direção, tome cuidado com o Fuel Gel que existe no chão. Dispare em uma pequena peça de armadura que fica nas costas dele até que a proteção rosa seja quebrada. Ative o Hypermode imediatamente e atire na cabeça dele quantas vezes puder. Continue com a mesma tática até ele mudar de forma. Agora é hora de virar Morph Ball e utilizar o poder da Boost Ball para bater no ponto brilhante entre as pernas do inimigo. Após atingi-lo, continue mirando seus tiros na cara dele e repita o processo até que ele mude de forma novamente. Por fim, atire sem dó na cabeça dele até derrotá-lo.



Pegue o Plasma Beam, escaneie a sua nave para dar início ao processo de auto-recuperação tenha início, salve o jogo, use o tiro carregado da nova arma para derreter o pedaço de metal que bloqueia a passagem, prossiga até encontrar um canhão coberto por placas de metal, acerte-as com tiros carregados e entre nele. Siga em frente, salve o jogo na sala ao final do corredor, desça pela elevador e encontre a Aurora Unit 217. Transforme-se em Morph Ball, entre na passagem à esquerda, acesse o painel e recupere a trilha danificada (encoste o fogo em uma das extremidades e, rapidamente, preencha o vazio até o outro lado). Faça o mesmo com mais dois quadros, volte até a sala da Aurora Unit, fale com ela, vá para a Security Station (olhe no mapa) e entre pela porta laranja. Depois, prossiga para o Landing Site A, ative o dispositivo no centro da sala, use o Command Visor para que sua nave pouse no local, entre nela e voe para o Fiery Airdock, em Bryyo.

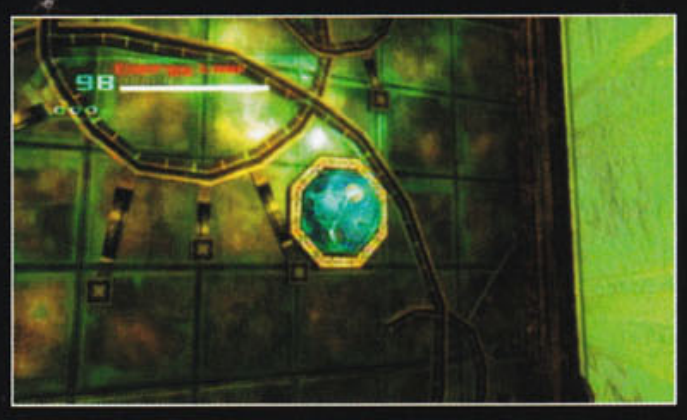
Já no destino, siga reto até chegar ao Gel Refinery Site e entre pela porta acima da plataforma da esquerda. Ative a Morph Ball, entre no túnel, deixe que os parasitas grudem em você, flutue até o túnel do meio, saia e atire na boca congelada da estátua. Prossiga, destrua uma grande rocha de gelo no teto e entre no Golem. Vá ao dispositivo que se abriu no centro da sala e use o Boost Ball para girar o cenário e encontrar uma rachadura na parede. Volte ao Golem para que ele abra uma nova passagem e então entre no teletransportador.



Atire nas rochas de gelo e, quando entrar na nova localidade e avistar as superfícies verdes, atire no chão várias vezes até encontrar uma porta. Entre por ela, colete o poder Screw Attack e, usando-o logo em seguida (pressione o botão de pulo três vezes e depois continue apertando-o para fazer Samus flutuar), siga em frente. Suba nas superfícies verdes usando o pulo repetidamente, dê um tiro carregado na mão da estátua, pule nela, avance para a plataforma, puxe a alavanca usando o Grapple Lasso e entre. Continue usando o Screw Attack para atravessar os grandes buracos e escalar as superfícies verdes, e então volte para a sua nave.

Retorne ao Main Docking Bay em Elysia, siga até a sala da Aurora Unit, continue avançando e use o canhão convencional. Deslize pela tirolesa da esquerda, entre pela porta laranja e suba usando o Screw Attack na superfície especial (Wall Jump Surface). Entre pela porta, vire Morph Ball, entre no centro da sala, ative o Hypermode e destrua o Phazon várias vezes. Prossiga pelo túnel que se abriu, abra a porta, use o Boost Ball no mecanismo no chão, ande até o

holograma, siga pelo único caminho disponível e destrua os inimigos na sala com um grande reator. Na esquerda dessa sala, existe um caminho. Destrua os vidros com um tiro carregado, pegue o elevador e entre na passagem da direita. Quando chegar perto de uma Wall Jump Surface, vire Morph Ball, entre nas cavidades das paredes e solte bombas.



Continue pelo corredor, acabe com um nave inimiga, entre em outra porta à esquerda e, ao chegar a uma sala com um cristal no meio, use o Hypermode para derrotar os novos inimigos. Desça pelo lado esquerdo da sala, use o scanner para ativar o elevador e restabeleça a conexão de painel avariado. Ande até o holograma, use o Screw Attack para chegar à plataforma da direita (tome cuidado com os pássaros), repita o processo para alcançar a porta e siga pelo corredor. Dispare um tiro carregado no vidro, encontre um gerador, atire nos botões que seguram a estrutura (escaneie-a para encontrá-los) e prossiga. Na ponte estreita, acabe com todos os robôs usando mísseis, entre na grande construção, quebre os espelhos que fecham a passagem, use o Screw Attack para chegar ao outro lado, prossiga pelo elevador e entre como Morph Ball no dispositivo central. Chame a nave usando Command Visor, siga para o painel de controle à esquerda e pressione o botão do meio para que sua nave ganhe o upgrade Ship Grapple Beam.

Volte até Gearworks, dê um grande pulo para pegar a **Missile Expansion** e chegar ao outro lado (aqui, o segredo é esticar bastante os pulos; não adianta ficar apertando o botão seguidamente), siga para o Chozo Observatory e suba nas plataformas. Ative o Command Visor, conserte as trilhas defeituosas no quadro de energia, vá até o círculo na parede, solte algumas bombas, faça sua nave aterrissar e exploda a entrada na parede novamente. Quando a antena estiver ativada, suba pelas plataformas laterais, atravesse para o lado oposto e continue subindo até encontrar uma nova passagem. Use o Grapple Lasso para puxar uma pedra, suba, repita o processo anterior, dispare um míssil na porta e siga em frente até encontrar mais um Berserker Lord.

Use o Boost Ball nas quatro fechaduras no chão, acione o dispositivo na parede, chame sua nave para coletar a primeira peça da bomba, vire Morph Ball e entre na passagem à esquerda. Siga pelas portas, salte o precipício enquanto a porta do outro lado da sala estiver fechada, siga pelo corredor ao lado e conserte dois painéis defeituosos. Não suba pelo elevador. Em vez disso, prossiga pela porta laranja, pule em direção a Grab Ledge em frente, desça, entre pela porta e pule para a plataforma flutuante da direita. Continue pulando para as plataformas seguintes, entre pela porta, siga pela direita para salvar o jogo, continue em frente até encontrar um scanner de mão, suba pelo elevador, ultrapasse as câmaras de laboratório e, quando encontrar uma porta bloqueada, vire Morph Ball, entre no dispositivo ao lado e use o Boost Ball. Prossiga até encontrar outro painel, suba, encontre um túnel no meio de duas câmaras, prossiga por ele, quebre um pequeno pedaço de chão rachado para descer e siga pelo corredor. Vire para a direita, quebre mais uma tampa usando uma bomba enquanto está como Morph Ball, vá até a última sala, use o Grapple Lasso no dispositivo na parede para revelar uma nova bateria, pegue-a, quebre o vidro e consiga o Seeker Missile (para usá-lo, mantenha o botão de míssil pressionado, passe a mira sobre todos os alvos que pretende atingir e solte-o em seguida). Destrua as seis fechaduras usando o novo armamento, volte todo caminho que fez, use o Hypermode para eliminar os Phazon Metroid, encontre outra porta selada por algumas fechaduras, quebre um dos vidros para pegar um **Energy Tank**, desça pelo elevador, destrave mais uma porta especial e suba usando outro elevador.



Volte pela tirolesa, use um míssil na porta no final do corredor, use a Seeker Missile nas trancas da parede da direita, vire Morph Ball e entre no túnel da esquerda para pegar mais uma **Missile Expansion** e atirar em mais fechaduras. Volte, desça pelo elevador, use o Seeker Missile mais uma vez, vá para a esquerda, atire nas últimas trancas e chame a sua nave para pegar a segunda parte da bomba.

Siga para Skytram East, avance em direção ao ponto de interrogação no mapa e, ao avistar um canhão travado, perto da sala de save, use o Seeker Missile. Entre no canhão para cortar caminho, atire na última parte de bomba, chame a nave novamente, siga para outro ponto de interrogação que surgiu no mapa e ordene que sua nave coloque a bomba no local. Volte à sala com a Aurora Unit 217, aperte o botão no painel de controle, aceite a nova missão respondendo "Yes" e siga para a plataforma em que você colocou a bomba.

Ao ser atacado por Space Pirates, abuse do Seeker Missile e do Hypermode para acabar com eles rapidamente, pois a construção não pode sofrer muitos danos. Após os inimigos recuarem, acesse o painel de controle (clique nos três círculos verdes e depois no centro), entre no compartimento que surgiu, aperte um botão e, como Morph Ball, entre no túnel. Lá embaixo, conserte três painéis defeituosos (dois deles só são revelados quando você usa o Grapple Lasso nos locais corretos), volte pelo caminho de onde você veio, entre na nave e acione os comandos para sair antes que o local exploda. Dirija-se para o Landing Site A, chame sua nave, salve o jogo e voe para Elysia Seed. Siga pelas plataformas, use o Seeker Missile para quebrar a primeira proteção das plantas e então acerte o meio delas com tiros carregados. Prossiga até encontrar um grande inimigo.

Chefe: Helios

Nesta luta, existirão muitas criaturas voadoras, mas o seu alvo sempre deve ser Helios. Trave a mira no robô, atire nele sem parar, desvie do golpe em que ele vira uma bola e aguarde até que ele invoque cinco morcegos biônicos. Use o Seeker Missile para se livrar de todos eles ao mesmo tempo e continue atacando Helios.

Quando a armadura do inimigo se quebrar, entre em Hypermode e dispare no centro dele, sempre se esquivando dos ataques. Assim que ele se transformar em um gigante com pernas e braços, rebata as esferas rochas que ele lança e destrua das pernas para que ele caia e volte aos golpes normais (que serão mais rápidos agora). No final da luta, ele utilizará golpes mais potentes, como o redemoinho (escape correndo como Morph Ball), mas é só repetir os procedimentos anteriores para vencê-lo.



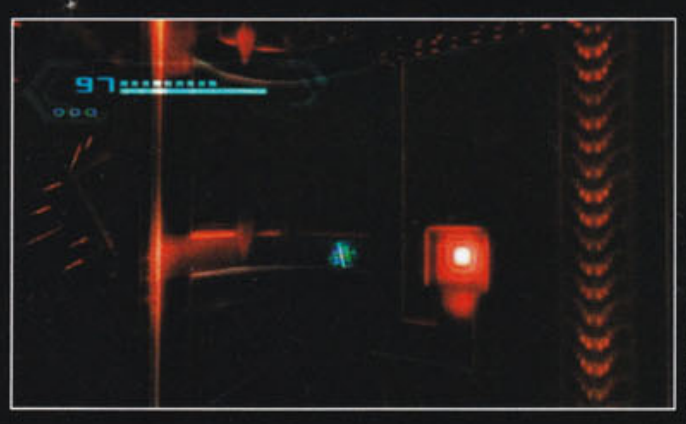
Pegue o Hyper Missile, lance mísseis contra as quatro criaturas esponjosas no alto da sala e aperte A quando a semente de Leviathan surgir. Siga para o Command Center em Pirate Homeworld.

Entre pela porta, acabe com os inimigos, entre no elevador, selecione o primeiro botão de cima para baixo, vire para a esquerda e siga em frente tomando cuidado com a chuva ácida. Vire para a direita e pule para alcançar a pequena Grab Ledge acima. Na bifurcação, siga pela direita. Ao chegar ao final, pegue ▶

mais uma Energy Cell na parede e continue por outro túnel. Entre na boca da escultura, siga pelo caminho subterrâneo até encontrar mais um túnel, use o Grapple Lasso para mudar a posição do dispositivo e entre no buraco à esquerda. Siga para a sala com o ponto de interrogação no mapa, use o Seeker Missile nas travas superiores e pegue o X-Ray Visor (aperte o botão - e selecione o círculo da esquerda). Acesse o painel de controle e repita a ordem dos desenhos que aparecer na tela.



Quando uma peça robótica passar no cenário, acerte-a no momento exato para que ela caia em cima da trava que tampa o túnel. Entre, vá para a direita, use o X-Ray Visor para descobrir a senha de outro terminal, entre no elevador ao lado, avance e volte após assistir à animação. Desça usando o elevador, entre pela porta azul no final do corredor, siga reto, encontre mais uma **Missile Expansion**, ative o X-Ray Visor e acerte os pontos luminosos. Vire Morph Ball para ser jogado do outro lado, vá para o primeiro andar, pegue o mapa do local no painel de controle ao lado, volte para sua nave e siga para Research Facility. Caminhe até achar um scanner de mão, use o elevador, quebre um alçapão à esquerda, entre como Morph Ball, siga pela direita, dê um tiro carregado no painel de controle em frente, volte e siga pela porta. Continue em frente, suba na plataforma da direita, dê meia volta e continue subindo. Agarre-se na Grab Ledge, desça, ative um botão na parede para liberar a passagem e, como Morph Ball, suba as plataformas para pegar um **Energy Tank** (use a tática das bombas para alcançá-lo). Siga em frente, caia para entrar no túnel que se abriu e, na próxima sala, conserte o painel e use o X-Ray Visor para descobrir a combinação do terminal. Volte ao túnel, siga em frente, use o Boost Ball para alcançar o ponto mais alto do lado direito, solte bombas no botão para que um novo alçapão se abra e vá para lá.



Depois que o alarme for disparado, acabe com alguns Space Pirates, siga pela porta laranja (veja o mapa), use o X-Ray Visor para observar os raios infravermelhos e prossiga. Combata novos inimigos, ative o X-Ray Visor novamente, acione um botão do lado direito, siga pelo elevador e conserte um circuito do lado direito. Depois, acione um dispositivo do lado esquerdo e pegue mais uma Energy Cell. Volte pelo elevador, destrua os inimigos, procure pela **Missile Expansion** dentro dos criadouros, vire Morph Ball e entre no buraco do pilar central. Entre pela passagem laranja, use o Seeker Missile para quebrar as fechaduras, suba pela superfície verde, caia em cima de uma pequena lona branca e vermelha (pule para cima se isso não acontecer) e siga em frente. Entre pela porta, continue avançando e, quando presenciar um tiroteio, ajude o aliado, acionando o dispositivo com movimentos sincronizados aos dele. Suba pelo elevador e prepare-se.

Chefe: Gandrayda

Assim que travar a mira nela, use o Hypermode e atire sem parar. Quando ela começa a se transformar nos inimigos enfrentados anteriormente, use as mesmas táticas que usou para vencê-los da primeira vez. Só ative o Hypermode quando ela voltar à forma normal e acabe com todos os morcegos robóticos para conseguir itens de recuperação.

Gandrayda desaparecerá do cenário por alguns instantes quando a energia dela estiver em 1/3 do total. Ative o X-Ray Visor para conseguir enxergá-la e desative-o assim que o visor começar a sofrer interferências e sair fora do ar.

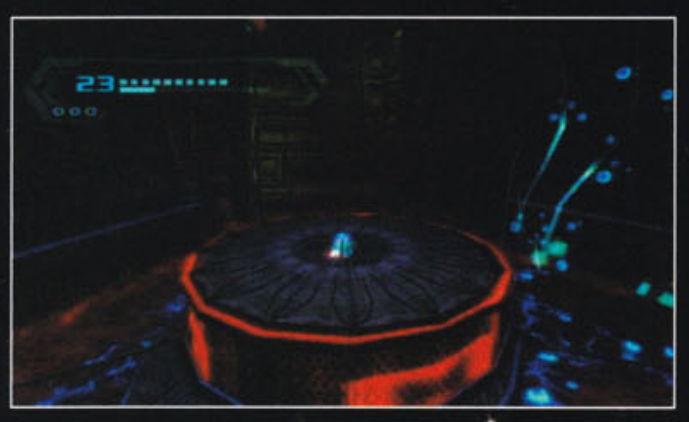


Após a batalha, colete o Grapple Voltage (depois de lançar o gancho com o Nunchuk, tire a energia do alvo segurando o analógico para trás, ou energize-o segurando o analógico para frente), use-o no botão ao lado da porta, pegue os itens no cenário, entre pela porta, escaneie um dispositivo no painel de controle e aperte o botão ao lado. Entre no trem, dê o comando para que ele avance, escaneie outro artefato quando chegar à próxima sala, use o Grapple Voltage para abrir a barreira, entre na nave para salvar o jogo e siga para Elysia.

Vá em direção a Zipline Station Charlie, mate um Phaazoid no caminho para ganhar um item amarelo, continue em frente e quando encontrar a barreira que necessita de energia, use o Grapple Voltage. Use a tirolesa e vá para a esquerda assim que ela se quebrar. Pule em direção à construção em frente, desative o campo de força, siga pelo túnel e use o Seeker Missile para abrir mais um caminho. Entre, pule na plataforma que fica em frente à grande engrenagem no chão, puxe-a com o Grapple Lasso e, assim que ela estiver no ar, acerte-a com um tiro para pegar a Spider Ball (como Morph Ball, pressione Z para grudar em superfícies específicas). Caia no buraco aberto, continue até encontrar um túnel, ative o poder Spider Ball e prossiga pelo trilho passando pelos obstáculos. Quando precisar se prender ao trilho do outro lado da parede, use o poder Boost Ball.



Saia do local, pule na plataforma da direita, suba o trilho usando a Spider Ball, pegue um **Energy Tank** no caminho (pule, lance uma bomba, pule novamente e prenda-se ao trilho), volte até a sua nave e siga para o Research Facility, em Pirate Homeworld. Guie-se pelo mapa até a sala com a interrogação (use o trem para chegar mais rápido), use o Spider Ball na parede, siga pelo caminho e gire as duas partes da torre usando o poder Boost Ball até que você consiga passar para o túnel da esquerda. Acione o botão na próxima sala, pegue o Hazard Shield, elimine dois novos inimigos, desça para o andar inferior, acione mais um interruptor e suba pelas plataformas à esquerda. Entre pela porta em frente, dirija-se até a sala Metroid Creche, siga pela direita, salte em direção a Grab Ledge, ative o Hypermode e lance alguns mísseis na rocha de Phazon à esquerda. Entre no círculo com um holograma, use o Boost Ball para ser lançado para o alto, solte bombas quando estiver preso no alto e repita o processo para enfrentar mais novo inimigo.



Chefe: Metroid Hatcher

Use o Seeker Missile para acertar os quatro tentáculos do inimigo e continue atirando na boca dele até que o símbolo do Grapple Lasso



apareça (use-o para arrancar um dos tentáculos). Se a criatura conseguir lançar pequenos Phazon Metroids, ative o Hypermode para se livrar deles e continue usando o Seeker Missile até arrancar os tentáculos restantes.

Use o último círculo como trampolim, exploda bombas em um buraco na parede, suba usando o Screw Attack, entre pela porta, salve o jogo na sala à esquerda, escaneie o dispositivo vermelho, aperte o botão para chamar o trem e entre nele. Como Morph Ball, faça com que o dispositivo dê uma volta, siga pelo corredor, vença alguns Space Pirates, retire a energia do interruptor para desativar a proteção, entre pela porta, siga em frente e acabe com todos os inimigos que surgirem assim que o alarme soar. Entre no túnel como Morph Ball, prenda-se na parede com o poder Spider Ball, avance (lance bombas para pular para outras trilhas), escaneie o mecanismo, aperte o botão e continue até o trem.

Salve o jogo na sala em frente, siga pelo corredor, enfrente mais alguns inimigos, siga para a esquerda até encontrar um painel de controle, clique na tela para que uma grande máquina apareça na tela e ordene que ela corte as rochas da frente e de trás (a ordem não importa). Pegue a **Missile Expansion** à direita, siga em frente, use o Boost Ball para subir pela esquerda, arranque o objeto com o Grapple Lasso, transforme-se em Morph Ball e use o Spider Ball para subir. Vá para a esquerda, caia, use o Boost Ball, suba novamente e repita o processo no lado direito. Entre pela porta e continue correndo pelas pontes. Na próxima sala, espere até que os raios verdes sumam, pule na Grab Ledge, siga até a sala com um novo upgrade, aperte um botão no final do corredor e desça pelo elevador. Agora, para destruir o grande gerador de energia, faça o seguinte: ative o Hypermode para quebrar as armaduras dos Space Pirates, aguarde o gerador começar a fazer um movimento de sucção e então atire nos inimigos que estiverem se segurando em alguma coisa. Quando um deles entrar no centro, dispare contra um dos pontos amarelos até que ele exploda. Continue com esse procedimento até conseguir o Nova Beam.



Use o X-Ray Visor, siga para a porta brilhante, acerte dois pontos amarelos, abra a fechadura da porta e suba pelo elevador. Use o X-Ray Visor para abrir mais uma passagem e, ainda com essa visão, entre pela porta e acerte o círculo central da máquina. Desça, siga para a porta verde, vire para a esquerda para pegar mais uma Energy Cell, caia no piso inferior, destrua mais Commandos, siga pela porta azul e entre no trem. Caminhe para mais uma porta verde e ative o X-Ray Visor para acertar os pontos certos e tirar a engrenagem da frente dela. Entre por ele, acabe com alguns adversários, vá até o fundo do corredor para tirar a energia do painel, pegue uma **Missile Expansion** ao lado, volte e comece a subir as plataformas existentes no local até chegar ao topo. Use mais uma vez o X-Ray Visor, acesse o mecanismo de segurança e coloque as figuras corretas em seqüência. Não ligue para os inimigos que surgirem e use o X-Ray Visor para atirar nas bolas que estão dentro da torre de segurança (são três locais em toda sua extensão). Suba novamente, use a Morph Ball para desativar a proteção de Pirate Homeworld, volte pela porta verde, use o elevador para ir ao terceiro andar e vá até o novo ponto de interrogação no mapa. Depois que alguns soldados se juntarem a você, fale com o que fica vigiando a porta, entre, use o Grapple Voltage para energizar o dispositivo e pule em frente.

Acabe com os inimigos usando o Hypermode (você deve salvar pelo menos quatro aliados), atravesse a ponte, entre pela próxima porta e continue o trajeto sempre tentando se livrar dos inimigos o mais rápido possível até completar o objetivo. Aperte o botão à direita para entrar pelo portão, caia na lateral, (use o Phazon para recuperar energia), pressione outro terminal e pule rapidamente para o portão que foi aberto. Prossiga, suba as rampas da esquerda, pule em cima da máquina central e depois na Grab Ledge. Acabe com o Pirate Commander e sua tropa, volte a saltar na plataforma com a Grab Ledge, acesse o manche, desça pelo buraco, chame a sua nave, entre nela e salve o jogo. Voe para Pirate Homeworld Seed. Lá, use o X-Ray Visor para destruir as novas plantas e enfrente o novo chefe.

Chefe: Omega Ridley

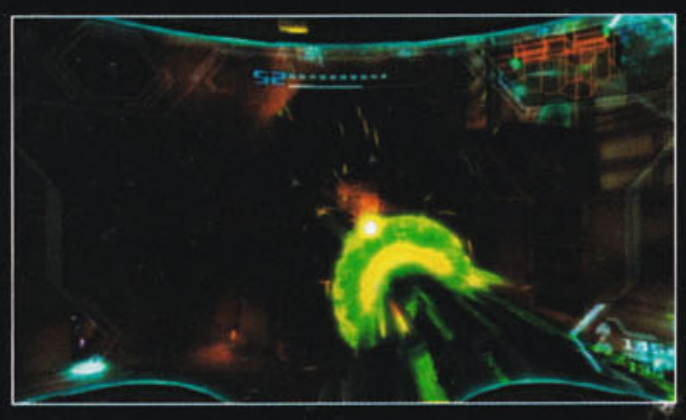
Comece atirando na boca dele. Assim que ele cair no chão, aproxime, use a Grapple Lasso, entre em Hypermode e acerte seu coração. Cuidado com as baforadas de fogo e tente esquivar quando ele vier na sua direção. Quando ele mudar de armadura, destrua as duas esferas que ele cria, use o X-Ray Visor e acerte os triângulos laterais para que a nova proteção se quebre. Quando ele voar, escape dos projéteis e continue acertando-o na boca assim que ele aterrissar. Quando ele se levantar, use o Hypermode e fuzile-o.



Pegue o Hyper Grapple, use-o para energizar as duas criaturas que caíram e, em seguida, aperte o A para acabar com mais um Leviathan. Voe para G.F.S. Valhalla, em Gaflar System.

Caminhe, vire à direita do portão, pegue a Energy Cell em uma nave quebrada, coloque uma bateria no lado esquerdo do portão, acesse outro dispositivo do lado direito, avance e destrua todos os soldados mortos. Ative mais um terminal, suba na plataforma no final do corredor e circule a sala com pulos duplos até chegar à outra porta. Quebre o grande vidro com um tiro carregado, faça o mesmo na rachadura da porta do lado esquerdo, prossiga como Morph Ball, siga em frente, vire para a esquerda, use o Grapple Lasso para descobrir um novo buraco e coloque outra bateria nele. Suba usando o elevador, entre pela porta, vire Morph Ball para passar pela lateral do entulho, abra a porta, vire para a direita, use mais uma bateria, entre e vá ▶

pela direita para pegar um **Energy Tank**. Ultrapasse a porta verde, suba a rampa mais adiante, ative o Scan Visor para avistar um mecanismo danificado no alto da rocha, acerte-o com um míssil, coloque as baterias nos lugares que agora estão acessíveis e enfrente outro Metroid Hatcher.



Após a luta, caminhe até o holograma, entre pela porta, aniquile alguns inimigos, siga para a outra sala, reative o terminal de energia usando o Grapple Voltage e use o X-Ray Visor para digitar o código de segurança. Agora, vá ao painel de controle em frente e digite 78356 para escutar uma mensagem secreta. Feito isso, volte para sua nave e voe para Pirate Homeworld.

Em Command Bay, siga para a sala Command Station (fica no segundo andar) e ative o Hypermode. Use o Hyper Grapple na criatura da direita, siga o trajeto, escaneie o dispositivo vermelho, aperte o botão para chamar o trem e entre nele. Siga para a nova sala, encontre um túnel à direita, destrua o bloqueio e entre como Morph Ball. Retire a energia da máquina, entre no teletransportador, acione o dispositivo em frente, volte e siga até a sua nave para voar ao último planeta: Phaaze.

AVISO IMPORTANTE!: Se você avançar para a próxima localidade, não poderá mais voltar. Portanto, se pretende conseguir todos os itens do jogo e ver o final completo, consulte a lista de extras na página ao lado.

Quando Samus passar por causa da grande quantidade de Phazon, aperte o A para liberar a contaminação e preste atenção na barra de cima de seu visor: ela nunca poderá ficar totalmente amarela. Para que isso não aconteça, não dê tiros à toa e sugue todos os itens deixados pelos inimigos. Avance pela porta à esquerda, siga pelo corredor, use o Grapple Voltage na criatura estranha e caia no buraco. Vire Morph Ball para seguir pelo corredor,



encontre alguns inimigos líquidos (mate-os usando o Grapple Voltage), quebre o grande cristal com um míssil e continue em frente, sempre pulando os buracos. Ao chegar a Cavern Beta Access, vire Morph Ball e entre em um túnel à esquerda. No fim, pressione A para acabar com todas as plantas vermelhas.

Desça e destrua o novo inimigo antes que ele exploda (ele suga um pouco da barra amarela, portanto, só avance para a próxima sala quando estiver com o medidor vazio). Siga pela porta, pule para a esquerda, use um míssil para quebrar a nova rocha de cristais à direita, prossiga até lá, desça pela direita até encontrar outra rocha, vire Morph Ball e siga o trajeto. Continue rolando para atacar as plantas vermelhas (não ligue para os inimigos), entre no novo local que se abriu e faça a mesma coisa nos andares inferiores. Entre pela porta quando cair, continue pelo corredor e, ao chegar a uma nova porta, atire nas pequenas criaturas que a circundam até que a proteção dela se abra. Quando isso acontecer, dispare rapidamente na porta para abrir a passagem. Acabe com todos os inimigos para que a estrutura de Phazon seja destruída, siga em frente, caia no buraco, atire na boca da criatura até que ela solte você e avance até chegar perto de uma superfície vermelha. Atire nela e desça novamente. Lá embaixo, escaneie o Leviathan Hatcher, use o Grapple Lasso na parte da frente, ataque o organismo que nada dentro dele, vá para a parte de trás e repita o processo (siga-o nas duas extremidades até destruí-lo). Pegue todas as orbes de Phazon e desça para lutar contra o inimigo final.

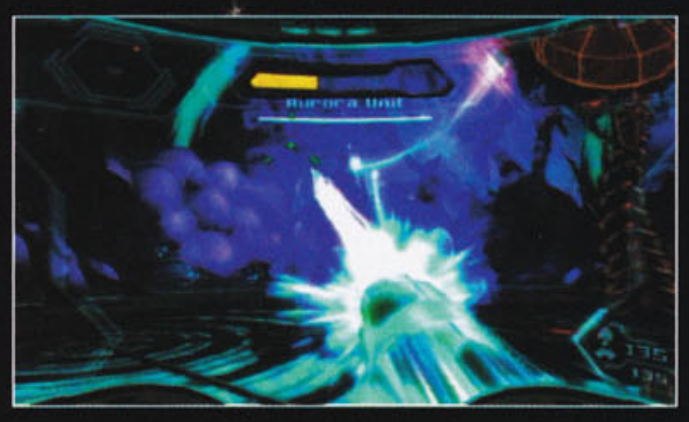
Chefe: Dark Samus

Escaneie a adversária, trave a mira e atire sem parar. Quando ela subir e ficar dentro de um globo, dispare para que ela não recupere energia e ataque a inimiga correta assim que ela se multiplicar. Não atire enquanto ela estiver brilhando em roxo, pois você não conseguirá acertá-la. Aguarde o momento certo para atacar.



Chefe: Aurora Unit

Dispare contra alguma das antenas que saem do interior da criatura e então atire rapidamente na esfera amarela que se abre por alguns instantes. Quando ela cair, aproxime-se, use o Grapple Lasso para abrir seu crânio e atire sem parar no ponto aberto. Acabe com os hologramas de Dark Samus quando eles aparecerem, desvie dos raios (deixe a sua arma carregada para sugar os itens no cenário) e continue atirando nas antenas até que ela caia e deixe seu ponto fraco exposto novamente.



Chefe Final: Aurora Unit - Head

Seu objetivo é acertar um ponto brilhante atrás da cabeça. Antes de ela lançar uma explosão no chão, acerte o dispositivo que faz o ataque e, se ele explodir, corra para a parte de trás da criatura e atire bastante. No ataque em que raios são lançados por vários cantos, tente acertar o ponto-chave quantas vezes conseguir e, após o crânio cair no chão, use um disparo carregado para atordoá-lo, o que garante a você mais tempo para acertar a esfera roxa.





ITENS RESTANTES

Seguindo o roteiro ao pé da letra, você consegue 11 Missile Expansions e 6 Energy Tanks – o suficiente para enfrentar qualquer desafio do jogo. Mas, para fazer 100% e ver o final completo, é necessário coletar todos os outros itens espalhados pelos vários planetas existentes. Confira a localização de cada um e a descrição de como consegui-los:

• Missile Expansion

Norion

Docking Hub Alpha
Vire para a direita após sair da nave, siga por um caminho estreito e use o Grapple Swing.

Crago Hub, Docking Hub Alpha
Vire Morph Ball, entre no túnel ao lado de um pequeno painel de controle e siga até encontrá-lo.

Substation West, Docking Hub Alpha
Vire Morph Ball e use o Boost Ball para pegá-lo.

Maintenance Station, Docking Hub Alpha
Exploda a porta branca.

Cargo Dock A
Suba a lateral da torre usando a Spider Ball e siga em frente.

Hall of The Golens, Federation Outpost
Com o Grapple Voltage, energize o Golem da direita e siga pela trilha usando a Spider Ball.

Fuel Gel Pool, Federation Outpost
Lance um míssil na cascata da direita, pule até lá e continue subindo.

Burrow, Federation Outpost
Em um túnel com cristais amarelos, siga com a Morph Ball para a esquerda do local.

Bryyo

Gateway, Cliffside Airdock
Pule para a ponte da direita e depois para a plataforma ao lado. Destrua o gelo e siga como Morph Ball.

Reliquary III, Cliffside Airdock
Prenda-se nos ganchos centrais e pule para uma plataforma à esquerda.

Grand Court Path, Cliffside Airdock
No corredor, encontre uma plataforma à direita e siga pulando pelos buracos na parede até pegar o item.

Crash Site, Cliffside Airdock
Pule para a nave, entre no túnel como Morph Ball e siga sempre para cima até sair no topo dela.

Hidden Court, Cliffside Airdock
Siga para a construção de concreto que pode ser usada como half-pipe e alcance o lado direito. Faça isso com o poder Boost Ball.

Hillside Vista, Cliffside Airdock
Como Morph Ball, deixe que os insetos grudem em você e flutue para a esquerda até avistar o item.

Ancient Courtyard, Jungle Thorn
Encontre um half-pipe vermelho no chão e, usando o poder Boost Ball, suba à esquerda.

Main Lift, Fiery Airdock
Flutue para o ponto mais alto (ao lado da criatura no topo), solte bombas até a rocha cair, entre no segundo caminho e siga em frente.

Falls of Fire, Cliffside Airdock
Entre no Golem no fundo do corredor e, em seguida, suba nas superfícies verdes.

Gel Hall, Fiery Airdock
Pule na plataforma no lago de Fuel Gel, vire-se para a passagem que não é mostrada no mapa, use o Ice Missile para criar plataformas e avance até encontrar o item.

Gel Refinery Site, Fiery Airdock
Derreta os pedaços de gelo na parede, vire Morph Ball, entre no túnel, use o Boost Ball no final para chegar ao outro lado, destrua o gelo na frente da porta, entre na passagem da direita, puxe as plataformas com o Grapple Lasso e pule em direção ao item.

Temple of Bryyo, Fiery Airdock
Use o X-Ray Visor, acerte os pontos atrás de uma rocha de Phazonite, vire Morph Ball e siga pelo Fuel Gel até encontrá-lo.

Hidden Court, Federation Outpost
Após pegar a Energy Cell, desça a plataforma andando para cair em outra e vire Morph Ball.

Hall of Golens, Federation Outpost
Use o Grapple Voltage para energizar o Golem da direita e siga o trilho com o poder Spider Ball.

Fuel Gel Pool, Federation Outpost
Entre no lago de Fuel Gel (vire Morph Ball para não perder energia) e encontre uma caverna embaixo da maior cachoeira.

Elysia

Steambots Barracks, Main Docking Bay
Após ser lançado por um jato de vapor, grude-se na parede usando o Spider Ball e siga em frente.

Main Docking Bay, Main Docking Bay
Atire na tampa que fica no centro de um grande vidro verde.

Skybridge Hera, Main Docking Bay
Não entre no canhão. Em vez disso, siga para o pequeno poste em frente, vire Morph Bal, entre nele e pule.

Construction Bay, Main Docking Bay
Como Morph Ball, entre no holograma da direita e, quando estiver lá em cima, suba no túnel usando o que você estava e pule para a plataforma em frente.

Powerworks, Main Docking Bay
Vá até o trajeto em que você controla a Morph Ball e desvie de jatos de fogo. Chegue à segunda sala onde você pode voltar ao normal, grude-se do lado esquerdo com o Spider Ball e siga usando o Boost Ball até chegar ao item.

Botanica, Landing Site B
Suba no segundo grande bloco no final do corredor, dê meia volta, use o Screw Attack para pular na beirada que fica na quina do local e depois pule em direção à expansão.

Concourse Ventilation, Landing Site B
Na parte de baixo (área ao ar livre), encontre um trilho e suba usando o poder Spider Ball.

Pirate Homeworld

Lift Hub, Research Facility
Selecione o primeiro andar, energize o terminal ao lado (cuidado com a sentinela), entre no elevador para que ele desça um pouco, saia e atire no cabo que está o segurando.

Command Courtyard, Command Site
Como Morph Ball, siga pelo caminho da esquerda na bifurcação.

Flux Control, Command Site
Use o Grapple Lasso na tampa que bloqueia o túnel, entre na direita como Morph Ball, vire para direita e use o Spider Ball para subir na parede.

Creche Transit, Research Facility
Siga pela porta branca, quebre-a com um míssil e rode o dispositivo central usando o Boost Ball.

Scrapvault, Research Facility
Suba as plataformas até encontrar uma Grab Ledge na parte superior.

Craneyard, Research Facility
Encontre uma trilha de Spider Ball, percorra-a e mude o trajeto da torre central para alcançar o lado direito da construção.

Phazon Mine Entry, Pirate Mine
Use o X-Ray Visor para acertar os botões escondidos no painel do lado direito.

Gaflar System

Medlab Alpha
Vire para a direita, escaneie o computador voador, livre-se dos inimigos usando o Hypermode, atire mísseis nos entulhos que bloqueiam a passagem, use o Grapple Lasso para abrir um túnel e entre nele

VOUCHERS

Certos Vouchers só são adquiridos de maneiras específicas. A seguir, você descobre quais são elas

Red Phaazoids

No final do jogo, quase todas as localidades são invadidas por Phazooids, seres extremamente resistentes que só podem ser atacados com o Hypermode ativado. Ao atacar um, ele se divide em dois inimigos independentes. Às vezes, um deles tem o núcleo avermelhado: é o chamado Red Phaazoid. Vença-o para ganhar um Voucher amarelo. Confira a localização de todos:

Elysia: Construction Bay
Elysia: Hoverplat Docking Site
Elysia: Concourse Ventilation
Bryyo: Gel Processing Site
Bryyo: Jousting Field
Bryyo: Grand Court
Pirate Homeworld: Proving Grounds
Pirate Homeworld: Transit Station 0204
Pirate Homeworld: Phazon Harvesting

Friend Vouchers

São os Vouchers verdes que você consegue realizando ações predefinidas. Porém, diferentemente dos outros tipos, você só pode usar os Vouchers verdes que receber dos amigos que estão na sua lista de amigos do Wii. Para também presenteá-los com Vouchers desse tipo, cumpra os seguintes requisitos:

100 Kills: Elimine 100 inimigos.
200 Kills: Elimine 200 inimigos.
300 Kills: Elimine 300 inimigos.
400 Kills: Elimine 400 inimigos.
500 Kills: Elimine 500 inimigos.
600 Kills: Elimine 600 inimigos.
700 Kills: Elimine 700 inimigos.
800 Kills: Elimine 800 inimigos.
900 Kills: Elimine 900 inimigos.
1000 Kills: Elimine 1000 inimigos.

Bowling for Bots: Use o Boost Ball para derrubar vários Tinbots em uma das salas de Elysia.
Crash Landing: Usando a Plasma Beam, incendeie um Aerotrooper e então use o Grapple Lasso para derrubá-lo no chão.
Exterminator: Mate todos os Phazon Leechs em um dos Seeds.
Icy Reptilicide: Acerte um Reptile até que ele fique bem fraco; em seguida, atinja-o com um Ice Missile.
Juggling Bonus: Atire no Training Drone, em G.F.S. Olympus, mais de 20 vezes.
Kill 20 Commandos: Elimine 20 Space Pirates do tipo Commando ao longo do jogo.
Leviathan Humiliated: Acerte os olhos do Leviathan quando você estiver no teletransportador em Pirate Homeworld.
No Damage: Quando você encontra Meta Ridley pela primeira vez em Norion (em forma de Morph Ball), passe por ele sem sofrer nenhum dano.
Perfect Execution: No segundo gerador de energia, em Bryyo, abaixe todas os alavancas antes que os Aerotroopers toquem neles.
Phazon Harvester: Após destruir Omega Ridley, retorne ao local onde está o Harvester Drone e chame a sua nave para atacá-lo.
Secret Message Found: Escute a mensagem secreta no final de G.F.S Valhalla.
Soldier Saved: Quando uma nave se chocar contra um corredor da G.F.S. Olympus, atire rapidamente no ponto acima do escape de ar para fechá-lo e salvar os soldados.
Stylish Kill: Em Elysia, ultrapasse a ponte infestada de Tinbots sem matar nenhum deles.

como Morph Ball.

Weapons Cache
Coloque duas baterias no local correto, suba a rampa, pule para a plataforma do outro lado da sala e pule em direção à porta.

Auxiliary Lift
No elevador, vire Morph Ball, entre no túnel, espere o pistão descer e então vá para a esquerda.

• Energy Tank

Bryyo
Machineworks Brigde, Federation Outpost,
Pule sobre as superfícies verdes movéis até o topo.

Vault, Thorn Jungle Airdock
Após eliminar os dois primeiros inimigos do local, atire um míssil na parede com cristais laranjas à direita, dispare contra a porta e pegue o item.

Ruined Shrine, Fiery Airdock
Pule para o piso inferior e lance um míssil no braço de Golem, que está no chão.

Reliquary II, Cliffside Airdock
Pule para a ponto da direita e depois para a plataforma ao lado. Entre na sala e prossiga pela porta para encontrá-lo.

Tower, Bryyo Ice
Para chegar a Ice Bryyo, desça em Fiery Airdock e vá para Warp Site Alpha. Agora, vá até a sala indicada, desça e encontre um trilho para seguir usando o Spider Ball.

Elysia
Arrival Station, Skytown Station
Suba na Grab Ledge à esquerda, ative o canhão com o Boost Ball e use-o para chegar ao item.

Pirate Homeworld
Metroid Creche, Research Facility
Em forma de Morph Ball, ande até o holograma que existe em cima do mecanismo circular no chão, use o Boost Ball para ser lançado e avance prestando atenção no teto. Siga usando o Spider Ball até achar o item.

Gaflar System
Munition Locker, G.F.S Valhalla
Use uma bateria na porta da direita da área Junction A.

• Ship Missiles

Bryyo
Federation Landing Site, Cliffside Airdock
Puxe o dispositivo parecido com uma cesta com o Grapple Lasso, siga para a direita e entre no túnel como Morph Ball.

Colossus Vista, Cliffside Airdock
Pegue-o após o Golem gigante quebrar a redoma que protege o item.

Auxiliary Dynamo, Thorn Jungle Airdock
Encontre um pilar onde é possível usar o Grapple Lasso, volte um pouco, vire Morph Ball, entre no túnel na parede e siga o caminho.

Hall of Remembrance, Bryyo Ice
Para chegar a Ice Bryyo, desça em Fiery Airdock e vá para Warp Site Alpha. Agora vá até a sala indicada e pule na cabeça da estátua da direita.

Elysia
Hoverplat Docking Site, Main Docking Bay
Use o Spider Ball no caminho existente em uma das plataformas flutuantes.

Security Station, Landing Site A
Perto da porta que leva para Landing Site A, acabe com uma placa de metal à direita e entre no encanamento.

Pirate Homeworld
Scrapworks, Research Facility
Em Scrapvault, suba nas plataformas até encontrar uma Grab Ledge à esquerda. Suba, siga o caminho como Morph Ball e use o Spider Ball na parte do half-pipe.

Processing Access, Research Facility
Use o X-Ray Visor, atire nos dois botões do corredor, use o Screw Attack para subir e quebre a barreira usando mísseis.

Gaflar System
Xenoresearch Lab, G.F.S Valhalla
Destrua a porta com o Seeker Missile, destrave a seguinte, entre e use o Grapple Lasso na parte que brilha em um dos reatores. Coloque duas baterias nele, vire Morph Ball e vá até o final.

ENERGY CELLS SECRETAS

Para conseguir todos os itens em G.F.S Valhalla, é necessário ter todas as nove Energy Cell existentes no jogo. No roteiro, você encontra seis delas. Para achar as outras três, siga os passos abaixo.

Norion
Em Docking Hub Alpha, abra o mapa, siga para o corredor não explorado e use o Plasma Beam para ligar os circuitos ao lado da porta trancada. Entre, siga pela porta, dê a volta no corredor, caminhe até encontrar outra porta azul e mate todos os Hopping Metroid até que a fonte de Phazon seja destruída. Chame a sua nave, use o Seeker Missile na porta à frente, siga pela esquerda como Morph Ball e continue o único caminho possível até encontrar um novo Metroid Hatcher (use a mesma tática descrita no roteiro para vencê-lo). Transforme-se em Morph Ball, entre no trajeto que foi aberto, acione o painel de controle e pegue a Energy Cell.

Bryyo
Aterrisse em Federation Outpost, entre pela porta laranja à direita, siga pelo corredor até o Hall of the Golems, derreta o metal na barriga do Golem da esquerda, entre nele como Morph Ball e solte algumas bombas (não entre na passagem aberta ainda). Suba nas plataformas que rodeiam o lago de Fuel Gel, encontre outro Golem lá em cima, congele a cachoeira com um Ice Missile, pule nela usando o Screw Attack e vá em direção à porta. Vire Morph Ball, percorra todo o trajeto (destrua os cristais amarelos), entre pela porta, atire nos dois botões vermelhos, use o Grapple Swing para atravessar até o outro lado e prossiga pela porta. Entre no túnel, caminhe, pule na plataforma da direita, entre na cabeça de um Golem gigante, pule na plataforma com grama e chame a sua nave para que ela retire a rocha do lugar. Volte para o Hall of the Golems, entre na passagem aberta pelo Golem de fogo, prossiga e ordene que a sua nave coloque a cabeça no Colossus ao fundo. Volte para a pista de pouso, faça a nave aterrissar, entre nela e voe para Thorn Jungle Airdock.

Avance até chegar a Jungle Generator, vá para a esquerda, vire Morph Ball para subir pela passagem e continue até North Jungle Court. Suba no reator, visualize a máquina com um gancho brilhando em azul e faça com que a sua nave retire o objeto do lugar. Pule para a nova localidade, prossiga como Morph Ball, abra a porta, use o Boost Ball no mecanismo e siga até a sala Hidden Court (suba a cachoeira congelada para chegar mais rapidamente). Coloque a peça à direita da entrada do novo local, atravesse a sala e siga até a estrutura de concreto à esquerda. Use o Boost Ball para subir do lado esquerdo, salte para a caverna em frente e pegue a Energy Cell.

Elysia
Pouse em Main Docking Bay, siga para Skybridge Hera, use o Boost Ball no mecanismo do chão, use o canhão para ser lançado, entre pela porta e, ao chegar a outro lugar ao ar livre, vire para a direita. Energize o terminal usando Grapple Voltage, vire Morph Ball, ande sobre o holograma e siga até a próxima porta. Desça usando o elevador, encontre mais um holograma, acabe com os robôs para que o espectro surja (ative o Hypermode para matá-lo com mais facilidade), energize os dois terminais na parede e pegue a bateria.

LOGBOOK

Confira a lista a seguir para completar o Logbook e, assim, adquirir o máximo de Vouchers existentes. A lista está organizada na mesma seqüência em que aparece no jogo. Consulte-a conforme for avançando na história para não deixar passar nada

• Creatures

Galactic Federation

Aurora Unit 217: Aurora Chamber, Elysia (faça o scan durante as missões da bomba Theronian)
Demolition Trooper: Skyway Access, Command Site, Pirate Homeworld
Federation Marine: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Federation PED Marine: Cargo Dock A, Olympus
Female Fleet Trooper: Doccking Bay Access, G.F.S. Olympus
Fleet Admiral Dane: Flag Bridge, G.F.S. Olympus
Fleet Mechanic: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Halberd-Class Turret: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Hunter Gandrayda: Tower Elevator, Norion
Hunter Ghor: Security Station, G.F.S. Olympus
Hunter Rundas: Tower Elevator, Norion
Male Fleet Trooper: Doccking Bay Access, G.F.S. Olympus
Training Drone: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Obs.: a maioria dos scans deve ser feita na primeira visita a G.F.S. Olympus.

Bryyo

Alpha Hopper: Gateway Hall, Bryyo
Atomic: G.F.S. Theseus
Bryyonian Shriekbat: Imperial Hall, Fiery Airdock, Bryyo
Fargur Hatcher: Hall of The Golens, Federation Outpost, Bryyo
Fargur Wasp: Hall of The Golens, Federation Outpost, Bryyo
Geemer: Reliquary III, Cliffside Airdock, Bryyo
Gelbug: Temple Access, Fiery Airdock, Bryyo
Gel Puffer: Gateway, Bryyo
Gel Ray: Temple Reservoir, Fiery Airdock, Bryyo
Gragnol: Gateway Hall, Bryyo
Gragnol Adult: Gel Processing Site, Fiery Airdock, Bryyo
Hooper: Grand Court Path, Bryyo
Korba: Hillside Vista, Cliffside Airdock, Bryyo
Mogenar: Bryyo Seed (Chefe)
Nightbarb: Hidden Court, Cliffsode Airdock, Bryyo
Repticulus: Gateway, Bryyo
Repticulus Hunter: Grand Court, Bryyo
Scorchbug: Temple Reservoir, Fiery Airdock, Bryyo
Shellbug: Grand Court Path, Bryyo
Snatcher: Hillside Vista, Bryyo
Warp Hound: Gel Processing Site, Fiery Airdock, Bryyo
Obs.: Antes de deixar Bryyo, faça todas os scans possíveis, pois no decorrer do jogo alguns Phazzoids aparecem no lugar dos inimigos iniciais.

Elysia/SkyTown

Aerial Repair Drone: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia
Databot: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia
Defense Drone: Ballista Storage, Docking Bay, Elysia (Chefe)
"Dragoon" Battle Drone: Hub Access, Docking Bay, Elysia
Elysian Shriekbat: Main Docking Access, Docking Bay, Elysia
Helios: Elysian Leviathan Core (Chefe)
Repair Drone: Aurora Lift, Docking Bay, Elysia
Sky Puffer: Maintenance Shaft AU, Docking Bay, Elysia
Steambot: Steambot Barracks, Docking Bay
Steamlord: Steambot Barracks, Docking Bay
Steamspider: Escape Pod Bay, Docking Bay
Swarmbot: Hub Access, Docking Bay, Elysia
Tinbot: Junction, Docking Bay, Elysia
Transportation Drone: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia

Space Pirates

Advanced Aerotrooper: Chozo Observatory, Elysia
Advanced Pirate Trooper: Ancient Courtyard, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Advanced Shield Trooper: Temple of Bryyo, Fiery Airdock, Bryyo (aparece após o gerador ser destruído)
Aeromine: Repair Bay Shaft, G.F.S. Olympus
Aerotrooper: Cargo Dock A, Norion
Armored Aerotrooper: Temple of Bryyo, Fiery Airdock, Bryyo
Armored Pirate Militia: Xenoresearch Lab, G.F.S. Olympus
Armored Pirate Trooper: Temple of Bryyo, Fiery Airdock, Bryyo (antes da luta contra Rundas)
Armored Shield Trooper: Spire, Elysia (enquanto você está sendo atacado)
Assault Aerotrooper: Craneyard, Research Facility, Pirate Homeworld
Assault Pirate Trooper: Ancient Courtyard, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Assault Shield Trooper: Scrapvault, Research Facility, Pirate Homeworld
Aurora Unit 313: Sanctum, Phaaze (Chefe)
Berserker Knigth: Ancient Courtyard, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Berserker Lord: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus (Chefe)
Commando Pirate: Scrapvault, Research, Pirate Homeworld
Crawlmine: Xenoresearch Lab, G.F.S. Olympus
Crawltank: Xenoresearch Lab, G.F.S. Olympus
Dark Samus: Sanctum, Phaaze (Chefe)
Gandrayda: Proving Grounds, Research, Pirate Homeworld (Chefe)
Ghor: Main Docking Bay (Chefe)
"Jolly Roger" Drone: Generator A, Norion
Jumpmine: Conduit A, G.F.S. Olympus
Korakk Beast: Jousting Field, Thorn Jungle Airdock, Bryyo (Chefe)
Meta Ridley: Generator Shaft, Norion (Chefe)
Omega Ridley: Pirate Homeworld Seed (Chefe)
Phazon Harvester Drone: Phazon Harvesting, Mining, Pirate Homeworld
Pirate Cargo Drone: Landing Site Bravo, Command Site, Pirate Homeworld
Pirate Commander: Transit Station Leviathan, Command Site, Pirate Homeworld
Pirate Hussar: Jousting Field, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Pirate Militia: Flag Bridge Access, G.F.S. Olympus
Pirate Trooper: Cargo Dock A, Norion
Puffer Mine: Airshaft, Pirate Research
Remorse-Class Turret: Generator Hall South, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Rundas: Temple of Bryyo, Fiery Airdock, Bryyo (Chefe)
Scritter: Courtyard Passage, Research Facility, Pirate Homeworld
Shield Pirate Trooper: Maintenance Station, Norion
Shield Pirate Militia: Cargo Dock A, Norion
Space Pirate Assault: Spire, Elysia (enquanto você está sendo atacado)
Space Pirate ATC: Cargo Dock A, Norion
Space Pirate Boarding Pod: Port Observation Deck, G.F.S. Olympus
Meta Ridley: Generator Shaft, Norion
Assault Pirate Trooper: Ancient Courtyard, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Urtagian Shriekbat: Scrapvault, Research, Pirate Homeworld

Phazon

Hopping Metroid: Cargo Dock B, Norion
Jelsac: Entry Cannon, Phaaze
Leviathan Infant: Phaaze
Phazon Nightbarb: Gateway, Bryyo
Phazon Pillbug: Gel Processing Site, Fiery Airdock, Bryyo
Phazon Metroid: Xenoresearch B, Elysia
Liquid Phazon: Conduit B, Norion
Metroid Hatcher: Metroid Cheche, Research Facility, Pirate Homeworld
Miniroid: Repair Bay, G.F.S. Valhalla
Phaazoid: Hoverplat Docking Site, Docking Bay, Elysia
Phaz-Ing: Stairwell, G.F.S. Valhalla
Phazon Grub: Scrapvault, Research Facility, Pirate Homeworld
Phaazon Hooper: Medlab Alpha, G.F.S Valhalla
Phazon Leech: Drill Shaft 2, Pirate Mine, Pirate Homeworld
Phazon Metroid: Xenoresearch A and B, Elysia
Phazon Nightbarb: Gateway, Cliffside, Bryyo
Phazon Pillbug: Gel Processing Site, Cliffside, Bryyo
Phaazon Puffer: Cavern Beta Access, Phaaze
Phazon Shriekbat: Hangar A Access, G.F.S. Valhalla



Red Phaazoid: Concourse Ventilation, Landing Site B, Elysia
Tangle Weed: Phaaze

• Research

Acid Rain: Pirate Homeworld
Black Phazon Cristal: Cavern Alpha, Phaaze
Blast Shield: Docking Bay 4, G.F.S. Olympus
Bomb Slot: Disposal Chamber, G.F.S. Olympus
Bryyo Blue Door: Cliffside Airdock, Bryyo
Bryyo Orange Door: Colossus Vista, Federation Outpost, Bryyo
Energy Cell: Hangar, Cliffside Airdock, Bryyo
Fuel Gel: Main Lift, Fiery Airdock, Bryyo
Galactic Federation Blue Door: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Galactic Federation Crate: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Galactic Federation Green Door: Junction A, G.F.S Valhalla
Galactic Federation Orange Door: Hanger Bay, Cliffside Airdock, Bryyo
Grab Ledge: Gel Processing Site, Fiery Airdock, Bryyo
Grapple Swing Point: Hillside Vista, Bryyo
Half-pipe: Steambots Barracks, Docking Bay, Elysia
Heavy Galactic Federation Crate: Docking Bay 5, GFS Olympus
Heavy Phazon Canister: Landing Site Alpha, Research, Pirate Homeworld
Heavy SkyTown Storage Unit: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia
Hunter-Class Gunship: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Kashh Plant: Cliffside Airdock, Bryyo
Kinetic Orb Cannon: Transit Hub, Elysia
Landing Beacon: Docking Bay 5, G.F.S. Olympus
Large Bryyo Coffer: Gateway Hall, Cliffside Airdock, Bryyo
Large Space Pirate Crate: Temple of Bryyo, Fiery Airdock, Bryyo
Leviathan Door: Leviathan Seed
Mature Kashh Plant: Cliffside Airdock, Bryyo
Mounted Blast Shield: Hub Access, G.F.S. Olympus
Multi-Lock Blast Shield: Cargo Dock B, Norion
Phaaze Door: Landing Site, Phaaze
Phazon Fungus: South Jungle Hall, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Planet Aether: Chozo Observatory, Landing Site B, Elysia
Planet Tallon IV: Chozo Observatory, Landing Site B, Elysia
Red Blast Shield: Conduit A, Norion
Save Station: Lift Access, G.F.S. Olympus
Ship Grapple Point: Chozo Observatory, Landing Site B, Elysia
Skytown Blue Door: Main Docking Access, Docking Bay, Elysia

Enfim alguém percebeu que é mais fácil entrar na nave pela parte de baixo

Skytown Orange War: Security Station, Elysia
SkyTown Storage Unit: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia
Small Bryyo Coffer: Gateway Hall, Bryyo
Space Pirate Blue Door: South Jungle Hall, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Space Pirate Crate: Craneyard, Research Facility, Pirate Homeworld
Space Pirate Green Door: Main Cavern, Pirate Mines
Space Pirate Orange Door: Lift Hub, Research Facility, Pirate Homeworld
Spider Ball Track: Powerworks, Docking Bay, Elysia
Spinner: Skytram West, Elysia
Wall Jump Surface: Security Station, Skytown
White Blast Shield: Maintenance Station, Norion
Zipline Cable: Zipline Station Alpha, Docking Bay, Elysia

• Lore

Galactic Federation Data

Phazon: Medlab Delta, Norion (só podem ser vista no inicio do jogo)
Phazon Enhancement Device: Medlab Delta, Norion (só podem ser vista no inicio do jogo)
Planet Norion: Norion, Cargo Dock B
Planet Bryyo: Data Storage, Norion
Skytown: Data Storage, Norion
Hunter Rundas: Docking Hub Alpha, Norion
Hunter Ghor: Munitions Storage, Norion
Hunter Gandrayda: Munitions Storage, Norion
Olympus-Class Battleship: Security Station, G.F.S Olympus
Tallon IV Incident: Stairwell, G.F.S. Valhalla
Valhalla Incident: Munitions Storage, Norion
Anhur Incident: Control Room, G.F.S Valhalla

Bryyo Data

Golden Age: Reliquary II, Cliffside Airdock, Bryyo
Age of Science: Grand Court, Bryyo
Age os Schism: Main Lift, Fiery Airdock, Bryyo
Age of War: Gel Processing Site, Fiery Airdock, Bryyo
Downfall: Temple Generator, Fiery Airdock, Bryyo
Victory: Hall of The Golens, Federation Outpost, Bryyo
Struggle Exiles: Burrow, Federation Outpost, Bryyo
Salvation: Hidden Court Hall, Federation Outpost, Bryyo
The Hunted: Jungle Generator, Thorn Jungle Airdock, Bryyo
Decline: Colossus Vista, Federation Outpost, Bryyo
Phophecy: Refinery Access, Fiery Airdock, Bryyo Ice
Our Plea: Imperial Caverns, Fiery Airdock, Bryyo

Skytown Data

Creators: Main Docking Bay, Docking Bay, Elysia
Gift: Arrival Station, Docking Bay, Elysia
Discovery: Barracks Lift, Docking Bay, Elysia
Alone: Landing Site A, Skytown
Slumber: Ballista Lift, Docking Bay, Elysia
Federation: Maintenance Shaft TA, Docking Bay, Elysia
Agreement: Skytown Federation Landing Site, Docking Bay, Elysia
Aurora: Broken Lift, Elysia
Loss: Concourse Access B, Landing Site B
Phazon: Construction Bay, Docking Bay
Invader: Hoverplat Docking Site, Docking Bay, Elysia
Defeat: Powerworks, Main Docking Bay, Elysia

Space Pirate Data

Our Mission: Lift Hub, Command Site, Pirate Homeworld
Stowaway: Command Station, Command Site, Pirate Homeworld
First Disciples: Processing Access, Research Facility, Pirate Homeworld
The Source Discovery: Airshaft, Command Site, Pirate Homeworld
The Leviathan: Transite, Station 1-A, Research Facility, Pirate Homeworld
Taking Valhalla: Creche Transit, Research Facility, Pirate Homeworld
Purification: Skyway Access, Research Facility, Pirate Homeworld
Vanguard: Mine Lift, Pirate Mine, Pirate Homeworld
Victory and Loss: Drill Shaft 1, Pirate Mine, Pirate Homeworld
Bryyo Falls: Phazon Mine Entry, Pirate Mine, Pirate Homeworld
Disaster at Elysia: Command Courtyard, Command Site, Pirate Homeworld
Mistress Gandrayda: Transit Tunnel P70, Command Site, Pirate Homeworld

Energy Cell ID

WI-78231-3: Hangar Access, G.F.S. Valhalla
GA-7485W-2: Stairwell, G.F.S. Valhalla
VB-3491Q-1: Weapons Cache, G.F.S Valhalla
DS-5310L-4: Security Access, G.F.S Valhalla
GC-9713N-5: Medlab Alpha, G.F.S Valhalla
GB-4913A-8: Xenoresearch Lab, G.F.S Valhalla
NE-12025-6: Xenoresearch Lab, G.F.S Valhalla
GB-4913A-8: Xenoresearch Lab, G.F.S Valhalla
SN-38715-7: Aurora Chamber, G.F.S Valhalla
GB-6187C-9: Aurora Chamber, G.F.S Valhalla

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Almirante ou marinheiro de primeira viagem? Tanto faz, nosso guia ajuda qualquer um

Por Artur Palma

Sem dúvida, jogar *Phantom Hourglass* entendendo inglês facilita bastante. Mas como você já deve saber, terminar um *Zelda* não é uma simples questão de entender os textos que pipocam na tela – também é preciso usar a cabeça para resolver enigmas e ficar atento a detalhes para conseguir vencer os chefes. E é exatamente para facilitar a sua vida em momentos como estes que publicamos o guia a seguir. Pense nele como um mapa de tesouro, só que formado apenas por palavras. Pensou? Boa! Agora é só tirar proveito.



Roteiro

O jogo começa em Mercay Island, com Link desacordado e desarmado na praia local. Assim que assumir o controle sobre ele, suba até a primeira casa à direita (confira no mapa) e entre. Converse com Oshus, o velho de cajado, e, assim que ele parar de falar, converse novamente para descobrir a localização do cais. Saia da casa e aproxime-se da caverna à direita. Depois do terremoto, remova o barril que bloqueia a passagem e entre na caverna. Leia a placa existente no local, saia e suba pelo caminho à esquerda da casa de Oshus. Assim que a fada conversar com Link, retorne à casa de Oshus e fale com ele de novo. Saia, avance para a direita até avistar a ponte quebrada e então converse com Oshus novamente. Mais uma vez, entre na caverna ao lado da casa e verifique a placa. Usando a stylus, desenhe o número 7 (a quantidade de palmeiras existentes na praia da ilha) nela para abrir a porta ao lado.

Entre na nova área e abra o baú para conseguir a espada. Em seguida, leia o livro sobre a mesa ao lado e saia da caverna. Oshus irá pará-lo e um treinamento terá início depois da animação. Para concluí-lo, você deve acertar os quatro troncos de madeira com ataques específicos: ataque normal (toque os alvos diretamente com a stylus); ataque horizontal (faça um risco na tela em direção aos alvos); e ataque giratório ("desenhe" um círculo ao redor de Link).

Completado o treinamento, avance pelo caminho à esquerda da casa (o que você já visitou anteriormente) e prossiga eliminando os ChuChus. Corte as árvores que bloqueiam a passagem próxima à entrada da caverna no final do caminho e entre nela em seguida. Retire as pedras para prosseguir e continue até encontrar uma porta trancada. Siga em frente para achar um baú e abra-o para conseguir uma chave. Use-a para abrir a porta anterior e entre por ela. Na próxima área, é preciso puxar as quatro alavancas na seguinte ordem (da esquerda para a direita): segunda, primeira, quarta e terceira. Colete a chave que cair no local e abra a porta em frente.

Agora, seu objetivo é eliminar o rato que carrega a chave que dá acesso à última parte da caverna. Para conseguir isso, use o bloco que fica à esquerda para tapar o buraco na parede superior. Afaste-se e fique de olho no mapa. Ao perceber que você tapou o buraco, o rato voltará para a toca de onde saiu. Ataque-o quando ele estiver voltando e, com a chave em mãos, abra a última porta e avance até sair da caverna.

Do outro lado do mapa, vá até o cais e converse com o homem no local. Volte para a esquerda, entre no bar (a construção maior), converse com as pessoas lá dentro e siga para o templo que será indicado no mapa.

TEMPLE OF THE OCEAN KING

Dentro do templo, você encontrará três caveiras. Examine-as e prossiga pela porta ao fundo. Avance até área preenchida por uma névoa púrpura para encontrar o capitão Linebeck preso em uma armadilha. Após a animação, você ficará livre para andar pelo templo, mas tenha em mente o seguinte: exceto pelas áreas mais claras, sua energia é consumida o tempo todo dentro do local.

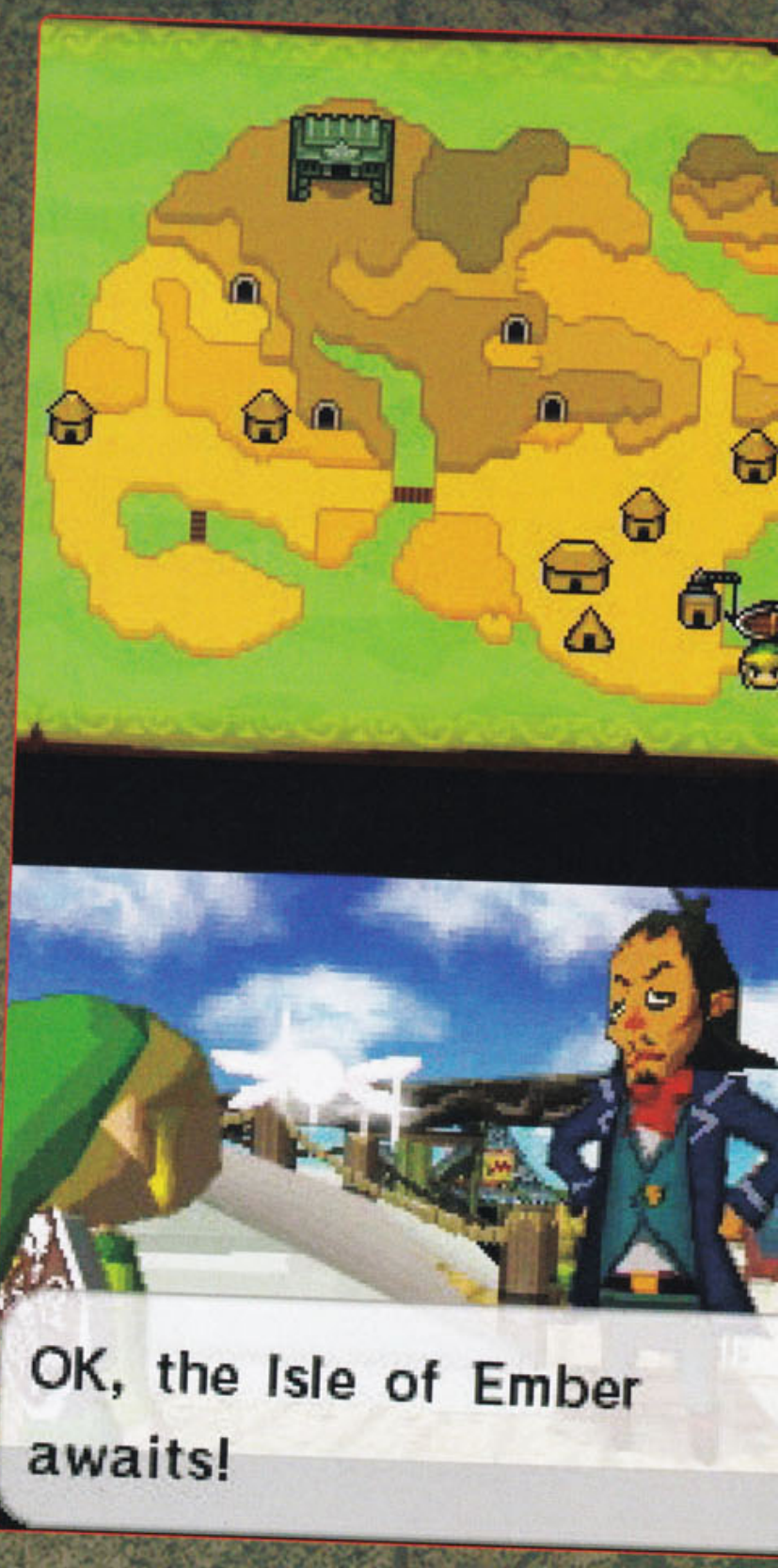
Seja rápido e vá até o canto superior direito. Abra o baú (que estará vazio) e



então siga para o canto superior esquerdo. Acerta o dispositivo no local para libertar Linebeck e volte à entrada do templo. Após a conversa com Linebeck, você receberá uma chave.

Use-a para abrir a porta trancada na área onde Linebeck estava preso e entre por ela. Corra para a parte superior esquerda da sala e acerte o dispositivo para desarmar temporariamente alguns espinhos. Siga rapidamente até o outro canto superior do mapa para acertar outro dispositivo e, assim, abrir uma porta azul. Entre na nova área e colete o mapa do primeiro quadrante do oceano.

Saia do templo e volte ao cais para encontrar com Linebeck e Oshus. Quando o mapa aparecer na tela sensível, esfregue a stylus sobre a ilha localizada na parte inferior para revelar um símbolo. Eis o seu próximo destino: Isle of Ember. Para chegar até lá, converse com Linebeck e escolhar "Yes" para subir a bordo do navio. Já em alto-mar, acesse a opção *Route*, defina a rota ser feita pela embarcação e clique em "*GO!*". ▶



ISLE OF EMBER

Ao desembarcar na nova ilha, siga para a extrema direita até encontrar um esqueleto. Converse com o fantasma, que dirá que existem três tochas na ilha. Siga ao locais indicados a seguir e anote a localização de cada tocha no seu mapa:

- Tocha 1: na pequena ilha isolada atrás do fantasma;
- Tocha 2: dentro casa mais ao sul da ilha;
- Tocha 3: no extremo norte da ilha, próximo a uma pequena ilha isolada.

Com tudo anotado, vá para a casa da vidente Astrid (a segunda casa da ilha). Desça ao porão pela escada à esquerda e elimine todos os monstros assim que a porta se fechar atrás de você. Em seguida, aproxime-se da porta trancada à direita e assopre no microfone do DS para se comunicar com Astrid. Depois da conversa, acesse o mapa ao lado da porta e marque nele a posição exata das três tochas que encontrou previamente. Fazendo isso, a porta se abrirá e Astrid ficará livre.

No diálogo com ele, escolha sempre a primeira opção. Repita o esquema assim que aparecer no andar superior da casa e converse com ela novamente para descobrir a sua próxima parada: Temple of Fire.

Siga até o local pela porta à direita da porção central da ilha (toque na porta para abri-la). Desvie dos ChuChus elétricos e suba as escadas até que o vulcão entre em erupção. Avance dando a volta na cratera e tome cuidado para não ser atingido pelas rochas vulcânicas que caem do céu. Ao avistar uma porta com duas grandes velas nas laterais, aproxime-se de cada uma e assopre o microfone para apagá-las. Entre no templo em seguida.

TEMPLE OF FIRE

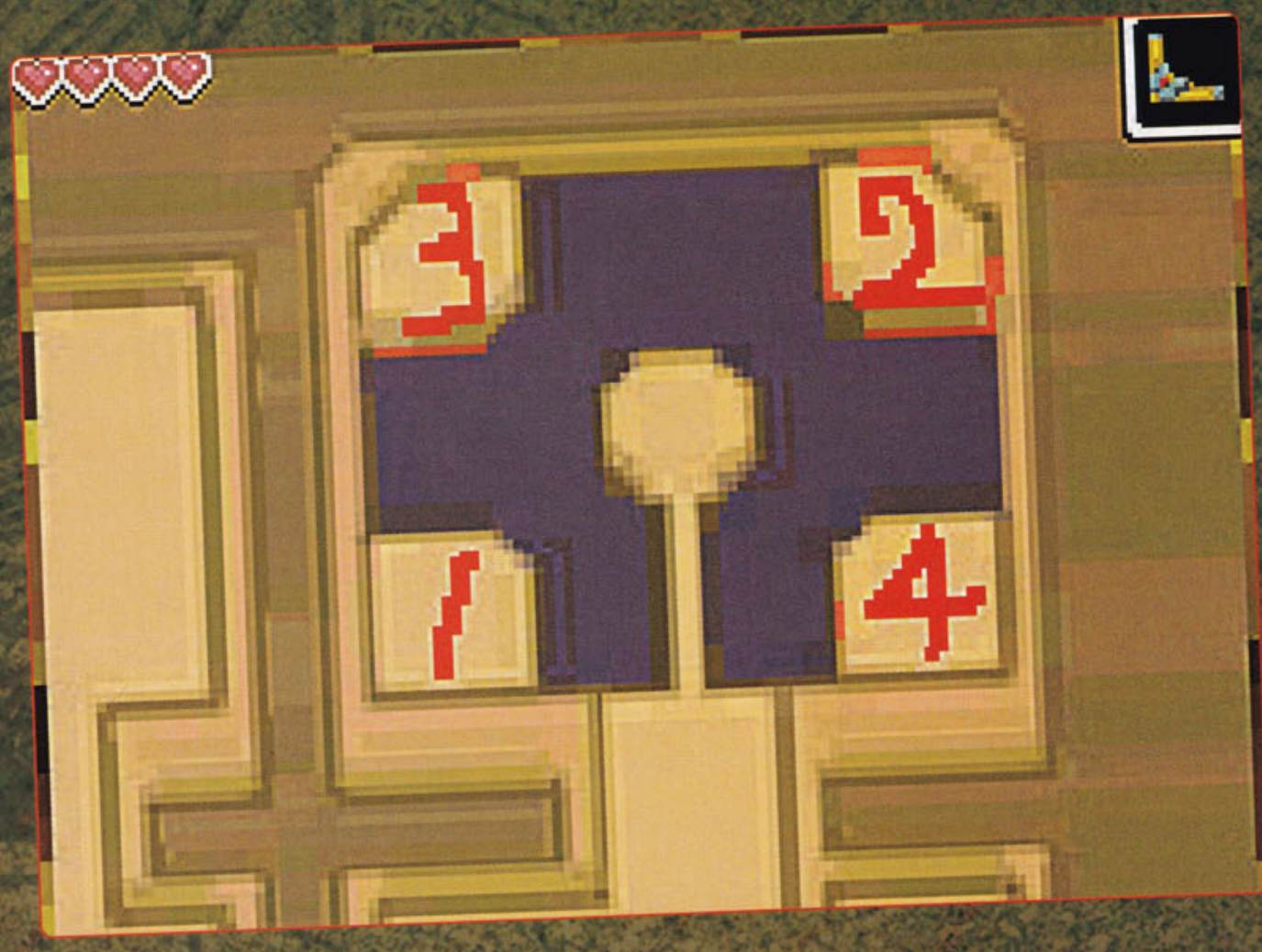
Avance evitando tocar nas chamas e, na sala central, siga para direita quando tiver oportunidade (há uma seqüência de bolas de fogo girando no local). Pule os dois rios de lava e examine a placa na parede para ver um trajeto. Abra seu mapa e marque-o na parte correspondente.



Na sala seguinte, vá para baixo e elimine os quatro morcegos. Abra o baú para conseguir uma chave e use-a para abrir a porta trancada que deixou para trás anteriormente. Na nova área, faça exatamente o trajeto que desenhou no mapa (para não cair nas armadilhas) e, ao chegar à próxima sala, realize um ataque giratório para ativar os quatro dispositivos ao mesmo tempo. Retorne à sala central do templo e suba a escada que acabou de ficar acessível.

Andar 2F

Contorne as barreiras pela direita e ative o dispositivo. Agora, siga pelo caminho livre à direita e desça até a sala abaixo. Livre-se dos inimigos depois que a porta se fechar para conseguir o bumerangue. Vá à extrema direita da sala onde você está e use o bumerangue para ativar o dispositivo do outro lado, apagando o fogo no corredor à esquerda. Entre na área recém-aberta, seja rápido e lance o bumerangue para ativar os dois dispositivos à esquerda das tochas que lançam bolas de fogo na sua direção. Outra barreira de fogo se apagará. Desça as escadas.



Andar 1F

Elimine os ChuChus elétricos e, de trás das colunas colunas vermelhas abaixadas, use o bumerangue para acertar o dispositivo à esquerda e abrir caminho. Na sala abaixo, repita o processo para liberar a passagem para a sala central do templo. Vá para a sala abaixo e dê cabo dos crânios voadores assim que a área ficar fechada. Em seguida, suba a escada à esquerda.

Andar 2F

Tome cuidado com as chamas no chão e livre-se dos morcegos incendiados. Puxe a alavanca que fica na parte inferior direita do local e pule para a plataforma um pouco acima, à direita. Acabe com outro morcego e desça até a alavanca da esquerda. Puxe-a para abrir a porta próxima à escada por onde você chegou. Prossiga por ela e, com o bumerangue, surpreenda o rato que carrega a chave. Pegue-a, atravesse a lava novamente para a direita e avance pelo corredor até encontrar um dispositivo que muda as pedras de posição. Acerte-o com o bumerangue, suba e ataque o Octorok que está cuspindo pedras. Fique no local onde a criatura estava e atire novamente o bumerangue no dispositivo. Abra a porta trancada e suba para o terceiro andar.

Andar 3F

Desça, passe pelas bolas de fogo e vá para a esquerda. Examine o quadro na parede e anote os números na parte superior direita do seu mapa. Volte à escada e suba. Apague as duas velas e então use o bumerangue para acertar os cristais em ordem numérica (tenha como base as anotações que acabou de fazer).

Pegue a chave com o bumerangue, desça e abra a porta à esquerda. Passe por ela, ignore a porta com olho gigante e avance para a esquerda. Derrote os inimigos na próxima sala e prossiga pela porta superior. Elimine os crânios voadores para apagar as chamas e pise no botão na área acima. Use o bumerangue para acender as outras duas tochas, desça, siga para a direita e pare na beirada do buraco. Use o bumerangue para acertar o dispositivo no canto da sala em frente e, assim, fechar o buraco. Passe pelas bolas de fogo, pegue a Boss Key no grande baú na sala acima e

carregue-a de volta até a porta com olho gigante. Use-a e suba a escada.

Andar 4F

Leia as duas pedras no local para que um portal azul apareça (ele permite que você volte ao começo do templo automaticamente, caso queira). Por fim, suba a escada para enfrentar o primeiro chefe.

BLAAZ, MASTER OF FIRE



O chefe é um feiticeiro que se divide em três. Fique de olho na tela superior e perceberá que cada cópia dele tem uma quantidade diferente de chifres. O segredo é usar o bumerangue para acertá-los na ordem crescente (um chifre, dois chifres, três chifres). Faça isso para que o inimigo volte a sua forma normal e fique tonto. Aproveite a oportunidade e ataque sem parar até que ele se divida novamente. Repita o esquema até vencê-lo, colete o coração no grande baú e então pise no portal para sair do templo.

De volta à ilha, converse com Astrid. Depois, vá até o cais e fale com Linebeck para voltar a Mercay Island. Chegando lá, vá para o Temple of the Ocean King.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 1)

Ao chegar ao templo, Oshus lhe ensinará sobre a Phantom Hourglass. Depois da animação, no saguão do templo, suba a escada à esquerda ou à direita e aproxime-se do pedestal para conseguir a ampulheta. Desça e entre no templo. A partir de agora, você tem dez minutos para caminhar normalmente sem perder energia. Para não perder muito tempo e correr o risco de morrer, permaneça nas áreas brilhantes e só avance quando for realmente necessário. Para começar o desafio, abra a porta com símbolo laranja que fica atrás do local onde encontrou Linebeck pela primeira vez e desça a escada.

Andar B1

A primeira regra nos desafios deste templo é evitar a todo custo ser visto pelos guardas que perambulam pelos corredores. Se isso acontecer, corra para área brilhante mais próxima, pois lá eles não conseguirão enxergá-lo. Vasos vermelhos criam círculos brilhantes onde você os joga, portanto, faça bom uso deles. Procure também pelos vasos amarelos, que adicionam alguns segundos extras à ampulheta.

Da entrada, vá para a direita, vire à esquerda e suba. Acerte o dispositivo ao lado porta para acender um tocha na parte inferior, desça até lá e use o bumerangue para acender a outra tocha antes do término do tempo. Com a barreira de fogo apagada no corredor da esquerda, avance com cuidado e espere na área brilhante até o guarda passar para baixo. Suba, vire à direita no fim e pise no botão ao lado da barreira da pedra para abrir uma porta. Colete a chave quando puder e use-a para abrir a porta trancada na parte superior direita do andar.

Andar B2

Quando o guarda à esquerda da porta estiver olhando para o outro lado, desça e acerte o dispositivo à esquerda. Isso atrairá a atenção dele. Dê a volta e puxe a alavanca que fica atrás do local onde ele estava para apagar uma barreira de fogo. Dali, seja rápido para aproveitar a oportunidade e acerte o dispositivo mais à esquerda para fazer uma chave aparecer.

Avance pelo caminho agora aberto, vire à esquerda, aproxime-se da outra barreira de fogo e use o bumerangue para acertar o dispositivo abaixo. Desça até a área brilhante e espere o guarda voltar em direção ao local onde a chave está. Use o vaso vermelho do canto inferior direito e fique no círculo até o guarda retornar. Suba, pare sobre o botão para abaixar os espinhos à esquerda e use o bumerangue para pegar a chave. Por fim, despiste o guarda para usar a chave na porta trancada na área central do andar. Desça ao próximo andar.

Andar B3

Para abrir a porta deste andar é preciso colocar três Force Gem nos compartimentos que existem em frente à porta. É importante deixar claro que você precisa carregar os itens até o local, o que faz Link se mover mais devagar. A localização de cada item é a seguinte:

1: em um baú no canto superior esquerdo do andar;
2: no baú localizado no canto inferior direito do andar;
3: em um baú atrás da porta trancada na parte inferior esquerda do andar.

Os dois primeiros itens são fáceis de pegar. Para o primeiro, vá para a área em frente a porta que deve ser aberta e siga para a esquerda. Pule para o corredor quando nenhum guarda estiver por perto e corra até o baú. Para o segundo, da área ▶



Por ora, apenas evite os guardas. Mais tarde você vai poder "brincar" com eles



em frente à porta a ser aberta, siga para direita e, no final, desça. Antes de cair para o corredor, use o bumerangue para atingir o dispositivo à direita e, assim, desativar os espinhos mais adiante. Feito isso, desça e corra até o baú.

Para o último baú, você precisa roubar a chave que um dos guardas carrega. Há várias maneiras de fazer isso, porém a mais efetiva e segura é puxar a alavanca que fica no canto inferior esquerdo e então subir na área que ficou acessível. Pise no botão da esquerda para abrir o alçapão e então saia de cima dele. Espere até que o guarda com a chave passe pelo local exato e pise no botão novamente. Colete a chave, abra a porta, pega a Force Gem no baú e leve-a até o último compartimento. Com a porta aberta, prossiga pela passagem.

Na nova área, vá para a esquerda, suba a escada à direita e abra o baú para conseguir o mapa do segundo quadrante do oceano. Por fim, examine a pedra à direita e pise no portal para sair do templo.

Volte ao cais e fale com Linebeck. Quando o novo mapa surgir na tela, assopre o microfone do DS para tirar toda poeira da imagem e revelar a próxima ilha a ser visitada: Isle of Gust. Como ainda é impossível chegar lá simplesmente navegando em direção ao norte, vá para Cannon Island, a ilha que fica entre a Mercay Island e a Isle of Ember.

Ao chegar lá, suba as escadas e o carteiro aparecerá. Assim que ele partir, entre na casa ao lado e converse com grandalhão. Siga-o quando ele sair e encontre-o ao lado de um portão à esquerda. Avance pelo caminho eliminando os ChuChus, suba a escada no fim e vire à esquerda. Tomando cuidado com as abelhas, desça até o fim e entre na caverna. Use as plantas-bomba para destruir as pedras que impedem a passagem e o acesso ao bloco cinza. Empurre-o para passar, suba, puxe o bloco cinza para baixo o máximo que puder e depois para a esquerda. Suba novamente, puxe o outro uma vez para a direita e então para cima. Com a passagem livre, volte, pegue uma planta-bomba e destrua as pedras que bloqueiam o acesso à escada. Suba por ela em seguida.



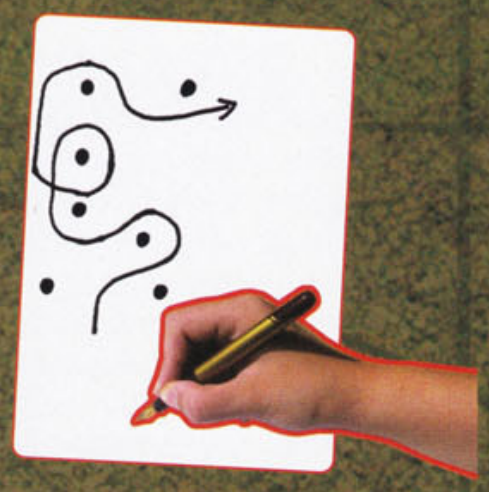
Do lado de fora, use as bombas para destruir as pedras no seu caminho até avistar uma escada. Desça por ela, suba, vire à esquerda e retire a pedras do caminho. Volte à escada, suba, pegue a planta-bomba na beirada do barranco, pule para a área em frente e corra para a direita. Jogue a bomba na barreira de pedra do outro lado da cerca e então dê a volta para poder entrar pela segunda porta da casa. Converse com Eddo, compre o canhão para o barco e saia pela porta da esquerda. Retorne ao cais e fale com Linebeck para navegar.

Siga em direção à abertura entre as rochas à esquerda da ilha e dispare contra as de cor diferente para destruí-las (a partir de agora várias criaturas atacarão seu barco em alto-mar, então fique atento). Ao passar pelas rochas, o navio fantasma aparecerá. Tente persegui-lo para descobrir que é impossível navegar pela densa neblina. Volte ao quadrante inferior e vá para Molida Island, a única ilha à esquerda das rochas.

MOLIDA ISLAND

Já na ilha, vá para a extrema direita e então suba. Entre na casa ao lado de uma caverna e converse com o morador. Saia da casa ao término da conversa e entre novamente logo em seguida. Fale com ele mais uma vez, saia e entre na caverna depois que a senhora ao lado falar com você. Siga para a esquerda, suba a escada e pule todas plataformas até o lado oposto. Ao tentar atravessar a ponte mais acima, uma monstro surgirá. O segredo para eliminá-lo é acertá-lo pelas costas, então use o bumerangue para atordoá-lo, dê a volte nele e acerte-o três vezes. Siga pela passagem que se abriu e prossiga até achar uma abertura. Passe por ela, colete a planta-bomba mais próxima e use-a na rachadura à esquerda. Entre pela nova abertura, leia o livro sobre a mesa e abra o baú para conseguir a pá. Saia, desça um pouco e suba a escada à esquerda. Marque a posição da pedra mais próxima no mapa e então vá para a direita. Ao avistar outra pedra, marque-a no mapa também.

Volte à área principal da ilha e procure outras duas pedras. Com todas devidamente marcadas no mapa, crie duas linhas: uma ligando a pedra de baixo com a de cima, e outra ligando a pedra da esquerda com a da direita. Cave exatamente no ponto em que as duas linhas se cruzam (é embaixo de uma palmeira) para achar um buraco secreto. Desça por ele, leia o livro e verifique o quadro ao fundo. Copie a rota indicada no mapa do segundo quadrante, retorne à superfície da ilha e fale com Linebeck para navegar em direção à neblina. Já no segundo quadrante, siga uma rota idêntica a que anotou anteriormente. Caso não tenha anotado, este é o caminho a ser feito:



Fique atento aos eventuais obstáculos e inimigos que surgirão durante o percurso e, ao sair da neblina, siga para a Isle of Gust.

ISLE OF GUST

Suba a escada acima e vá para a direita, tomando cuidado para não ser levado pelos fortes ventos. Continue avançando até o fim, eliminando inimigos e pulando os vãos sempre que o vento não estiver batendo. Ao chegar a uma placa de madeira, desça a escada, pegue uma planta-bomba e use-a na rachadura mais próxima. Entre pelo buraco aberto, leia o livro, examine o quadro à direita e anote tudo no seu mapa. Saia da caverna, suba a escada novamente e espere o vento soprar para pular até a beirada acima da entrada da caverna anterior. Faça o mesmo para pular do outro lado, desça a escada, avance pela área cheia de inimigos e entre na caverna mais adiante. Lá dentro, siga para a direita até encontrar estátuas que soltam jatos de ar. Desça para a área inferior, livre-se dos inimigos, colete os itens nos baús e saia pela porta abaixo.

Do lado de fora, vá para a direita e use o jatos de ar para subir ao ponto mais alto. Aproveite o vento para pular para a esquerda. Avance até avistar uma escada,



desça por ela e vire para a direita, subindo até encontrar uma placa no meio dos jatos de ar que bloqueiam a entrada do templo. Copie a marcação no seu mapa, volte para a área anterior e siga para a esquerda. Use o jato de ar e suba.

Continue para a esquerda até avistar jatos de ar e marcas circulares na terra (cavar nesses pontos revela novos jatos de ar). Use os jatos de ar para ir sempre em direção ao norte (caso algum jato o atrapalhe, tape-o) e, no final, examine a pedra e o quadro, fazendo as devidas anotações no mapa em seguida. Passe pelo jatos de ar à direita, remova as pedras e continue até a parte com areia. Aqui, há criaturas subterrâneas que atacam se você ouvir os seus passos, portanto, não corra, apenas ande.



Vá aos três locais marcados no mapa recentemente, aproxime-se dos mecanismos e assopre no microfone para fazê-los girar. Com os jatos de ar na entrada do templo desativados, vá para lá e entre nele.

TEMPLE OF WIND

Assim que entrar, você verá jatos de ar. Espere eles pararem para atravessar e continue até avistar uma planta-bomba. Arremesse-a no meio da fileira de bombas que fica do outro lado do abismo. Avance pelas pontes que surgiram e, mais acima, empurre o bloco cinza para a direita, tampando o jato de ar. Acerte o bumerangue no dispositivo ao lado e suba a escada logo em frente. Atravesse a ponte, desça à esquerda, abra a porta mais próxima e pise no botão para liberar o acesso ao início do templo.

Suba as escadas à direita, avance com cuidado pelos buracos e jatos de ar, desça e entra na sala acima. Elimine as cobras, continue para a esquerda até encontrar um bloco cinza, empurre-o para a esquerda e prossiga para a área à esquerda. Empurre o jato de ar para a esquerda e use-o para pular o abismo. Pise no botão para abrir a porta e desça as escadas.

Andar B1

Ao avançar, a sala se fechará. Pegue as plantas-bomba e arremesse-as nas pedras para revelar ChuChus escondidos. Use mais bombas para quebrar a proteção deles e então ataque com a espada. Prossiga pela direita e vasculhe a nova área para achar um botão no chão. Pise nele, suba a escada mais abaixo, à direita, empurre o bloco cinza para tapar o penúltimo jato de ar e use o de baixo para cair em cima do bloco. Vá para a direita e desça pela única escada disponível.

Andar B2

Jogue uma planta-bomba na rachadura da parede e vá à estrutura no centro do mapa (há criaturas subterrâneas nesta área). Verifique o quadro ao lado da pedra, marque as informações no seu mapa e então cave nos quatro locais indicados para acender quatro tochas e abrir duas portas. Vá pela porta na parte inferior esquerda do local e siga sempre em frente até encontrar um jato de ar. Empurre-o para a esquerda até as marcações no chão, fazendo o mecanismo girar. Agora, volte e prossiga pela porta superior. Use as plantas-bomba para destruir os blocos e suba a escada.

Andar B1

Avance e, mais à frente, empurre o jato de ar até a marcação. Pule para coletar a chave que apareceu e desça para o andar inferior pela mesma escada que usou anteriormente.

Andar B2

Use a chave para abrir a única porta ainda trancada e abra o baú para ganhar bombas próprias. Volte para a área com criaturas subterrâneas e use uma bomba na rachadura localizada no canto superior esquerdo. Entre pela abertura, jogue um bomba no jato de ar e use-o em seguida. Suba a escada.

Andar B1

Jogue uma bomba no jato de ar ao lado e siga rapidamente até o final do corredor. Avance pela porta que abriu, livre-se dos ChuChus com proteção, jogue uma bomba próxima à parede superior, em cima da marcação no chão, e passe pelo abertura. Siga para a direita, abra a porta e suba a escada.

Andar F1

Acabe com os ChuChus protegidos, solte uma bomba no ponto da parede indicado pela marcação do outro lado, passe por ele, suba a escada e vá para a esquerda. Jogue duas bombas nos pisos diferentes dos demais para ativar os dois cristais e então pegue a Boss Key no baú logo abaixo. Desça à esquerda, jogue bombas nos jatos de ar para abrir caminho e, com a chave em mãos, use-os. Destranque a porta com olho gigante e entre.

CHEFE: CYCLOK, STIRR OF WINDS

Não é preciso gastar as suas próprias bombas contra a criatura. Apenas fique atento à sombra dela e arremesse uma planta-bomba no redemoinho assim que ele passar por cima do mesmo. Acertando-o em cheio, o bicho cairá tonto no chão. Acerte o maior número de espadadas que conseguir antes de ele voar novamente e mantenha a estratégia até vencê-lo. Colete mais um coração e saia do templo pelo portal azul.

Retorne a Mercay Island e entre novamente no Temple of the Ocean King. ▶



TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 2)

Os três primeiros andares são os mesmos do desafio anterior. A diferença é que agora você pode usar suas bombas para cortar caminho e ganhar tempo. Ao completar o terceiro andar, abra a porta que não pôde abrir anteriormente e desça a escada.

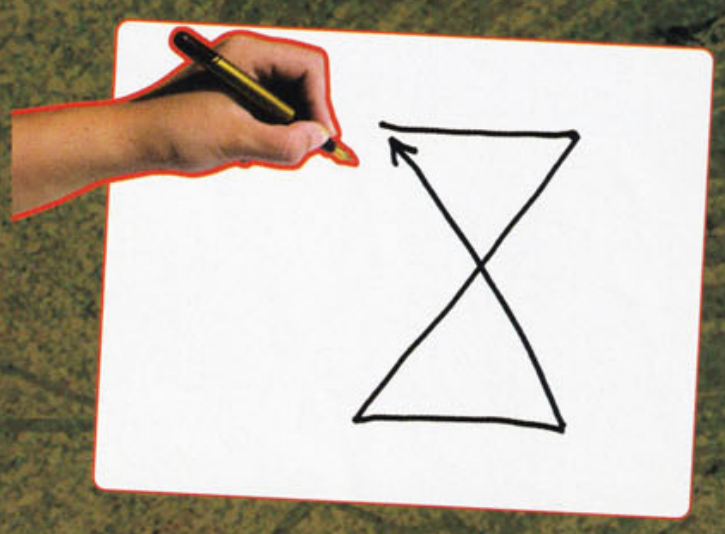
Andar B4

Agora, além dos guardas, há pequenas criaturas que funcionam como câmeras de vigilância. Evite-as a todo custo e, se possível, não deixe de eliminá-las (use o bumerangue para atordoá-las primeiro). Vá para a direita e então para baixo. Aproxime-se do jato de ar e use o bumerangue para acertar o dispositivo (e desativar o jato de ar) e a criatura voadora na seqüência. Destrua-a, desça, vá para a esquerda e suba o próximo corredor. Prossiga para a esquerda e elimine outra

criatura voadora. Continue para a esquerda e entre no último corredor para encontrar a última criatura. Com ela fora do seu caminho, use uma bomba em uma rachadura próxima à área central do mapa. Entre pela abertura, acerte o dispositivo que faz os espinhos abaixarem na área onde fica a chave, colete-a e abra a porta para descer ao próximo andar.

Andar B5
Corre para a esquerda e passe quando os espinhos abaixarem. Entre pela porta acima, derrote os ChuChus elétricos e avance assim que a próxima porta se abrir. Prossiga até outra sala cheia de inimigos e vença-os. Vá para cima, use o bumerangue para acertar o dispositivo à direita, vá para a esquerda e desça a escada.

Andar B6
O objetivo aqui é ler as seis grandes pedras existentes no local para descobrir qual imagem precisa desenhar na porta central a fim de abri-la. Para poupar o seu tempo, apenas siga para a porta evitando ser visto pelos inimigos (pise no botão para desativar o jato de ar ao lado), toque na porta e desenhe uma ampulheta da seguinte maneira:



Entre pela porta, interaja com o grande portão em forma de sol e, quando dois mapas invertidos forem exibidos nas telas do portátil, feche-o e abra novamente. Ao fazer isso, a marcação que existia na tela superior será passada para a inferior, ou seja, para o seu mapa. Pise no portal azul para sair do templo e volte ao cais.

Siga para Cannon Island e converse com Eddo novamente para comprar o guindaste (Savage Arm). Para pagar o menor preço possível pelo equipamento, grite ou assopre no microfone do DS – quanto maior for o som, menor será o preço cobrado. Após efetuar a compra, vá para o círculo verde que foi marcado no seu mapa e use o guindaste. Controle-o usando a barra horizontal que fica na parte inferior da tela e desvie das minas aquáticas. Colete o baú no fundo do mar para conseguir a Sun Key.

Volte para Molida Island e uma planta marinha gigante surgirá bem na entrada da ilha. Defina um rota circular em frente à criatura e dispare no olho dela sem parar, mas não deixe de destruir os projéteis verdes que ela lança na sua direção. Você desembarcará automaticamente na ilha após a batalha.

Em terra firme, entre pelo buraco secreto que abriu na primeira visita à ilha e avance até encontrar uma porta trancada. Abra-a, suba a escada no final e, já do lado de fora, vá para a esquerda. Avance até outra escada (você verá uma grande cabeça de pedra no meio do caminho), suba-a, atravesse a pequena ponte à direita e leia a pedra ao lado do grande portão. Volte pela ponte, ande para a esquerda e acerte a cabeça de pedra usando o bumerangue para ativar um raio azul. Retorne ao grande portão e siga para a direita. Ao encontrar outra cabeça de pedra, examine-a e então direcione o raio azul para o grande portão. Continue descendo e, à esquerda, avistará a terceira cabeça. Derrote os dois monstros que irã aparecer para depois direcionar o raio azul ao portão. Com os três raios apontados para o portão, o templo se abrirá. Entre nele.

TEMPLE OF COURAGE

Suba até encontrar um tronco cheio de espinhos rolando para frente e para trás. Ultrapasse-o quando tiver oportunidade e faça o mesmo no outro, seguindo pelo caminho à direita logo após. Desvie de outro tronco no novo corredor e desça. A lâmina que fica no meio de dois blocos logo em frente reage aos seus movimentos, então seja rápido para passar na frente dela. Desça pelo caminho que ela estava bloqueando e, em seguida, pressione o botão para abrir as portas. Suba a pequena escada para pegar uma chave e volte pela passagem bloqueada pela lâmina. Suba até encontrar uma porta, abra-a e avance pelo corredor até a próxima área. Elimine as criaturas quando as portas se fecharem e depois desça a escada mais abaixo.

Andar B1
Suba no bloco flutuante que irá aparecer à esquerda e passe para a plataforma do outro lado. Derrube a criatura invulnerável e suba em outro bloco flutuante. Acerte o dispositivo (ele tem de ficar azul) usando o bumerangue e passe para o bloco flutuante abaixo. No final, suba a escada.

Andar 1F
Desvie das esferas elétricas e suba até a próxima sala. Jogue uma bomba entre as duas pedras e entre pela nova abertura. Verifique o quadro e anote a rota no mapa do andar B1. Volte, vá para a direita, destruas as rochas e elimine o ChuChu verde. Suba na segunda plataforma e um monstro orelhudo surgirá. Assopre o microfone para deixá-lo assustado e ataque em seguida. Ao derrotá-lo, você conseguirá uma nova chave. Desça da plataforma, pise no botão à direita para abrir a porta que dá acesso ao início do templo, mas não vá para lá. Volte, abra a porta trancada mais acima e suba a escada.

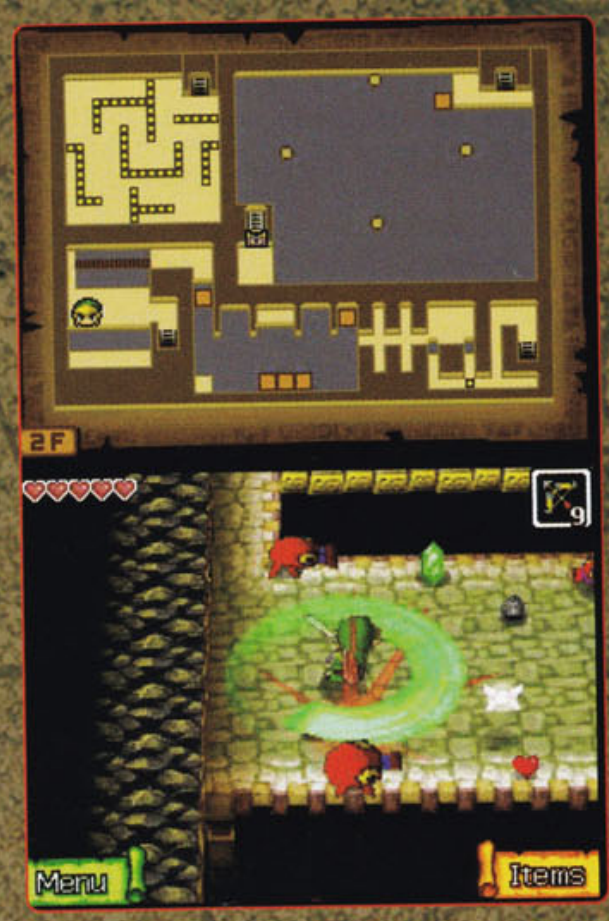
Andar 2F
Nesta área, você tem que puxar as quatro alavancas na seguinte ordem: cima, baixo, direita e esquerda. Fica atento às esferas elétricas e às pilastras giratórias que soltam raios em você. Pegue o cristal no baú que aparecer e carregue-o ao andar anterior.

Andar 1F
Coloque o cristal no compartimento que existe na primeira plataforma, entre pela porta que se abriu e desça a escada.

Andar B1
Baseando-se nas anotações que fez no mapa deste andar anteriormente, siga o caminho para andar por passarelas invisíveis até chegar à plataforma da esquerda. Pegue o arco-e-flecha no grande baú e use-o imediatamente para acertar o olho atrás do baú. Atravesse a ponte que surgiu, acerte o objeto azul ao lado para apontá-lo para a direita e dispare uma flecha nele. O projétil será redirecionado e acertará um dispositivo (ele deve ficar vermelho). Suba a escada.

Andar 1F
Destrua os inimigos e siga pelo corredor à direita. Dispare uma flecha no olho da parede em frente para abrir a porta acima. Suba, retire o cristal que havia colocado no compartimento da primeira plataforma e coloque-o no que fica próximo à escada que acabou de usar para chegar a este andar. Entre pela porta que se abriu e suba a escada.

Andar 2F
Elimine os Octorocks com seu arco-e-flecha e uma ponte aparecerá. Atravesse-a, siga para a direita, espere o bloco flutuante se aproximar e suba nele.





Avance pelos demais blocos sempre para a direita até avistar dois corredores com lâminas em movimento. Passe por elas com cuidado e, ao encontrar uma pilastra giratória, pule o segundo buraco abaixo dela. Empurre o bloco cinza enquanto a lâmina estiver à direita do bloco, dê a volta, pule o primeiro buraco e siga empurrando o bloco para travar a lâmina no canto. Siga pela nova passagem disponível e desça a escada.

Andar 1F

Desviando das esferas elétricas, avance para a esquerda, pule o buraco e pise no botão. Desça a escada em seguida.

Andar B1

Suba no bloco flutuante à direita e vá até a plataforma imóvel. Equipe o bumerangue e espere outro bloco chegar. Suba nele e use o bumerangue para acender as demais tochas, fazendo os espinhos em frente sumirem. Vá à beira esquerda da nova plataforma e, com o bumerangue, acerte o objeto azul até apontá-lo para a esquerda. Atire uma flecha nele em seguida e siga pela passagem agora acessível. Suba a escada.

Andar 1F

Apenas dê a volta, livre-se dos inimigos, abra a porta e suba outra escada.

Andar 2F

Vá para a esquerda e suba no bloco azul. Acesse o mapa e desenhe uma rota de modo a passar na frente dos olhos existentes no local, para que você possa acertá-los na ordem certa (cima, baixo, direita esquerda). Feito isso, volte à plataforma inicial, pegue a Boss Key no baú e use o bloco azul para atravessar para o outro lado. Use a chave na porta com olho gigante e entre.

CHEFE: CRYEK, BANE OF COURAGE

Na primeira parte, o chefe é invisível. A única maneira de saber a posição dele é ficar de olho na tela superior, que mostra a visão do bicho. Sabendo disso, equipe seu arco-e-flecha e mire nele. Atire e ele ficará visível. Acerte as esferas azuladas ao redor do monstro até ele ficar sem a concha. Agora, ataque-o pela frente para paralisá-lo e então dê a volta rapidamente para atingir a cauda. Use essa tática até vencê-lo, pegue o coração no baú e saia do templo.

Volte ao cais e assista à animação com Oshus. Ao término, suba no navio e navegue em direção à neblina no segundo quadrante. Seu barco será atacado no meio do caminho. Derrote a pirata para conseguir avançar (é só atacar depois que ela realizar um ataque mais demorado). Ao chegar à neblina, haverá um problema com o barco. Converse com Linebeck e logo após guie a embarcação manualmente pela neblina, para encontrar o navio fantasma. O segredo aqui é ficar de olho nas três fadas: quanto mais elas piscarem, mais perto do navio você estará. Ao encontrá-lo, você subirá a bordo automaticamente.

GHOST SHIP

Entre pela porta à esquerda e avance até que a porta se feche. Destrua os três fantasmas, fale com a menina que estava presa atrás das chamas azuis e vá pelo caminho aberto acima. Para desativar os espinhos que bloqueiam a passagem, use o bumerangue para acertar o dispositivo acima. Prossiga tomando cuidado com as aranhas que caem do teto e use o bumerangue em outro dispositivo. Continue seguindo o caminho para baixo e, ao chegar à parte bloqueada pelo fogo, pule na plataforma abaixo e atravesse as duas séries de espinhos à direita.

Abra o baú para pegar o cristal, coloque-o no chão e acerte o dispositivo para abaixar os espinhos. Pegue o cristal e volte para área anterior. Cuidadosamente, arremesse o item na plataforma acima, pule nela e coloque-o no compartimento para a apagar as chamas azuis. Volte ao local do baú e entre na sala de cima para encontrar a primeira irmão da menina com quem conversou antes. Seu objetivo agora é guiá-la até a irmã. Se ela entrar em pânico (ao avistar uma criaturas ou ficar muito para trás), converse com ela para acalmá-la e siga em frente. Com as duas irmãs reunidas, volte à área onde a segunda estava e desça a escada mais próxima.

Andar B2

Ao pisar neste andar, um guarda aparecerá. Vá para a esquerda, até a área brilhante no centro, para conseguir outro cristal. Leve-o ao andar superior e coloque-o no compartimento acima da escada. Volte ao andar B2 e siga para a direita. Passe pelos espinhos até chegar à área segura acima. De lá, vá para o canto superior esquerdo do mapa quando tiver oportunidade. Salve a terceira irmã, acerte o dispositivo, mas não abra nenhum dos baús por enquanto. Leve a menina para junto das irmãs no andar de cima e desça novamente. Vá para o canto inferior esquerdo e desça ao próximo andar.

Andar B3

Atravesse a longa sala e, ao entrar na seguinte, a porta se fechará. Destrua as cinco aranhas para abrir a porta e apagar o fogo. Suba, vá para esquerda e acerte o dispositivo para abaixar os espinhos da primeira sala (isso fará com que um guarda apareça no andar). Vá para o corredor acima e leia a pedra. Anote a seqüência de números, volte à primeira sala e puxe as alavancas na ordem indicada (o 1 se refere à posição da alavanca que você deve puxar primeiro e assim em diante).

Entre na sala com barris pela entrada que acabou de ficar acessível e remova todos os barris até encontrar um botão no chão. Pise nele para apagar o fogo no corredor acima e siga até o final do mesmo para encontrar mais barris. Levante o único que se move para encontrar a quarta garota. Faça o que for necessário para levá-la até as irmãs no primeiro andar e prepare-se para enfrentar mais um chefe.

CHEFE: DIABOLICAL CUBUS SISTERS

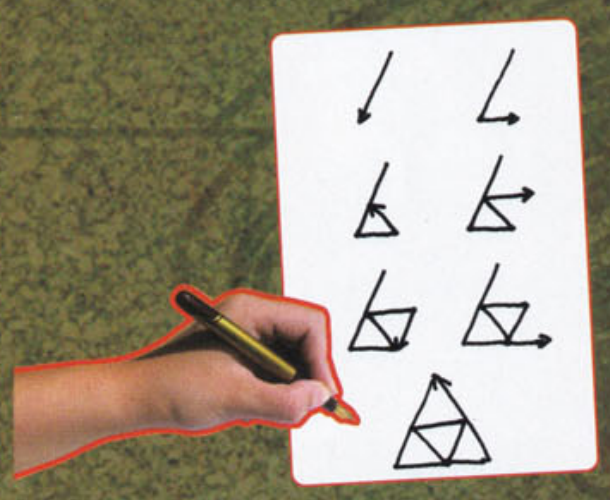
Fujas dos raios laser e rebata a esfera de energia que uma das inimigas lançar na sua direção. A idéia é atingir duas vezes cada ▶

inimiga para eliminá-las, uma de cada vez. Não tem segredo: é só ser rápido na hora de acertar as esferas. Vencendo a batalha, você recebe a Phantom Key. Colete o coração no baú e pise no portal.

Vá ao andar B2 e use a Phantom Key para abrir a porta trancada na parte direita do mapa. Assista à animação e então navegue para Zauz's Island, uma ilha até então invisível do segundo quadrante. Se você anotou todas as indicações nos mapas até agora, terá a localização dela. Se não, ela fique no extremo norte do quadrante, quase na mesma direção da Isle of Gust. Ao se aproximar, ela ficará visível.

ZAUZ'S ISLAND

Desembarque, entre na única casa do local e converse com Zauz, o ferreiro. Examine o quadro no parede e anote o desenho da Triforce no seu mapa – ou deixe o livro aberto nesta página e confira a imagem abaixo quando for necessário:



Deixe Zauz's Island e vá para a Uncharted Island, outra ilha invisível no mesmo quadrante (ela fica à direita da Isle of Gust, abaixo da Bannan Island). Assim como a Zauz's Island, ela só ficará visível quando você se aproximar.

UNCHARTED ISLAND

Esta é uma ilha sem mapa, mas isso não importa. A única coisa que você precisa saber é que ela tem o formato de uma baleia e que existem cinco pedras falantes.

Saindo do barco, avance sempre para a direita. Acerte a segunda pedra e então faça um tour pela ilha para localizar as demais pedras. Considerando o formato da ilha, acerte as outras pedras na seguinte ordem: cauda (parte superior direita), jato d'água (parte superior esquerda), nadadeira (à direita do barco) e olho (a última que sobrar). Atravesse a ponte que surgirá, entre na caverna e converse com o grande sapo dourado para ganhar uma placa de pedra (Slate). A partir de agora, sempre que encontrar sapos dourados pulando no oceano, acerte-os com o canhão para ganhar um símbolo diferente. Desenhe-os na placa de pedra para ser levado automaticamente ao quadrante desejado.

De volta ao barco, retorne a Mercay Island e, mais uma vez, vá para o templo.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 3)

Você precisa chegar ao andar B6 para desenhar a Trifoce na mesma porta que desenhou a ampulheta na visita anterior. A tarefa será um pouco mais difícil desta vez, já que haverá versões mais rápidas e fortes dos guardas. Em compensação, agora você pode usar seu arco-e-flecha para acertá-los nas costas, deixando-os atordoados por alguns segundos.



Enfim, ao desenhar a Triforce da maneira correta na porta, você terá acesso a outra área. Converse com o esqueleto à esquerda para que um portal amarelo surja à direita. Agora, você não precisa mais perder tempo nos seis primeiros andares para chegar até este ponto. No entanto, tenha em mente que o tempo que levou para chegar até aqui será subtraído sempre que fizer uso do portal. Para continuar a aventura, desça a escada ao fundo.

Andar B7

Suba no bloco flutuante em frente e avance pelos outros (defenda-se das flechas à esquerda). Ande para a esquerda e perceba que sons são emitidos quando você corre sobre a superfície azul. Por isso, não corra se um guarda estiver por perto, caso contrário ele será alertado. Avance até o final do corredor e desça a escada à direita.

Andar B8

Antes de mais nada, fique de olho na movimentação dos guardas. Note que um deles anda normalmente sobre o abismo à direita. Faça uma anotação no mapa para não se perder e atravesse o abismo pela ponte invisível. Do outro lado, desça e suba a escada à direita.

Andar B7

Fique de olho no guarda à direita e acerte-o com uma flecha quando ele estiver olhando para o lado. Acerte o dispositivo ao lado dele e corra para a beirada onde o fogo apagou (é preciso fazer isso no tempo certo, para que a bloco flutuante esteja perto da beirada quando você chegar). Feito isso, evite ser atingido pelas flechas, passe para o outro bloco flutuante, vá para a esquerda e abra o baú para pegar um cristal. Carregue-o até a escada por onde entrou (use o vaso vermelho no meio do caminho para não ser visto pelos guardas) e desça por ela.

Andar B8

Volte pela ponte invisível e coloque o cristal no compartimento que existe no corredor mais acima. Os espinhos abaixarão. Entre na nova área, pise no botão para ativar um jato de ar e desça para o andar B9.

Andar B9

Abra o baú à direita e leve o segundo cristal escada acima.

Andar B8

O compartimento deste cristal fica no canto superior direito do mapa. Vá até lá com cuidado e use uma bomba para destruir a

pedra que impede o acesso ao compartimento (use o vaso vermelho que encontrar no caminho para criar um círculo seguro próximo à porta). Coloque o cristal no local certo, ative o dispositivo na área que ficou acessível, entre pela porta que se abriu e desça a escada.

Andar B9

Além do guarda, há outros quatro inimigos invisíveis aqui (confira o mapa par descobrir a localização deles). Eles se aproximam sempre que Link está de costas para eles, então fique atento.

O último cristal que você precisa está com o guarda. Para pegá-lo, destrua as pedras que bloqueiam a entrada da área segura no meio do mapa, espere o inimigo passar e acerte-o nas costas com uma flecha. Pegue o cristal e vá para o canto superior esquerdo do mapa. Coloque-o no compartimento existente no local para apagar o fogo à direita e suba a escada ao lado.



Andar B8

Agora é preciso pegar os dois cristais que estão neste andar. Pegue o que fica do outro lado do abismo primeiro e então desça pela escada mais próxima.

Andar B9

Coloque o cristal no compartimento correspondente em frente à porta principal e suba ao andar B8 pela escada do canto superior esquerdo.

Andar B8

Pegue o cristal mais próximo, desça ao corredor abaixo e use o jato de ar à direita para subir na beirada. Ande por ela até a escada e desça.

Andar B9

Encaixe o cristal no compartimento da esquerda, volte, pegue o terceiro cristal e coloque-o no espaço restante. Entre pela porta, abra o baú, pegue o mapa do terceiro quadrante do oceano e saia do templo.

Navegue para o novo quadrante e siga em direção a Goron Island. No meio do caminho seu navio será atacado por um enorme peixe voador. Para derrotá-lo, destrua os seis pontos brilhantes que existem nas laterais do mesmo (são três de cada lado). Destrua também os tiros dele para recuperar a energia do barco. Continue em direção ao seu destino.

GORON ISLAND

Vasculhe a ilha e converse com todos os Gorons que encontrar, inclusive com os que estão dentro das casas. Ao avistar um pequeno Goron em uma parte da ilha aparentemente sem acesso, assopre no microfone do DS para chamar a atenção dele. Atravesse a ponte que ele ativou e converse com ele. Continue explorando a ilha e conversando com os habitantes. Um deles indicará um local no mapa. Marque-o, mas ainda não vá para lá. Prossiga para a direita e fale com o Goron que bloqueia uma passagem.

Agora sim, vá para a casa indicada anteriormente e converse com o chefe Goron e seu filho. Saia, retorne à primeira parte da ilha, suba a escada e vá para a esquerda. Converse com o pequenino que encontrar, use a pá para abrir o jato de ar ao lado e, da parte mais alta, elimine o ChuChus do outro lado usando flechas. Volte à casa do chefe, pague 20 Rupees e responda a seis perguntas sem errar para ser aceito como um Goron. As perguntas são as seguintes (elas não necessariamente aparecem na ordem listada abaixo):

The Goron at this spot! What is he staring at?
Resposta: Ship
How many Gorons live on this island?
Resposta: 14
How many homes are there on the island?
Resposta: 6
What color were the odd creatures on the cliff?
Resposta: Yellow
How many Rupees have you won so far?
Resposta: depende de quando ele fizer a pergunta (você ganha 1, 5, 20, 20 e 100 Rupees nas cinco primeiras perguntas, então é só somar as quantias quando for necessário).
How many Goron Children live on this island?
Resposta: 6
How many Gorons are outside right now?
Resposta: 7
How many Gorons are in their homes right now?
Resposta: 7
What is on this spot?
Resposta: Chest
Of those Gorons outside, how many are adults?
Resposta: 4

Ao responder a todas as questões certas, fale com Gongoron, o filho do chefe, e siga-o. Converse com o Goron que ativou a ponte para você e vá ao local indicado no mapa. Gongoron fugirá. Siga para a extrema direita da ilha para encontrá-lo novamente e converse com o grandalhão que bloqueia a passagem para poder subir.

Jogue uma bomba na rachadura da parede à esquerda e siga pelo corredor central. Pise no botão para abaixar alguns espinhos, volte e destrua a parede da direita. Entre, destrua outra parede, passe pela abertura e vá para a esquerda. Note a posição do símbolo desenhado no chão do outro lado do muro. Jogue um bomba na mesma direção do desenho para abrir uma passagem, entre e repita o processo um pouco mais à frente. Avance até o fim, elimine a criatura, suba a escada, pise no botão para estender uma ponte e entre no templo.

GORON TEMPLE

Assim que entrar, siga para a direita, evite a pilastra giratória e avance até avistar um botão. Jogue bombas nas duas pilastras para desativá-las temporariamente e então coloque a estátua mais próxima em cima do botão, para abaixar os espinhos no caminho acima. Prossiga por ele, faça o contorno, ignore a escada bloqueada e vá para a esquerda. Ao avistar outra estátua, equipe uma bomba e aproxime-se dela. Assim que ela vier na sua direção, acerte-a e, por fim, empurre-a para cima do botão no corredor.

Volte, suba a escada agora acessível, acerte outra estátua usando suas bombas e empurre-a para o botão à esquerda. Cave no ponto de cor diferente no chão e use o jato de ar para subir. Atravesse a ponte, desça, acerte bombas nas duas estátuas e prossiga pela passagem que se abriu.

Pise no botão logo abaixo para liberar o caminho para o começo do templo. Agora, vá para a esquerda e use uma bomba na rachadura da parede. Entre, veja a posição da outra passagem e então jogue uma bomba entre a primeira e a segunda coluna. Entre e desça pela escada no lado oposto. ▶



É preciso ser um profundo conhecedor da cultura Goron para entrar no templo deles

DS | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Andar B1
Assim que a porta se fechar, saque seu arco-e-flecha e elimine os crânios sem sair do lugar para não correr o risco de cair na areia movediça. Quando os espinhos abaixarem, avance para a direita. Ao subir, você verá Gongoron aprisionado e será atacado por um monstro de um olho só. Acerte-o com uma flecha e use a espada em seguida. A partir de agora, você poderá controlar o pequeno Goron (clique no ícone no alto da tela sensível para fazer isso).

Controlando o novo personagem, desça para a área abaixo e destrua o exército de ChuChus para liberar o caminho para Link. Com Link, desça, livre-se dos monstros usando bombas e pise no botão. Troque para Gongoron, pule o buraco e posicione-o sobre o outro botão. Mais uma vez controlando Link, pegue as Bombchus no baú que surgiu. Troque para Gongoron, desça e derrote todos os inimigos para abrir uma passagem para Link. Siga com ele para lá e elimine as criaturas para abaixar os espinhos. Equipe uma Bombchu e desenhe o trajeto a ser feito por ela: pelo buraco na parede até o dispositivo à direita. Suba a escada à esquerda.

Andar 1F
Ative o dispositivo do outro lado da parede usando uma Bombchu (para estender uma ponte) e então volte ao andar inferior pela mesma escada que acabou de usar.

Andar B1
Apenas desça a escada em frente.

Andar B2
Elimine a criatura, suba, livre-se dos ChuChus protegidos e use uma Bombchu para ativar o dispositivo que fica do outro lado da parede. Acerte o dispositivo ao seu lado no exato momento em que a Bombchu atingir o alvo. Com os espinhos à esquerda abaixados, desça a escada.

Andar B3
Acabe com todos os inimigos, equipe uma Bombchu e mande-a pelo buraco em direção ao dispositivo na área fechada. Enquanto isso, acerte o dispositivo à esquerda para levantar e abaixar as colunas vermelhas e azuis quando for necessário. Prossiga pelos espinhos que abaixaram, acerte bombas nas quatro estátuas e posicione-as sobre os botões ao redor. Prossiga pela nova passagem e suba a primeira escada que avistar.

Andar B2
Pise no botão à esquerda, volte, entre pela porta à direita, vença os inimigos e continue pela abertura superior. Ao avistar o dispositivo, não tente acertá-lo com sua espada. Em vez disso, dê a volta na plataforma, aproxime-se dos espinhos à esquerda e então use uma Bombchu para acertar o dispositivo. Passe enquanto os espinhos estiverem abaixados, avance até a grande área com areia movediça e use Bombchus para ativar os dois dispositivos no lado oposto. Uma grande baú surgirá. Volte pelos espinhos usando a mesma tática usada antes e abra o baú para pegar a Boss Key. Desça ao andar B3 pela mesma escada que usou para subir e abra a porta com olho gigante. Avance e desça a escada à direita.

MENTIRA! No jogo, Link nunca se move enquanto faz anotações no mapa

Andar B4
Quebre vasos e bolas de vidro para recuperar energia e itens e depois entre pela porta para enfrentar o chefe.

CHEFE: DONGORONGO, ARMORED LIZARD

Link não poderá avançar por causa da areia movediça, mas Gongoron aparecerá do outro lado. Controle-o e chame a atenção do inimigo. Esquive quando ele correr na sua direção e acerte-o repetidamente até derrubá-lo. Troque para Link, equipe uma Bombchu e crie uma rota em direção à boca do bicho (ele precisa engolir a bomba para sofrer dano). Quando estiver com Gongoron, fique de olho no ícone de Link: quando ele estiver sendo atacado, um aviso será exibido, então troque de personagem imediatamente.

Após atingir o chefe três vezes, Gongoron entrará na sala mais acima. Siga-o para descobrir que o chefe ainda está vivo. A estratégia agora é esperar ele tentar sugar Link e então jogar uma bomba para que ele a engula. Feito isso, acerte o ponto azul nas costas dele e repita a dose até vencer. Pegue o coração no baú, entre na sala onde está Gongoron, colete o metal Crimsonine e saia do templo pelo portal azul.

Converse com o chefe dos Goron para ganhar uma recompensa, suba a bordo do navio e navegue em direção à grande ilha mais ao norte do quadrante. Ao se aproximar, perceberá que ela está completamente envolta por icebergs. Crie uma rota circular ao redor dela e use o canhão para destruir todos os icebergs (além das criaturas voadoras que atacarão o navio). Desembarque em seguida.

ISLE OF FROST

Não perca tempo: suba a escada em frente aos cais e avance para a direita, entrando na casa depois de outra escada (é a casa do chefe da ilha). Após conversar com ele, vá para a vila ao norte e converse com todos os moradores. O desafio aqui é descobrir qual deles é um impostor. Para não perder tempo (e espaço) explicando a lógica do quebra-cabeça, eis a resposta: é o que mora na casa do meio, na fileira de cima. Volte a conversar com ele depois de falar com todos e selecione a primeira opção para desmascará-lo.

Depois da animação, retorne à casa do chefe da ilha e fale com ele. Depois da animação, saia e vá para a direita. Converse com o Anouki em frente à passagem na grande barreira de gelo para conseguir entrar. Atravessa a caverna para sair do outro lado da ilha,

habitada pelos hostis Yooks.

Na nova área, é preciso eliminar seis Yooks para ter acesso à entrada do templo. Para isso, use a mesma tática que usou para vencer Dongorongo pela segunda vez. Ao tentar entrar no templo, outra criatura surgirá. Derrote-a e siga em frente.

TEMPLE OF ICE

Acerte o dispositivo à esquerda para levantar e abaixar as colunas e, já do outro lado, siga para a direita. Atravesse a ponte com cuidado para não ser atingido pelas lâminas e vá para a esquerda no final. Pise no botão para abrir a porta, volte ao lado oposto da ponte e use uma Bombchu para ativar o dispositivo pela última vez (ele deve ficar azul). Suba a escada ao lado.

Andar 2F

Apenas avance e suba a escada ao fundo.

Andar 3F

Com cautela (o chão aqui é escorregadio), desça, suba no pequeno poste de madeira e use seu bumerangue no dispositivo acima. Atravesse a ponta que foi liberada e puxe as quatro alavancas na seguinte ordem (da esquerda para direita): primeira, quarta, terceira e segunda.

Siga pela porta que foi aberta, suba as escadas, avance pelas passarelas e plataformas congeladas até o fim e jogue uma bomba no dispositivo à esquerda para abaixar as colunas azuis. Volte à primeira plataforma, siga para a esquerda, leia a pedra e siga a indicação para acertar os quatro dispositivos ao redor na ordem certa. Use o bumerangue para pegar a chave que surgir e use-a para abrir a porta trancada na segunda plataforma. Desça a escada.

Andar 2F

Acabe com os inimigos, abra o baú para conseguir o gancho (Grappling Hook) e use-o no poste de madeira do outro lado do abismo. Entre pela porta e desça a escada.

Andar 1F

Use o gancho na língua da estátua do meio para derreter os espinhos de gelo e atravesse o abismo novamente usando o gancho. Pise no botão à direita e então desça a escada à esquerda.

Andar B1

Destrua a rachadura com uma bomba, pise no botão, use o gancho no baú que surgiu para atravessar o abismo, pise no novo botão para estender uma ponte e então destrua a parede atrás do baú. Entre pela abertura, use o gancho para criar uma corda-bamba entre os dois postes de madeiras, suba nela e fique no meio. Use o bumerangue para acertar os quatro dispositivos e depois acerte uma flecha no olho bem em frente.

Continue para a direita (usando outra corda-bamba) e, com o gancho, puxe a alavanca do outro lado do abismo. Avance para a direita, suba e puxe a língua da estátua para derreter temporariamente os espinhos de gelo na área abaixo. O segredo é esticar a língua na maior extensão possível, por isso, afaste-se o máximo que puder. Corra e abre o baú no canto inferior direito do mapa para pegar uma chave. Empurre o bloco cinza para sair e pise no botão à direita para formar uma ponte. Suba, abra a porta e, sem entrar, acerte o dispositivo usando o bumerangue.

Agora, volte ao local onde pisou no primeiro botão deste andar e puxe a língua da estátua o máximo que conseguir. Em seguida, atravesse a ponte, passe pela primeira abertura na parede e use o gancho para ir de uma plataforma a outra no menor tempo possível. Você precisa chegar à porta que se abriu antes que o tempo acabe. Feito isso, passe batido pela porta com olho gigante e desça a escada no final do corredor.

Andar B2

Vá para a esquerda, use o gancho na tocha do outro lado do abismo para atravessá-lo e elimine os inimigos assim que a porta adiante se fechar. Com o espinhos de gelo derretidos, crie uma corda-bamba e atravesse com cuidado. Crie mais uma e, do outro lado, vá para a esquerda. Use o gancho para conectar os dois postes de madeira, mas não suba na corda. Em vez disso, use-a como estilingue para saltar à esquerda. Desça, suba a escada e realize um ataque giratório para ativar os quatro dispositivos de uma vez só.

Do mesmo lugar onde você está, jogue uma bomba na parede abaixo e passe pelo corredor para cortar caminho. Siga para a porta que se abriu, use o gancho para conectar as duas tochas à direita e use a corda como estilingue para subir na plataforma em frente. Use o gancho na tocha à esquerda e então na de cima. Acerte uma flechada no olho ao fundo para abrir uma porta, desça, pise no botão à direita para estender uma ponte e prossiga pela porta.

Na nova área, pule para a pequena plataforma do meio, conecte as duas tochas usando o gancho, fique de costas para os olhos e saque o arco-e-flecha. Dispare contra a corda para fazer as flechas ricochetearem e, assim, acertar os olhos. Pegue a chave no baú que apareceu, volte pela ponte, desça e abra a porta trancada à direita. Entre na arena e derrote os inimigos para ganhar acesso à parte inferior direita do mapa.

Vá para lá, use o gancho no poste de madeira do outro lado do abismo para atravessá-lo e então suba no mesmo. Use o gancho no poste mais acima e repita o processo até chegar ao botão no topo. Pise nele, prossiga pela passagem que se abriu, atravesse a passarela escorregadia com cuidado e, no fim, pise no botão. Volte até o baú que ficou acessível, pegue a Boss Key e suba ao andar B1. Use a chave na porta com olho gigante e avance para encontrar o chefe. ▶



Não se engane: Linebeck só está atrás do dinheiro, das mulheres e dos iates

CHEFE: GLEEOK, TWO-HEADED DRAGON

A única maneira de atingir o monstro é devolvendo as bolas que ele cospe na sua direção. Para fazer isso, use o gancho e conecte os postes de madeira. Mas faça isso na diagonal, para que o projétil da cabeça da direita atinja a da esquerda, e vice-versa. Quando as duas cabeças entrarem na água, suba em um dos postes e espere a onda passar. Depois, pule na água e desvie dos pedaços de gelo.

Ao destruir as máscaras das duas cabeças, elas atacarão de forma diferente. Esquive das mordidas e quando uma delas colocar a língua para fora, use o gancho para prendê-la a um dos postes. Então, aproxime-se da cabeça e desfira golpes de espada. Faça isso duas vezes com cada cabeça para vencer o chefe. Pegue o coração no baú, siga pela ponte que se formou, abra a porta e suba a escada para coletar o metal Azurine.

Saindo de templo, converse com Linebeck e volte a Mercay Island. Para variar, siga para o Temple of the Ocean King.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 4)

Faça uso do portal amarelo para ir direto ao andar B6 e repita os passos do desafio anterior até chegar à porta de saída do andar B9. Desta vez, porém, quando for colocar os cristais nos compartimentos, coloque-os na seguinte ordem: primeiro o quadrado, depois o círculo e então o triângulo. Entre pela porta e volte logo depois da animação. Pronto! Você está no andar B10.

Andar B10

Novos guardas (mais lentos, porém com a habilidade de se teletransportar) estarão no andar. Da porta, use Bombchus para ativar o dispositivo do outro lado da parede a sua frente e eliminar uma criatura voadora. Depois, corra para o canto esquerdo e empurre a rocha escada abaixo quando o guarda que carrega a chave estiver no corredor. Pegue a chave, volte em direção à porta e vá para o canto superior direito, usando os postes e o gancho para subir. Empurre a rocha para eliminar o segundo guarda, desça o corredor, desative os espinhos acertando o dispositivo à direita e vire à esquerda no fim. Jogue uma bomba na parte da parede que fica entre dois pinos e entre.

Dê a volta até a área segura do lado esquerdo e use o bumerangue para abaixar os espinhos da área brilhante no lado oposto. Siga para lá, avance até a porta, abra-a e desça a escada.

Andar B11

Quando tiver oportunidade, corra para a área segura à direita e então use o bumerangue para se livrar das criaturas voadoras. Vá para o canto superior direito do mapa e puxe a alavanca mais próxima. No corredor abaixo, cave no ponto de cor diferente e use o jato de ar para subir. Atravesse a ponte e pise no botão. Puxe a alavanca no canto superior esquerdo, volte ao jato de ar e pise no botão da outra plataforma.

Seu próximo objetivo é abrir o jato de ar que fica na parte inferior do mapa, à esquerda do abismo. Use o jato para subir, atravesse a ponte à direita e pise no botão. Desça, acerte o dispositivo no canto inferior direito do andar e corra para subir pelo jato de ar antes que a ponte se retraia. Subindo na plataforma em tempo, pise no último botão, entre pela porta que se abriu e desça a escada.



Andar B12

Puxe a alavanca para abaixar os espinhos e desça um pouco para eliminar a criatura voadora à esquerda sem ter problemas. Suba pelo corredor à esquerda, pegue o vaso vermelho e quebre-o próximo ao baú mais acima. Abra o baú, pegue a Force Gem e um novo guarda aparecerá. Use o círculo brilhante que criou anteriormente e leve a Force Gem à porta principal quando tiver oportunidade. Coloque o item em dos compartimento e permaneça no local (um inimigo invisível surgirá no andar).

Assim que o guarda que carrega uma Force Gem passar em frente à escada, desça e acerte uma flechada nas costas dele. Pegue o item e coloque-o em outro compartimento (mais um inimigo invisível dará as caras). A terceira Force Gem fica no baú do canto superior direito. Vá para lá quando o guarda na área central não estiver por perto e elimine a criatura voadora antes que ela o veja. Suba, pegue o item no baú e aguarde até que o novo guarda que irá aparecer comece a dar voltas no local. Espere o momento certo e então leve a Force Gem à porta principal. Coloque-a no último compartimento, entre pela porta e desça a escada.

Andar B13

Desça ao centro do local e abra o baú para adquirir o mapa do último quadrante. Não perca tempo, pois o cronômetro não pára aqui. Por fim, saia do templo pelo portal azul.

Volte ao cais e suba a bordo do navio. Navegue para o terceiro quadrante e então suba. No último quadrante, siga para a Isle of the Dead, a única que você tem acesso por enquanto.



ISLE OF THE DEAD

Entre na caverna à direita, leia todos os livros e saia pela abertura à esquerda. Contorne as árvores à esquerda, livre-se das criaturas e avance sempre para a direita, eliminando os esqueletos no meio do caminho. No fim, suba, entre na



pirâmide, leia as duas pedras e saia. Vá para a parte inferior direita da ilha e, baseando-se nas placas de concreto no chão, ande 13 placas para a esquerda e sete para cima. Cave no local para achar um buraco secreto e entre nele.

Use uma bomba na rachadura em frente e entre. Leia a pedra, volte e siga para a esquerda, desviando das pedras e avançando até encontrar uma grande escada. Suba-a, vá para a esquerda e use o bumerangue para acertar o dispositivo e abrir as portas do cemitério, que fica na parte superior esquerda da ilha. Vá para lá, leia as mensagens nos túmulos e volte à pirâmide. Agora, faça o seguinte caminho (a partir da primeira sala): cima, direita, direita, cima, cima. Na sala diferente das demais, suba e converse com o espírito. Suba a escada depois do diálogo e, do lado de fora, abra o baú para pegar o Regal Necklace. Depois de outra conversa com o espírito, volte ao cais e parta para a Isle of Ruins (a ilha à esquerda).

ISLE OF RUNS

ISLE OF RUNS Suba e entre na caverna. Avance até a porta se fechar e um inimigo aparecer. Livre-se dele, atravesse a ponte que surgiu, leia a pedra em frente e vá para a esquerda. Suba a escada e desça até sair da caverna. Caminhe até avistar uma ponte, siga por ela e avance pelas ruínas em direção à parte superior esquerda do mapa. No caminho existirão inúmeras criaturas, portanto, fique atento. No final, atravesse a ponte e siga em frente. Suba a escada, pule para a direita, derrote os esqueletos e suba a primeira escada (ao fundo). Vá para a esquerda, desvie das pedras no caminho a seguir e, depois das escadas, continue avançando pelo caminho obrigatório até chegar à pirâmide (Bremeur's Temple).

Entre, examine a grande fechadura em frente e, depois, vá ao fundo conversar com outro espírito. Saia do templo, prossiga até a ponte que se estendeu na animação, desça a escada e elimine os inimigos. Siga sempre à direita, atravesse a ponte sobre o mar e continue para a direita. Atravesse a próxima ponte com cuidado para não ser atingido pelos esqueletos e, no fim, suba e entre na segunda pirâmide (Doulan's Temple).

Prossiga desviando das rochas e proteja-se das flechas no corredor seguinte. À direita, no fim do corredor, há um alçapão, portanto, avance beirando uma das paredes. Suba a escada, cruze a ponte, destrua os esqueletos e suba outra escada. Abra a porta e converse com o terceiro espírito para receber a King's Key. Volte ao Bremeur's Temple pelo único caminho disponível e use a nova chave na grande fechadura. O nível de água da ilha abaixará.

Saia do templo e desça na parte inferior. Avance sempre para a direita. Após passar pelas rochas, desça até encontrar uma rocha que bloqueia a passagem. Empurre-a, suba as escadas, empurre a outra e prossiga pelo caminho que se abriu e desça. Suba a escada à direita, empurre a rocha uma vez para a direita e depois para baixo. Cruze a ponte, retire a pedra do caminho, suba a escada à esquerda e pise no botão para formar a ponte que dá acesso ao início da ilha. Desça e contorne a pirâmide (Max's Temple) pelo lado direito para achar a entrada. Dentro, atravesse a ponte, suba as escadas e fale com o novo espírito.

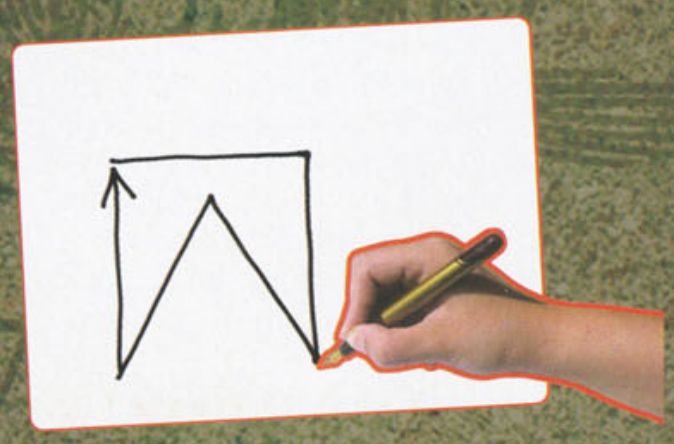
Saia do templo e uma porta à direita será aberta. Vá para lá e verifique a pedra ao lado da porta que existe no local. Se quiser, siga para o labirinto na parte inferior esquerda do mapa e leia as pedras para tentar descobrir o que deve desenhar na porta. Se não, copie o desenho abaixo:

Prossiga assim que a porta se abrir e avance eliminando os inimigos que cruzarem o seu caminho. Siga em frente e entre no templo.

MUTOH'S TEMPLE

MUTOH'S TEMPLE A coisa mais importante que você precisa saber é que há dezenas de alçapões aqui, então vá com calma nas áreas ainda desconhecidas. Passe pelos dois dispositivos, pule no bloco flutuante à esquerda, saque o bumerangue e faça-o acertar o dispositivo da esquerda. Beirando a parede, avance rapidamente para o bloco flutuante mais acima e atravesse a ponte antes que ela se retraia. Vá para a esquerda e, no fim, pise no botão. Volte, prossiga pela passagem acima e dê cabo dos dois esqueletos. Cruze a ponte que surgiu, pise no botão e volte ao começo do templo.

Siga pela pequena passagem à direita dos dispositivos e solte uma bomba na parte diferente da parede. Volte uma distância suficiente para que seu bumerangue alcance o dispositivo da direita e ative-o. Seja cauteloso antes de atravessar a nova ponte, pois há um alçapão bem na frente dela. Do outro lado, suba, livre-se de mais dois esqueletos e pise no botão depois da ponte para abaixar os espinhos, desbloqueando a entrada à esquerda. Desça a escada.



Andar B1
Siga para a direita e depois sempre para baixo. Ande sobre a ponte de osso para atravessar a parte com água e suba a escada à esquerda.

Andar 1F
Evite as tartarugas e suba a escada.

Andar 1F
Abra a porta e avance pelo único caminho disponível. Desça à esquerda no fim e suba a escada.

Andar 3F
Derrote todos os inimigos quando a porta se fechar e pegue o martelo (Hammer) no baú que apareceu. Desça ao andar inferior.

Andar 2F
Use o martelo no botão enferrujado em frente à porta e entre por ela em seguida. Na catapulta em frente, posicione Link sobre as pegas e então use o martelo na outra ponta para ser lançado para frente. Suba ao ponto mais alto usando esse esquema e elimine as tartarugas com a nova arma. Caia à direita e desça a escada.

Andar 1F
Esmague mais tartarugas, ative o botão ao lado e desça a nova escada.

Andar B1
Vá para a esquerda, suba a escada e empurre a rocha para direita. Atravesse duas pontes de osso, entre, destrua os esqueletos e desça pela escada que ficou acessível.

Andar B2
Dê marteladas nos dois botões para fazer o tronco com espinho rolar, siga-o e então entre à esquerda. Suba no bloco flutuante, equipe o martelo e prossiga martelando os botões e os esqueletos (faça o mesmo assim que passar para o segundo bloco). Suba a pequena rampa à direita, abra o baú para conseguir uma chave e suba a escada.

Andar B1
Pise no botão para abrir a porta, atravesse novamente pela ponte de osso e use a chave na porta ao fundo. Acerte a pequena pirâmide na sala para abaixar o ▶



nível da água e pule para a área inferior. Vá para a esquerda e acerte uma potente martelada bem no meio dos quadrados azuis (é preciso virar todos eles ao mesmo tempo). Prossiga pelo novo caminho, suba a escada à esquerda e use o martelo na catapulta para cair na plataforma acima. Lá em cima, acerte uma flechada na pirâmide invertida à direita.

Atravesse a água pela ponte de osso e, no quadrado à direita, fique em cima da peça vermelha e dê uma forte martelada bem no meio. Uma porta será aberta. Do lugar onde você está, dê outra flechada na pirâmide, siga para a direita, caia e desça a escada.

Andar B2

Mais um conjunto de peças azuis e vermelhas. Se precisar virar só as peças que ficam nas extremidades, dê marteladas fracas na parte de fora do retângulo. Ao deixar todos em vermelho, cruze a ponte e suba a escada.

Andar B1

Vá para a direita, anote a posição das peças azuis e vermelhas do quadrado, use o martelo nas catapultas para subir ao ponto mais alto e use o bumerangue para acertar o dispositivo à direita e apontá-lo para baixo. Acerte uma flechada nele em seguida e atravesse a ponte de osso quando a água subir. Organize as peças do quadrado acima para deixá-lo idêntico ao anterior e uma porte se abrirá.

Abaixe a água, siga para a porta, desça, caminhe para a esquerda e empurre a rocha no alto da escada até a catapulta. Lance-a para cima, suba e empurre-a escada abaixo. Avance pela passagem agora disponível, pegue a chave no baú da pequena área inferior e use a nova catapulta. Na área acima, vá para a direita até o fim, desça e abra a porta trancada. Desça a escadaria, vá para a esquerda, acerte a catapulta para lançar a rocha na plataforma acima e suba você também. Então, prossiga jogando a rocha de uma catapulta para outra. Na última, suba usando a catapulta e empurre a rocha para a esquerda. Suba a rampa que ficou disponível e colete a Boss Key no baú. Desça até a primeira catapulta, continue para a esquerda e desça ao andar inferior.

Andar B2

Suba no bloco flutuante, coloque a chave no chão e use o martelo para eliminar os esqueletos nas laterais. Por fim, abra a porta com olho gigante, entre e use as catapultas para chegar ao topo e desça a escada.

Andar B3

Prossiga pelo corredor, leia a pedra e entre pela porta para encontrar o chefe do local.

CHEFE: EOX, ANCIENT STONE SOLDIER

Use a catapulta e, enquanto Link estiver no ar, acerte os pontos vermelhos no corpo do inimigo. Desvie das flechas e passe por baixo das pernas dele para ganhar tempo e acertar os pontos que ficam na parte de trás. Assim que arrancar toda a casca de pedra da criatura, acerte os quatro pontos que surgirão na parte da frente em um único salto. Feito isso, só restará a cabeça. Desvie das flechas, faça ela se aproximar de uma catapulta e então lance Link no ar para que ele caia sobre ela. Ataque o cristal azul sem parar e desça quando a cabeça começar a tremer. Repita o esquema mais algumas vezes para vencer. Pegue o coração no baú, desça a escada logo atrás, avance e converse com o espírito. Em seguida, pegue o metal Aquanine e saia do templo.

Siga para a Zauz's Island e converse com o ferreiro para entregar os três metais. Volte até o barco, aproxime-se da caixa de correio para receber uma carta de Jolene e então converse com Linebeck. Quando precisar escolher entre duas opções, selecione sempre a de cima. Já em alto-mar, navegue em direção ao ícone de Jolene e derrote-a na batalha. Volte para Zauz's Island e converse com o ferreiro para adquirir a lâmina da espada. Siga para Mercay Island e visite Oshus. Converse com ele para conseguir Phantom Sword e depois vá para o templo.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 5)

Use o portal amarelo e vá até o andar B13. Agora é possível eliminar os guardas com golpes de espada nas costas, então você não terá grandes problemas. E lembre-se: no andar B10, coloque o cristais na seguinte ordem: quadrado, círculo e triângulo.

Já no andar B13, três guardas surgirão na área central. Vá para a direita, pegue o vaso vermelho e desça. Quebre o vaso, fique no círculo brilhante, chame a atenção dos inimigos e elimine um por um. Mais três guardas vermelhos aparecerão e, após derrotá-los, três brancos. Dê cabo de todos da mesma forma de sempre e uma porta ao fundo se abrirá.

Entre, atravesse a ponte e, quando precisar escolher uma opção, selecione a de baixo para que um portal azul apareça. Se não estiver pronto, saia do templo. Caso contrário, suba a escadaria.

CHEFE: BELLUM, EVIL PHANTOM

A batalha acontece em três andares diferentes. No primeiro, use o gancho para retirar todas as nuvens roxas que protegem o inimigo. Depois, use o gancho para puxá-lo até a beirada do poço, aproxime-se e ataque com a espada. Faça isso até ele mudar de forma e subir ao segundo andar.

Suba, acerte flechadas nos tentáculos presos às colunas, desça para repetir o esquema com o gancho e suba para acertar os tentáculos de novo (agora é preciso esperar até que os olhos dos mesmos se abram para poder atacar). Acerte todos e a criatura subirá ao último andar. A estratégia é a mesma, mas agora ele levanta dois tentáculos e, de tempos em tempos, bate todos os tentáculos no chão ao mesmo tempo (movimente-se e pare atrás das colunas para não ser atingido). Assim que acertar todos, assista à animação e desça ao primeiro andar.

Deixa que a esfera amarela criada pela fada atinja você, clique no ícone da ampulheta na parte inferior da tela e, quando a criatura estiver próxima de Link, desenhe rapidamente um oito (8) na área emoldurada para parar o tempo. Acerte o olho do monstro o maior número de vezes que conseguir e repita o processo até vencê-lo.

Depois da longa animação, no barco, acerte todos os olhos do navio fantasma (acerte as bolhas rosas para não ser atingido e recuperar energia). Seja paciente, pois os olhos continuam ressurgindo por um bom tempo. Por fim, você subirá automaticamente a bordo do navio. Depois de outra animação, Linebeck será possuído e a última batalha terá início.

CHEFE: LINEBECK POSSUÍDO

Clique no ícone na ampulheta e desenhe o oito para parar o tempo. Tente acertá-lo pelas costas e, assim que o tempo voltar ao normal, sua fada será capturada. Ataque-o até surgir um ícone no meio no tela e então esfregue rapidamente a stylus na tela para desarmar o inimigo. Acerte-o em seguida para ganhar uma esfera amarela, clique no ícone da ampulheta e, assim que o olho nas costas dele estiver aberto, pare o tempo (fique atento à tela superior para perceber quando o olho se abre). Atinja o olho e se afaste para não ser pego pelo ataque giratório. Refaça todo o procedimento mais algumas vezes para derrotá-lo e assista à animação final.

Festival de Extras

A aventura principal você já terminou. Agora é hora de conseguir todos os extras do jogo

Como deu para perceber pela quantidade de páginas usadas no roteiro da aventura principal, *Phantom Hourglass* é um jogo razoavelmente grande – embora não chegue aos pés de *Ocarina of Time* e *Twilight Princess* nesse quesito. Mesmo assim, ainda restaram coisas a fazer, e é por isso que fizemos mais essas páginas só com os extras. Então aproveite para encontrar todos os itens que estavam faltando e completar 100% do jogo.

VARA DE PESCAR



Para conseguir a vara de pescar em *Phantom Hourglass*, faça o seguinte: vá para Bannan Island e entre na cabana localizada ao norte. Converse com o senhor de barba (Wayfarer) e, ao término do diálogo, saia e elimine todos os monstros da ilha. Siga em direção ao seu barco e avistará uma sereia em altomar. Acerte-a com o bumerangue antes que ele mergulhe na água (se não conseguir acertá-la em tempo, entre na cabana e saia em seguida para tentar de novo). Retorne à cabana, converse com o Wayfarer novamente, saia e fale com Linebeck. Por fim, volte à cabana para encontrar a sereia dentro da piscina à direita e converse com o Wayfarer mais uma vez para adquirir a vara.

DESAFIO DE PESCA

Com a vara de pescar, procure por desenhos de peixe no mapa e navegue até eles para pescar (selecione a opção Fish no menu). Quando conseguir um peixe do tipo Loovar, volte a Bannan Island e converse com o Wayfarer para ganhar uma nova isca. De novo em alto mar, procure pelo desenho do peixe-espada para pescar um Rusty Swordfish. Leve-o para o Wayfarer, que solicitará um Neptoona – essa espécie aparece aleatoriamente nos desenhos em forma de peixe-espada. Entregue o último peixe para ele e receberá o Heart Container.

MELHORANDO SEU BARCO

Para aumentar a resistência do seu barco, é necessário equipá-lo com peças de uma mesma série. Há várias maneiras de se conseguir peças novas: encontrando tesouros, comprando em lojas, recebendo pelo correio, etc. A seguir, descubra a quantidade necessária de peças para melhorar a barra de energia da embarcação:

De uma a três peças: um coração a mais.
De quatro a cinco peças: dois corações a mais.
De seis a sete peças: três corações a mais.
Oito peças: quatro corações a mais.
Oito peças douradas: cinco corações a mais (confira o tópico Big Plays para saber como conseguir tais peças).

TROCA DE ITENS

Suba a bordo do Traveler's Ship do quadrante superior direito, elimine todos os inimigos assim que a porta se fechar e converse com o personagem que aparecer (The Man of Smiles). Fale com ele novamente e selecione a opção "Mysterious" para receber a Hero's New Clothes. Em seguida, vá ao Traveler's Ship no quadrante superior esquerdo e converse com o capitão. Selecione a opção "Take 'em" para trocar a roupa pelo Telescope e então siga para o quadrante inferior direito. Suba a bordo do Traveler's Ship e converse com o único tripulante sem telescópio. Selecione a opção "Sure" para dar o Telescope a ele e receber o Guard Notebook em troca. De lá, vá ao quadrante inferior esquerdo, suba a bordo do Traveler's Ship existente no local e livre-se das criaturas. Acorde o personagem deitado no chão (Nyave) e fale com ele após receber alguns itens. Selecione a opção "Yes" para ganhar o item Wood Heart. Com ele, vá para Bannan Island e entre na cabana do Wayfarer – ele não estará no local. Siga para o quadrante inferior direito e suba a bordo do Traveler's Ship que fica no centro do mapa. Converse com o Wayfarer e selecione as opções "Yes" e "What?". Fale com ele mais uma vez, seleciona a opção "Yes" duas vezes e saia do barco e depois que ele chamar a sua atenção.
Volte a Bannan Island e derrote o monstro que aparecer – é o mesmo que enfrentou ao visitar a Molida Island pela segunda vez no roteiro. Já na ilha, entre na cabana do Wayfarer e abre o baú ao fundo para ganhar um pergaminho e aprender a habilidade Great Spin Attack (realize três ataques giratórios em seqüência para utilizá-la).

SPIRIT GEMS

Spirit Gems são itens que servem para habilitar os poderes das fadas que acompanham Link durante a aventura, o que resulta em novos ataques e habilidades para o herói. Existem três tipos de Gem (Power, Wisdom e Courage) e você pode adquirir 20 de cada. Ao coletar dez de um determinado tipo, siga para a Spirit Island (a ilha inicialmente invisível que fica abaixo da Molida Island, no quadrante inferior esquerdo), entre na caverna e examine a fonte ao fundo. Selecione a fada cujo poder quer habilitar e então ative-o no menu principal. Consulte as indicações abaixo para encontrar todas as Spirit Gems.

Power Gems

1 Local: Mercay Island
Compre-o por 500 Rupees na loja da ilha.

2 Local: Isle of Ember
Após completar o Temple of Fire, converse com a vidente Astrid para recebê-lo.

3 Local: Cannon Island
Fica dentro de um baú localizado no meio da trilha, um pouco antes do jardim cheio de bombas.

4 Local: Isle of Gust
À esquerda da entrada do templo, suba no jato de ar e desça na depressão à esquerda, onde há um baú. Cave na área em frente para alcançá-lo.

5 Local: Temple of Wind
Dentro de um baú no andar B2. ▶

DS | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

6 **Local: Mercay Island**
Após completar o Temple of Wind, volte para Mercay Island e converse com Oshu.

7 **Local: Mercay Island**
Após conseguir suas próprias bombas, vá para Mercay Island e use uma na rachadura próxima à entrada do Temple of the Ocean King.

8 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B4, elimine todos os inimigos e colete o item no baú que aparecer.

9 **Local: Temple of Courage**
No andar 1F, use uma bomba na rachadura da parede superior do mapa – ela fica no meio dos troncos com espinhos.

10 **Local: Temple of Courage**
No andar 2F, acerte flechadas no os dois olhos da parede para que o baú com o item apareça.

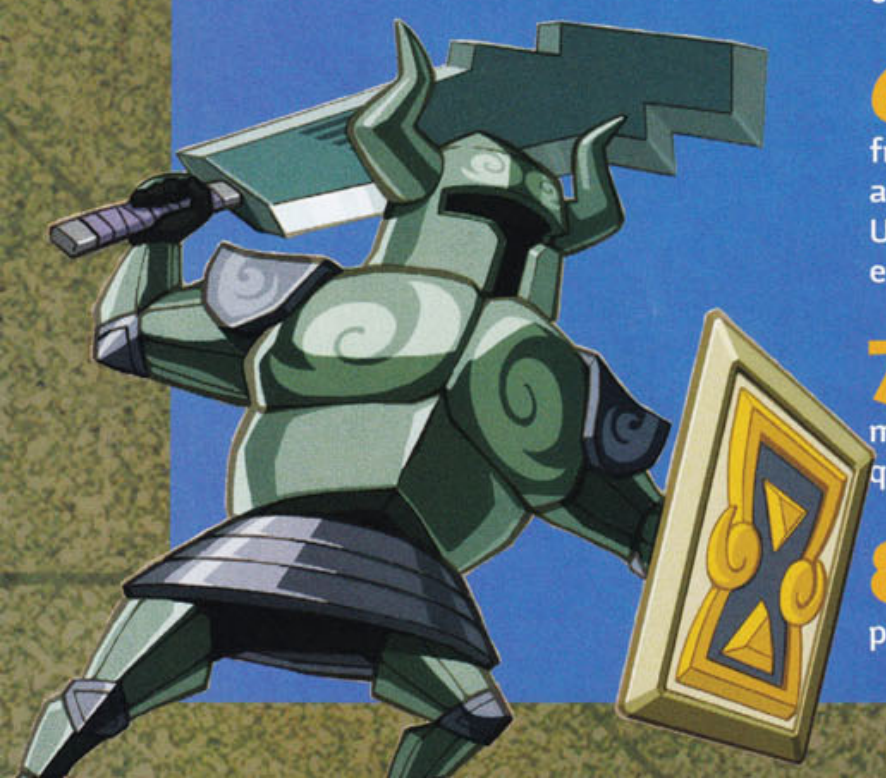
11 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B3, acerte uma flecha no olho da parede superior direita para liberar um baú.

12 **Local: Goron Island**
No labirinto antes do Goron Temple, destrua todas as paredes possíveis e vasculhe os corredores para achar o baú com o item.

13 **Local: Isle of Frost**
Ao completar o Temple of Ice, use o Grappling Hook nos tocos de madeira próximos à entrada do templo para alcançar o baú que contém a Power Gem.

14 **Local: Molida Island**
Na parte inferior direita da ilha, use o Grappling Hook para alcançar a pequena ilha isolada.

15 **Local: Spirit Island**
À direita da entrada da carvena, use o Grappling Hook no toco de madeira que fica na beirada oposta e avance eliminando as criaturas até chegar ao baú.



16 **Local: Bannan Island**
Próximo ao seu barco, use o Grappling Hook para chegar à pequena ilha isolada à direita.

17 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B7, suba no tronco na parte superior direita e ative o cristal na plataforma à direita para fazer o baú aparecer.

18 **Local: Isle of the Dead**
Após encontrar a passagem secreta (da árvore na parte inferior direita da ilha, ande 13 placas para a esquerda, sete para cima e então use a pá para cavar), use uma bomba na rachadura na parede acima e entre para abrir o baú.

19 **Local: Isle of Ruins**
Depois de abaixar o nível da água, vá para o canto superior direito do labirinto (na parte inferior esquerda da ilha) e abra o baú.

20 **Local: qualquer ilha**
Após completar o Mutoh's Temple, verifique a caixa de correio em qualquer ilha para receber o item.

Wisdom Gems

1 **Local: Beedle's Ship**
Compre-o na loja flutuante de Beedle (no quadrante inferior esquerdo) por 500 Rupees.

2 **Local: Zauz's Island**
Use uma galinha para alcançar a pequena ilha isolada à direita.

3 **Local: Isle of Gust**
Na caverna que fica no meio do caminho para o Temple of Wind, elimine todos os inimigos.

4 **Local: qualquer ilha**
Depois de completar o Temple of Wind, vá para Bannan Island e use uma bomba na rachadura à direita da ponte. Entre, atravesse a caverna e, do outro lado, converse com Salvatore. Feito isso, verifique a caixa de correio em qualquer uma das ilhas para receber o item.

5 **Local: Isle of Ember**
Converse com a vidente Astrid após completar o Temple of Wind.

6 **Local: Molida Island**
Após descer pela passagem secreta em frente ao coqueiro, entre na caverna e continue até sair na floresta (a parte superior da ilha). Use a pá para cavar no local marcado no chão e entre no buraco para achar o item.

7 **Local: Temple of Courage**
No andar B1, direcione o dispositivo azul de modo a fazer com que uma flecha acerte o olho que libera o baú.

8 **Local: Mercay Island**
Com o arco-e-flecha, volte à caverna próxima ao Temple of the Ocean King e acerte o olho com uma flecha. Avance até encontrar uma saída, suba as escadas e acerte o olho à esquerda para fazer uma estátua aparecer. Gire-a para deixar o raio laser direcionado à parte superior esquerda da ilha e então use uma bomba na parede marcada pelo raio. Entre na caverna e continue até chegar à ilha isolada no canto superior direito do mapa – o baú com o item fica lá.

9 **Local: Bannan Island**
Após receber uma carta de Jolene e completar a tarefa para conseguir a vara de pescar, converse com a sereia para entregar a carta e receber a Wisdom Gem como recompensa.

10 **Local: Temple of the Ocean King**
No Andar B9, elimine todos os inimigos invisíveis para fazer o baú aparecer.

11 **Local: Goron Island**
Acerte todas as perguntas feitas pelo chefe dos Gorons.

12 **Local: Temple of Ice**
No andar 3F, acerte o cristal na parte inferior esquerda para abaixar os blocos azuis e alcançar o baú à esquerda.

13 **Local: Temple of Ice**
No andar B1, use o Grappling Hook para alcançar o baú no canto superior direito.

14 **Local: Isle of Frost**
Ao desembarcar, suba beirando o lado esquerdo da ilha, suba a escada e use o Grappling Hook para chegar ao baú que fica na plataforma em frente.

15 **Local: qualquer ilha**
Após completar o Temple of Ice, verifique a caixa de correio em qualquer ilha para receber o item.

16 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B2, use bombas para liberar o caminho obstruído e ter acesso ao dispositivo que libera o baú.

17 **Local: Maze Island**
Complete o desafio da ilha na dificuldade Beginner.

18 **Local: Maze Island**
Na área central do labirinto, no lado direito, há um baú preso. Use uma bomba ao lado da plataforma com um olho na parede para alcançá-lo.

19 **Local: Isle of Ruins**
Assim que abaixar o nível da água, entre na caverna que existe à direita da pirâmide localizada no canto superior esquerdo da ilha.

20 **Local: Isle of Ruins**
A partir da pirâmide localizada no canto inferior direito da ilha, empurre as rochas para abrir caminho ao baú, que fica na direção do canto superior direito.

HEART CONTAINERS

Além dos sete Heart Containers que você consegue ao completar os templos do jogo, existem outros seis extras. Saiba onde e como adquiri-los na lista a seguir:

1 **Local: Molida Island**
Após terminar o Temple of Courage, fale com Romano e vença sua competição de arco e flecha com, pelo menos, 2000 pontos.

2 **Local: Bannan Island**
Complete o desafio de pesca (consulte o tópico Desafio de Pesca).

3 **Local: Masked Ship**
Procure pelo navio cujo ícone é um homem com um capacete amarelo e compre o item por 1500 Rupees. O navio só aparece nos seguintes horários: entre 22:00 e 24:00 (durante a semana) e entre 10:00 e 12:00 (nos finais de semana).

4 **Local: qualquer loja**
Após completar o Goron Temple, vá a uma loja e compre o Quiver por 1000 Rupees. Depois, com mais 1000 Rupees, compre a Bombchu Bag. Agora, na próxima vez que entrar em uma loja, o Heart Container estará disponível para compra por 2000 Rupees.

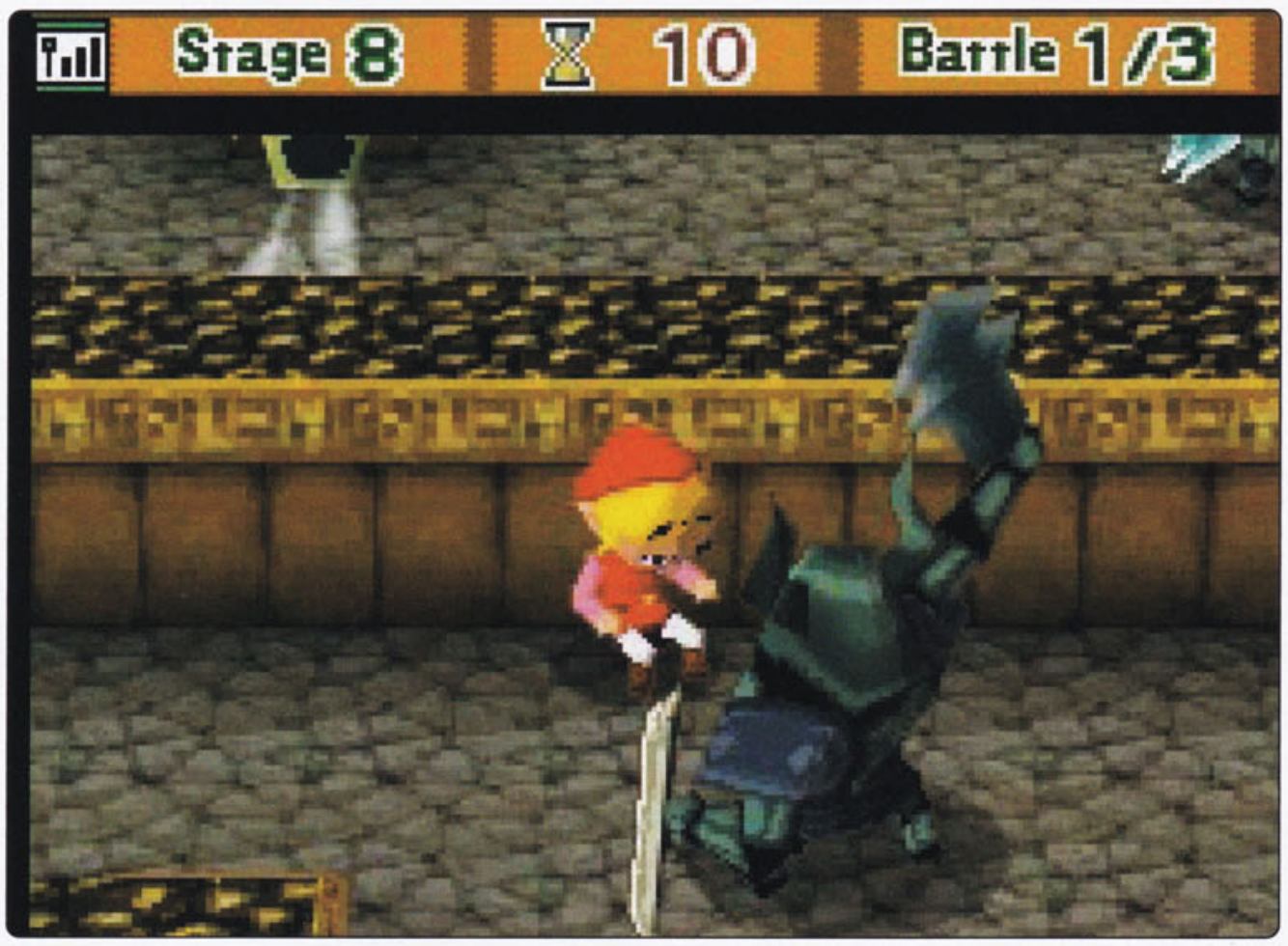
5 **Local: Maze Island**
Encontre a ilha (ela fica localizada ao norte do quadrante superior direito) e complete os três desafios. O objetivo é encontrar todas as Gossip Stones antes do término do tempo.

6 **Local: Traveler's Ship (quadrante superior esquerdo)**
Visite o barco várias vezes e aceite o desafio do capitão: acertá-lo uma determinada quantidade de vezes. Eventualmente, você terá que acertá-lo 100 vezes ou mais. Faça isso para receber o Heart Container como recompensa.



BIG PLAYS

Big Plays são conquistas que você consegue ao cumprir certos requisitos em partidas multiplayer online (elas não ficam disponíveis em partidas disputadas em rede, então nem tente). A cada quatro Big Plays conquistados, você recebe uma carta dizendo para você visitar a Cannon Island. Lá, converse com o ajudante de Eddo para receber uma peça dourada para o seu barco. A lista completa de Big Plays é a seguinte:



Break: quebre 10 ou mais itens de seu oponente.
Get Everything: vença uma partida com todas as Force Gems na sua área.
Guardian: vença uma partida sem deixar o seu oponente fazer nenhum ponto.
Guardian King: controlando os Phantoms, derrote o adversário três vezes seguidas.
Limit: controlando os Phantoms, derrote o adversário duas vezes nos últimos 20 segundos.
Miracle: vença uma partida com o placar de 1-0.
No Dribble: vença uma partida sem soltar nenhuma Force Gem fora da sua área.
No Items: vença uma partida sem usar nenhum item.
No Miss: controlando Link, vença uma partida sem perder nenhuma rodada.
Quick: controlando os Phantoms, derrote o adversário nos primeiros 20 segundos de cada rodada.
Solo: controlando os Phantoms, derrote o adversário em todas as rodadas usando o mesmo personagem.
Take: colete 10 itens ou mais em uma única partida.
Perfect: consiga Get Everything e Guardian na mesma partida.
Battle Master: consiga Limit e Master na mesma partida.
Master: consiga No Miss e Guardian na mesma partida.
Perfect Master: consiga Perfect e Limit na mesma partida.

Courage Gems

1 Local: Spirit Island
Dentro do baú à direita da entrada da caverna.

2 Local: Masked Ship
Compre-a por 500 Rupees.

3 Local: Isle of Gust
Dentro da caverna localizada na área inferior esquerda da ilha.

4 Local: Temple of Wind
Dentro de um baú no andar B1.

5 Local: Temple of Courage
No andar 3F, use uma bomba na parede superior para encontrar o baú que contém o item.

6 Local: Mercay Island
Na caverna ao lado do Temple of the Ocean King, ative o cristal para fazer o baú aparecer.

7 Local: Temple of the Ocean King
No andar B8, coloque o cristal em forma de triângulo no pedestal localizado no canto superior direito.

8 Local: seu barco
Encontre inimigos piratas e deixe que eles subam a bordo do barco. Elimine-os em seguida para receber o item de Linebeck.

9 Local: Dee Ess Island
Encontre a ilha com formato de DS (ela fica no quadrante inferior direito, à direita da Goron Island), desembarque e cave no ponto correspondente à opção Menu, exibida na tela inferior do seu portátil.

10 Local: Dee Ess Island
Elimine todas as criaturas que ficam dentro do buraco que corresponde à tela superior do DS.

11 Local: qualquer ilha
Após completar o Goron Temple, verifique a caixa de correio em qualquer ilha para receber o item.

12 Local: Goron Island
Vá até o local onde o pequeno Goron pediu a sua ajuda contra os Chuchus amarelos (no roteiro), aproxime-se da beirada à esquerda e use o Grappling Hook na pedra que fica na plataforma oposta. Avance para a esquerda até encontrar o baú.

13 Local: Isle of Ember
Use o Grappling Hook para chegar à pequena ilha isolada ao norte.

14 Local: Molida Island
Na parte superior da ilha, à esquerda da entrada do templo, use o Grappling Hook para alcançar a pequena ilha isolada.

15 Local: Bannan Island
Atravesse a caverna para o lado direito da ilha e use o Grappling Hook para chegar à ilha isolada à direita. O item fica em um dos baús.

16 Local: Uncharted Island
Ao entrar na caverna, desça o lance de escada à direita e use o Grappling Hook para chegar à beirada onde o baú está.

17 Local: Temple of the Ocean King
No andar B1, use o Grappling Hool para criar uma corda bamba sobre o abismo e, com uma flecha, acerte o olho na parede acima.

18 Local: Isle of the Dead
Dentro da primeira caverna, use uma bomba na parede superior que fica à esquerda dos livros. Entre pela passagem e atravesse o labirinto com cuidado para não tocar nos Rupees negros. O item fica em um dos baús ao fundo.

19 Local: Isle of Ruins
Abaixe o nível de água para ter acesso a um baú localizado à esquerda da entrada da pirâmide que fica no canto superior direito da ilha.

20 Local: Mutoh's Temple
No baú que fica no canto inferior esquerdo do andar B2.

MAPAS DE TESOURO

Assim como em *Wind Waker*, há muitos tesouros espalhados pela oceano de *PH*. Para encontrá-los, porém, você primeiro precisa coletar os Treasure Charts. Entre os itens que podem ser adquiridos com a caça de tesouros estão peças para o barco, tempo extra para os desafios do Temple of the Ocean King e centenas de Rupees. Confira a localização de todos os mapas a seguir:

1 Local: Cannon Island
Em um baú perto das abelhas na trilha para o jardim de bombas.

2 Local: Isle of Ember
Enterrado em uma das marcações no porão da vidente Astrid.

3 Local: Isle of Ember
Enterrado em uma marcação à direita da entrada do Temple of Fire.

4 Local: Zauz's Island
Encontre as quatro placas de concreto na ilha e desenhe duas linhas, uma ligando as placas da esquerda e outra ligando as placas da direita. O local onde o mapa está enterrado fica no ponto em que as duas linhas se encontram se você desenhá-las até a parte de baixo da tela.

5 Local: Isle of Gust
Na primeira caverna da ilha, dê cabo de todos os inimigos para que o baú que contém o mapa apareça.

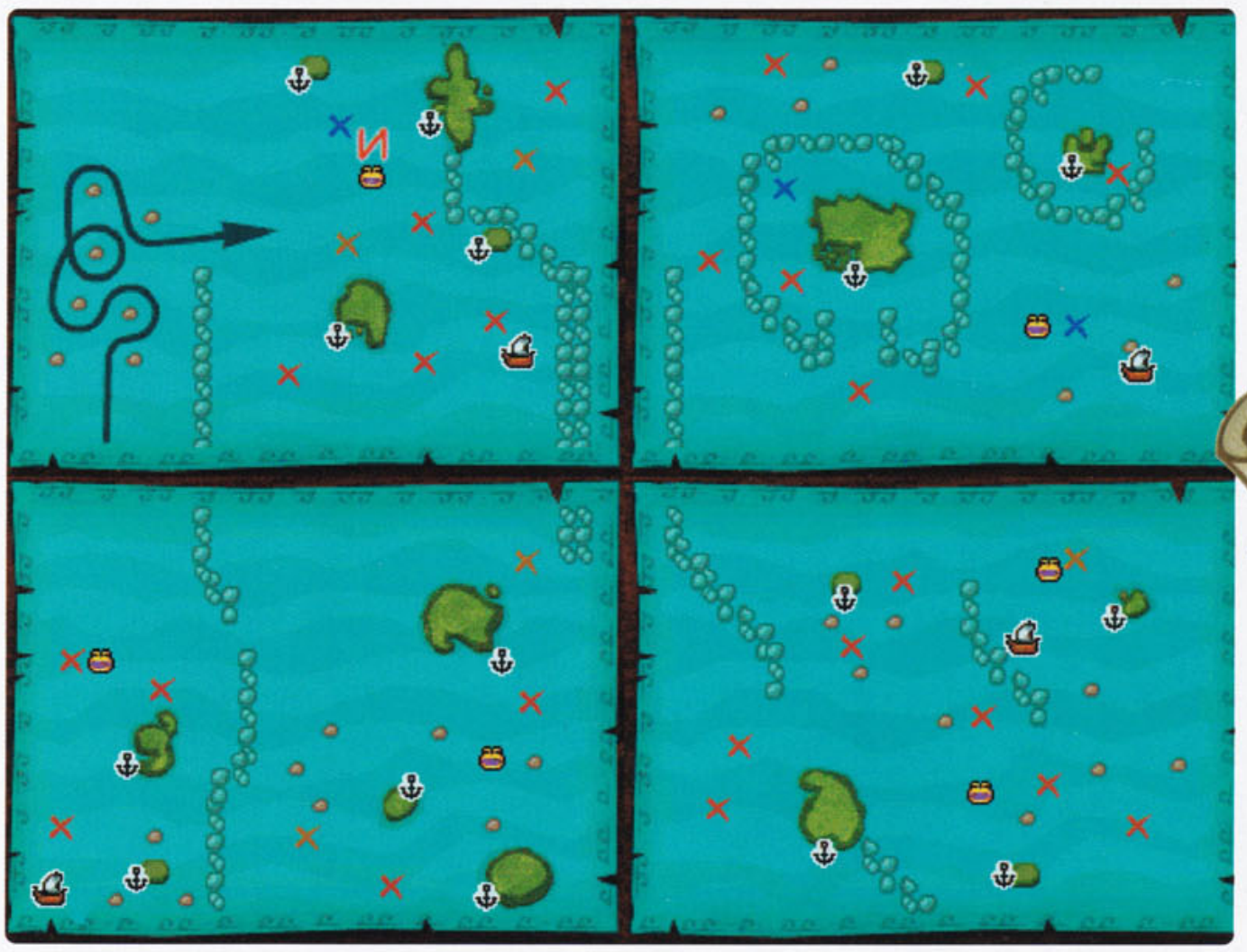
6 Local: Isle of Gust
Em baú que fica no canto inferior direito da área cheia de inimigos subterrâneos.

7 Local: Mercay Island
Enterrado em frente à árvore que existe ao lado da caverna à direita da casa de Oshus.

8 Local: Mercay Island
Converse com o músico existente na ilha isolada no canto superior direito do mapa.

9 Local: Mercay Island
Converse com o homem de roupa verde que fica







perto do cais e compre por 50 Rupees.

10 **Local: Molida Island**
Após completar o Templo of Courage, converse com a garotinha que fica perto do barco para receber o item.

11 **Local: Goron Island**
Você recebe de presente após ajudar o pequeno Goron eliminar todos os Chuchus amarelos.

12 **Local: Goron Temple**
No andar 1F, depois de levantar a ponte sobre a areia movediça, jogue uma bomba para acertar o dispositivo abaixo e corra até o baú que irá aparecer.

13 **Local: Goron Island**
Use uma Bombchu para ativar o dispositivo no labirinto antes do Goron Temple.

14 **Local: Isle of Frost**
Na ilha de baixo, à esquerda da vila dos Anoukis, cave um buraco bem no meio.

15-18 **Local: Harrow Island**
Encontre a ilha (ela fica no quadrante inferior direito, à esquerda da Isle of Frost), acerte a Gossip Stone e pague 50 Rupees para poder procurar tesouros enterrados na área acima. É possível encontrar quatro mapas no local.

19 **Local: Molida Island**
Atravesse a caverna ao lado da casa de Romano e, ao sair, vá para a direita até o fim e use o martelo para destruir o barril que fica na pequena ilha isolada. Com o Grappling Hook, pegue a galinha que apareceu e então use-a para chegar à ilha mais abaixo. Cave na marcação em frente à árvore para encontrar o mapa.

20 **Local: Molida Island**
No baú da caverna secreta cuja entrada é o buraco em frente à palmeira.

21 **Local: Bannan Island**
Cave à esquerda da placa da casa do Wayfarer.

22 **Local: Bannan Island**
Enterrado entre os dois baús que existem na ilha isolada no lado direito do mapa. Use o Grappling Hook para chegar lá.

23 **Local: Traveler's Ship**
Você recebe o item após eliminar todas as criaturas no navio que navega pelo quadrante superior direito (é o barco do The Man of Smiles).

24 **Local: Maze Island**
Complete o desafio na dificuldade Normal.

25 **Local: Isle of the Dead**
Em um dos baús onde você encontra a Courage Gem #18.

26 **Local: Isle of the Dead**
Na plataforma que você usa para acertar o dispositivo que abre a pirâmide.

27 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B4, use uma Bombchu para ativar o dispositivo isolado e, assim, liberar um novo caminho para o andar B5, onde há um baú.

28 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B6, acerte uma flechada no olho que fica no canto inferior esquerdo e corra até o baú.

29 **Local: Temple of the Ocean King**
No andar B10, use o martelo para pressionar o botão emperrado, fazendo com que o baú apareça.

30 **Local: Temple of the Ocean King**
Do andar B11, desça para o andar B12 pela escadaria à direita, acerte o dispositivo e então use a catapulta para chegar ao baú.

31 **Local: Uncharted Island**
Cave em frente a Gossip Stone que equivale ao olho da baleia (o formato da ilha).

POKéMON
DIAMOND/PEARL



Absolutamente tudo o que você precisa saber para se tornar um expert na nova versão da série

Por Daniel Lima

Você pode até tentar, mas nunca vai conseguir capturar todos os pokémon que existem. Por quê? Simples: como fica comprovado pelo lançamento de *Diamond/Pearl*, a Nintendo não tem planos de extinguir sua principal mina de ouro tão cedo.

Marcando a estréia da série no DS, a nova versão conta com mais de cem criaturas novas e vários recursos inéditos que valem a pena ser explorados. Para ajudá-lo nessa tarefa, produzimos o detonado que você confere a seguir. Acredite: tem tanta informação aqui que você corre o risco de se transformar em um Pikachu... Gigante... É sério!



É assim que você vai ficar depois de usar as nossas dicas. Bizarro? Pense pelo lado bom: todo mundo vai gostar de você

CONCEITOS BÁSICOS

Antes de se aventurar em Sinnoh, o continente que serve de palco para o novo jogo, é importante ter em mente o seguinte:

1. Diferentemente das versões anteriores, em que todos os ataques do tipo Normal, Fight, Poison, Ground, Flying, Bug, Rock, Ghost e Steel eram considerados físicos (Attack), enquanto que Fire, Water, Electr, Grass, Ice, Psychic, Dragon e Dark eram especiais (Special Attack), em *Diamond/Pearl* eles não são mais separados dessa maneira. Agora, o que os difere são símbolos que podem ser encontrados nas informações dos mesmos (escolhendo uma criatura no menu Pokémon e clicando na opção Summary). Todas as habilidades que não causam dano diretamente são do tipo Other. Os símbolos são:

Attack 

Special Attack 

Other 

2. Uma grande parte do jogo só fica liberada depois que você completa a Sinnoh Pokédex (a primeira versão disponível do aparelho). Mas antes que você se desespere, saiba que, ao contrário das outras versões, não é necessário capturar todas as criaturas para conseguir completá-la – basta avistá-las nas batalhas. Por conta disso, enfrentar treinadores desta vez é tão importante quanto procurar por monstros selvagens. Os únicos que não podem ser vistos em lutas contra treinadores são: Unown, Riolu, Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga e Palkia.

3. Explore! O roteiro indica o caminho certo para você completar a aventura, mas existem muitos caminhos "errados" que o levam a itens e pokémon únicos. ▶

FICHA TÉCNICA

Plataforma: DS

Jogo: Pokémon Diamond & Pearl

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Game Freak

Lançamento: Abril de 2007

MONSTROS EXCLUSIVOS DE CADA VERSÃO

Mantendo a tradição da série, certas criaturas só dão as caras em uma versão. Confiras as duas listas para descobrir quais aparecem em *Diamond* e quais aparecem em *Pearl*.

Diamond

Aggron
Aron
Cranidos
Dewgong
Dialga
Honchkrow
Kecleon
Lairon
Larvitar
Mightyena
Murkrow
Poochyena
Pupitar
Rampardos
Scizor
Scyther
Seel
Skuntank
Stunky
Tyranitar

Pearl

Bagon
Bastiodon
Glameow
Houndoom
Houndour
Misdreavus
Mismagius
Palkia
Pinsir
Purugly
Salamence
Sealeo
Sheildon
Shelgon
Slowbro
Slowking
Slowpoke
Spheal
Stantler
Walrein



TABELA DE ATAQUES

O segredo para vencer as batalhas na série *Pokémon* é conhecer as fraquezas dos adversários e usar isso a seu favor. Na tabela abaixo, você confere a eficácia de cada tipo de ataque contra as diferentes espécies de monstros existentes.

OPONENTE / ATAQUE	NORMAL	FIRE	WATER	ELECTRIC	GRASS	ICE	FIGHT	POISON	GROUND	FLYING	PSYCHC	BUG	ROCK	GHOST	DRAGON	DARK	STEEL
NORMAL													−	X			−
FIRE		−	−		+	+						+	−		−		+
WATER		+	−		−				+				+		−		
ELECTRIC			+	−	−				X	+					−		
GRASS		−	+		−			−	+	−		−	+		−		−
ICE		−	−		+	−			+	+					+		−
FIGHT	+					+		−		−	−	−	+	X		+	+
POISON					+			−	−				−	−			X
GROUND		+		+	−			+		X		−	+				+
FLYING				−	+		+					+	−				−
PSYCHC							+	+			−					X	−
BUG		−			+		−			−	+			−		+	−
ROCK		+				+	−		−	+		+					−
GHOST	X										+			+		−	−
DRAGON															+		−
DARK							−				+			+		−	−
STEEL		−	−	−		+							+				−

Legenda: + superefetivo | − pouco efetivo | X nulo

O CONTINENTE DE SINNOH

Um panorama geral do novo continente para você saber onde ficam os pontos importantes do jogo

01. Twinleaf Town
02. Verity Lake
03. Sandgem Town
04. Jubilife Town
05. Oreburgh City
06. Ravaged Path
07. Floaroma Town
08. Valley Windworks
09. Fuego Ironworks
10. Eterna Forest
11. Old Chateau
12. Eterna City
13. Wayward Cave
14. Mt. Coronet
15. Hearthome city
16. Solaceon Town
17. Veilstone City
18. Lake Valor
19. Pastoria City
20. Pokémon Mansion
21. Celestic Town
22. Canalave City
23. Iron Island
24. Snowpoint City
25. Lake Acuity
26. Spear Pillar
27. Sunyshore City
28. Victory Road
29. Pokémon League
30. Pal Park
31. Fight Area
32. Survival Area
33. Resort Area
34. Stark Mountain
35. Fullmoon Island
36. Spring Path



E COMEÇA A NOVA AVENTURA...

Você começa em Twinleaf Town. Vá direto pra casa do seu vizinho – a única com uma caixa de correio vermelha além da sua – e suba até o segundo andar para falar com ele. Feito isso, saia da casa e, em seguida, da cidade. No Verity Lake, você tem de escolher seu pokémon principal: Turtwig, Chimchar ou Piplup (confira as características de cada um na página 74).



Antes de decidir, porém, saiba que, dependendo da sua escolha, os monstros restantes serão usados por outros dois personagens: seu vizinho (rival), que fica com pokémon mais eficaz contra o seu; e Dawn – ou Lucas, caso tenha escolhido a menina como protagonista –, que fica com a criatura fraca aos ataques do monstros que você escolhe.

Depois da luta inicial contra um Starly, o herói volta pra casa. Após ganhar o Running Shoes (mantenha o B pressionado para correr), saia da cidade e siga pela direita até Sandgem Town. Chegando lá, você ganha automaticamente a Pokédex do Professor Rowan. Volte à Twinleaf Town e converse com a sua mãe para receber um pacote – agora sim a aventura começa para valer.

Retorne a Sandgem Town e vá para o norte, passando pela Route 202 para chegar a Jubilife Town. A primeira coisa que você deve fazer aqui é ir até a Pokémon School e entregar o pacote ao seu rival. Fazendo isso, você recebe o mapa do continente de Sinnoh. Saia da Pokémon School e siga em direção ao norte da cidade. No caminho, você será abordado por um personagem que lhe dará o item Pokétch caso você responda corretamente às perguntas feitas por três palhaços espalhados pela cidade: um fica dentro do Pokémon Center, outro em frente ao edifício da Pokétch Company, e o último em frente ao prédio da Jubilife TV. Fale com todos e selecione sempre a opção "Yes".



Volte ao personagem que abordou você anteriormente e colete o Pokétch. Saia da cidade pelo lado direito (Route 203) e prepare-se para um luta contra o seu rival.

Rival

Starly (Lv. 7)
Turtwig, Chimchar ou Piplup (Lv. 9)

Após derrotá-lo, basta avançar pela Route 203 até encontrar a entrada de



Oreburgh City, onde você recebe o HM06 (Rock Smash) logo de cara. Em seguida, visite o ginásio da cidade para descobrir que ele está fechado. Para conseguir entrar e desafiar a líder do local, é preciso primeiro encontrá-la na mina que fica na parte sudeste da cidade. Explore o local e, quando achá-la, siga para o ginásio para enfrentá-la. Vença-a para ganhar a primeira insígnia (Coal Badge) e a capacidade de usar o Rock Smash fora das batalhas (para destruir certos tipos de rocha).

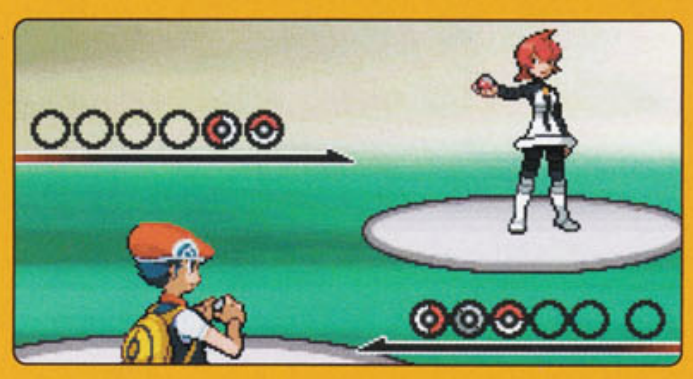


Gym Leader Roark
Geodude (Lv.12)
Onix (Lv.12)
Cranidos (Lv.14)

Vencida a batalha, volte a Jubilife City e continue pela passagem ao norte. Depois do diálogo, você enfrenta membros do Team Galactic pela primeira vez.



Ao término do combate, avance até Floaroma Town e, de lá, siga pela Route 205 para chegar a Valley Windworks. Converse com o Galactic Grunt em frente à usina elétrica (localizada na extrema direita do local) e vença-o. De volta a Floaroma Town, os inimigos que estavam bloqueando o caminho ao norte não estarão mais lá. Prossiga pela passagem para encontrá-los e derrote-os para adquirir a Works Key. Use-a para entrar na usina elétrica. Avance até o fim – derrotando os membros do Team Galactic que encontrar no caminho – para uma batalha contra a comandante Mars.



Commander Mars
Zubat (Lv.14)
Purugly (Lv.16)

Após derrotar a adversária, o caminho para o norte (à esquerda da usina) fica livre. Além disso, a partir de agora, o pokémon Drifloom passa a aparecer em Valley Windworks todas as sextas-feiras.

A próxima parada é em Eterna Forest, onde você conhece Cheryl, sua primeira companheira de batalhas. Aproveite que a energia dos seus monstros é regenerada totalmente ao término das batalhas para explorar bem o local, avistar e capturar pokémon novos e encontrar alguns itens. ▶







Por ora, ignore as árvores menores – que só podem ser cortadas com o HM01 (Cut).

Saindo da floresta, prossiga pela Route 205 até Eterna City e procure imediatamente o ginásio da cidade. Converse com a líder, entre pela porta logo depois que ela entrar e procure pelos quatro treinadores escondidos no local (todos usam pokémon do tipo Grass) para derrotá-los. Como a área não é grande, não é difícil encontrá-los – basta vasculhar todos os cantos. Livre do último treinador, é só conversar com a líder para dar início à batalha principal.



Gym Leader Gardenia

Cherubi (Lv.19)
Turtwig (Lv.19)
Roserade (Lv.22)

Depois da vitória e de conseguir a segunda insígnia (Forest Badge), saia do ginásio e tente seguir para o lado leste da cidade. Você será parado por Cynthia, que lhe dará o HM01. Use-o para ensinar a habilidade Cut a um pokémon e, com ela, entre no edifício do Team Galaxy. Suba até o último andar para encontrar o comandante Jupiter, que estará fazendo de refém o dono da Cycle Shop (bicicletaria) da cidade.

Commander Jupiter

Zubat (Lv.18)
Skuntank (Lv.20)

Após vencer o inimigo, o dono da Cycle Shop volta ao estabelecimento. Siga-o até lá e converse com ele para ganhar a Bicycle. De lá, entre na casa ao lado do Pokémon Center e converse com o senhor para ganhar o item Explorer Kit. Equipe a Bicycle em seguida para poder prosseguir pela Route 206 (a saída localizada ao sul da cidade). No fim do percurso com a bicicleta, siga pela Route 207 (à direita), passe pelo Mr. Coronet, continue pela Route 208 e avance até Heartrome City. Ao visitar o ginásio, você descobrirá que a líder não está - ela fica em frente ao Contest Hall. Converse com ela e ela dirá que só irá enfrentá-lo quando você estiver mais forte. Em seguida, entre no Contest Hall e converse com sua mãe. Depois, ao tentar sair da cidade, rola mais uma batalha contra o rival.

Rival

Starly (Lv.19)
Buizel (Lv.20) ou Primplup (Lv.21)
Ponyta (Lv.20) ou Monferno (Lv.21)
Roselia (Lv.20) ou Grotle (Lv.21)

Dando continuidade à jornada, siga pelo caminho da direita, mas não deixe de pegar o ovo de Happiny (essencial para completar a Pokédex) antes de sair da cidade. Chegando à Route 209, procure pela Lost Tower, que fica um pouco antes da entrada de Solaceon Town. Tenha certeza de estar com pokémon bons contra os tipo Ghost e então entre na torre para subir até o topo e ganhar o HM04 (Strenght) de um velhinho.



Saia e continue até Solaceon Town. Por enquanto, não há muito o que fazer aqui; apenas lembre-se de que, futuramente, essa será a cidade onde você poderá fazer cruzamento de pokémon. Siga para a Solaceon Ruin, que fica próxima à cidade, para marcar o monstro Unown na Pokédex. O caminho certo nesse labirinto é: escada superior direita, inferior esquerda, superior direita, superior esquerda, superior esquerda e inferior esquerda.

Retornando a Solaceon Town, siga pelo norte até achar um grupo de Psyducks, que, por enquanto, bloquearão a passagem. Portanto, sua única opção é seguir caminho pelo leste, na Route 115, para chegar a Veilstone City. Vá ao ginásio, entre e empurre as paredes móveis indicadas para chegar à líder, que usa pokémon do tipo Fight:

1ª parede do lado leste para direita;
3ª parede do lado leste para direita;
2ª parede do lado leste para direita;
4ª parede do lado leste para direita;
5ª parede do lado leste para esquerda;
2ª parede do lado leste para esquerda;
1ª parede do centro pra esquerda;
3ª parede do lado oeste para esquerda;
4ª parede do lado oeste para esquerda;
5ª parede do lado oeste para direita;
1ª parede do lado oeste para esquerda;
2ª parede do lado oeste para esquerda;
1ª parede do lado oeste para direita;
2ª parede do centro para direita.



Gym Leader Maylene

Meditite (Lv.27)
Lucario (Lv.30)
Machoke (Lv.27)

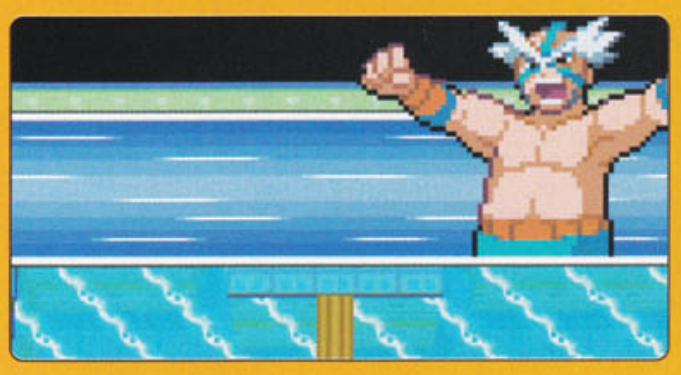


Os prêmios por vencer a líder são a terceira insígnia (Cooble Badge) e a capacidade de usar a habilidade Fly (obtida com o HM02 mais à frente), que serve para voar automaticamente de um lugar para outro fora dos combates. Ao sair do ginásio, Dawn pedirá sua ajuda para recuperar a Pokédex que foi roubada por membros do Team Galactic. Vá ao Galactic Warehouse (no canto superior esquerdo da cidade) para participar de uma batalha em dupla acompanhado dela e, após vencer, entre no armazém para conseguir o HM02.

O próximo passo é seguir para Pastoria City e enfrentar o líder do ginásio local. O caminho é bem simples: prossiga pela Route 214, passe por Valor Lakefront e continue pela Route 213.

Para chegar ao líder do ginásio (especialista em pokémon do tipo Water), é necessário abrir caminho pelo labirinto pisando nos botões certos no chão. A seqüência a ser feita é a seguinte:

1) Siga em frente na entrada e, depois, à esquerda. Pressione o botão amarelo para fazer a água descer totalmente;
2) Desça até o fim da escada à direita e então procure o caminho para o norte até achar um botão verde. Acione-o e a água subirá até a metade do ginásio;
3) Desça a escada, passe batido pelo botão amarelo, e siga para o sul. Aperte o botão azul quando encontrá-lo e a água subirá ao nível máximo;
4) Vá para o sul, ignore o botão amarelo mais uma vez, siga para a direita e depois para prossiga para o norte e pressione o botão verde;
5) Volte ao sul, ignore os botões à esquerda e pressione o amarelo;
6) Siga ao norte e depois à esquerda. Por fim, basta subir a escada e ativar o botão azul.



Gym Leader Wake
Gyarados (Lv.27)
Quagsire (Lv.27)
Floatzel (Lv.30)

Com a quarta insígnia (Fen Badge) em mãos, entre no Great Marsh e converse com o primeiro personagem que encontrar para adquirir o HM05 (Defog), cuja função fora dos combates é dissipar neblina nos locias onde ela existe. Ao sair do local, fale com o Galactic Grunt que estará ao lado da entrada e tente segui-lo. Mais uma vez, seu rival surgirá e o desafiará para uma batalha. ▶

LISTA DE TMs

Habilidades extras nunca são demais. Encontre todos os TMs do jogo

TM01 (Focus Punch): em Oreburgh Gate ou por meio da habilidade Pickup.
TM02 (Dragon Claw): no Mt. Coronet.
TM03 (Water Pulse): no Ravaged Path, localizado na Route 204.
TM04 (Calm Mind): troque na Battle Tower.
TM05 (Roar): na Route 213.
TM06 (Toxic): na Route 212 ou troque na Battle Tower.
TM07 (Hail): na Route 217 ou troque por 10 Green Shards na Route 212.
TM08 (Bulk Up): troque na Battle Tower.
TM09 (Bullet Seed): na Route 204.
TM10 (Hidden Power): desafie os dois estudantes na Pokémon School de Jubilife City ou troque no Game Corner, em Veilstone City.
TM11 (Sunny Day): na Route 212 ou troque por 10 Red Shards na Route 212.
TM12 (Taunt): na Route 111.
TM13 (Ice Beam): na Route 216 ou troque no Game Corner.
TM14 (Blizzard): em Acuity Lake ou à venda no Veilstone Mart.
TM15 (Hyper Beam): à venda no Veilstone Mart.
TM16 (Light screen): à venda no Veilstone Mart.
TM17 (Protect): à venda no Veilstone Mart.
TM18 (Rain Dance): na Route 213 ou troque por 10 Blue Shards na Route 212.
TM19 (Giga Drain): na Route 209.
TM20 (Safeguard): à venda no Veilstone Mart.
TM21 (Frustration): no Galactic Warehouse (em Veilstone City) ou troque no Game Corner.
TM22 (Solar Beam): à venda no Veilstone Mart.
TM23 (Iron Tail): na Iron Island.
TM24 (Thunderbolt): em Valley Windworks ou troque no Game Corner.
TM25 (Thunder): no Lake Valor ou à venda no Veilstone Mart.
TM26 (Earthquake): em Wayward Cave, por meio da habilidade Pickup ou troque na Battle Tower.
TM27 (Return): Lost Tower (ao sul de Solaceon Town, na Route 209) ou troque no Game Corner.
TM28 (Dig): na Ruin Maniac Cave, localizada na Route 214.
TM29 (Psychic): na Route 211 ou troque no Game Corner.
TM30 (Shadow Ball): na Route 210 ou troque na Battle Tower.
TM31 (Brick Break): em Oreburgh Gate ou troque na Battle Tower.
TM32 (Double Team): em Wayward Cave ou troque no Game Corner.
TM33 (Reflect): à venda no Veilstone Mart.
TM34 (Shock Wave): na Route 215
TM35 (Flamethrower): em Fuego Ironworks ou troque no Game Corner.
TM36 (Sludge Bomb): no Galactic Headquarters (em Veilstone City) ou troque na Battle Tower.
TM37 (Sandstorm): na Route 228 ou troque por 10 Yellow Shards na Route 212.
TM38 (Fire Blast): no Verity Lake ou à venda no Veilstone Mart.
TM39 (Rock Tomb): no Ravaged Path, localizado na Route 204.
TM40 (Aerial Ace): na Route 113 ou troque na Battle Tower.
TM41 (Torment): na Victory Road.
TM42 (Facade): na Survival Area.
TM43 (Secret Power): no Amity Square, em Hearthome City.
TM44 (Rest): troque no Game Corner ou por meio da habilidade Pickup.
TM45 (Atract): no Amity Square, em Hearthome City, ou troque na Battle Tower.
TM46 (Thief): em Eterna City, à direita da Galactic Tower.
TM47 (Steel Wing): na Route 209.
TM48 (Skill Swap): em Canalave City, dentro de uma das casas.
TM49 (Snatch): no Galactic Warehouse (em Veilstone City).
TM50 (Overheat): na Stark Montain.
TM51 (Roost): na Route 210.
TM52 (Focus Blast): à venda no Veilstone Mart.
TM53 (Energy Ball): troque na Battle Tower.
TM54 (False Swipe): à venda no Veilstone Mart.
TM55 (Brine): consiga a Fen Badge.
TM56 (Fling): com um personagem na Route 222.
TM57 (Charge Beam): consiga a Beacon Badge.
TM58 (Endure): troque no Game Corner.
TM59 (Dragon Pulse): na Victory Road ou troque na Battle Tower.
TM60 (Drain Punch): consiga a Cooble Badge.
TM61 (Will-O-Wisp): troque na Battle Tower.
TM62 (Silver Wind): na Route 212.
TM63 (Embargo): em Veilstone City.
TM64 (Explosion): no Game Corner
TM65 (Shadow Claw): consiga a Relic Badge.
TM66 (Payback): na Route 215.
TM67 (Recycle): no Eterna Condominiums, em Eterna City.
TM68 (Giga Impact): troque no Game Corner.
TM69 (Rock Polish): em Mt. Coronet, perto da entrada da Route 211.
TM70 (Flash): na Route 207 ou à venda no Veilstone Mart.
TM71 (Stone Edge): na Victory Road, em uma seqüência de rampas usando a Bicycle, ou troque na Battle Tower.
TM72 (Avalanche): consiga a Icicle Badge.
TM73 (Thunder Waver): troque na Battle Tower.
TM74 (Gyro Ball): troque no Game Corner.
TM75 (Swords Dance): troque no Game Corner.
TM76 (Stealth Rock): consiga a Coal Badge.
TM77 (Psych Up): na Route 211.
TM78 (Captivate): na Route 204, usando a habilidade Cut para chegar até ele, ou na Victory Road.
TM79 (Dark Pulse): na Victory Road.
TM80 (Rock Slide): no Mt. Coronet.
TM81 (X-Scissor): na Route 221 ou troque na Battle Tower.
TM82 (Sleep Talk): em Eterna Forest.
TM83 (Natural Gift): à venda no Veilstone Mart.
TM84 (Poison Jab): na Route 212.
TM85 (Dream Eater): em Valor Lakefront, usando a habilidade Rock Climb.
TM86 (Grass Knot): consiga a Forest Badge.
TM87 (Swager): na Pokémon Mansion, localizada na Route 212.
TM88 (Pluck:) em Floaroma Town, dentro de uma casa onde há um Cleffa.
TM89 (U Turn): em Canalave City, usando a habilidade Surf, ou troque no Game Corner.
TM90 (Substitute): em Old Chateau ou troque no Game Corner.
TM91 (Flash Cannon): consiga a Mine Badge.
TM92 (Trick Room): no hotel entre as Routes 213 e 214.

BATALHAS IMPORTANTES

Alguns pokémon são difíceis de serem capturados e/ou exigem muito treino para serem marcados na Pokédex. Esta lista indica os treinadores que você pode enfrentar para completar a Sinnoh Pokédex sem se preocupar em capturar todas essas criaturas antes de conseguir a National Pokédex.

Localização	Treinador	Pokémon
Route 205	Picknicker Karina	Piplup
Eterna Forest	Bug Catcher	Burmy
Route 207	Youngster Austin	Chimchar
Route 208	Aroma Lady Hanna	Combee
Route 210	Rancher Marco	Aipom
Route 212	PKMN Ranger Jeffrey	Primplup
Route 215	Ruin Maniac Calvin	Shielgon
Route 215	Ace Trainer	Monferno
Route 214	Ruin Maniac Brian	Cranidos
Route 214	Beauty Devon	Wormadam
Route 210	Ace Trainer Alyssa	Grotle
Route 210	Ace Trainer Ernest	Mothin
Route 221	Ace Trainer Shannon	Cherrim
Route 223	Swimmer Miranda	Lumineon
Victory Road	Ace trainer Omar	Rapidash, Rampardos e Carnivine
Victory Road	Ace Trainer Sydney	Clefable e Torterra
Victory Road	Veteran Edgar	Golem e Empoleon

Rival
Starly (Lv.26)
Buizel (Lv.25) ou Primplup (Lv.28)
Ponyta (Lv.25) ou Monferno (Lv.28)
Roselia (Lv.25) ou Grotle (Lv.28)

Após vencê-lo, continue no encalço do Galactic Grunt, que irá até perto da entrada do Lake Valor. Por fim, derrote-o na batalha.



Em seguida, você encontrará Cynthia mais uma vez e receberá o SecretPotion.

Palkia, o pokémon guardião da versão *Pearl* do novo jogo



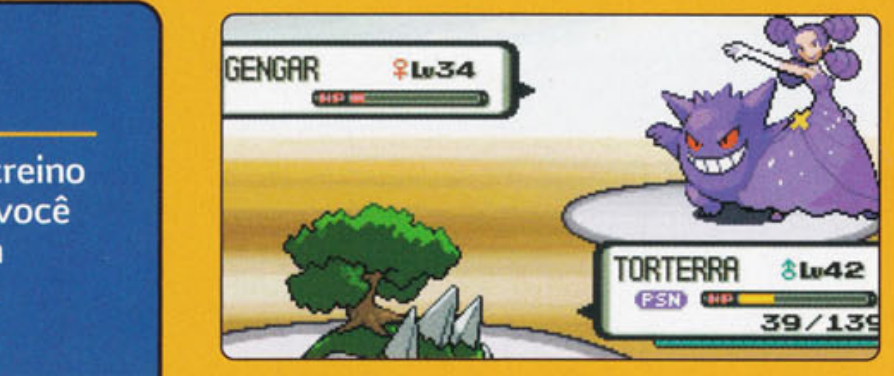
Voe até Solaceon Town com a habilidade Fly e siga para a Route 210. Use o item que ganhou de Cynthia para curar os Psyducks avistados anteriormente e, assim, fazer com que eles saiam do caminho.

Feito isso, Cynthia lhe dará o Old Charm, para que você o entregue à avó dela em Celestic Town. Para chegar lá, basta avançar pelo caminho que estava sendo bloqueado pelos Psyducks, usando a habilidade Defog para facilitar a caminhada.

Já em Celestic Town, um membro do Team Galactic estará causando problemas no centro da cidade. Derrote-o e a avó de Cynthia aparecerá para pegar o Old Charm. Em seguida, entre na caverna central para ganhar o HM03 (Surf), que, fora das batalhas, serve para você se locomover normalmente pela água (mar e rios).

A essa altura, já é possível lutar contra a líder do ginásio em Hearthome City, portanto, siga para lá – tenha em mente que os pokémon usados no local são todos do tipo Ghost. Para chegar à líder, você tem duas opções: ler as placas e escolher as portas certas (o caminho mais rápido) ou escolher as portas erradas (o caminho mais longo). A segunda opção faz com que você lute contra alguns treinadores, o que não é uma má idéia, já que é possível avistar alguns pokémon difíceis de serem encontrados para completar a Pokédex. A seqüência para abrir as portas certas é:

1) porta da direita;
2) porta do meio;
3) porta da esquerda;
4) porta da direita.





Gym Leader Fantina
Drifblim (Lv.32)
Mismagius (Lv.36)
Gengar (Lv.34)

Derrotando a líder, você ganha a quinta insígnia (Relic Badge) e consegue usar a habilidade Surf fora das lutas.

Saia do ginásio e voe para Jubilife City. De lá, vá para a saída no lado oeste da cidade e avance pela Route 218 em direção a Canalave City. Logo na primeira ponte, você precisará enfrentar seu rival mais um vez.

Rival
Staravia (Lv.31)
Heracross (Lv.30)
Ponyta (Lv.32) ou Monferno (Lv.35)
Roselia (Lv.32) ou Grotle (Lv.35)
Buizel (Lv.32) ou Prinplup (Lv.35)

Após vencê-lo, vá para o ginásio local, no qual o líder usa pokémon do tipo Steel. No local, existem vários elevadores, e você só consegue chegar ao líder escolhendo os certos. Logo na entrada, suba usando o elevador à extrema direita. Depois de passar por quatro elevadores, escolha o de cima e, por último, o de cima novamente. Agora é só seguir o caminho até o líder.

Gym Leader Byron
Bronzor (Lv.36)
Bastiodon (Lv.39)
Steelix (Lv.36)

Obtendo a sexta insígnia (Mine Badge), você agora consegue usar a habilidade Strenght fora das batalhas, para empurrar certos tipos de pedra. Antes de dar continuidade à aventura, vá para Iron Island – converse com o marinheiro que fica no canal bem no centro da cidade para ser levado de barco automaticamente até lá. Dentro da única caverna existente, encontre com Riley para participar de várias batalhas em dupla. Lembre-se de ter espaço no time para receber um ovo de Riolu, essencial para completar a Pokédex.







De volta a Canalave City, siga para biblioteca da cidade e converse com o Professor Rowan.



Após o papo, voltar ao Lake Valor, onde o Team Galatic estará esperando você para uma série de lutas. A última, contra o comandante Saturn, rola dentro da caverna.

Commander Saturn
Kadabra (Lv.35)
Toxicroack (Lv.37)
Bronzor (Lv.35)

Ao término da batalha contra Saturn, vá ao Lake Verity enfrentar a comandante Mars mais uma vez.

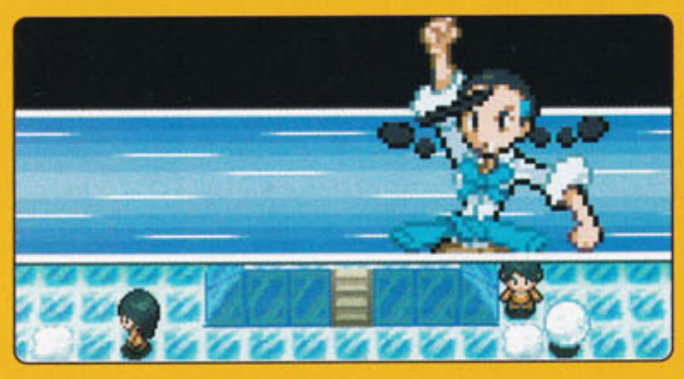
Commander Mars
Golbat (Lv.37)
Bronzor (Lv.37)
Purugly (Lv.39)

Vencida a batalha, o Professor Rowan pede para você verificar o Lake Acuity. Para chegar lá, voe até Eterna City, siga para o Mt. Coronet usando a Route 211 e, dentro da caverna, use a habilidade Strenght na parte nordeste para empurrar uma pedra e achar a entrada para o andar inferior. Assim que descer, dissipe a neblina usando o Defog para facilitar a seu avanço. Siga para o norte até achar outra escada e a saída para a Route 206. Prossiga pela Route 207 e não deixe de procurar pelo HM08 (Rock Climb) em meio à nevasca – ele fica bem próximo a uma das poucas casas que existem ao longo do caminho.



Continue para o norte até chegar à área do Lake Acuity. Por enquanto, membros do Team Galactic bloqueiam a entrada. Siga pela direita e avance até chegar a Snowpoint City. Visite o ginásio da cidade – cuja líder usa pokémon do tipo Ice – e siga os passos a seguir para escorregar da maneira certa pelo piso e destruir as bolas de neve no centro:

1) A partir da entrada, dê um passo para a esquerda e, depois, siga para o norte;
2) Volte à porta escorregando para baixo, dê dois passos para direita e suba;
3) Vá para direita, suba a escada, escorregue para o norte e, então, para a esquerda. Dê mais um passo a esquerda, escorregue para o sul e depois para a esquerda;
4) Suba a escada à esquerda até o andar mais alto, escorregue uma vez para o norte, depois para a direita e, em seguida, para baixo. Por fim, escorregue para a direita;
5) De novo, suba pela esquerda até o andar mais alto. Escorregue duas vezes para cima e uma para esquerda;
6) Escorregue para a esquerda, desça e dê um passo para a direita;
7) Suba pela esquerda mais uma vez e, após a última escada, escorregue para baixo, direita, cima, esquerda, baixo e direita;
8) Vá para baixo, para a esquerda e suba a escada. Siga para o norte, escorregue para a esquerda, cima e direita. Agora volte para a frente da porta e sigua reto até a líder.



Gym Leader Candice
Snover (Lv.38)
Abomasnow (Lv.42)
Sneasel (Lv.38)
Medicham (Lv.40)

Saindo vitorioso da luta, você recebe a sétima insígnia (Icicle Badge) e pode usar a habilidade Rock Climb fora das batalhas, para escalar certos locais. Agora, a passagem para Lake Acuity estará aberta. Siga para lá e, após escutar a conversa sobre o Team Galactic, voe direto para Veilstone City. Fale com o Galactic Grunt em frente ao Galactic Building para conseguir uma Storage Key. Ela é invisível e fica no ponto onde o Galactic Grunt estava antes de correr – para encontrá-la, basta se aproximar do local e pressionar o botão A. Vá até o Galactic Warehouse (onde você pegou o HM02 anteriormente) e use a chave.

Ao entrar no prédio, desça a escadaria e siga pela direita até encontrar um conjunto de escadas. Quando avistar dois pontos de teletransporte, escolha o da esquerda. Depois, teletransporte-se de novo e suba a escada. Continue para a esquerda e pegue a Galactic Key. Saia da Galactic Warehouse e siga para o prédio principal. Use a nova chave para conseguir subir a escada, siga pela direita e entre na primeira sala para usar o teletransportador. Depois, suba a escada, siga pela esquerda e entre no teletransportador da esquerda. Suba a última escada e se prepare para enfrentar o líder do Team Galactic.



Galactic Boss Cyrus
Murkrow (Lv.40)
Golbat (Lv.40)
Sneasel (Lv.43)

Ao derrotá-lo, você recebe a Masteball. Siga pela direita e entre no teletransportador para enfrentar o comandante Saturn pela última vez.

Commander Saturn
Kadabra (Lv.38)
Bronzor (Lv.38)
Toxicroak (Lv.40)

Vencida a batalha, aperte o botão na máquina para libertar os três pokémon lendários: Uxie, Mesprit e Azelf.



Saia do prédio e voe para Oreburgh City. Prossiga pela Route 207 e entre no Mt. Coronet. Lá dentro, vá para o norte, use a habilidade Surf e, depois, a Rock Climb para subir ao segundo andar. Avance para a esquerda até avistar uma ponte e passe por cima dela para continuar em direção ao norte. Mais adiante, vire à direita para achar outra ponte. Atravesse por cima dela e dê a volta por baixo para achar uma porta. Entre e prossiga pelas escadas. Na bifurcação, siga para o norte. Alguns Galactic Grunts aparecerão no seu caminho. Após enfrentá-los, você sairá em uma área com neve. Siga à direita, continue para o norte, use o Rock Climb uma vez e avance para a esquerda até encontrar uma caverna. Novos confrontos contra Galactic Grunts rolarão em seqüência até você achar a saída. Do lado de fora, desça as escadas, porém não entre na primeira caverna. Em vez disso, siga pela esquerda usando o Rock Climb. ▶







Continue para a esquerda até encontrar uma nova entrada. Derrote todos os inimigos que surgirem no caminho para chegar à sala final, onde você participará de uma luta em dupla ao lado do seu rival. É bom lembrar, no entanto, que para entrar na sala é necessário que pelo menos dois dos seus pokémon estejam vivos.

Commander Jupiter
Bronzor (Lv.41)
Skuntank (Lv.46)
Golbat (Lv.41)

Commander Mars
Bronzor Lv.41
Purugly Lv.45
Golbat Lv.42

Na seqüência, você enfrenta o líder do Team Galactic novamente.

Galactic Boss Syrus
Honchkrow (Lv.45)
Gyarados (Lv.45)
Crobat (Lv.46)
Weavile (Lv.48)

Com o líder fora do caminho, você fica livre para capturar o pokémon guardião (Dialga na versão *Diamond* e Palkia na versão *Pearl*). Caso não tenha nenhuma Pokéball, perca a batalha contra a criatura de propósito para voltar automaticamente à última cidade que visitou. E não se preocupe, pois o monstro estará no mesmo local quando você voltar até ele.



Depois do guardião, você pode capturar os três pokémon lendários, cada um em um lago diferente: Uxie no Lake Acuity, Azelf no Lake Valor e Mesprit no Lake Verity. Exceto o último, que depois de encontrado fica voando por todo o continente (use a função 13 do Pokétch para achá-lo mais facilmente), os outros dois permanecem no mesmo local. Além de capturar os três, não deixe de ir a Celestic Town para ver o guardião da versão diferente da sua e, assim, marcá-lo na Pokédex.

Após completar as tarefas, voe para Veilstone City e siga para Valor Lakefront (o personagem que bloqueava a passagem para a Route 222 não estará mais lá). Prossiga pela rota e você chegará a Sunyshore City. Vá direto ao Vista Lighthouse para encontrar o líder do ginásio local, que abrirá o mesmo em seguida. Entre no local sabendo que os treinadores usam pokémon do tipo Electric e que o caminho até o líder é cheio de engrenagens – as quais giram quando você pisa nos botões certos. A seqüência certa é:

Sala 1: pise no botão verde da direita e no verde da esquerda;
Sala 2: pise três vezes no botão azul, dê a volta na sala pelo canto esquerdo, pise uma vez no botão azul do alto da tela e depois uma vez no botão verde;
Sala 3: pise no botão vermelho da direita e no vermelho da esquerda. Suba a escada da esquerda, pise no botão verde duas vezes e depois no botão azul uma vez. Desça pelo lado direito, pise no botão vermelho da direita e suba de volta para enfrentar o líder.

Gym Leader Volkner
Raichu (Lv.46)
Octlerry (Lv.47)
Ambipon (Lv.47)
Luxray (Lv.49)

Com a oitava e última insígnia (Beacon Badge) em mãos, não só a habilidade Waterfall (HM07) ficará disponível para uso fora dos combates – ela serve para navegar cachoeiras acima –, como também o caminho para encontrar a Elite Four será aberto. Antes de entrar na Route 223, pegue o HM07 com Jasmine.



Sua próxima parada, Victory Road, fica ao norte da Route 223. Tenha certeza de estar com os seus melhores pokémon e lute com o máximo de treinadores que puder, já que muitos deles possuem criaturas até então nunca vistas. Já em Victory Road, o caminho a ser percorrido é: na entrada, siga por três pontes até um caminho onde é possível usar o Rock Climb. Desça e siga pela esquerda até encontrar uma escada. Suba por ela e continue em direção ao norte. Suba ao próximo andar para encontrar outras escadas. Siga para o sul, usando o Rock Smash e o Strenght para abrir caminho. Ao encontrar um caminho com duas pedras, use o Strenght na da esquerda, dê a volta e empurre-a para a posição original para poder continuar.



Ao encontrar mais três pedras que podem ser movidas, empurre-as para a direita e continue em direção ao norte até a próxima escada. Passe pela ponte, use o Rock Climb e vá para a esquerda. Suba, siga à direita para achar mais uma escada e desça por ela. Continue descendo até ser obrigado a usar o Surf. Na bifurcação, escolha o caminho da direita e avance até encontrar uma cachoeira. Use o Waterfall para subir por ela, prossiga para a esquerda e depois para baixo. Encontrando a escada, suba, vá para a esquerda, desça, vire à direita e suba usando o Rock Climb. Agora é só seguir em frente até a porta da Pokémon League. Ao tentar entrar na sala da Elite Four, seu rival irá desafiá-lo para uma última batalha.

Rival
Steraptor (Lv.48)
Snorlax (Lv.51)
Heracross (Lv.50)
Floatzel (Lv.49) ou Empoleon (Lv.53)
Rapidash (Lv.49) ou Infernape (Lv.53)
Roserade (Lv.49) ou Torterra (Lv.53)

Recupere a energia dos seus pokémon após o combate e compre o máximo de itens de regeneração (Potion, Super Potion, Hyper Potion, etc) que puder. Além disso, não deixe de consultar a tabela de ataques no início do roteiro para conhecer as fraquezas dos monstros dos oponentes e usar seus pokémon mais fortes e eficazes contras eles.

Elite Four Aaron
Dustox (Lv.53)
Beautyfly (Lv.53)
Heracross (Lv.54)
Vespiqueen (Lv.54)
Drapion (Lv.57)

Elite Four Bertha
Quagsire Lv.55
Hippowdon Lv.59
Sudowoodo Lv.56
Golem Lv.56
Whiscash Lv.55

Elite Four Flint
Rapidash (Lv.58)
Lopunny (Lv.57)
Steelix (Lv.57)
Infernape (Lv.61)
Drifblim (Lv.58)



Elite Four Lucian
Mr. Mime (Lv.59)
Alakazam (Lv.60)
Girafarig (Lv.59)
Brozong (Lv.63)
Medicham (Lv.60)

Com o quarto membro derrotado, é hora de enfrentar a campeã, Cynthia. O time dela é bastante equilibrado, portanto tenha certeza de que a opção Battle Style (no menu Options) esteja em Shift, assim você consegue mudar de pokémon antes que ela coloque outro em batalha. Fazendo isso, você fica sempre em vantagem.

Champion Cynthia
Spiritomb (Lv.61)
Gastrodon (Lv.60)
Milotic (Lv.63)
Roserade (Lv.60)
Garchomp (Lv.66)
Lucario (Lv.63)

Pronto, você é o novo campeão. Mas nem pense em relaxar, pois ainda existem muitas outras áreas a serem exploradas no continente do jogo, principalmente se, a essa altura, você já conseguiu completar a Sinnoh Pokédex. ▶



POKéTCH ATUALIZADO

Conheça todas as funções do novo apetrecho e saiba como consegui-las – mesmo que você nunca use a maior parte delas durante a aventura

Nº	NOME	LOCALIZAÇÃO	FUNÇÃO
01	Digital Clock	Já vem com o Pokétch	Relógio digital
02	Calculator	Já vem com o Pokétch	Calculadora
03	Memo Pad	Em Jubilife City, com o dono da Pokétch Co., depois de conseguir uma insígnia	Quadro para anotações
04	Step Counter	Já vem com o Pokétch	Contador de passos – útil para saber quanto falta para um ovo chocar
05	Your Party	Já vem com o Pokétch	Mostra os monstros do seu time
06	Happiness Checker	Pokémon Center de Eterna City	Usado para verificar o nível de felicidade dos seus pokémon
07	Dowsing Machine	Route 207, com Dawn/Lucas	Serve para encontrar itens invisíveis
08	Berry Checker	Route 208, na casa do Berry Master	Usado para monitorar os locais onde você plantou berries
09	Breeding Center Checker	Daycare Center de Solaceon Town, após colocar criaturas para cruzar	Serve para verificar a evolução dos pokémon guardados no Daycare Center
10	Pokémon History	Solaceon Town	Mostra os últimos pokémon capturados
11	Counter	Veilstone City, no segundo andar do Veilstone Mart	Contador simples
12	Analog Clock	Em Celestic Town, dentro de uma das casas	Relógio analógico
13	Marking Map	Em Jubilife City, com o dono da Pokétch Co., depois de conseguir três insígnias	Mapa com opção de marcar lugares. Mostra também a localização do Mesprit e Cresselia
14	Wireless Searcher	Em Jubilife City, com o dono da Pokétch Co., depois de conseguir cinco insígnias	Procura jogadores usando a conexão Wireless do DS
15	Coin Toss	Em Valor Lakefront, em uma das casas que só podem ser visitadas usando o Rock Climb	Uma moeda para tirar cara ou coroa
16	Type Chart	Em Jubilife City, com o dono da Pokétch Co, depois de conseguir sete insígnias	Mostra a eficácia de um determinado ataque contra um tipo de pokémon
17	Calendar	Leve um pokémon de nature Serious até a casa ao lado da estátua de Munchlax, em Sunyshore City	Calendário
18	Drawing Board	Leve um pokémon de nature Naive até a casa ao lado da estátua de Munchlax, em Sunyshore City	Quadro para desenhar
19	Roulette	Leve um pokémon de nature Quirky até a casa ao lado da estátua de Munchlax, em Sunyshore City	Roleta
20	Pokéradar Checker	Com o Professor Oak, no Pal Park	Serve para ver os recordes de pokémon enfrentados em seqüência usando o Pokéradar
21	Kitchen Timer	Mostre um Snorlax a uma garota no Pal Park	Marcador de contagem regressiva
22	Color Changer	Mostre um Kecleon a uma garota no Pal Park	Muda a cor do Pokétch
23	Matchup Checker	Evento da Nintendo	Verifica se dois monstros podem cruzar
24	Stopwatch	Evento da Nintendo	Cronômetro
25	Alarm Clock	Evento da Nintendo	Alarme

GUIA DE CAÇA

Em outras palavras: não deixe um único espaço vazio na nova Pokédex



Se você é iniciante na série *Pokémon*, saiba que mais importante do que chegar ao final da aventura, é capturar todos os monstros existentes de cada nova versão. Em *Diamond/Pearl*, a busca por criaturas se divide em antes e depois de conseguir a National Pokédex (a segunda versão do aparelho, que só fica disponível depois que você completa a Sinnoh Pokédex). Conheça as diferentes maneiras de se obter todos os pokémon do jogo.



GRAMA E ÁGUA

A forma mais comum de encontrar pokémon: perambular em locais com grama alta ou navegar usando a habilidade Surf. Para facilitar sua vida, verifique a Pokédex sempre que avistar pokémon em batalhas contra treinadores – assim você descobre onde esses monstros aparecem com mais freqüência. A única grande mudança em relação à última versão da série é o retorno da mudança de horário no universo do jogo, o que influência na aparição das criaturas (algumas só aparecem à noite; outras, só durante o dia). O bom disso é que o relógio do jogo é baseado nas configurações do DS, então você pode mudá-las a qualquer momento para encontrar determinados pokémon quando bem entender. Só tenha em mente que isso fará com que você tenha problemas com berries plantadas, eventos diários, entre outras coisas, que demorarão muito mais para acontecer.



PESCA



Em *Diamond/Pearl*, a vara de pescar funciona de uma forma um pouco diferente das gerações anteriores: após usá-la (selecionando-a seção Key Itens do menu Bag), basta pressionar o botão A na hora em que o sinal de exclamação aparecer sobre a cabeça do seu personagem. Existem três tipos de varas, que são encontradas em locais diferentes e servem para fisgar criaturas específicas dependendo do lugar onde são usadas. Descubra que locais são esses:

Old Rod
Localizada entre a Route 218 e Jubilife City. Serve apenas para pescar Magikarps.

Good Rod
Localizada na Route 209. Consegue fisgar Barboach, Finneon, Goldeen, Gyarados, Horsea (Route 226), Magikarp, Poliwag (Route 225) e Remoraid.

Super Rod
Localizada na Fight Area, que fica acessível somente depois que você completa a Sinnoh Pokédex e vence o grupo Elite Four. Os pokémon que podem ser encontrados com ela são: Carvanha (Great Marsh), Chinchou (Route 220), Clamperl (Route 219 e Route 221), Corpish (Celestic Town), Crawdaunt (Celestic Town), Dragonair, Dratini (Mt. Coronet, em uma área próxima a uma cachoeira), Gyarados, Lanturn (Route 230), Lumineon, Luvdisc (Route 224), Octillery, Poliwhirl (Route 225), Quillfish (Iron Island), Relicanth (Route 226), Seadra (Route 226), Seaking, Sharpedo (Route 213 e Route 222), Shellder (Fuego Ironworks, Valley Windworks e Route 205), Staryu (Sunyshore City e Canalave City), Wailmer, Wailord (Route 223 e Route 230) e Wishcash.



HONEY

Em *Diamond/Pearl*, existem árvores amarelas nas quais você pode usar o item Honey (mel) para atrair pokémon até o local. É possível comprar o item em Floaroma Meadow. Os monstros que só podem ser capturados dessa maneira são: Aipom, Burmy, Cherubi Combee, Heracross e Munchlax, que, às vezes, aparecem para tentar roubar o item.







GREAT MARSH

Localizado em Pastoria City, funciona como o Safari Zone da versão *Red/Blue*: você paga 500 e tem direito a 30 Safari Balls e a 500 passos para procurar e capturar criaturas. A única diferença é a existência de um pântano que dificulta na hora de passear entre as áreas.

Após completar a Sinnoh Pokédex, vários outros pokémon começam a aparecer no local. Para achar os mais raros, use sempre o binóculos do segundo andar. Abaixo, você descobre os monstros que pode capturar no Great Marsh.



Aparecem o tempo todo, desde o início: Psyduck, Hoothoot, Noctowl, Marill, Wooper, Quagsire, Azurill, Starly, Bidoof, Bibarel e Budew.

Aparecem somente alguns dias, desde o início: Golduck, Roselia, Staravia, Skorupi, Drapion, Croagunk, Toxicroak e Carnivine.

Aparecem somente depois que você consegue a National Pokédex: Paras, Exeggcute, Kangaskhan, Yanma, Shroomish e Gulpin.

Aparece somente com o cartucho da versão *FireRed* no slot 2 do DS: Arbok.

CARTUCHOS ANTIGOS NO SLOT 2 DO DS

Não é só no Great Marsh que pokémon aparecem caso você tenha cartuchos de versões antigas conectados ao slot 2 do DS. Veja:

Qualquer cartucho
Haunter e Gengar (Old Chateau).

Ruby
Seedot (Eterna Forest, Route 203, Route

204 e Route 210), Nuzleaf (Route 210 e Route 229), Mawile (Iron Island), Zangooze (Route 208 e Route 210), Solrock (Mt. Coronet, Spring Path, Turnback Cave, Lake Verity, Lake Valor e Lake Acuity).

Sapphire
Lotad (Route 203, Route 204, Route 205 e Route 212), Lombre (Route 212 e Route 229), Sableye (Iron Island), Seviper (route 208, 210 norte), Lunatone (Mt. Coronet, Spring Path, Turnback Cave, Lake Verity, Lake Valor, Lake Acuity)

Emerald
Pineco (Eterna Forest, Route 203, Route 204, Route 210 e Route 229), Gligar (Stark Montain, Route 206, Route 207, Route 214, Route 215 e Route 227), Shuckle (Route 224), Teddiursa (Acuity Lakefront e Route 211), Ursaring (Lake Acuity, Route 216 e Route 217).

FireRed
Caterpie (Route 204), Metapod (Eterna Forest), Ekans (Route 212), Growlithe (Route 201 e Route 202), Elekid (Valley Windworks e Route 205)

LeafGreen
Weedle (Route 204), Kakuna (Eterna Forest), Sandshrew (Wayward cave), Sandslash (Route 228), Vulpix (Route 209 e Route 214), Magby (Stark Montain e Route 227).

TROPHY GARDEN

Trata-se de uma mansão localizada na Route 212. Converse com o dono do local todos os dias para ter acesso aos seguintes pokémon:



Pokémon que aparecem sempre: Staravia, Roselia, Pichu, Kricketune e Pikachu.

Pokémon raros (aparece um por dia): Clefairy, Jigglypuff, Meowth, Chansey, Eevee, Porygon, Cleffa, Igglybuff, Marill, Azurill, Plusle, Minun, Castform, Bonsly, Mime Jr. e Happiny.

POKéRADAR

Após conseguir a National Pokédex, encontre o Professor Oak no Pal Park para ganhar o Pokéradar, que serve para localizar criaturas específicas em cada uma das Routes do jogo. Funciona assim: com o personagem em um local de grama alta, ative o item (na seção Key Itens do menu Bag) e vários pontos da grama irão se mover. Depois, é só andar até um deles para ter a chance de achar um pokémon raro. Quanto maior o número de criaturas vencidas na seqüência usando esse método, maiores serão as chances de encontrar certos monstros, com atributos melhores, e até de cor especial. Use o Pokéradar nos locais listados abaixo para encontrar as seguintes criaturas:

Route 201: Nidoran e Nedoran.
Route 202: Sentret.
Route 203 e Route 204: Ralts e Kirlia.
Route 204: Sunkern.
Route 205: Hoppip, Skiploom (versão *Diamond*) e Slopoke (versão *Pearl*).
Route 206: Baltoy.
Route 207: Larvitar (versão *Diamond*) e Stantler (versão *Pearl*).
Route 208 e Route 211: Tyrogue.
Route 209 e Route 210: Tauros e Miltank.
Route 210: Kecleon (versão *Diamond*) e Bagon (versão *Pearl*).
Route 211: Swablu.
Route 212: Smeargle e Grimer.
Route 213: Swellow
Route 214 e Route 215: Mightyena (versão *Diamond*) e Houndoom (versão *Pearl*)
Route 216, Route 217 e Acuity Lakefront: Snorunt.
Route 218: Ditto.
Route 221 e Valor Lakefront: Nidorina e Nidorino.
Route 222: Flaaffy.
Route 224: Duskull e Dusclops.
Route 225 e Route 226: Mankey e Primeape.
Route 227 e Stark Montain: Torkoal.
Route 228: Trapinch e Vibrava.
Route 229: Venonat e Venomoth.
Route 230: Togepi.
Valley Windworks: Mareep.
Eterna Forest: Nincada.
Fuego Ironworks: Aron (versão *Diamond*) Hoppip e Skiploom (versão *Pearl*)
Mt. Coronet: Loudred.
Lake Verity, Lake Valor e Lake Acuity: Wobbuffet.



MANADAS

Quando completar a Sinnoh Pokédex e vencer a Elite Four, uma garota em Sandgem Town passará a indicar diariamente a localização de manadas de pokémon. Basta conversar com ela para saber aonde ir. As criaturas encontradas dessa maneira são:

Route 201: Doduo.
Route 202: Zigzagoon.
Route 203: Cubone.
Route 206: Nosepass.
Route 207: Phanpy.
Route 208: Dunsparce.
Route 209: Snubbull.
Route 213: Absol.
Route 214: Spoink.
Route 215: Drowzee.
Route 216: Delibird.
Route 217: Swinub.
Route 218: Voltorb.
Route 221: Farfetch'd.
Route 222: Skitty.
Route 224: Natu.
Route 225: Makuhita.
Route 226: Krabby.
Route 227: Spinda.
Route 228: Beldum.
Route 229: Pidgey.
Route 230: Corsola.
Valley Windworks: Electrike.
Eterna Forest: Slakoth.
Fuego Ironworks: Magnemite.
Lake Verity: Surskit.
Lake Valor: Lickitung.
Lake Acuity: Smoochum.



PAL PARK

Localizado na Route 221, o Pal Park só ▶

começa a funcionar depois que você completa a Sinnoh Pokédex. É nele que você consegue transferir seus pokémon de versões antigas para *Diamond/Pearl*. No entanto, é importante conhecer as regras antes de fazer isso:



1) É um caminho só de ida: uma vez transferidos para *Diamond/Pearl*, os pokémon não podem mais voltar às versões de onde saíram;
2) É possível transferir pokémon equipados com itens diferentes, mas todos devem estar depositados em uma box;
3) Você só pode transferir seis criaturas de cada cartucho por dia. Alterar o relógio do DS ou trocar de aparelho faz a contagem reiniciar, portanto nem pense nisso;
4) Não é possível transferir pokémon com habilidades aprendidas por meio do uso de HMs, mesmo que elas não existam em Diamond/Pearl – até mesmo o Dive, de *FireRed/Leaf Green*, entra na roda, apesar de ele não ser considerado um HM;
5) Os pokémon transferidos não vão direto para a sua lista, mas sim para o Pal Park. Ou seja, para tê-los em *Diamond/Pearl*, é preciso recapturá-los neste parque.

Os pokémon que só podem ser adquiridos desta forma são: Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartortle, Blastoise, Tangela, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Chikorita, Bayleef, Meganium, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-oh, Celebi, Treecko, Grovyle, Sceptile, Torchic, Combusken, Blaziken, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Tropius, Regirock, Regice, Registeel, Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi e Deoxys.

EVOLUÇÃO

Evoluir criaturas é outra maneira de se conseguir pokémon. É importante saber, porém, que existem diversos tipos de evolução. Descubra quais são elas a seguir:



Happiness + horário: é o tipo de evolução que só ocorre em determinados horários e se o pokémon estiver com dois corações de Happiness (verifique usando a função 6 do Pokétch). Budew e Riolu evoluem para Roselia e Lucario (respectivamente) durante o dia. Já o Chingling só evolui para Chimecho durante à noite.

Por gênero: em alguns casos, o sexo do pokémon define a criatura na qual ele evoluirá. Por exemplo: um Combee só evolui para Vespiqueen se for fêmea. No caso de Burmy, as fêmeas se transformam em Wormadam, enquanto que os machos se tornam Mothim.

Áreas específicas: Nosepass e Magneton só evoluem para Probopass e Magnezone (respectivamente) se subirem de Level quando você está em Mt. Coronet. O Eevee, por usa vez, pode evoluir em duas criaturas novas: para Leafeon, suba de Level próximo a Moss Rock em Eterna Forest; para Glaceon, suba de Level próximo a Ice Rock, na Route 217.



Golpe aprendido: são monstros que evoluem só depois de aprender certos golpes, como Aipom (golpe Double Hit), Bonsly, Mime Jr. (golpe Mimic), Lickitung (golpe Rollout), Tangela, Yanma e Piloswine (golpe Ancientpower). Exceto pelo Piloswine, que precisa ser levado ao Move Relearner, em Pastoria City, para aprender o golpe, todos os demais aprendem conforme alcançam um determinado Level.

Uso de pedras: assim como nas versões anteriores, só é possível evoluir alguns pokémon com o uso de pedras especiais, que podem ser obtidas por meio da habilidade Pickup. As criaturas que evoluem dessa forma são: Murkrow, Misdreavus (Dusk Stone), Roselia, Togetic (Shiny Stone), Kirlia e Snorunt (Dawn Stone) – os dois últimos são, respectivamente, macho e fêmea.

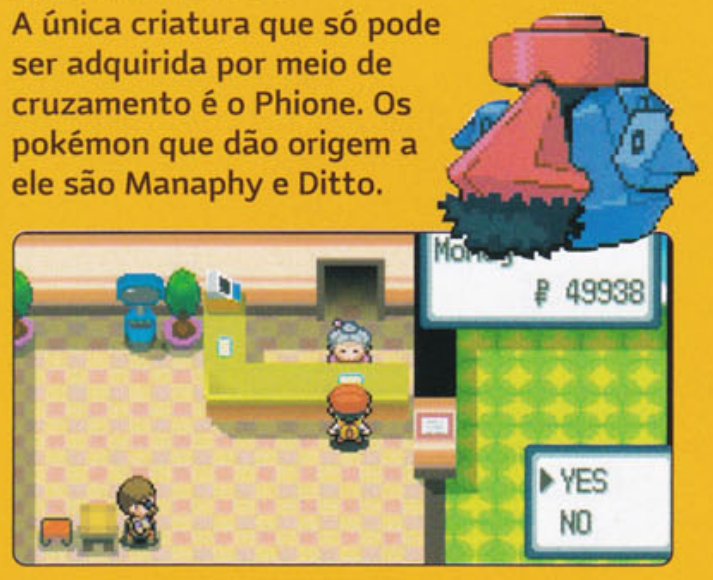
Time: você só consegue obter o Mantine (evolução do Mantyke) se um Remoraid estiver no seu time quando o primeiro subir de Level.

Item + troca: é a evolução que rola apenas se o pokémon for trocado enquanto está equipado com um item específico.
Os que se encaixam nesse grupo são:
Electabuzz para Electivire, com o item Electrizer (encontrado apenas em alguns Elekids selvagens);
Rhydon para Rhyperior, com o item Protector (encontrado na Route 228);
Magmar para Magmortar, com o item Magmarizer (encontrado apenas em alguns Magbys selvagens);
Porygon2 para Porygon-Z, com o item Dubious Disc (encontrado na Route 225);
Dusclops para Dusknoir, com o item Reaper Cloth (encontrado na Route 229).

Item + Level + horário: é óbvio – a criatura só evolui se subir de Level em um determinado horário e se estiver equipado com um item específico. Os três únicos monstros deste grupo são:
Happiny, que precisa do item Oval Stone (encontrado na Lost Tower) e evolui para Chansey durante o dia;
Gligar, que requer o Razor Fang (à venda no Battle Park) e evolui para Gliscor à noite;
Sneasel, que precisa do Razor Claw (à venda no Battle Park ou encontrado na Victory Road) e evolui para Weavile também à noite.

CRUZAMENTO

A única criatura que só pode ser adquirida por meio de cruzamento é o Phione. Os pokémon que dão origem a ele são Manaphy e Ditto.



POKÉMON COM MÚLTIPLAS FORMAS

Alguns monstros possuem mais de uma forma. Na maioria dos casos, isso não influencia em nada em seus atributos, mas duas espécies fogem a essa regra.

Deoxys: este pokémon altera sua forma em Veilstone City, ao tocar nos meteoros que ficam no lado leste da cidade: o que isolado ao norte o transforma em Deoxys do tipo Speed (mais rápido), enquanto que o que fica entre os outros três faz ele ficar do tipo Normal. Os dois últimos meteoros ficam em um buraco maior: o da direita transforma a criatura no tipo Attack (com poder de ataque maior); já o da esquerda faz ele se tornar do tipo Defense (com defesa melhor).

Wormadam
Wormadam evolue de Burmy fêmea (o macho evolue para Mothim) e pode ter atributos diferentes dependendo do local em que você luta antes da evolução. Se quiser uma Wormadam do tipo Grass/Bug, precisa colocar uma Burmy para lutar em uma área com grama para deixá-la na cor verde. Se deseja uma do tipo Ground/Bug, deve lutar dentro de cavernas para deixá-la

na cor amarela. Por último, para ter uma Wormadam do tipo Steel/Bug, basta lutar dentro de um prédio e, assim, torná-la vermelha. Uma vez escolhido o tipo, mantenha a cor equivalente até o Level 20, quando acontece a evolução.

REQUISITOS ESPECÍFICOS

Alguns pokémon aparecem uma única vez no jogo – e isso se você cumprir alguns requisitos. Para não perder a oportunidade, lembre-se de levar muitas Pokéballs e de salvar o progresso antes de cada luta.

Spiritomb: o primeiro passo é conseguir uma Odd Keystone (que pode ser encontrada na Route 209 ou no Underground – uma área subterrânea exclusiva para atividades em rede local). Com ela em mãos, use-a no poço localizado na mesma Route 209. Feito isso, é necessário conversar com 32 pessoas no Underground. Caso você não tenha tantos amigos assim, pode entrar e sair do Underground para conversar com as mesmas pessoas até alcançar o número desejado. O Spiritomb surgirá no poço da Route 209 depois disso.

Rotom: complete a Sinnoh Pokédex e vá, à noite, para o Old Chateau, em Eterna Forest. O pokémon, com Level 15, aparece assim que você examina uma das TVs do local.

Heatram: este pokémon fica escondido na Stark Montain. Vá até lá para participar de uma batalha em dupla com um garota. No final do labirinto, você encontrará uma pedra que, em seguida, será roubada pela garota. Vá para a Survival Area e converse com ela. Depois, volte ao local onde coletou a pedra e encontrará um Heatram de Level 70.

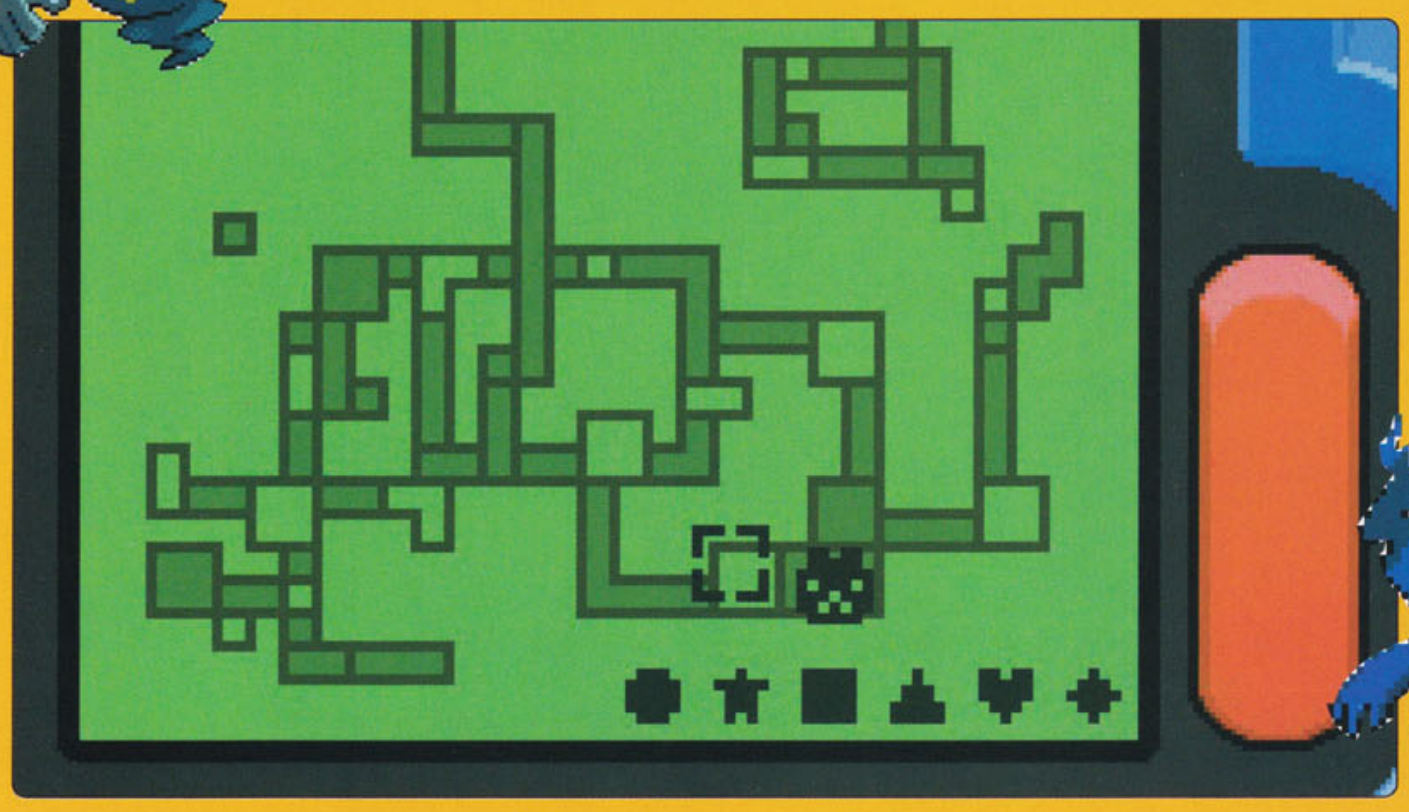


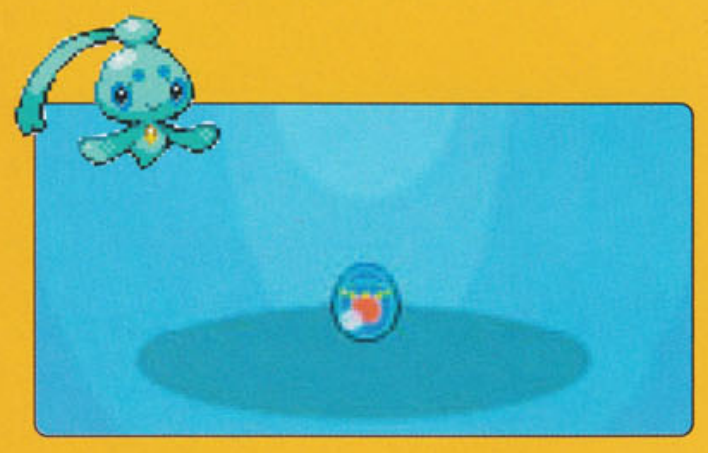
Regigigas: fica em um templo em Snowpoint City, mas você só pode encontrá-lo se transferir para o Pal Park, recapturar e levar os pokémon Regice, Regirock e Registeel até o local. No final do labirinto você econtra a criatura, que tem Level 70.

Giratina: após vencer o grupo Elite Four, você encontra uma área chamada Spring Path à direita da Route 214. Procure pelo monstro – de Level 70 – dentro de uma caverna chamada Turnback Cave. O local possui um labirinto totalmente aleatório. É preciso achar três pilares para conseguir encontrar a criatura.

Cresselia: converse com a criança doente em Canalave City e o pai da mesma pedirá para você ir até Fullmoon Island coletar um item chamado Lunar Wing. Ao chegar lá, Cresselia fugirá. A partir daí, basta usar a função 13 do Pokétch para rastreá-la.

Manaphy: termine a versão *Pokémon Ranger* (DS) e acesse o Ranger Net, que fica na tela inicial do jogo. Quando a mensagem "Play on a Special Mission" aparecer, pressione simultaneamente R, X e esquerda no direcional. Quando a mensagem "Enter the password has been added" surgir, toque na tela para salvar. Volte para o Ranger Net, escolha "Enter the password" e insira o código P8M2-9D6F-43H7. Fazendo isso, uma mensagem informando o surgimento de uma nova missão no jogo aparecerá. Reinicie o jogo, acesse o Ranger Net novamente, selecione a opção "Recover the Precious Egg" e complete a nova missão para ganhar o ovo de Manaphy. Retorne ao Ranger Net e acesse a opção "Check the Egg" enquanto deixa outro DS com *Diamond/Pearl* ligado na tela principal (é preciso que você já tenha a Sinnoh Pokédex para fazer isso). Em *Ranger*, selecione a opção "Send Message" para enviar o ovo e a opção "Link with Pokémon Ranger" surgirá embaixo da "New Game" em *Diamond/Pearl*. De volta à versão *Ranger*, clique em "Transfer". Depois disso, o ovo de Manaphy ficará disponível em qualquer Mart do novo jogo.





FÓSSEIS

Ao contrário das versões anteriores, encontrar fósseis para ressuscitar pokémon em *Diamond/Pearl* não é uma tarefa absurdamente difícil. No Underground (saiba mais na página 72), é possível encontrar vários deles, que precisam ser levados ao Oreburgh Minning Museum para serem ressuscitados (converse com o cientista atrás do balcão para fazer isso).
Antes de completar a Sinnoh Pokédex, os únicos fósseis que você encontra são o Skull Fossil (revive Cranidos), na versão *Diamond*, e o Armor Fossil (revive Shieldon), na versão *Pearl*. que revive Shieldon. Com ela completa, é possível encontrar, em ambas versões, os seguintes fósseis: Dome Fossil (revive Kabuto), Helix Fossil (revive Omanyte), Old Amber (revive Aerodactyl), Claw Fossil (revive Anorith) e Root Fossil (revive Lileep).



EVENTOS ESPECIAIS

Por enquanto, os três últimos novos pokémon (Darkrai, Shaymin e Arceus) não podem ser capturados no jogo. A única forma de consegui-los é por meio de eventos especiais no jogo que a Nintendo prepara periodicamente. O primeiro rolou no dia 14 de julho de 2007 no Japão, data de lançamento do novo filme da franquia. Nesse dia, os jogadores puderam baixar o Darkrai enquanto assistiam ao longa. Shaymin e Arceus poderão ser distribuídos dessa forma no futuro, mas, por ora, a Nintendo não confirmou nada. ▶



MONSTROS EM REDE



Dê uma trégua para o seu Cabo Link. Afinal, fio é coisa do passado em *Diamond/Pearl*

Antes de mais nada, é importante esclarecer a principal dúvida dos novos jogadores em relação às opções do DS: a diferença entre Wireless e Wi-Fi. Wireless é uma rede local sem fio, ou seja, uma conexão direta entre dois portáteis em um mesmo local. Wi-Fi, por outro lado, é a conexão do aparelho à internet – mais precisamente à rede Nintendo Wi-Fi Connection – por meio de um roteador com suporte à tecnologia homônima (acesse ***tinyurl.com/bqmq4*** para descobrir quais são compatíveis com o DS) ou de um Nintendo Wi-Fi USB Connector.

As opções Wireless vão desde combates e trocas de criaturas (realizadas na Union Room, localizada no segundo andar dos Pokémon Centers), até concursos de beleza (no Contest Hall, em Hearthome City) e brincadeiras como pique-bandeira (no Underground, que você acessa usando o Explorer Kit, adquirido em Eterna City). Via Wi-Fi, você consegue trocar criaturas e travar batalhas contra outros jogadores ao redor do mundo após trocar Friend Codes. Antes de usufruir tudo isso, porém, é preciso que seu DS esteja configurado da maneira correta para acessar à internet, então vamos cuidar desse detalhe primeiro.



Configuração para Nintendo Wi-Fi USB Connector

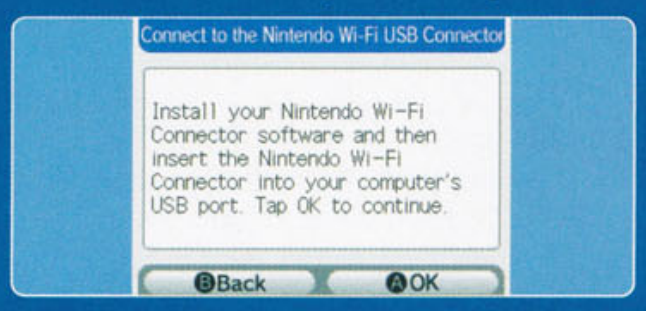
1) Na tela inicial do jogo, selecione a opção "Nintendo WFC Settings";
2) Em seguida, clique no botão "Nintendo Wi-Fi Connection Settings";



3) Na próxima tela, clique no botão "Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector";



4) Depois da verificação, uma mensagem avisando que você precisa instalar o USB Connector em um computador surgirá na tela;

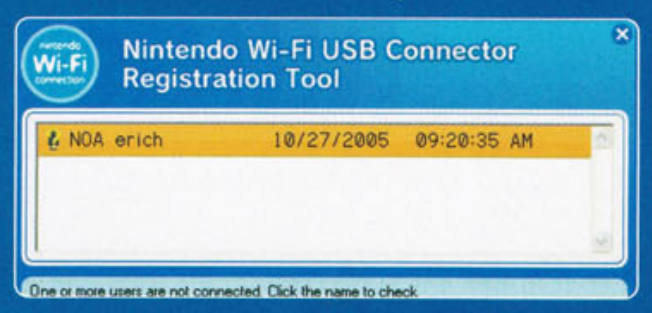


5) Instale o software usando o CD que acompanha o acessório (ou baixe a versão mais recente em tinyurl.com/yz6hrj) e plugue o USB Connector ao PC quando for necessário para finalizar a instalação;





6) Feito isso, clique em "OK" na tela do DS e o software reconhecerá seu aparelho;



7) No PC, clique com o botão direito do mouse sobre o nome do seu portátil que sugirá na janela do software e selecione a opção "Grant permission to connect";



8) Por fim, rola um teste de conexão. Se tudo der certo, sua configuração estará pronta.

Configuração para roteador Wi-Fi

1) Na tela inicial do jogo, selecione a opção "Nintendo WFC Settings";
2) Em seguida, clique no botão "Nintendo Wi-Fi Connection Settings";

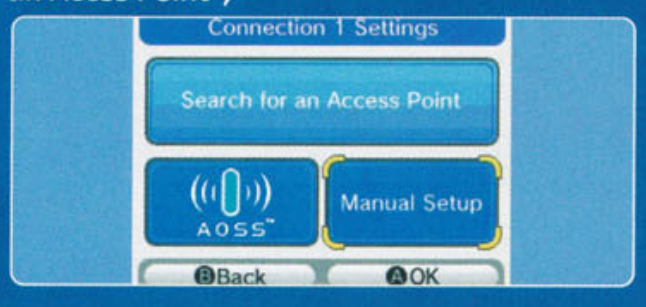




3) Na próxima tela, selecione um dos três botões superiores para clique em um dos três botões superiores (Connection 1, 2 ou 3) para continuar a configuração;



4) A seguir, selecione a opção "Search for an Acess Point";



5) Aguarde o DS encontrar alguma conexão e verifique o status de mesma: cadeado azul aberto significa que a conexão está aberta (basta se conectar); cadeado vermelho fechado indica que é necessário digitar uma senha para se conectar; e cadeado cinza fechado quer dizer que as configurações de segurança da conexão não são compatíveis com o DS – nesse caso, é preciso alterar as configurações do roteador;

6) Assim que selecionar a conexão desejada, rola um teste de conexão. Se for bem-sucedido, clique na opção "Save" e pronto.



ENFIM, ONLINE

Com o DS devidamente configurado, é hora de aproveitar os recursos online do jogo

Global Trade Station

Também conhecido como GTS, é um edifício localizado em Jubilife City que só pode ser acessado depois que você consegue a primeira insígnia. Nele, é possível trocar pokémon com outros jogadores conectados à rede online da Nintendo sem a necessidade de registrar Friend Codes.
O primeiro é verificar o globo que fica no canto esquerdo do saguão principal e registrar o país, o estado e a cidade em que você está. Feito isso, converse com a garota no balcão para entrar na sala principal. Lá, você tem acesso a duas opções: Deposit Pokémon e Seek Pokémon.

Com o Deposit Pokémon, você oferece uma de suas criaturas e preenche um pequeno formulário com as características do monstro que deseja obter (só é possível pedir criaturas que você já avistou no jogo). A transferência acontece assim que alguém oferece um pokémon que atende às suas exigências, o que pode demorar de dois minutos a duas semanas.

Seek Pokémon é a opção para fazer uma busca pelo monstro que você quer. Quanto mais específico você for na procura, menor será a chance de encontrar o que procura. Se encontrar algum que lhe interesse, um menu se abrirá para que você escolha um dos seus pokémon para concretizar a troca.

Apesar de funcional, o GTS não é livre de falhas como dizem por aí. Não há nada que impeça jogadores sacanas de oferecer criaturas modificadas por GameShark ou Flash Card, então fique esperto.



Quem precisa de Friend Code quando se pode trocar pokémon com gente do mundo todo por meio do Global Trade Station?

Pokémon Center Wi-Fi Club

Fica no subsolo dos Pokémon Centers, mas só pode ser acessado depois que você adquire a primeira insígnia. Assim que entra no local pela primeira vez, você recebe o Pal Pad, item que define o seu Friend Code e também serve para registrar códigos de outros jogadores.

Para ficar online, converse com uma das duas atendentes no balcão à esquerda. Uma vez conectado, você decide como vai interagir com outros jogadores e não seleciona a opção Invite – se o outro jogador escolher Invite primeiro, basta escolher Apply para começar. As opções existentes no Wi-Fi Club são:



Batalhas aleatórias? Esqueça. A única forma de disputar batalhas online é trocando Friend Code

Free Chat: serve para conversar em tempo real com o outro jogador, para negociar criaturas, definir regras de batalha ou apenas para bater papo.

Single Battle: batalhas um contra um. Divide-se em Free, Lv.50 e Lv.100. Na primeira opção, o Level dos pokémon continua o mesmo da aventura principal. Na segunda, são igualados para 50. E, na última, para 100.

Double Battle: batalhas entre duplas de pokémon. Possui as mesmas divisões do modo Single Battle.

Trade: opção para trocar pokémon.

E quem não tem internet em casa?

Bom, aí o jeito é sair em busca de locais públicos que ofereçam conexão Wi-Fi. Todos os grandes aeroportos do País, shoppings e redes de lanchonete famosas já utilizam esse tipo de tecnologia e, em na maioria dos casos, permitem que consumidores e usuários tenham acesso a ela. Para ajudá-lo a encontrar o hotspot mais perto de você, separamos três sites. Não deixe de conferir – no caso de quem se encaixa nesse grupo, enquanto estiver no trabalho, na aula de informática ou em uma lan house:

tinyurl.com/28qphe
tinyurl.com/29y286
tinyurl.com/ys758b



Battle Tower Wi-Fi Battle Room

A Battle Tower, localizada dentro do Battle Park, que fica na Fight Area, conta com uma opção exclusiva para a conexão Wi-Fi. No entanto, você não enfrenta outros jogadores em tempo real, mas sim os times de monstros deles sendo controlados pelo computador. O Level máximo permitido nas batalhas é 50 (monstros com Level menor que isso continuam iguais; monstros com Level maior são rebaixados). Além disso, existem outras restrições: criaturas muito poderosas (como Mewtwo e Deoxys) não podem ser usadas e é proibido equipar dois itens iguais.

Para tentar a sorte aqui, primeiro você deve conversar com a atendente da direita e escolher a opção "Challenge". Em seguida, é necessário definir o seu time (composto por três pokémon) e então escolher uma das 50 salas existentes para baixar as equipes que vai enfrentar. No total, são dez níveis de dificuldade, e você avança para o próximo depois que vence uma rodada de sete batalhas seguidas.

Para disponibilizar sua equipe na Wi-Fi Battle Room, é preciso se tornar um Gym Leader, o que só é possível se você vencer muitas batalhas desse tipo em seqüência e enviar seus dados para a rede da Nintendo – isso só pode ser feito ao término de cada rodada ou quando você é derrotado. ▶



Na Wi-Fi Battle Room é assim: você acha que está jogando online, mas, na verdade, não está

Legenda: Evo. = Evolução | Hab. = Habilidade especial

POKéDEX COMPLETA

Descubra quais monstros novos estão faltando na sua coleção e as principais características de cada um deles


387 Turtwig Tipo: Grass
Evo.: Grotle (Lv.18)
Hab.: Overgrow


388 Grotle Tipo: Grass
Evolução: Torterra (Lv.32)
Hab.: Overgrow


389 Torterra
Tipo: Grass/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Overgrow


390 Chimchar Tipo: Fire
Evo.: Monferno (Lv.14)
Hab.: Blaze


391 Monferno
Tipo: Fire/Fighting
Evo.: Infernape (Lv.36)
Hab.: Blaze


392 Infernape
Tipo: Fire/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Blaze


393 Piplup Tipo: Water
Evo.: Prinplup (Lv.16)
Hab.: Torrent


394 Prinplup Tipo: Water
Evo.: Empoleon (Lv.36)
Hab.: Torrent


395 Empoleon
Tipo: Water/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Torrent


396 Starly
Tipo: Normal/Flying
Evo.: Staravia (Lv.14)
Hab.: Keen Eye


397 Staravia
Tipo: Normal/Flying
Evo.: Staraptor (Lv.34)
Hab.: Intimidate


398 Staraptor
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Intimidate


399 Bidoof Tipo: Normal
Evo.: Bibarel (Lv.15)
Hab.: Simple ou Unaware


400 Bibarel
Tipo: Normal/Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Simple ou Unaware


401 Kricketot Tipo: Bug
Evo.: Kricketune (Lv.10)
Hab.: Shed Skin


402 Kricketune Tipo: Bug
Evo.: nenhuma
Hab.: Swarm

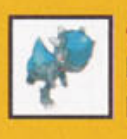

403 Shinx Tipo: Electric
Evo.: Luxio (Lv.15)
Hab.: Rivalry ou Intimidate


404 Luxio Tipo: Electric
Evo.: Luxray (Lv.30)
Hab.: Rivalry ou Intimidate


405 Luxray Tipo: Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Rivalry ou Intimidate


406 Budew
Tipo: Grass/Poison
Evo.: Roselia (durante o dia, com dois corações de Happiness)
Hab.: Natural Cure ou Poison Point


407 Roserade
Tipo: Grass/Poison
Evo.: nenhuma
Hab.: Natural Cure ou Poison Point


408 Cranidos Tipo: Rock
Evo.: Rampardos (Lv.30)
Hab.: Mold Breaker


409 Rampardos Tipo: Rock
Evo.: nenhuma
Hab.: Mold Breaker


410 Shieldon
Tipo: Rock/Steel
Evo.: Bastiodon (Lv.30)
Hab.: Sturdy


411 Bastiodon
Tipo: Rock/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Sturdy


412 Burmy Tipo: Bug
Evo. (se for fêmea): Wormadam (Lv.20)
Evo. (se for macho): Mothim (Lv.20)
Hab.: Shed Skin


413 Wormadam
Tipo: Bug/Grass, Bug/Ground ou Bug/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Anticipation

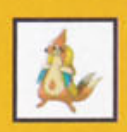

414 Mothim
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Swarm


415 Combee
Tipo: Bug/Flying
Evo.: (se for fêmea): Vespiquen (Lv.21)
Hab.: Honey Gather


416 Vespiquen
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


417 Pachirisu Tipo: Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Run Away ou Pickup


418 Buizel Tipo: Water
Evo.: Floatzel (Lv.26)
Hab.: Swift Swim


419 Floatzel Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Swift Swim


420 Cherubi Tipo: Grass
Evo.: Cherrim (Lv.25)
Hab.: Chlorophyll


421 Cherrim Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Flower Gift


422 Shellos Tipo: Water
Evo.: Gastrodon (Lv.30)
Hab.: Sticky Hold ou Storm Drain

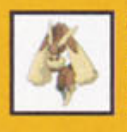

423 Gastrodon
Tipo: Water/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sticky Hold ou Storm Drain


424 Ambipom
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Technician ou Pickup


425 Drifloon
Tipo: Ghost/Flying
Evo.: Drifblim (Lv.28)
Hab.: Aftermath ou Unburden


426 Drifblim
Tipo: Ghost/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Aftermath ou Unburden


427 Buneary Tipo: Normal
Evo.: Lopunny (a qualquer momento, com dois corações de Happiness)
Hab.: Run Away ou Klutz


428 Lopunny Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Cute Charm ou Klutz

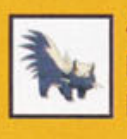

429 Mismagius Tipo: Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

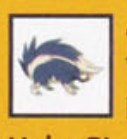

430 Honchkrow
Tipo: Dark/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Insomnia ou Super Luck

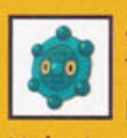

431 Glameow Tipo: Normal
Evo.: Purugly (Lv.38)
Hab.: Limber ou Own Tempo


432 Purugly Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Thick Fat ou Own Tempo


433 Chingling
Tipo: Psychic
Evo.: Chimecho (à noite, com dois corações de Happiness)
Hab.: Levitate


434 Stunky Tipo:Poison/Dark
Evo.: Skuntank (Lv.34)
Hab.: Stench ou Aftermath


435 Skuntank
Tipo: Poison/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Stench ou Aftermath


436 Bronzor
Tipo: Steel/Psychic
Evo.: Bronzong (Lv.33)
Hab.: Levitate ou Heat Proof


437 Bronzong
Tipo: Steel/Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate ou Heat Proof


438 Bonsly Tipo: Rock
Evo.: Sudowoodo (ao aprender golpe Mimic)

Hab.: Sturdy ou Rock Head


439 Mime Jr. Tipo: Psychic
Evo.: Mr. Mime (ao aprender golpe Mimic)
Hab.: Soundproof ou Filter


440 Happiny Tipo: Normal
Evo.: Chansey (ao subir de Level com item Oval Stone equipado)
Hab.: Natural Cure ou Serene Grace


441 Chatot
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Keen Eye ou Tangled Feet


442 Spiritomb
Tipo: Ghost/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


443 Gible
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: Gabite (Lv.24)
Hab.: Sand Veil


444 Gabite
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: Garchomp (Lv.48)
Hab.: Sand Veil


445 Garchomp
Tipo: Dragon/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sand Veil


446 Munchlax
Tipo: Normal
Evo.: Snorlax (a qualquer momento, com dois corações de Happiness)
Hab.: Pickup ou Thick Fat


447 Riolu Tipo: Fighting
Evo.: Lucario (durante o dia, com dois corações de Happiness)
Hab.: Steadfast ou Inner Focus


448 Lucario
Tipo: Fighting/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Steadfast ou Inner Focus


449 Hippopotas
Tipo: Ground
Evo.: Hippowdon (Lv.34)
Hab.: Sand Stream


450 Hippowdon
Tipo: Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Sand Stream


451 Skorupi
Tipo: Poison/Bug
Evo.: Drapion (Lv.40)
Hab.: Battle Armor ou Sniper


452 Drapion
Tipo: Poison/Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Battle Armor ou Sniper


453 Croagunk
Tipo: Poison/Fighting
Evo.: Toxicroak (Lv.37)
Hab.: Anticipation ou Dry Skin


454 Toxicroak
Tipo: Poison/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Anticipation ou Dry Skin

455 Carnivine Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


456 Finneon Tipo: Water
Evo.: Lumineon (Lv.31)
Hab.: Swift Swim ou Storm Drain


457 Lumineon Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Swift Swim ou Storm Drain


458 Mantyke
Tipo: Water/Flying
Evo.: Mantine (ao subir de Level com um Remoraid no time)
Hab.: Swift Swim ou Water Absorb


459 Snover Tipo: Grass/Ice
Evo.: Abomasnow (Lv.40)
Hab.: Snow Warning


460 Abomasnow
Tipo: Grass/Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Warning


461 Weavile Tipo: Dark/Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


462 Magnezone
Tipo: Electric/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Magnet Pull ou Sturdy


463 Lickilicky Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Own Tempo ou Oblivious

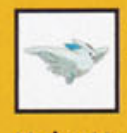

464 Rhyperior
Tipo: Ground/Rock
Evo.: nenhuma

Hab.: LightningRod ou Solid Rock

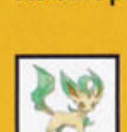

465 Tangrowth Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Chlorophyll ou Leaf Guard


466 Electivire Tipo:Electric
Evo.: nenhuma
Hab.: Motor Drive


467 Magmortar Tipo: Fire
Evo.: nenhuma
Hab.: Flame Body


468 Togekiss
Tipo: Normal/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Hustle ou Serene Grace

469 Yanmega
Tipo: Bug/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Speed Boost ou Tinted Lens


470 Leafeon Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Leaf Guard


471 Glaceon Tipo: Ice
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Cloak


472 Gliscor
Tipo: Ground/Flying
Evo.: nenhuma
Hab.: Hyper Cutter ou Sand Veil


473 Mamoswine
Tipo: Ice/Ground
Evo.: nenhuma
Hab.: Oblivious ou Snow Cloak

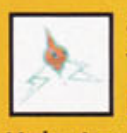

474 Porygon-Z
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Adaptibility ou Download


475 Gallade
Tipo: Psychic/Fighting
Evo.: nenhuma
Hab.: Steadfast


476 Probopass
Tipo: Rock/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Sturdy ou Magnet Pull


477 Dusknoir Tipo: Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


478 Froslass
Tipo: Ice/Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Snow Cloak


479 Rotom
Tipo: Electric/Ghost
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


480 Uxie Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


481 Mesprit Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


482 Azelf Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate

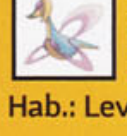
483 Dialga
Tipo: Steel/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure

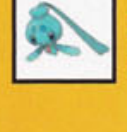

484 Palkia
Tipo: Water/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


485 Heatran
Tipo: Fire/Steel
Evo.: nenhuma
Hab.: Flash Fire


486 Regigigas
Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Slow Start


487 Giratina
Tipo: Ghost/Dragon
Evo.: nenhuma
Hab.: Pressure


488 Cresselia
Tipo: Psychic
Evo.: nenhuma
Hab.: Levitate


489 Phione Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Hydration


490 Manaphy Tipo: Water
Evo.: nenhuma
Hab.: Hydration


491 Darkrai Tipo: Dark
Evo.: nenhuma
Hab.: Bad Dreams


492 Shaymin Tipo: Grass
Evo.: nenhuma
Hab.: Natural Cure


493 Arceus Tipo: Normal
Evo.: nenhuma
Hab.: Multitype ■

X360 | Halo 3

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360

Jogo: Halo 3

Produção: Microsoft

Desenvolvimento: Bungie

Lançamento: Setembro de 2007

Master Chief, o protagonista de *Halo 3*, luta no planeta Terra para salvar a humanidade

HALO

Roteiro completo para você finalizar o jogo e conhecer o desfecho da trilogia

Por Fabrício Caleffi

Após três anos de espera pela conclusão da saga de *Halo*, os donos do X360 podem agradecer aos céus. A expectativa compensou muito! Finalmente, um jogo de videogame de primeiro escalão chega ao Brasil como sempre sonhamos: totalmente em português (com legenda e dublagem) e no mesmo dia do lançamento mundial.

Da história, a única brecha que daremos é a seguinte: soberba, com um desfecho memorável e amparada por combates épicos. Os detalhes nós deixaremos para que você curta com calma, passo a passo, degustando os momentos finais da trilogia encabeçada por Master Chief.

Nosso roteiro mostra o percurso completo do herói pelas nove fases da partida, ensina a derrotar os piores inimigos e, como pede um jogo deste porte, detalhamos também a localização de todos os terminais e das caveiras, que habilitam poderes especiais para quem curte trapacear.

Só que *Halo 3* vai além do modo campanha. Depois de terminar o jogo, você tem em mãos o melhor multiplayer já criado em um videogame. Logo, não pode deixar de se divertir. Por isso, compilamos dicas preciosas de como se tornar um terror nos embates online, com macetes para se dar bem em todos os mapas. ▶

CINEMA

Esta é a ferramenta que faltava pra quem gosta de se gabar para os amigos. No Cinema, você pode visualizar e editar suas partidas single e multiplayer. As possibilidades são milhares: é possível selecionar só as melhores cenas, vê-las do ponto de vista de outro jogador, bater fotos, alterar a velocidade delas. Enfim, pra quem curte videoclipe de game no YouTube e afins, faça os seus próprios de *Halo 3* aqui. Vale lembrar que do modo single player só fica gravada a última partida.

CONTROLES

Os controles são parecidos com os de *Halo 2*, exceto o botão X (veja box nesta página), que agora ativa equipamentos de defesa, e o recarregamento, que passou para os botões LB e RB, deixando a troca de armas com o Y.

LT: lançar granada / arma secundária;
RT: arma principal;
LB: pegar, recarregar segunda arma / selecionar tipo de granada;
RB: ação / recarregar arma principal;
←: ver placar (multiplayer);
Start: pausa / configurações;
Y: trocar arma;
B: corpo-a-corpo;
A: pular;
X: usar equipamento (veja box nesta página);
Analógico direito: mirar, olhar / afunde para dar zoom na mira;
Analógico esquerdo: andar / afunde para o personagem agachar;
Direcional: para cima, liga lanterna / aperte para comunicação (multiplayer).

BOTÃO X

O botão X ativa alguns equipamentos novos. Veja abaixo a funcionalidade de alguns deles.

- **Escudo bolha** – aciona uma bolha impenetrável aos tiros comuns.
- **Dreno de energia** – Deixa todos próximos ao facho de luz a um disparo da morte.
- **Auto-torreta** – arma uma torreta que disparará em todo inimigo que se aproximar. Se quiser mudá-la de posição, basta empurrá-la.
- **Sinalizador** – cega temporariamente os inimigos próximos.
- **Ocultação** – permite utilizar a habilidade de camuflagem dos Elites.
- **Regenerador** – regenera o escudo de quem estiver na fumaça.



Em *Halo 3*, o quebra-pau começa em uma floresta, algo inédito na série

Roteiro

FASE 1: Desopila

No início, seu melhor guia pela mata é o radar. Siga a tropa. Mate os Grunts nos canhões das naves Phantom e enfrente os Brutes à distância, sempre mirando nas cabeças. Surgirão mais inimigos à esquerda. Mate-os e siga. Sem descer da encosta, elimine quantos inimigos puder e siga pela esquerda; aproveite as armas aliens numa saliência neste mesmo lado. Siga pelo alto à direita e mate o Brute segurando um soldado, sobre uma árvore. Siga a tropa e, daqui em diante, já começam a aparecer Jackals, os snipers aliens. Para facilitar, atire no buraco do escudo que eles carregam. Se preferir, acerte repetidamente no próprio escudo até o inimigo abrir a guarda, aí mande chumbo.

Siga a tropa.

• Charlie Foxtrot

Chegando ao rio, siga pela esquerda e elimine os inimigos na estrutura destruída. Não se preocupe em cair na água – Chief agora é à prova d'água! De rio, pelo menos... Ataque os outros inimigos e use as pedras e estruturas como proteção, pois os Brutes agora têm lança-granadas (que chamaremos de canhão, pra facilitar). Conseguindo aproximar-se do aglomerado Covenant, no alto, use granadas. Aproveite para pegar um canhão Brute.

Voltando à mata, atenção às copas das árvores: todo ponto azul é um sniper. Não deixe nenhum vivo e imite-os: suba em pontos altos e utilize a carabina. Desça, atravesse a pontezinha e esconda-se em um buraco com uma rocha na frente para matar tranqüilamente o restante da horda. Na beirada do rochedo, você verá o Pelican caído e armas. Renove o arsenal e não esqueça de pegar um rifle sniper.

• Quiprocó

Mate o sniper no prédio à direita, depois outro sobre os destroços à frente. Desça pela direita do rochedo e atravesse a ponte. Entre no edifício e liberte os soldados. Do lado de fora, elimine os canhoneiros das naves. Inimigos vêm pela escada à esquerda. Volte à ponte e suba no pelican.

FASE 2: Conheça seu papel

Siga a comandante, desça a escada e arme-se. Oriente-se pela seta azul e prepare-se para a briga. Sempre que houver concentração Covenant, granada neles! Ande até encontrar duas portas. Passando por qualquer uma delas, desloque-se pelo lugar, pegando os inimigos desprevenidos. Proteja-se da entrada do hangar e mate os Covenant que saem das naves. Desça ao hangar e renove o arsenal. Uma boa pedida é a needler, útil contra os inimigos voadores (Drones) que surgirão adiante. Volte ao Centro de Operações (COP). Chegando ao COP, os malditos insetos surgem. Use a needler para dar cabo deles.

• Brinde com a compra

Siga Johnson, atravesse as portas e enfrente os Brutes na ladeira. Proteja-se no escudo na entrada e depois siga pelas laterais, usando granadas. Cuidado com o Chefe Brute e seu "brinquedinho", no alto da ladeira. Abra a porta, siga à direita e caia no buraco. Insetos surgirão no túnel. Mate-os e pule no ventiladorzão. Mate alguns Brutes e suba pelas escadas laterais para eliminar os outros lá no alto. Se estiver com o martelo Brute, faça a festa. Aqui há outro líder Brute com uma "torreta de plasma". Pegue-a e veja Master Chief em seu melhor momento.

Siga pelas portas e ative o elevador. Suba, elimine os brutes, desça as escadas e vá pela saída à direita, cheia de Warthogs destruídos. Ao final do corredor, elimine os snipers com granadas, pegue a torreta de plasma e mate mais snipers na passarela suspensa. Saia pela porta à esquerda e mate os Brutes no COP. Há um líder Brute armado com um lança-chamas.

Arme a bomba em frente ao telão e desça pelas escadas, novamente. Siga a seta azul e volte ao hangar. Vá até o lado direito do local, mate os Covenant e pegue o elevador.

FASE 3: Safári de contato

Suba em um Warthog como piloto, co-piloto ou canhoneiro, de acordo com sua posição ao redor deste. Concentre o fogo nos Brutes e veículos. Se estiver como motorista, siga o caminho de terra.

Você chega a uma barreira que impede a passagem do veículo. Desça do Warthog e prossiga a pé. Destrua o gerador da barreira e volte ao veículo. Acompanhe os soldados.

FORNALHA

O inédito modo de edição de cenários multiplayer de *Halo 3* garantirá vida extra ao já viciante modo online. Nele, a única coisa que não se pode fazer é mexer na "construção civil" do cenário. De resto, dá pra escolher lugar onde aparecem itens, veículos, teletransportadores, o tempo para um jogador morto reaparecer e em que local, além de organizar, tirar e colocar os objetos interativos do cenário, como os cilindros que explodem. Para isso, você tem uma quantia de grana para adquirir novos veículos e objetos; se a grana acabar, retire alguns objetos que já estavam no cenário e ganhe um pouquinho mais. É uma ferramenta aos decoradores de cenário de FPS de plantão.





• **O caminho partido**

Siga o exército e acabe com o posto Brute. Needlers são ótimos para os voadores. Na ponta esquerda, pegue uma sniper dentro de uma casamata e elimine o atirador do Wraith; termine o serviço com alguma arma pesada e granadas. Quando o Pelican chegar, suba em um Warthog e use a mesma estratégia anterior: veículos, Brutes e postos de artilharia primeiro.

Chegando à ponte, elimine os Brutes e, se quiser, pegue um Chopper – equipado com uma baita roda dianteira, ideal para atropelamentos. Acabe com os Choppers inimigos, mirando nos pilotos, e aproxime-se do Wraith assim que possível. Circule as naves por trás, aperte RT para subir nelas e depois LT para plantar uma granada. Destruído todos os veículos, siga pela ponte até um bloqueio. Saia do veículo para não ser alvo fácil.

Pegue alguma arma de longo alcance e elimine o Shade. Assuma o controle dele e mate os restantes. Destrua o gerador da barreira.

FASE 4: Cidade Fantasma

Vá até o portão e pressione o interruptor à direita. Dentro, à esquerda da entrada, suba a escada e siga o corredor até o outro salão com inimigos. Pressione o botão à direita. Acabe com os Covenant no túnel e abra outro portão, ao fundo. Aproveite e pegue um Ghost. Dê um turbo logo que passar do portão e atropele os Covenant à esquerda. Elimine os demais na parte superior e vá ao anti-aéreo na parte baixa. Sabote-o por trás. Suba a rampa à frente e elimine o Wraith. Entre pelo portão que se abrirá à esquerda, mate os Covenant e pegue um canhão de plasma com o Chefe Brute na parte de cima. Siga e atravesse para o outro salão, com um gerador. Brinque de inseticida novamente, mas atravesse o quanto antes para o túnel fechado. Pegue um Mongoose como piloto e elimine os Covenant lá fora.

O Choper tem uma baita roda dianteira, ótima para atropelar os inimigos

• **Julgamento**

Quando o Scarab surgir, atire nas juntas de suas patas ou mantenha-se embaixo dele até ouvir um alarme soar (se estiver como piloto), então saia de baixo. Suba na traseira do monstrengo, mate os Covenant lá dentro e destrua o gerador na parte de cima da máquina. Pule dele e fuja para longe. Encontre-se com seu exército na parte alta da estrutura e siga-os. Entre no depósito, limpe a área e siga a seta azul. Prepare-se para dois Hunters. Esses monstros só são vulneráveis abaixo do capacete e na cintura. Pegue uma arma com mira de longo alcance e mate-os à distância (há uma sniper na sala à frente). Saia pelo portão e suba à esquerda. Arme-se novamente com a sniper e elimine os inimigos do alto. Desça pela escada anterior, proteja-se atrás da barricada à esquerda e use a sniper nos Brutes.

Siga até avistar o gigantesco antiaéreo e pegue outra sniper na barricada à esquerda. Elimine os Covenant e destrua a esfera branca que aparece na parte de baixo do antiaéreo.





Para vencer o Scarab, atire primeiramente nas pernas até que ele caia, depois destrua o centro de controle

FASE 5: Ele me seguiu até em casa

Volte até a sala onde pegou a sniper e elimine os Flood. Siga pelo galpão até avistar um portão fechado. Suba as escadas, pegue o lança-chamas e caia no buraco adiante. Siga assando os verdinhos.

• **Shadow of Intent**

Desça a rampa e cuidado para não ferir os Elites aliados. Siga o Árbitro. Quando chegar em ambiente aberto, cuidado com os snipers Flood pendurados nas estruturas. Desça na cratera aberta pela nave e entre nos destroços. Desça pelo buraco no chão.

• **Máquina do Diabo Infinito**

Continue até ver uma estrutura com luz azul. Hora de salvar Cortana. ▶





A forma mais eficaz de matar um Flood é com a espada de energia

Se vir algum Flood se transformando, abra fogo sem dó nem piedade

FASE 6: Instalação 00

Siga o exército até a base Brute. Posicione-se na murada e elimine os oponentes utilizando granadas e sniper. Na outra parte da base, utilize a mesma estratégia, mas aguarde: há dois Hunters no final. Deixe que se distraiam com os soldados e pegue-os com um tiro de sniper por trás (ui!).

Suba pelo caminho no rochedo e, logo após entrar na estrutura Forerunner, entre na sala à esquerda e acesse o primeiro terminal. Prossiga eliminando os inimigos com o exército (a ajuda deles é vital aqui). Agilize o percurso com um veículo e pega a bazuca atrás do Pelican.

Elimine todos os Chopper e continue pelo deserto até a base aliada. Acabe com os Covenant, vá até a entrada da base, no alto, e siga o Pelican. Mate mais Covenants próximos à gruta e siga por ela. Nos antiaéreos e Wraith, já sabe o que fazer!



• Forward unto Dawn

Pegue um tanque Scorpion e volte à gruta. Atire com o canhão no Phantom. Volte à base, vá até a porta e siga o oráculo. Ative a ponte e consulte o segundo terminal na parede de trás. Saia e suba no Warthog como atirador. Assim que puder, assuma um tanque Scorpion e detone tudo. No Scarab, atire nas pernas e destrua o centro de controle do bicho mecânico. Invada a estrutura à direita do mapa até a parte mais alta.

• Homem que é homem não lê mapas

Siga o oráculo e atenção aos Covenant ainda vivos. Repare na rampa à esquerda e uma porta à frente: ali, acesse o terceiro terminal embaixo da rampa e volte para a passagem de cima. Na ladeira, há um Brute logo na porta e outros ao fundo. Avance pela entrada à direita e pegue-os atrás do pilar. Já fora, ative o cartógrafo, no centro.

Retorne o caminho até chegar a uma bifurcação. Interrompa a reunião Brute no círculo de luz. Para isso, dê um disparo no inimgo ao centro. Espere-o vir até você e o elimine – o spiker Brute e o lançador de granadas formam uma boa dupla. Pegue o martelo do líder e cuide dos demais. Uma auto-torreta é uma boa ajuda.

FASE 7: Tridente

À esquerda, jogue uma granada nos Grunts ou estoure as cargas de energia na proximidade. Mate o Brute e equipe-se com o laser Spartan para eliminar as duas Shades



no morro ao fundo. Aproveite e destrua o anti-aéreo. Caso prefira, siga pela orla e saboteie o anti-aéreo no morro à direita – com a explosão, você poderá matar o Líder Brute também. Permaneça com o laser e avance pela ilha até encontrar mais inimigos. Destrua a Shade e cuidado com os Ghosts. Tente asumir o controle de um deles, aproximado-se e apertando RB. Siga e enfrente mais dois Ghosts. Um pouco à frente, destrua a Shade e o Wraith próximos à lagoa, utilizando o laser Spartan. Desça pela encosta, enfrente os veículos Brutes e entre na base, atrás das rochas à direita do mapa. Use granadas e canhões para acabar com vários inimigos juntos e outro Shade. À direita da porta, há um ocultador. Utilize-o para facilitar a invasão da sala seguinte. Entre na porta ao fundo do salão, elimine mais tropas e suba no elevador, mas não o acione ainda. Há uma entrada em frente à porta pela qual saiu no elevador. Lá está o quarto terminal. Acesse-o e suba no elevador. Lá em cima, prepare-se para muitos Brutes e um Líder com martelo. Se estiver com o canhão, mire no chão próximo aos pés dos inimigos, em vez de disparos diretos. A explosão causada atinge mais oponentes simultaneamente. Desative a torre no painel ao fundo do salão. Desça pelo elevador, saia, pegue algum veículo e volte à praia. Colete um dos Hornets e vá para a torre que o Árbitro desativou. Acione o quinto terminal em frente à entrada do prédio. Volte, pegue o Hornet e prossiga para a torre ainda em funcionamento.

• Se quer que saia certo

Elimine os Banshees e outros veículos Covenant com os mísseis do Hornet. Pegue um canhão Brute e invada o local seguindo o Árbitro. Na parte interna, há vários Drones e dois Hunters. Use o Needler ou o Spiker Brute nos inimigos alados e o martelo Brute nos Hunters. Se estiver com um, claro. No andar superior, mais Brutes e Drones. O sexto terminal está no mesmo local do quarto, no corredor à frente. Suba no elevador.

Na sala superior, há Brutes equipados com armadura de invisibilidade, além de um Líder. Fique atento às distorções no



Quando você ler "boca" no detonado, é a esta coisa nojenta que nos referimos

ambiente para localizar os invisíveis. Desligue a última torre.

Pegue o canhão de plasma e acabe com os Flood. Abandone o prédio, pegue um veículo e siga para a cidadela.

• O fim da jornada

Desça até encontrar os Hornets. Dois Scarabs surgirão. A melhor estratégia aqui é: pegue um Hornet, elimine os Banshees e depois os Brutes montados nas costas dos Scarabs; retorne à algum veículo terrestre e acabe com os dois grandalhões.

Encontre com o Árbitro na frente da estrutura e siga pela ponte.

• Revelação

Avance com seus novos "amigos" e detone os Brutes com canhões. Ative a ponte e, depois da animação, retorne, sem perder tempo com os Flood. Entre no buraco azul.

FASE 8: Feroz

Atravesse pela boca gosmenta. Continue e haverá outras dessas no chão. Na sala seguinte, rearme-se com um canhão Brute e um Spiker. Use o Spiker nos pequenos e o canhão nos maiores. Acabe com todos os Flood e suba pela direita. No alto à direita, desça na curva e continue avançando até outra boca. Atravesse o corredor e siga até o buraco no chão. Avance e troque as armas sempre que possível. Se avistar algum Flood trasnformando-se, abra fogo. Manter uma espada elite é uma boa opção para pegar os que se aproximarem muito. Se ficar perdido, siga pelo caminho em que os inimigos surgem.

Ao chegar a um salão mais iluminado, mate todos os Flood, suba pela direita e vá contornando a área até encontrar outra boca. Atravesse até a outra abertura, pulando pelas rochas para pegar o canhão Brute na frente dela.

Vá até o meio da base e atravesse para o outro lado. Passe pelos os portões e bata na esfera.

• Nem inferno uma Fúria

Volte, ative o reator no centro da base e destrua as três torres ao redor. Elimine os Flood até Cortana sinalizar o buraco de saída. Faça o caminho de volta.

Entre pelo buraco aberto pelo Flood e siga até encontrar o Árbitro. Mate os inimigos pelo caminho e entre no Pelican.

FASE 9: Círculo Completo

Quando estiver prestes a sair da caverna de gelo (onde há barras atravessadas no teto), em vez de ir reto, vá para à direita e acesse o último terminal dentro da construção Forerunner. Siga até encontrar a construção. Logo à direita há um atirador de combustível na neve. Pegue-o e siga pela direita até o fundo, matando todos os Flood que puder. Não pegue o lança-chamas no prédio porque ele só o atrasará. Siga até o alto e pegue a invencibilidade no lado oposto à porta. Em frente, troque a invencibilidade pelas auto-torretas e ative-as. Pegue a invencibilidade novamente e fique com ela. Agüente até Johnson chegar.

Na sala de comando, desvie dos disparos do oráculo e, depois que Johnson disparar, pegue o laser Spartan e destrua o oráculo.

• Como o mundo termina

Saia do prédio e suba pelo gelo à direita da entrada. Atravesse o prédio seguinte até encontrar o Warthog. Suba como piloto e fuja. Siga o caminho vermelho e, quando chegar ao grande corredor, vá pelo meio e vire à esquerda no final. Siga o caminho vermelho novamente e guie-se pelas setas azuis. Pule para a rampa à direita e continue a fuga até a nave. Parece difícil, mas é só prestar atenção nas explosões para evitar cair nos buracos. Missão cumprida.

Agora que viu o desfecho (por favor, não pule os créditos!), siga o detonado para conseguir achar todas as caveiras e conferir uns macetes para destruir no multiplayer online. ►



Mantenha os olhos atentos e evite as áreas em que as explosões estão rolando

Caveiras


A maioria das cavernas exige um pouco de cuidado para ser avistada

Caveiras

As tão famosas caveiras de *Halo 2* voltaram. Há quatorze delas no game: nove douradas, que destravam conquistas e trapaças, quatro prateadas, que habilitam somente trapaças, e uma que, aparentemente, não faz nada, mas está lá!

MUITO IMPORTANTE: as caveiras só aparecem se você jogar a fase desde o início. E sempre passe em um checkpoint depois que as pegar para elas serem salvas.

Abaixo, suas localizações:

#1 – DESOPILA (PRATEADA): Onde o riacho desemboca no mar, vá até a beirada da direita e escale a rocha mais alta. A caveira estará em uma pedra logo abaixo.

#2 – DESOPILA (DOURADA): Atrás do edifício onde o sargento está preso, há um beiral. Logo que exterminar os inimigos na ponte, suba até o final dela. Quando avistar o caixote, salte dele para o beiral. Siga por ele e você encontrará a caveira na parte final.

#3 – CONHEÇA SEU PAPEL (DOURADA): No Centro de Operações, há um duto grande passando pelo teto. A caveira está lá em cima. Para chegar a ela, suba na caixa perto da escada, ao lado esquerdo. Pule em uma das vigas de metal ao lado do cano e, de lá, suba nele.

#4 – BRINDE COM A COMPRA (PRATEADA): ao final do duto, no buraco do ventiladorzão, há uma beirada fina. Tente cair sobre ela e, logo em seguida, pular para debaixo da plataforma do duto, onde você estava. A caveira está lá.

#5 – SAFÁRI DE CONTATO (DOURADA): Depois de passar a primeira barreira, quando sair em céu aberto (após o túnel destruído), haverá um grande cano ao lado esquerdo. Suba na casinha ao lado da saída e de lá, no cano. Siga por ele até a grade e salte para o lado do penhasco. Um pouco abaixo, há uma grande barra de metal. Pule nela e siga até a ponta. A caveira está do lado esquerdo sobre uma rocha.

#6 – CIDADE FANTASMA (DOURADA): Atenção, não destrua nenhum Wraith, caso contrário a caveira some. Ela está no silo, perto do antiaéreo. Para subir nele, pode-se utilizar um Warthog como apoio ou empurrar uma caixa de madeira (logo ao lado da segunda rampa, no meio da área) até o silo e depois subir com um Ghost nele e utilizá-los como apoio.

#7 – ELE ME SEGUIU ATÉ EM CASA (DOURADA): Logo no início da missão, desça o morro e suba um pouco a rampa. Mire no alto, no prédio do lado direito (próximo ao lança-mísseis). Aparecerá um Flood sozinho (não confundir com os dois que pularão mais à frente). Acerte-o antes que pule. Ele soltará a próxima caveira.

#8 – INSTALAÇÃO 00 (DOURADA): Quando estiver seguindo o Pelican, você verá uma ponte e outra estrutura do lado esquerdo. Suba nela pelas pedras na parte de baixo. A caveira está dentro da ponta horizontal do quarto pilar. Existem três maneiras para se pegá-la. A mais fácil é: jogue no modo cooperativo, peça para seu amigo ficar próximo ao pilar, suba na cabeça dele e pule para pegar a caveira. As outras formas são: fazer um grenade jump – atire uma granada em baixo de si mesmo e pule pouco antes de ela explodir, para ganhar impulso no ar – ou pegar um Chooper e subir pelas pedras à direita, encostá-lo na estrutura, descer, pegar outro Chooper, fazer o mesmo processo e







Com a ajuda de um amigo no modo cooperativo fica mais fácil encontrar algumas caveiras

subir na área utilizando o outro veículo como ponte. Então, encoste o Chooper próximo ao pilar, suba nele e pule no pilar para alcançá-la.

#9 –HOMEM QUE É HOMEM NÃO LÊ MAPAS (PRATEADA): Quando estiver em uma grande ladeira, perceba os cinco andares sobre o arco por onde passará. A caveira está no último andar. Jogue seu elevador de gravidade próximo ao quarto ponto de luz verde na rampa e conseguirá acessá-la sem grandes problemas.

#10 – TRIDENTE (DOURADA): Uma das mais fáceis. A caveira está na escadaria frontal da torre, no meio da estrutura.

#11 – REVELAÇÃO (PRATEADA): Esta é fogo. Faça com paciência. Depois de matar os Flood, volte até o primeiro arco iluminado (próximo à entrada). Levando em conta que esse é o arco 1 e o que fica próximo ao Phophet of Truth, o 7. Pule por dentro dos arcos na seguinte seqüência: 1 3 4 6 7 5 4 6 5 4 5 3 4. Se errar algum, basta recomeçar, sem precisar fazer reload. Feita a seqüência correta, os arcos começaram a brilhar e a caveira aparecerá na entrada da ponte em que o Prophet está.

#12 – FEROZ (DOURADA): Na sala com uma estrutura redonda metálica no centro, onde Cortana diz "Você gosta de jogos? Eu também", a caveira está sobre o círculo superior. Para chegar lá, observe à esquerda onde há plataformas de Flood na parede. Suba nelas e pule para outras ao lado. De lá, é só subir pelo "tentáculo" até a caveira.

As caveiras só aparecem se você jogar a fase desde o início

#13 – FEROZ (DESCONHECIDA): Esta caveira aparentemente não tem efeito algum, nem destrava conquistas, mas ela está lá, na parte de cima da entrada. Logo, vamos buscá-la. Para chegar lá, procure ao lado esquerdo de uma das pontes uma formação de Flood (como a usada na caveira anterior). Suba na parte metálica do lado direito, jogue uma bomba de plasma bem na quina da estrutura de metal e faça um grenade jump para chegar à parte de cima. A caveira está sobre uma ponta metálica mais proeminente.

#14 – CÍRCULO COMPLETO (DOURADA): Logo ao entrar na caverna, um pouco à frente, há uma fenda do lado direito. Lá está. ▶



A caveira mais difícil do jogo exige saltar pelos anéis em uma ordem exata para ser achada



A modalidade multiplayer de *Halo 3* é a melhor já criada em um console

Multiplayer

Multiplayer

Multiplayer é aquela zona que adoramos. Xingamentos, risos, brigas com o companheiro menos habilidoso e tiro pra todo lado.

Halo 3 tem opções de multiplayer para os gostos mais variados, tanto para disputas em um único console, quanto online. Pela Live, você pode criar sua própria sala de jogo, personalizada, com as partidas e regras que quiser (dentro das possibilidades, claro), ou ir para o lobby e entrar em alguma disputa com pessoas do mundo inteiro. Uma conexão de 500kbps roda o jogo perfeitamente, sem lag algum.

As possibilidades de multiplayer são:

• **Campanha Cooperativa:** você mais três amigos podem salvar a Terra como Master Chief e o Árbitro. Disponível também pela Xbox Live.

• **Organizar um jogo:** este é o lobby da Live. Espere e entre em um game aleatório com gente do mundo todo. Pode-se escolher entre partidas descompromissadas ou pelas partidas de ranking, em que você destrava patentes de acordo com seu desempenho. As modalidades de jogos personalizados permite adpatar as opções multiplayer ao seu gosto. Escolha o arsenal, pontuação para a vitória e número de participantes para a sala.

Agora, a melhor parte: os modos online!

• **Assassino:** o clássico mata-mata.

• **VIP:** evite que o VIP de seu time seja massacrado pelos oponentes.

• **Bola Maluca:** Segure o crânio o máximo de tempo que conseguir.

• **Capturar a bandeira:** pegue a bandeira do time adversário e proteja a sua.

• **Assalto:** detone uma bomba no centro da base inimiga ou impeça isso

***Halo 3* tem opções de multiplayer para os gostos mais variados**







de ser feito na sua.

• **Infecção:** seja o portador da peste Flood e a espalhe entre os jogadores ou detenha o portador e os infectados.

• **Juggernaut:** seja o "pedreiro" e tente sobreviver, ou mate-o.

• **Dono do morro:** permaneça o maior tempo possível em uma determinada área do mapa.

• **Territórios:** seu time deve controlar os pontos indicados do mapa ou protegê-los.

Para se dar bem no multiplayer, valem algumas observações. Obviamente, não são regras, mas dicas amplas, que funcionam bem na maior parte do jogo.

– Com o rifle de assalto, mantenha o dedo no gatilho enquanto corre na direção do adversário. Quando estiver próximo, finalize com um soco (B). É batata!

– No modo Assalto, deixe sua tropa ir limpando o caminho na frente, depois pegue carona em um Mongoose e leve a bomba até a base adversária.

– Explore os cantos dos cenários, atrás de colunas, para achar armas mais fortes e proteções.

– As esferas de energia azuis o deixam invisível; as amarelas dão energia extra.

– Jogue um elevador de gravidade na frente do veículo quando estiver preste a ser atropelado. É o melhor!

– Durante os combates, mexa-se ao máximo. Pule e corra para os lados.

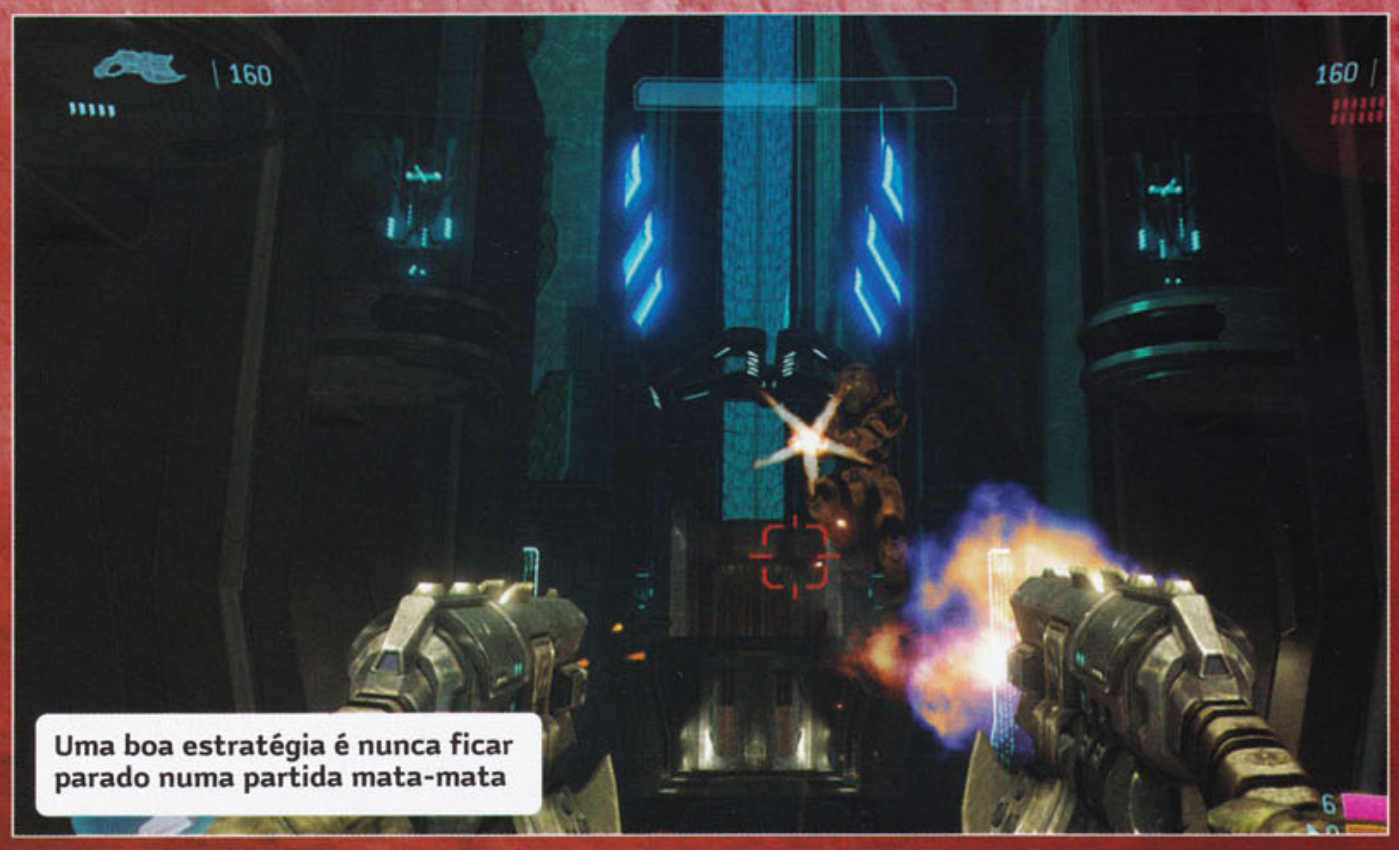
Agora, separamos alguns macetes específicos para cada cenário. A idéia é a mesma: não é regra, mas ajuda a explorar o potencial de cada mapa.

LAST RESORT

Partidas de capturar a bandeira e de assalto são excepcionalmente desafiantes neste cenário devido à área reduzida ao redor do prédio.

Se o seu time estiver indo capturar a bandeira adversária, aproveite os veículos na praia: um Warthog parado no lado esquerdo do prédio garantirá cobertura e um bom meio de retirada rápida quando tiver que retornar com a bandeira; um Ghost ajuda a furar o bloqueio inimigo.

Se estiver defendendo a base, saia e arranque uma torreta numa das plataformas



Uma boa estratégia é nunca ficar parado numa partida mata-mata

suspensas do lado de fora. Fique com ela na parte de dentro da base sobre as plataformas, preferencialmente de frente para a entrada. Apesar de a arma retardar os movimentos do jogador, uma mira precisa deve compensar isso.

SNOWBOUND

Este cenário é bem aberto, então vem tiro por tudo que é lado. Se estiver com alguma arma com mira, utilize-se dos morros de neve ao redor para acabar com os inimigos sem ser notado.

Há um Ghost perto da base central. Pegá-lo é garantia de muitos inimigos abatidos, mas não fique muito próximo para atirar, pois, como já disse, vem tiro de tudo que é lado.

VALHALLA

Um dos cenários mais estratégicos para combates em equipe, já que tem duas bases exatamente iguais.

Em ambas, há um Banshee. Como há muitas coberturas (cavernas, além das bases), ele pode não ser muito útil, mas é uma boa escolta e cumpre a função de eliminar os franco-atiradores.

Em partidas de Assalto, pegue a bomba e suba na garupa de um Mongoose para chegar rápido à base inimiga.

Em partidas de Conquistar Territórios, defenda as bandeiras mais próximas à base, porque você pode utilizar os atiradores como aliados. ▶



Em High Ground, o Ghost é uma furada, pois há muitos escombros no mapa

OBSTÁCULO DE AR

Este cenário é ótimo para partidas VIP.

Em cada um dos lados do cenário há uma grande base móvel. Deixe o VIP dentro do veículo, além de integrantes do time nas torretas e um armado de bazuca na parte de cima do veículo. A bazuca pode ser encontrada sobre a estrutura central do cenário.

Manter o VIP no interior da estrutura central e defendê-la pelos lados e por cima também é uma boa estratégia.

HIGH GROUND

Capturar bandeiras e Assassinar aqui é desafiante e exige coordenação da equipe.

O Ghost, na praia, pode ser uma furada, já que há muitos escombros no cenário e fica difícil movimentá-lo, assim como atingir os inimigos.

Se estiver protegendo pontos de território, jogue um escudo bolha sobre a bandeira do território e esconda-se com uma espingarda. Quando o adversário adentrar a bolha, atire.

Na parte interna do prédio, há uma sala com um encanamento. Esconda-se agachado atrás dele para surpreender inimigos. Eles nem saberão de onde veio o disparo.

EPITÁFIO

Cenário certo para mata-mata.

Atrás de um dos pilares do salão central, na parte térrea, há um grande elevador que o levará até a única bazuca do cenário, sobre uma plataforma suspensa no alto.

ISOLAMENTO

Cenário também para mata-mata. Partidas de equipes pequenas são divertidíssimas e rápidas.

O mapa tem dois pontos-chave. Um na extremidade em que há uma ponte com um Ghost embaixo – ficar sobre a ponte com as costas para a parede é uma boa, pois dá pra pular de lá e pegar o veículo caso a coisa aperte.

Exatamente do lado oposto a essa ponte, há uma estrutura. Ficar com um rifle sobre ela também é ótimo, já que há um escorregador de emergência em cima que o levará direto às armas no sub-solo.

GUARDIÃO

Na opinião deste insólito redator, o cenário mais "complicado" de *Halo 3*.

O maior segredo aqui é rapidez nos dedos e usar e abusar de granadas e dos combates corpo-a-corpo, porque o cenário é confuso, cheio de indas e vindas estreitas.

ESTREITOS

Como o nome sugere, cenário de corredores estreitos, porém abertos. Você é visto – e pode enxergar todos – de diversos pontos.

Em partidas de defesa de base, deixe jogadores com as torretas nos pontos altos.

Sempre proteja as costas, pois ela fica supervulnerável aqui. Utilize a escolta de um companheiro ou ande encostado pelas paredes, olhando para todos os lados.

Há armas Brutes e torretas nos pontos mais altos das bases. Para acessá-las rapidamente, pule sobre o ventilador nas partes de trás das bases.

CONSTRUÇÃO

Cenário com vários andares e ambientes variados, que permitem estratégias distintas.

Na área baixa do cenário há um lança-míssel. Como sempre, atire no chão próximo aos pés dos adversários, assim diminui a chance de o cara conseguir sair inteiro.

Utilize-se de granadas nas áreas mais fechadas. Só mantenha os olhos abertos para não ser surpreendido pela mesma tática vinda do oponente. Mova-se com cautela.

Há uma espada de energia na ponta da plataforma comprida, em um dos lados do cenário.

Os elevadores são ótimos para fugas rápidas. Os fachos de luz azul também são elevadores. ■





Nas disputas de Capturar a Bandeira, mantenha alguém do time protegendo a base



Conquistas

As 49 conquistas listadas para facilitar sua vida

1. Landfall
Termine a primeira missão no Normal, Heróico ou Lendário. **20 pontos**

2. Holdout
Termine a segunda missão no Normal, Heróico ou Lendário. **20 pontos**

3. The Road
Termine a terceira missão no Normal, Heróico ou Lendário. **20 pontos**

4. Assault
Termine a quarta missão no Normal, Heróico ou Lendário. **30 pontos**

5. Cleansing
Termine a quinta missão no Normal, Heróico ou Lendário. **30 pontos**

6. Refuge
Termine a sexta missão no Normal, Heróico ou Lendário. **30 pontos**

7. Last Stand
Termine a sétima missão no Normal, Heróico ou Lendário. **40 pontos**

8. The Key
Termine a oitava missão no Normal, Heróico ou Lendário. **40 pontos**

9. Return
Termine a última missão no Normal, Heróico ou Lendário. **50 pontos**

10. Campaign Complete: Normal
Termina a campanha no Normal. **125 pontos**

11. Campaign Complete: Heroic
Termine a campanha no Heróico. **125 pontos**

12. Campaign Complete: Legendary
Termine a campanha no Lendário. **125 pontos**

13. Iron
Encontre esta caveira. **10 pontos**

14. Black Eye
Encontre esta caveira. **10 pontos**

15. Tough Luck
Encontre esta caveira. **10 pontos**

16. Catch
Encontre esta caveira. **10 pontos**

17. Fog
Encontre esta caveira. **10 pontos**

18. Famine
Encontre esta caveira. **10 pontos**

19. Thunderstorm
Encontre esta caveira. **10 pontos**

20. Tilt
Encontre esta caveira. **10 pontos**

21. Mythic
Encontre esta caveira. **10 pontos**

22. Graduate
Ganhe 5 pontos de experiência ou termine 10 partidas online. **10 pontos**

23. UNSC Spartan
Chegue ao nível de Sargento (Online). **15 pontos**

24. Spartan Officer
Chegue ao nível Oficial Spartan (Online). **25 pontos**

25. Two for One
Faça uma morte-dupla com um único tiro do Laser Spartan em um mata-mata ranqueado. (Online). **5 pontos**

26. Too Close to the Sun
Destrua um Banshee com um Laser Spartan ou um Lança Mísseis na partida ranqueada ou na campanha. **5 pontos**

27. Triple Kill
Mate três inimigos em menos de quatro segundos em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

28. Overkill
Mate quarto inimigos em menos de quatro segundos em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

29. Lee R Wilson Memorial
Use cinco granadas em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

30. We're in for some Chop
Use um equipamento para destruir um veículo inimigo em uma partida ranqueada ou na campanha. **5 pontos**

31. Killing Frenzy
Mate 10 inimigos sem morrer em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

32. Steppin' Razor
Faça uma morte-tripla com a espada em uma partida ranqueda (Online). **5 pontos**

33. Mongoose Mowdown
Atropele um inimigo com o Mongoose em uma partida ranqueda (Online). **5 pontos**

34. Up Close and Personal
Mate cinco inimigos com um golpe melee em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

35. Fear the Pink Mist
Mate cinco inimigos com a Needler numa partida ranqueada ou na campanha. **5 pontos**

36. Headshot Honcho
Mate dez inimigos com tiros na cabeça em uma partida ranqueada ou na campanha. **5 pontos**

37. Used Car Salesman
Destrua um veículo com pelo menos três ocupantes em uma partida ranqueada ou na campanha. **5 pontos**

38. Marathon Man
Encontre todos os terminais na campanha. **40 pontos**

39. MVP
Ganhe uma partida MVP ranqueada (Online). **5 pontos**

40. Maybe Next Time Buddy
Entre um um veículo que tenha sido ocupado há menos de 10 segundos em uma partida ranqueada (Online). **5 pontos**

41. Guerilla
Faça 15 mil pontos na primeira missão. **10 pontos**

42. Demon
Faça 15 mil pontos na segunda missão. **10 pontos**

43. Cavalier
Faça 15 mil pontos na terceira missão. **10 pontos**

44. Askar
Faça 15 mil pontos na quarta missão. **10 pontos**

45. Exterminator
Faça 15 mil pontos na quinta missão. **10 pontos**

46. Ranger
Faça 50 mil pontos na sexta missão. **10 pontos**

47. Vanguard
Faça 50 mil pontos na sétima missão. **10 pontos**

48. Orpheus
Faça 15 mil pontos na oitava missão. **10 pontos**

49. Reclaimer
Fala 15 mil pontos na missão final. **10 pontos**

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360
Jogo: Blue Dragon
Produção: Microsoft
Desenvolvimento: Mistwalker/Artoon
Lançamento: Agosto de 2007

BLUE DRAGON

O primeiro grande RPG para X360 detonado. Confira o roteiro detalhado dos três DVDs e a lista de conquistas

Por Almir Niemand

Um daqueles clássicos instantâneos, *Blue Dragon* segue à risca todos os elementos mais tradicionais do RPG oriental. E tudo começa no seu trio de criadores, responsáveis por outros filés do mercado japonês: *Final Fantasy, Chrono Trigger* e *Dragon Ball*. O jogo fez tanto sucesso que até ajudou a alavancar as vendas do X360 no Japão. Finalmente, surge o primeiro consistente RPG para a máquina da Microsoft. E que venham muitos mais!

Blue Dragon chega ao Ocidente e, também por que não ressaltar, em terras tupiniquins (viva!). Com uma história afinadinha e muitas, muitas horas de jogatina, o game pretende roubar boas horas da sua vida. Ainda mais se tratando de um RPG. Claro, todo mundo sabe que o gênero é bem complexo, cheio de segredos a descobrir e particularidades para escolher e colocar em prática. E para você não ficar sem rumo, o guia mostra tudo o que é preciso para varrer o mundo de *Blue Dragon* com direito a extras. Como tudo que é bom pode ficar melhor, o título vem recheado de conquistas. Elas não apenas dão aquele gostinho de "superar todos os desafios do jogo", como também ajudam a saciar a gana dos jogadores mais hardcore. Claro, você encontra uma lista completa de conquistas por aqui também. Enfim, conteúdo para agradar a todos sem estragar a surpresa dos acontecimentos, não tenha "sombra" de dúvida. Divirta-se!

CONCEITOS BÁSICOS

Enquanto andar pelo World Map ou em Dungeons, você pode optar por batalhar ou fugir da raia – os inimigos ficam visíveis na tela. A luta pode ter início de várias formas: quando você ataca o oponente, encosta nele ou é tocado / atacado por ele. E aí entra em ação a lei da vantagem: se atacar o inimigo quando ele não estiver ciente de sua presença, será surpreendido com um ataque pelas costas. Da mesma forma, o caso se inverte quando você é atacado pelas costas. Além disso, há outros detalhes importantes, como:

A - MENU DE CAMPO

Ao apertar o botão RT, será mostrado o campo de ação de seu personagem. Todos os inimigos que estiverem dentro deste campo podem ser desafiados para uma batalha individualmente (selecione o nome do inimigo) ou em grupo (selecione a opção Fight All Enemies!). Se batalhar contra todos, o resultado será de duas formas: ou uma briga dividida por etapas (ao derrotar um grupo de inimigos o outro virá em seguida) ou com todos no mesmo mapa, o que significa que os monstros podem atacar uns aos outros, o que só ocorrerá se os nomes dos envolvidos em seu campo de ação estiverem na cor amarela. No intervalo das etapas, você terá acesso ao BOOST, no qual uma série de opções benéficas aleatórias se torna disponível (como aumento de HP ou MP, por exemplo).

Depois de algumas lutas, você terá acesso às Field Skill, as quais poderão equipar habilidades como repelir ou atordoar monstros para evitar batalhas, tudo a um custo de MP, claro.

B - EM BATALHA

Durante os combates, você comanda os personagens no menu de ação. Os comandos são: Corporeal (ataque especial executado quando a barra Tension se estiver cheia), Attack (ataques físicos), Defend (reduz o dano recebido de um ataque físico), Skills (são habilidades equipadas nos personagens), Spells (uso de ataque mágico, que dependerá da classe de magia ou habilidades específicas), Item (mostrará uma sub opção onde os itens são



disponibilizados nas categorias Ataque, Cura e Suporte), Formation (define a formação do personagem na linha de ataque ou defesa, os personagens recuados podem sofrer menor dano) e Flee (fugir).

C - EXPLORAÇÃO

Quando estiver vagando por cidades ou dungeons, 95% de todos os objetos e estruturas encontrados podem ser examinados para pegar itens ou obter Nothing Points (estes podem ser trocados por itens). Embora seja cansativo, é extremamente importante examinar cada coisa que encontrar pela frente. Bem ao estilo RPG tradicional, você vasculha o cenário e pode encontrar muitos itens, dinheiro, ganhar experiência, e melhorar algum Atributo específico. Além disso, é de suma importância colecionar as Medals; elas podem ser trocadas por melhorias de Atributos para suas sombras (falaremos mais sobre as sombras no roteiro do game).

No detonado, você também acompanha a quantidade e a localização das Medals. Porém, em vez de estarem em um box, você as consegue conforme a jogatina e o roteiro avançam.

D - OPÇÕES DE MENU

Durante o jogo, ao entrar no menu principal, você terá as seguintes opções: Status: mostra a condição atual do personagem; Shadow: revela qual Classe está equipada e quais estão disponíveis para serem usadas; Skill: mostra as habilidades que podem ser utilizadas, mas que dependem da evolução individual de cada Classe; Accessories: onde poderá equipar acessórios e melhorar seus atributos; Heal: disponibiiza a relação de itens usados para beneficiar o grupo na recuperação de HP / MP e cura de status negativo; Spell: onde fica a lista de magias disponíveis; Items: mostra a relação completa de todos os tipos de itens encontrados até então, subdividido nas categorias, de cima para baixo, cura, ataque, suporte, melhorias, livro de magias, acessórios e valores.

Ainda em Itens há a sub opção Enhacements. Esta serve para usar itens especiais que aumentam os atributos (permanentemente) dos personagens. Na lista também estão: Formation, que é a posição do personagem em batalha. Ele pode ficar na linha de frente ou de trás na hora da luta, que corresponde a ofensivo e defensivo e afeta drasticamente o poder de ataque e dano sofrido; Warp, que serve para se locomover. Após ativar o teletransporte em cidades, esta opção permite viajar de um lugar a outro rapidamente; Settings, as configurações internas do jogo; e Save, que fica acessível somente sobre um Save Point e permite gravar seu progresso.

Como bom RPG, apenas um personagem anda pelo cenário, enquanto os outros ficam "guardados" no protagonista até a próxima batalha ou animação. Também é possível alternar entre o personagem líder do grupo, ou seja, o que conduz a equipe, com os botões LB ou RB.

O primeiro grande RPG para o X360 está inteiramente detonado nas páginas a seguir



COMANDOS

COMANDOS BÁSICOS

Analógico Esquerdo ...Controlar personagem
Analógico Direito .....Visão
Direcional Digital .....Navegar nos menus
LT .....Fixar a câmera atrás do personagem
LB .....Habilidade de campo
RT .....Menu de campo
RB .....Ação de campo
Start .....Mostrar World Map
X .....Dash Attack
A .....Ação / Confirmar
B .....Cancelar
Y .....Menu Principal

COMANDOS DO MECHAT

LT ou LB .....Virar à esquerda
RT ou RB .....Virar à direita
Analógico Esquerdo ...Mirar
A .....Metralhadora
B .....Lançar míssil

Roteiro

Disco 1

E COMEÇA A AVENTURA...

Ao iniciar o jogo com Shu, examine cada objeto – a base do moinho de vento e umas pedras – ao redor e só então siga para a poça de água adiante para iniciar uma cena. Ao ter o controle sobre Fushira, avô de Shu, fale com todos os habitantes na plataforma, especialmente os pais de Jiro (na extremidade mais elevada). Tente sair da plataforma para ver outra cena e voltar ao controle de Shu. Antes de ir ao encontro do monstro, converse com o menino atrás de você, em uma duna de areia.

CHEFE: Land Shark

Apenas ataque o monstro até seu ponto fraco (Weak Point) ficar exposto, e então golpeie-o para encerrar a batalha.



Fale com Jiro, depois vá até o Land Shark e, após capturá-lo, examine a rede para ver outra cena.

ANCIENT RUINS - CAVERNS

Com Jiro e Kluke em seu grupo, explore a região para encontrar alguns baús protegidos por inimigos. Ao derrotá-los e abrir todos os baús, um outro tesouro

Não se impressione com o tamanho do monstro, uma boa dica são ataques de fogo

aparecerá junto ao Save Point. Independentemente de salvar seu progresso, abra o baú.



FLYING FORTRESS
Medals: 1

Explore toda a plataforma e examine a porta para ativar uma cena e encontrar o vilão, Nene – você não é capaz de vencê-lo. Salve e abra os baús espalhados, depois examine o centro da sala e derrote (todos) os robôs que aparecerão. Então, siga o corredor adiante e, quando tiver de fechar a porta, aperte o botão A rapidamente para girar a manivela – é capaz de rolar uma ou outra briga no processo.



Responda "YES" para a opção e você terá acesso às suas sombras, além de enfrentar uma batalha fácil. Logo depois, elimine os demais inimigos para ganhar experiência extra, além de investigar cada canto do hangar para encontrar uma Medal. Feito isso, vá para a nave ao centro.

MECHAT CRASH SITE
Medals: 2

Logo junto ao Save Point há um lago; examine-o para recuperar HP / MP. Investigue também cada canto da área para encontrar itens, abrir baús e pegar duas Medals. Sem mais, examine o destroço que barra a passagem (ao lado da nave) para ter acesso ao World Map. Neste trecho, você ainda encontra outros três tesouros.

CLASSES DAS SOMBRAS

Logo que conseguir suas Sombras (Shadow) – um tipo de aliado na hora das batalhas - elas passarão a evoluir juntamente com o personagem que as manipula. Sua evolução depende de SP Points. Quanto mais batalhar e acumular pontos, mais poderá evoluir o RANK (RK) da sua Sombra. Por meio do RK, você disponibilizará novas Skills que podem ser equipadas. Além disso, conforme seu personagem evolui, novas classes de Sombras são habilitadas e cada uma detém características e Skills únicas. Também será possível combinar diferentes Skills. É importante sempre atualizar os equipamentos do grupo para elevar seus atributos pessoais, os quais afetam diretamente o potencial e a performance das gigantes Sombras.



LOT WILDERNESS - EAST
Medals: 1

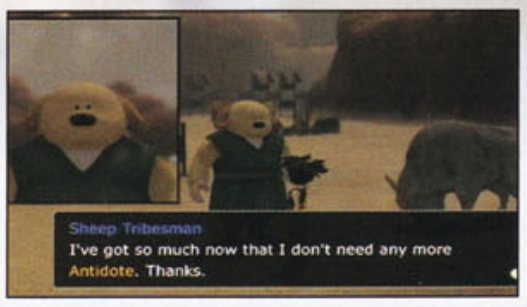
Eis uma vasta área para vasculhar (o que inclui chutar ou empurrar cada pedra, examinar pedaços de madeira e derrubar árvores podres), abrir baús e lutar para evoluir os personagens – fica a seu critério, mas é uma boa dica.



Porém, se quiser avançar rapidamente, o caminho é linear e ocorrerá uma cena. E mais adiante, você chegará a um acampamento.

SHEEP TRIBE CAMP – WILDERNESS
Medals: 1

Além de revirar cada canto do acampamento, aqui você poderá comprar itens, acessórios, magias – momento ideal para equipar todos os personagens –, além de dormir (ao preço de 18 Gold) para recuperar HP / MP. Ao falar com o habitante junto a uma vaca, dê a ele três Antidote. Converse também com o cara que está tossindo para ativar um evento mais tarde. Sem muito a fazer aqui, saia pelo outro lado do acampamento.



LOT WILDERNESS – WEST
Medals: 2

Verifique as pedras ao redor do buraco e da área em geral, antes de derrotar o lagarto no caminho - procure evoluir uns dois níveis. Donpa pedirá sua ajuda e uma batalha terá início.

CHEFE: Flamboyant Dinoram

Não se impressione com o tamanho do monstro, use ataques físicos ou mágicos (o elemento de fogo é bem-vindo). Fique atento ao HP do grupo, pois os ataques do inimigo causam um bom dano – quando ele se defender com a cauda, seu ataque causará dano coletivo além de recuperar o próprio HP. Logo que causar um bom dano ao Flamboyant, seu ponto fraco ficará à mostra. Concentre seus ataques nele.



Mais adiante, você terá acesso ao World Map. Siga na direção noroeste para encontrar uma imensa máquina.

DRILL MACHINE
Medals: 11

Examine o território ao redor e a própria Drill Machine, só então suba pela escada. Já dentro da máquina, preste atenção aos baús escondidos na escuridão; em alguns deles, encontram-se Medals. Ainda no primeiro andar, haverá dois robôs junto a um Save Point; um deles vende equipamentos (atualize acessórios e magias) e o outro recupera seu HP / MP.



Mais ao lado, use o elevador para chegar ao segundo andar e, após dar uma geral no ambiente, use o elevador adiante para chegar ao terceiro andar. Ignore a passagem no caminho, siga até o final do corredor (derrote dois robôs) e utilize o elevador para descer em outro trecho do segundo andar, onde enfrentará outro robô.

CHEFE: Winking Patroller

Batalha fácil, desde que você priorize o uso de magias e ataques do elemento água. Se fizer isso, o inimigo nem sequer vai atacá-lo. ▶



Após a batalha, você obterá 23 Warp Keys – servem para ativar os dispositivos de teletransporte, o que facilitará sua transição de um lugar a outro –, e o robô destrancará a porta do cockpit da Dril Machine. Ative o primeiro dispositivo ao lado, abra os baús e volte pelo elevador. Só então entre por aquela passagem ignorada no corredor para ter acesso ao cockpit, onde enfrentará Marumaro. Não chega a ser um desafio, então ataque-o até ocorrer uma animação. Depois, vasculhe a sala e examine a porta menor, acessando o elevador de acesso ao primeiro andar, onde se encontra a saída.

ANCIENT HOSPITAL RUINS
Medals: 34

Abra um baú escondido atrás do rolamento da Drill Machine, depois entre nas ruínas adiante e examine o botão vermelho à direita – vasculhe o balcão e os objetos atrás dele. Existem duas salas acessíveis neste andar; investigue-as e em um delas ocorrerá uma cena. Pronto, seu acesso ao segundo andar está liberado. Ao chegar lá, pesquise a sala próxima à direita para pegar a Head Doctor's Office Key em um baú. Saia da sala e siga para o final do corredor escuro à direita, chegando à Head Doctor's Room. Dentro da sala, procure a Safe Key em um armário. Ela deve ser usada no cofre sobre a mesa ao fundo.
Independentemente disso, volte ao corredor anterior e investigue todo o andar – dentro de salas escuras, procure acionar os interruptores – e o lance de escada seguinte o levará ao terceiro andar. Acione o interruptor adiante na sala com um Save Point há uma passagem de acesso a um lance de escada para outro trecho do segundo andar.

Ao descer, vá para a sala ao lado e acione o painel dos computadores ao fundo. Saia da sala, use a porta à direita e acione o elevador ao centro para chegar a outro trecho do terceiro andar. Abra um baú contendo a Treasure Chest Key e use-a para abrir baús trancados na sala do outro extremo do corredor. A porta dupla no final do corredor levará a uma cena com Marumaro.

CHEFE: Icefire Wolf Ghost

O importante nesta batalha é prestar atenção na reação do inimigo, pois a cada golpe que você deferir, ele alternará seu tipo de ataque / defesa entre os elementos fogo ou água. A regra aqui é atacar com o elemento oposto para causar alto dano; de resto é ficar atento com o HP do grupo.

Após o combate, vasculhe o grande salão antes de seguir Marumaro. Não se esqueça de ativar mais um dispositivo de



teletransporte e entre na sala ao lado. Aqui, basta ajudar a procurar pelo remédio que Marumaro precisa. No entanto, se você fizer a varredura do local começando pela esquerda, ainda pode pegar algumas Medals espalhadas. Ao achar o tal remédio, ocorrerá mais uma cena.

LAGO VILLAGE
Medals: 22

Fale com os habitantes da vila e entre pela porta em frente, tendo acesso à área Town Hall. Passeie pelo lugar e, se precisar recuperar o HP / MP, fale com o bichinho dentro de uma saleta (custa 18 Gold). Volte para a entrada da cidade para ver uma longa cena; em seguida, vá atrás de Marumaro no alto da montanha, mas não deixe de ativar outro teletransporte, atualizar seus equipamentos no Accessory Shop ou ler alguns livros na Item Shop.

Com o novo integrante na equipe, hora de sair da aldeia. Ao fazer isso, siga a trilha à direita, rumo ao ponto piscante em seu mapa.

BARREIRAS MÁGICAS

Durante a exploração pelo mundo de *Blue Dragon*, você esbarrará com alguns baús, portas ou caminhos protegidos por barreiras mágicas de cores distintas. Para anulá-los, é necessário desativar os seguintes dispositivos: Blue Device (acessível ao derrotar o chefe de Baroy Town), Red Device (acessível ao derrotar o Defense Mecha Robo na Ancient Factory), Green Device (encontrado durante sua passagem em Pachess Town Underground), White Device (acessível ao derrotar o Giant em Noluta Village), e Black Device (acessível ao derrotar Azure Abyssal Dragon no Sea Cube). Ao desativar cada uma das barreiras mágicas, vá abrir os baús ou acessar novas localidades:

BARREIRA DE FORÇA AZUL
Ancient Ruins Caverns - Door Barrier
Ancient Ruins Caverns (um dos baús dentro das ruínas)
Lot Wilderness East
Sheep Tribe Wilderness Camp
Drill Machine - 2F
Ancient Hospital Ruins - 2F: Door Barrier
Undersea Caverns (um dos baús da região)
Gibral Castle Town - Castle Gate
Gibral Castle - Mechat Lab
Alumaru Village
Baroy Town (na casa próxima do Temple)
Baroy Town (na casa próxima do Department Store)
Baroy Town - Waiting Room 1F
Baroy Town - Temple Basement: Wall Barrier (são dois baús aqui)
Baroy Town - Gate Room: Door Barrier
Baroy Town - Gate Room: Wall Barrier (mais dois aqui também)
Underground River: Door Barrier
Mecha Base - 2F: Wall Barrier
Mecha Base High - 2F: Wall Barrier (mais dois aqui)

BARREIRA DE FORÇA VERMELHA
Gulu Mountains - Wall Barrier
Moire Village
Gibral Castle - Inner Courtyard
Gibral Castle - Basement
Gibral Castle - Lounge
Exile Forest Caverns
Underground River
Ancient Factory
Wire Highlands (Ancient Factory Entrance)
Mecha Base - 2F: Wall Barrier
Mecha Base High - 2F: Wall Barrier

BARREIRA DE FORÇA VERDE
Lot Wilderness West
Forest of the Dead: Wall Barrier
Gulu Mountains
Alumaru Village
Wire Highlands (Ancient Factory Entrance)
Paches Town: Wall Barrier
Flesh Eating Forest

BARREIRA DE FORÇA BRANCA
Ancient Hospital Ruins - 1F: Door Barrier
Ancient Hospital Ruins - 3F: Door Barrier
Moire Village
Gibral Castle - Basement
Ancient Factory
Ancient Prison Deathmoat
Ancient Prison Deathmoat
Paches Town (são dois pela cidade)
Paches Town - Underground: Door Barrier
Devour Village
Mecha Base - 2F: Wall Barrier
Mecha Base High - 2F: Wall Barrier (são mais dois nesta área)

BARREIRA DE FORÇA NEGRA
Moire Village
Exile Forest Caverns
Ancient Factory: Door Barrier
Flesh Eating Forest
Mecha Base - 1F
Mecha Base - 3F (são dois nesta área)
Sheep Tripe Lal Mountains Camp
Kelaso Village - Basement: Wall Barrier
Sea Cube - 3F - Wall Barrier
Sea Cube - Deepest Area - Wall Barrier
Mecha Robo Cube (são dois nesta área)
Primitive Cube - Inside: Wall Barrier



UNDERSEA CAVERN
Medals: 1

Esta dungeon oferece algumas bifurcações, mas todas interligadas e que levam a um só lugar (ou a um beco sem saída). Não descanse até encontrar o baú contendo o item Transformation. Ao depositar um tipo de item nele, este é transformado em outro – você só pode fazer isso uma vez por item. Após cruzar uma ponte de coral, vigiada por um inimigo, há um um baú contendo a Fish-Shaped Key (que serve para abrir baús lacrados desta dungeon). Com este item, volte até depois da ponte de coral e entre na bifurcação à esquerda, para abrir um baú contendo o Hexagonal Crystal. Cruze a ponte de coral novamente e use o novo item no objeto circular para erguer a ponte adiante.

CHEFE: Hydrattler

Use os quatro personagens para mirar uma mesma cabeça, dando preferência a ataques físicos ou mágicos do elemento fogo ou terra (para dano em todas as quatro cabeças). O oponente usará magias de status negativo contra o grupo, além de ataques normais (de dano coletivo), portanto atenção ao HP dos personagens.



Após a batalha, abra os três baús no caminho, saia pela passagem adiante e visite a aldeia próxima.

SHEEP TRIBE CAMP - FOREST
Medals: 1

Ative o dispositivo de teletransporte na entrada, atualize equipamento e magia com os vendedores, além de revistar o acampamento à busca de itens. Ao falar com os habitantes, um deles pedirá para você entregar um item a outro morador da Sheep Tribe Camp - Wilderness. Sem mais, saia da aldeia e visite a entrada ao lado.

FOREST OF THE DEAD
Medals: 2

Embora seja uma área grande com vários caminhos, todos estão interligados e as plantas luminosas podem oferecer alguns itens (além dos frutos que caem das árvores). Por agora, é preciso evitar a névoa venenosa e encontrar um baú contendo o Spirit of the Elder Tree – da entrada da floresta, avance sempre pelos caminhos à direita até chegar num trecho linear que o levará ao tal tesouro, protegido por uma caveira –, e então conduzi-lo à grande árvore na ilhota central desta área (volte à entrada da floresta e siga os caminhos da esquerda e depois o do meio), que está sendo protegida por um fantasma.



Ao devolver o espírito à árvore, surge uma nova tarefa: encontrar a máquina que produz a névoa venenosa e desativá-la. Para isso, cruze a ponte atrás da grande árvore e o final do caminho o levará à máquina. Desativando-a, volte a falar com Spirit of the Older Tree e siga pela ponte à direita. Volte ao local onde encontrou o espírito, cruze a ponte seguinte e avance na passagem adiante, onde há um dispositivo de teletransporte a ser acionado. Depois, avance pela passagem próxima para chegar a uma grande área com flores ao fundo.

CHEFE: King Ghost

Basicamente, concentre seus ataques, tanto físicos quanto mágicos, nos elementos luz e fogo. Não vacile com o HP do grupo, pois alguns ataques do inimigo são críticos e causam dano coletivo.



Examine as flores para obter Gabo Leaf e, na certeza de que explorou todas as áreas da floresta, use o teletransporte para a Sheep Tribe Camp - Wilderness e entregue o item (da outra tribo), depois teletransporte-se para a Lago Village e entre na Town Hall. Durante a noite, saia da casa de Marumaro e entre na Town Hall para ver algumas animações. Tente sair da aldeia e fale com Devee Tribe Chieftain. Todos os baús trancados da vila ficam à sua disposição. Ao sair da cidade, siga a trilha à direita e continue nesta direção até encontrar um oponente dormindo no caminho. Elimine-o e continue avançando até chegar a uma imensa pedra que abrirá passagem.

GUL MOUNTAINS
Medals: 21

Logo na entrada desta dungeon, você encontrará o explorador Toripo, com quem poderá trocar as Medals por Upgrades de atributos (compre o que puder). Essa dungeon oferece alguns baús e várias bifurcações a serem exploradas, portanto capriche ao verificar os cristais e fendas luminosas, também aproveite para evoluir um pouco. Ao final do caminho, você estará na entrada de sua aldeia.

TALTA VILLAGE
Medals: 33

Acione o dispositivo de teletransporte e explore toda a aldeia, comece pela casa de Jiro, Kluke e a loja do avô de Shu, à esquerda do Save Point. Suba o lance de escada e explore as plataformas. Feito isso, cruze a ponte ao lado do Save Point e investigue a casa, depois fale com o habitante (do lado de fora), Paddler, para iniciar uma batalha.

CHEFE: Mad Eye

O inimigo invocará, por três vezes, comparsas para ajudá-lo na batalha,. Por isso, foque-se em magias de dano coletivo (Ground, Mow Down ou Light são ótimas opções).

Quando Mad Eye parar de fazer



invocações, concentre seus ataques (podem ser os comuns) nele até vencer a batalha. Mais uma vez, não se esqueça de prestar atenção no HP do grupo por conta dos ataques com efeito em todo o coletivo.

Entre no estabelecimento ao lado, desamarre Poruto e você poderá comprar itens e magias com ele, além de dormir.

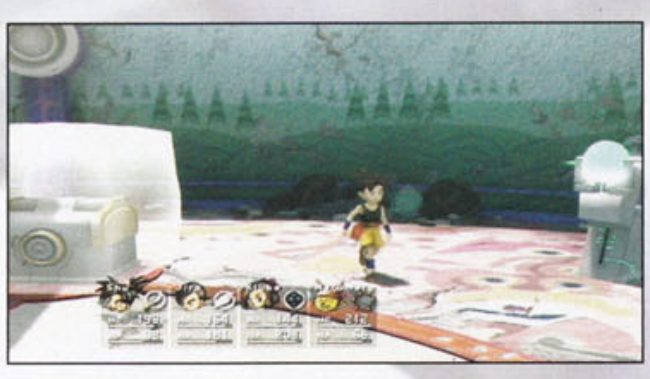
Certifique-se de ter explorado o resto da aldeia e saia; mantenha o curso para a passagem na montanha, mais à esquerda. ▶

MURAL VALLEY
Medals: 35

Logo que entrar, uma criatura atacará o grupo. Derrote-a e um baú aparecerá (você pode repetir o processo para conseguir mais tesouros). Mais uma vez, há muitos caminhos interligados, mas apenas um deles leva à saída. Vasculhe os cantos para encontrar os baús. Após cruzar algumas pontes, você chegará à entrada de outra cidade.

MURAL TOWN
Medals: 6

Fale com os murais (as figuras vivas), avance pelo corredor adiante e converse com Stroyteller (o objeto negro ao centro da sala), para ver mais cenas e abrir uma nova passagem. Volte ao corredor e siga pelo outro ao lado, chegando a uma sala onde poderá atualizar seus equipamentos e magias.



Siga por um outro corredor que o conduzirá a alguns tesouros protegidos e um dispositivo de teletransporte. Volte à sala anterior e siga pelo corredor quebrado. Na sala seguinte, fale com o Mural atrás de um dos baús, e ele pedirá um favor: ele precisa do Shabby Book.

MURAL VALLEY - EAST
Medals: 18

Assim que avançar nesta área, logo ocorrerá a batalha com o chefe da fase.

CHEFE: Flame Raptor

O monstrengo é voador e tem base no elemento fogo, então use magias e ataques físicos com base nos elementos água e vento. A luta não dura muito, entretanto os ataques do inimigo causam alto dano em todos da equipe – se tiver a magia Zephyr, poderá recuperar o HP de todos de uma vez –, logo mantenha o health points elevados e use magias suporte para facilitar ainda mais.



Mais uma vez a região é cheia de intersecções; explore todas e derrote as criaturas que se projetam das paredes para revelar mais baús – há um trecho com grama, onde você encontrará o Shabby Book em um baú, leve-o até Mural Town. Logo que cruzar o caminho, a ponte despenca; desça por esta para continuar na área abaixo, onde encontrará mais duas Transformaton Box e dois baús (um está na área verde). Mais uma ponte quebrada. Simplismente siga (é bem linear) e salve seu progresso (antes, beba água da fonte) e mais adiante você entrará numa batalha contra alguns tigres. Assim que acabar com a raça deles, um novo (e poderoso) oponente aparecerá.

CHEFE: Dullahan

A resistência do bicho é elevada, portanto use ataques baseados em terra ou a magia Ground, além de usar a magia Zephyr caso precise recarregar o HP do grupo. Ao causar em torno de 800 pontos de dano, Dullahan usará magias para aumentar o próprio poder de ataque (mas sua defesa ficará baixa). Hora certa para atacar com tudo e sem dó.



TALTA VILLAGE CAMP
Medals: 3

Fale com todas as pessoas dentro das tendas. Ao entrar na maior delas, rola uma animação. Vá até a fogueira no centro do acampamento e bum: mais ceninha (um jogo cheio delas). Salve seu progresso. Ao amanhecer, você terá de escoltar as carroças e protegê-las dos inimigos.



O transporte terá uma barra que indica a sua resistência, preserve-a ao máximo. Porque, se acontecerem danos sérios, só é possível consertar a carroça três vezes. Ao encontrar pedras no caminho, derrube-as. No fim do trajeto, salve seu progresso e uma nova personagem, a Zola, entrará em seu grupo.



CHEFE: Steal Eating Tiger x 4

Não será a primeira vez que você vai encontrar estes bichos pelo game, então já sabe que eles possuem ataques extremamente potentes. Use golpes ou magias com base no elemento terra e que causem dano coletivo, além de manter o HP do grupo elevado (e os integrantes vivos).



JIBRAL CASTLE TOWN & JIBRAL CASTLE
Medals: 65

Salve seu progresso ao lado, abra um baú e vá explorar a cidade adiante. Se estiver com paciência, vá revirar cada cantinho (inclusive dentro das casas) para encontrar itens, dinheiro, Medals, falar com os habitantes e, principalmente, atualizar seus acessórios, magias e renovar os itens.



Siga para o castelo – sob a ponte que conduz ao castelo encontra-se Nothing Man; fale com ele para ganhar alguns prêmios dependendo da sua quantidade de "Nothings" Points acumulados –, onde encontrará outro Save Point e mais um dispositivo de teletransporte. Dentro do castelo, fale com os pais de Jiro e com Morizon (na escada adiante), mas não deixe de investigar as salas inferiores, à esquerda e direita da escada. Ao subir o lance de escada, entre pela porta à direita e, no segundo andar, entre pela primeira porta à sua direita e fale com o Senior Minister. Daí, (adivinhe!), mais uma animação.

Siga Zola e o rei e, outra cena depois, fale com eles novamente. Siga para o primeiro andar do castelo – concentre-se em pesquisar especialmente uma grande porta no segundo



andar, que conduz ao pátio, onde se encontra um baú com 25 Medals –, então entre na porta à esquerda da base da escada. Em uma das salas encontra-se uma nave onde Zola o espera. Saia pela porta próxima e fale com Zola novamente. Vá para a cidade e entre no INN para falar com Fushira na recepção, então escolha "YES". Mais tarde, durante a noite, vá ao castelo e siga para o telhado e interaja durante as animações, apertando os botões que forem indicados na tela. Depois disso, fale com Zola.

FLYING FORTRESS
Medals: 14

Antes de prosseguir, é essencial que você tenha (e possa usar) a magia Watera, que funciona muito bem contra os inimigos robôs. Desça o lance de escada e siga para junto do Save Point – visite o longo corredor escuro à esquerda para pegar uma nova magia. Entre pela porta à direita e pegue a Elevator Key em um baú. Volte ao Save Point e examine o elevador ao lado para ir ao segundo andar. O caminho é um tanto linear aqui e você acabará cruzando a área central. No final das contas, você deve acionar o painel. Ele desligará o primeiro das seis Eternal Engine da nave.



Saindo da plataforma, a barreira será desativada no corredor do segundo anda;, siga por lá até o final do caminho. Quando chegar a uma grande sala, siga pela porta à esquerda para travar uma batalha de chefes.

CHEFE: Silent Ku

Basicamente, use ataques físicos e mágicos com base no elemento fogo e sombra (boas dicas são Flara e Shadowa).

Quando acabar com o oponente, entre pela porta à esquerda e examine o painel para desativar a segunda Eternal Engine. Mais um corredor liberado, volte à sala anterior e siga à esquerda para chegar à sala seguinte.

CHEFE: Turbulent Mai

Mais uma batalha fácil, repita o uso de ataques / magias Flara e Shadowa.

Desative a terceira Eternal Engine e siga para a nova passagem acessível, que conduz até uma grande sala com um Save Point. Entre na sala à esquerda, derrube o vigia da porta seguinte e continue para desligar o painel da quarta Eternal Engine. Volte à sala do Save Point.

CHEFE: Heat-Wave Sai

Continue abusando das magias Flara e Shadowa ou use ataques físicos com base nas mesmas. Fique atento para usar

O primeiro disco acaba com um minigame: lance mísseis contra Nene

recarregadores de HP ou usar a magia Zephyr. Após causar um bom dano ao inimigo, você poderá atingir a bomba que ele ficará balançando na mão. Use a magia de fogo nela e a luta se define rápido.



Saia pela porta ao lado para voltar ao corredor onde uma nova passagem estará acessível. Ao chegar entre nas duas portas: a da direita tem um item e a da esquerda conduz até a sala de teletransporte. Nesta, examine um feixe de luz para chegar a outra área com Save Point. Salve seu progresso e aproxime-se do painel ao centro.

CHEFE: Raging Kesu

Mais uma vez o procedimento das batalhas anteriores é válido contra este inimigo... não há grande dificuldade.

Entre no teletransporte ao lado. Salve seu progresso e siga até o final do corredor seguinte.

CHEFE: Szabo

Diferente das batalhas anteriores, o inimigo invocará alguns comparsas robóticos, então use a magia Watera neles. Vencendo os robôs, ataque Szabo com ataques físicos (magia não é muito eficaz contra ele). De resto, atenção com o HP do grupo (use itens ou a magia Zaphyr).



Vasculhe a área e salve seu progresso, só então entre na aeronave ao lado e prepare-se para um minigame. O objetivo é lançar seus mísseis contra a nave de Nene, enquanto usa a metralhadora para destruir os mísseis inimigos. Concentre-se em mirar usando o analógico esquerdo e capriche na hora do tiro. Porém, o uso contínuo da metralhadora vai superaquecer o sistema, modere nesses tiros. É complicado no começo, mas depois de pegar o jeito, basta acertar a nave de Nene com os mísseis até ele fugir. Durante o banquete de comemoração, examine as mesas, fale com as pessoas e vasculhe o lugar. Fale com Zola e, por fim, fale como rei no alto da escada. Volte a falar com Zola e responda "YES", então salve seu progresso uma última vez antes de trocar o DVD.

Disco 2

JIBRAL CASTLE TOWN
Medals: 7

Após falar com o rei, saia do castelo e você será abordado por Toripo; gaste suas Medals comprando mais upgrades para seus atributos. Chegando à cidade, fale com Chief Copos e os pais de Jiro. Agora você tem acesso a alguns estabelecimentos que antes eram restritos (o Café Jibral e o Acessory Shop), além de falar com os comerciantes de rua e atualizar seus equipamentos e magias. Seja como for, caminhe até o INN e fale com Fushira (escolha de sempre: "YES") e salve seu progresso.



Começará um novo minigame em que você deve criar um anel, escolhendo as jóias a serem usadas (do lado direito da tela ficam visíveis os atributos dos personagens, onde a cor azul indica melhora e vermelho baixa). Escolha a jóia que represente o melhor "status" e mande fazer o anel de Shu.

EXILE FOREST
Medals: 18

No World Map, explore os arredores de Jibral Castle Town para encontrar baús, depois siga a trilha à esquerda da cidade – aproveite para evoluir outras classes de suas Sombras –, para chegar até a Exile Forest. Continue pela trilha para chegar a uma aldeia.

ALUMARU VILLAGE
Medals: 81

Ative o teletransporte na entrada. Visite o comércio para atualizar ▶



equipamentos e magias, por fim fale algumas vezes com Sura-Sura (a mulher junto do sino na imensa arena) bem ao centro da aldeia.

Vá atrás da casa de Jeelala (maior da vila) e examine a porta próxima do sino. Escolha "YES" para entrar na Treasure Storehouse. Derrote os inimigos no caminho, siga o ponto azul luminoso para explorar todas as áreas – eventualmente você poderá cair no subterrâneo e poderá voltar ao ponto de partida – e encontrar um baú contendo 30 Medals. No final do caminho, derrote o inimigo Giant Gold para entrar na porta adiante.

CHEFE: Jeelala & Gorgo Beastfolk Warrior x4

Batalha rápida, use a magia Watera ou Grounda para uma vitória rápida – atenção com o HP do grupo. Em seguida, o segundo grupo aparecerá com Jeelala. Novamente repita o uso das magias citadas e concentre seus ataques no alvo principal, mas atenção pois os ataques do inimigo são poderosos.



Saia pelo corredor ao lado, chegando à casa de Jeelala. Assim que sair de lá e conferir uma animação, vá até a Exile Forest e entre na caverna.

EXILE FOREST - CAVERNS
Medals: 1

O caminho aqui é um tanto linear. Ao chegar ao fundo da caverna, mais uma luta ocorrerá.

CHEFE: Guru-Guru & Poison Mist x4

Use a magia Flara ou ataques físicos com base no elemento fogo de forma a acertar, apenas, os inimigos menores. É imprescindível que você não acerte Guru-Guru. Ainda mais porque logo que matar os inimigos menores, a batalha termina.

Você voltará para Alumaru Village; após as cenas, teletransporte-se para Jibral Castle e fale com Little Meg logo ao lado; escolha "YES" para ir ao Cafe Jibral. Fale com Lau algumas vezes, além dos demais fregueses (especialmente o que está isolado em uma mesa). Lembra daquela casa habitada por Gorgos (os gigantes) que expulsavam você? Agora você pode ir até lá explorá-la e abrir os baús. Feito isso, volte para o World Map e siga a trilha à sua direita, passando entre as montanhas rumo à área Jibral Highlands. Além de encontrar alguns baús nos arredores, você ainda tem acesso a outra área no caminho.

LASER FIELD
Medals: 1

Logo que entrar, ative o teletransporte e salve seu progresso. A região adiante não oferece perigos, mas existem alguns baús protegidos por inimigos – atenção aos buracos no chão, pois sempre pode surgir um monstro deles. Ao cruzar um longo corredor de pedras, rolará uma cena. Agora é preciso cruzar a área adiante com cuidado para não ser atingido pelos raios laser (nem por isso deixe de explorar o ambiente). O final do caminho adiante o levará a uma cidade.

BAROY TOWN
Medals: 9

Agora você terá acesso à cidade dos robôs. Salve seu progresso e vá explorar a cidade e atualize equipamentos. Aproveite e







fale com todos os robôs e não esqueça de ativar o dispositivo de teletransporte – dentro de uma das casas há um robô que faz upgrade de itens.

Entre no Temple (a grande casa amarela) e prossiga pela porta junto do teletransporte. Examine as salas ao lado, depois volte ao Temple e a porta ao lado o levará ao subterrâneo. Fale com o robô no caminho e investigue a sala adiante.

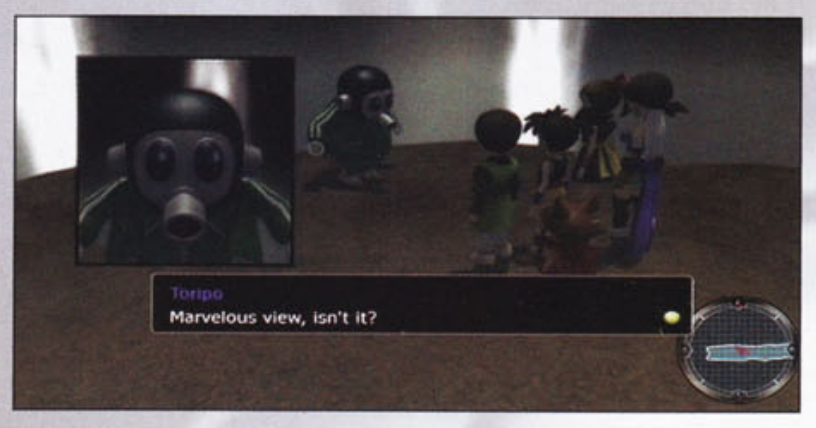
CHEFE: Blazing Kirin

Por mais imponente que o inimigo seja, é uma batalha fácil, desde que sejam usados ataques físicos e mágicos com base no elemento água – magia Grounda também é bem-vinda!

Ao vencer, você obtém o Blue Device que permite desativar todas as barreiras de energia de cor azul (garantindo acesso a baús e salas antes protegidas). Agora fica a seu critério reinvestigar áreas na busca por baús e áreas antes inacessíveis. Porém, volte àquela sala junto do teletransporte. Fale com os robôs da área para comprar novas magias e acessórios, então siga pela porta adiante para chegar a uma nova área.

UNDERGROUND RIVER
Medals: 4

O caminho até o Save Point é linear, mas assim que salvar seu progresso, visite a trilha ao lado e desative a barreira azul para engajar em algumas brigas com vários Kelolons, um lugar ideal para evoluir suas Skills – volte a esta área com certa freqüência e você poderá ativar uma batalha secreta contra o chefe Moody Dragon, contra o qual é aconselhável encarar somente quando seus personagens estiverem em torno do nível 25. Antes disso, a morte é rápida. Mesmo assim, faça valer os ataques físicos e mantenha o HP do grupo elevado, pois ele pode atacar múltiplas vezes seguidas. Vencendo-o, você terá acesso a um baú. Se optar por não entrar na sala várias vezes, apenas siga em frente para achar a saída e ir ao encontro de Toripo. Compre o que puder com ele e entre pela porta adiante.





ANCIENT FACTORY
Medals: 17

Ative o teletransporte e salve seu progresso, antes de avançar. Assim que aparecerem os robôs com escudo, não adianta dar uma de herói. As brigas não podem ser vencida; por isso, use o comando Flee para fugir por enquanto – se tiver a habilidade de Campo Stealth, ou o item Mega Invisible Elixur, use-o para andar entre os inimigos sem ser detectado. É a técnica perfeita.



Notou que a esteira de peças ficou ativa? Tem um ponto nela em que se pode subir para chegar ao outro lado da sala, onde encontrará duas portas. Siga pela da esquerda e, no corredor, entre à esquerda e depois direita para chegar a uma sala com uma batalha obrigatória e um Save Point. Siga pela porta adiante e explore as demais dependências e, conseqüentemente, você chegará a uma imensa área circular. A plataforma de metal adiante o levará à saída vigiada por um robô; destrua-o para obter o Broken Barrier Device. Entre pela porta em frente para ver uma cena. Por fim, examine o escudo e desative-o.

ANCIENT PRISON - MOAT
Medlas: 11

Examine a cela e as grades e salve seu progresso (dentro da sua cela). Pesquise as demais celas para encontrar itens, além de ativar mais um dispositivo de teletransporte na área seguinte. Derrote o robô-segurança (use ataques ou magia de água) para obter a Dungeon Key, então volte para libertar Jiro. Continue avançando pelo corredor até chegar a outro conjunto de celas, para libertar Zola e Marumaro. Feito isso, feche as portas de todas as celas, exceto as duas do meio. Feito corretamente, você terá acesso àquela porta com um painel no corredor. Em uma das áreas seguinte, ocorrerá uma cena. Salve seu progresso e avance até Nene.

CHEFE: War Mecha Robo x16

Use ataques com base nos elementos água e terra ou então apele para magias Grounda para resolver os problemas ao longo das duas batalhas.



Após a luta, você terá de desviar dos robôs no caminho (evitando as batalhas) até chegar no gigante e acertá-lo algumas vezes. Volte ao World Map, vasculhe a região e siga a trilha para chegar a uma cidade protegida por um campo de força.

PACHESS TOWN
Medals: 44

Aproxime-se da cidade e, após falar com Daveela, converse com todas as outras pessoas antes de voltar a se dirigir a Daveela (responda "YES"). Ative o dispositivo de teletransporte adiante e siga para as colinas, onde encontrará a casa de Pachess Elder. Entre e fale com ele, depois vasculhe as demais casas da cidade e atualize seus equipamentos. Tente sair da cidade para falar com Daveela. Durante a noite, entre na casa de Pachess Elder e fuce no vaso junto da cama dele, no segundo andar, depois acione a máquina para abrir uma porta ao lado da escada (na parte de baixo). Siga por esta.

Agora que você tem acesso ao quintal, vá investigar a luz e encontra Pechess Elder. Após as animações, examine a escada próxima para acessar o subterrâneo.

PACHESS TOWN - UNDERGROUND
Medals: 9

O corredor o levará a uma grande área; investigue-a e use a esteira para chegar até um botão. Acionando-o, volte pela esteira e siga para a outra porta na área aberta. Use a esteira, novamente, para chegar do outro lado, acione mais um botão e entre pela porta seguinte, tendo acesso a outra grande sala.

CHEFE: Scything Skull Spider

Comece a batalha atacando a cabeça do inimigo até quebrar a proteção, então use golpes baseados no elemento luz. O bicho tem alguns ataques chatos: quando um contador aparecer sobre um de seus personagens, o aliado em questão morrerá quando o contador marcar zero. Atenção para revivê-lo. Além disso, ele vai invocar aliados, quando isso acontecer, use magia Ground. De resto é atacar até vencer, sem vacilar na hora de recarregar o HP.



Após a batalha, você obterá o Green Device e poderá desativar as barreiras mágicas de cor verde. Responda "YES" para voltar à superfície, então examine a máquina ao lado de Pachess Elder e confirme. Agora você poderá explorar outras partes da cidade antes de sair. Já no World Map, siga rumo oeste para ter acesso a uma ponte de pedra. Cruze-a e faça a varredura da região ao redor, então siga para o norte, onde encontrará a fortaleza de Nene. Logo depois da animação, vai rolar um minigame onde você deve apertar o botão A logo que o mesmo aparecer na tela.

NENE'S HEADQUARTER
Medals: 0

Aqui você terá um tempo limite que o obriga a ser rápido na exploração, então evite o máximo de batalhas que puder – use o comando Flee caso entre em uma. Use a máquina para recuperar o HP / MP e salve seu progresso. Avance para a porta na grande área adiante (há dois caminhos ▶

A aranha tem uns golpes bem chatos: fique atento para reviver seus aliados

que levam ao mesmo lugar). Do lado de fora, examine a plataforma e avance na seguinte, para enfrentar uma batalha.

CHEFE: Land Shark A / B

Use ataques normais / carregados ou baseados no elemento água (magia Watera ajuda muito), mantendo o HP do grupo sempre elevado, pois o inimigo usa



um ataque de dano coletivo muito potente. Quando o oponente mudar a forma, continue mantendo o esquema de batalha, porém a atenção ao HP deve ser ainda maior devido aos múltiplos ataques do inimigo.

Depois do pega, examine a luz verde para ser levado ao segundo andar da fortaleza. Recarregue seu HP / MP, salve seu progresso, avance pela área adiante e procure as magias Lv 5 Regenera e Resistus. É importante estar com acessórios atualizados e que valorizem os atributos Attack e Defense. Enfim, na área seguinte, suba na plataforma azul para chegar a mais uma batalha.



CHEFES: Grand Heat Wave / Ranging Kesu / Turbulent Mai / Silent Ku

Você já os enfrentou antes, mas desta vez eles estão juntos e são osso duro de roer. É decisivo usar ataques com base no elemento água, além da magia Watera, que serve para derrubar os três inimigos na linha de frente.

Só depois disso, dá para concentrar os ataques no último da linha de fundo. Também não pode haver falhas, então mantenha o HP de todo mundo cheio, use itens / magia para anular qualquer status negativo. Ah sim, magias de suporte são essenciais. Vencendo-os, ocorrerá uma segunda batalha...

CHEFES: Grand Szabo & Cannon x4

A estratégia é a mesma da anterior, entretanto a magia Watera (um dos canhões é fraco contra ataques físicos do elemento terra) é perfeita para atacar três dos Cannon. O ideal é usar itens suporte nos aliados, de forma que o dano sofrido seja mínimo – os ataques de dano coletivo podem ser fatais. Ao destruir os Cannon, o Grand Szabo não será tão problemático, use ataques físicos (concentrados, se possível) nele!

Após a batalha, siga para o terceiro andar (similar ao anterior, com pequenas variantes). Não deixe de pegar as magias Lv 6 Cure All neste andar. O bom é que não há chefe, mas sim um minigame. Use o direcional digital para controlar o Moon Laser, sendo que o botão A (mantido pressionado) serve para carregar um disparo mais potente, que é a única maneira de causar danos consideráveis aos raios inimigos (disparos rápidos anulam a ofensiva do adversário), enquanto o botão B serve para recarregar o HP do grupo.

No quarto andar, procure a magia Lv 5 Erase e Lv 6 Extractus, antes de avançar e chegar a mais um chefe.



CHEFES: Jumbo Mecha Robo & Little Mechas

Para vencer esta luta, concentre seus ataques em Jumbo Mecha, então abuse da magia Watera (além de ataques físicos com base no elemento água). Após sofrer um certo dano, ele lançará robôs menores; ataque-os fisicamente ou use Watera (Grounda não surtirá efeito).

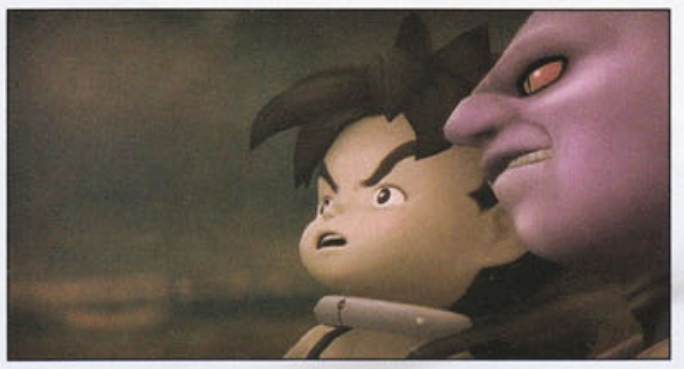


Chegando ao quinto andar, não deixe de pegar as magias Lv 5 Healus, Reflecta, Paraliza e HP UP. Obtendo estas, avance para a área seguinte.

CHEFES: Yasato & Servant Mecha Robo x7

O objetivo é destruir os Servant Mecha Robo primeiro, então Yasato usará o Controller. Para ganhar a batalha, destrua o objeto nas mãos de Yasato.

Chegando à plataforma acima, você terá um minigame a vencer: mantenha o direcional digital para baixo e aperte o botão indicado do lado direito da tela o mais rápido que puder. Feito corretamente, ocorrerá outro minigame com a mesma temática: esmagamento preciso de botões. Ao suspender o pé da máquina, escolha a opção Flee, depois é só salvar seu progresso e trocar de DVD.



Disco 3

DEVOUR VILLAGE

Medals: 12

Ao acordar, saia da casa para explorar a aldeia, atualizar seus equipamentos e ativar mais um teletransporte. Vá para a área atrás da Item / Accessory Shop para reencontrar seus amigos, então siga até o Save Point e tente sair da aldeia até ser atacado por uma planta. Vá enfrentá-la, mas não espere ser capaz de vencer. Após o combate, vá até a parte de trás da Item / Accessory Shop para rodar a animação e entre no INN para ver Kluke. Fale com o dono do estabelecimento e siga para as colinas ao lado da aldeia. Aqui rola mais um minigame, no qual deve-se apertar o botão A repetidamente. Ao batalhar contra a Sombra da sua Sombra, use ataques físicos até aparecer a opção Corporeal. Depois volte até a planta para uma revanche.

CHEFE: Eat-Yeet

Use os ataques mágicos de Shu (ataques físicos com base no elemento fogo no corpo do inimigo), enquanto os demais personagens alteram entre ataques, uso constante de itens para recuperar o HP e combater status negativo.



DEVOUR FOREST

Medals: 0

Logo na entrada, você encontrará um dispositivo inativo; olhe bem em todas as áreas e também abra os baús para encontrar a Stone Fragment. Use-a naquele dispositivo para ganhar acesso a outro trecho da floresta, onde encontrará Toripo. Ainda na floresta, há um baú contendo a Lv 6 Curse, pegue-a. Mais adiante, haverá outro dispositivo – você encontra mais uma Stone Fragment noutro baú protegido por um fantasma –, para ter acesso ao World Map, vasculhe o lugar e siga rumo sudoeste para encontrar outra aldeia.

NOLUTA VILLAGE

Medals: 32

Fale com os habitantes (tanto os congelados quanto os de dentro de casa),

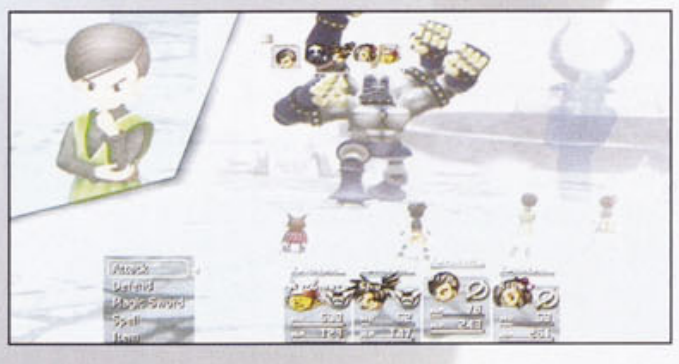
explore o lugar e ative o teletransporte. Assim que terminar de conversar com todo mundo, Kluke, Jiro e Marumaro recuperam suas luzes. E, por conseqüência, você terá de enfrentar as Sombras de suas Sombras – novamente use ataques físicos até encher a barra de Tension e puder usar o comando Corporeal. Feito isso, o comando Corporeal será integrado à lista de possibilidades na hora das batalhas. Agora examine o painel na área central da aldeia. Teletransporte-se à Jibral Castle, suba ao terceiro andar no castelo e fale com o rei em seu quarto.

Após a conversa, siga para o subterrâneo do castelo – abra o baú protegido pela barreira de cor vermelha para obter a Lv 5 Waterus –, visite o laboratório ao lado e fale com Mad Chief Researcher para obter a Password. Teletransporte-se à Noluta Village e verifique aquele painel ao centro da aldeia.



CHEFE: Azure Sentinel

Use todos os ataques com base no elemento fogo. Entretanto, é crucial que o personagem que o atacar tenha mais de 300 HP, afinal, o sentinela estará preparado para um contra-ataque poderoso. Os personagens com pouco HP devem ser mantidos no suporte à equipe (recarregar HP, curar status negativos e toda a ladainha que você já conhece muito bem). Além disso, não hesite em usar e abusar do novo comando Corporeal sempre que for possível.



Após a batalha, você terá acesso ao White Device (que pode anular as barreiras mágicas de cor branca). Explore a cidade para atualizar seus acessórios e magias. Siga para o portão do lado oposto do Save Point e examine o ponto luminoso para ver mais uma cena com Toripa. Entregue o item a ele (compre mais upgrades com ele) e saia da aldeia. No World Map, o caminho adiante o conduzirá a seu próximo destino.

SHEEP TRIBE CAMP - LAL MONTAINS
Medals: 17

Explore o lugar e fale com todos, além de ativar o teletransporte. Em especial, fale com o Sheep Tribe Elder algumas vezes, converse com o garoto atrás dele e



volte a tratar com ele (Sheep Tribe Elder) pelas costas e depois pela frente até ele falar algo sobre "Glass Spires". Volte ao World Map e continue pelo caminho rumo sul até chegar a uma ponte onde um monstro barra sua passagem.

CHEFE: Rockwind Wolf Ghost

Nesta luta, abuse de seus ataques físicos carregados – use algum item suporte para seus ataques causarem maior dano – até o chefe se separar em dois. Logo que ele fizer isso, continue atacando até poder usar o Corporeal e, com isso, finalizar a peleja.

Após a briga, continue seguindo rumo ao sul até chegar a uma praia com várias torres de cristal – antes de se aproximar delas, abra os baús da região –, chegue perto de qualquer uma delas para ativar uma cena onde Zola volta à equipe e ainda com uma aeronave (Mechat) de bônus! Ao subir na nave, navegue um pouco e abra seu World Map para ver algumas estrelas que indicam localidades a serem visitadas. As de cor amarela são sidequests, a de cor púrpura é o destino final, enquanto a de cor azul é onde se faz upgrade na sua nave (desde que tenha partes da mesma). Para aterrissar, é importante ter um local adequado e que sua bússola não fique piscando. Voe para o extremo oeste do mapa, próximo da região gélida, rumo à estrela amarela de lá para ver o que parece ser um "castelo se movimentando". Desça no meio da área e fique no trajeto do "castelo" para entrar quando ele passar.

SIDEQUEST: MECHA BASE
Medals: 38

Durante a exploração, lembre-se de usar ataques físicos com base no elemento água, além de abusar da magia Grounda. No andar, todos os corredores são interligados, e aqui você pode encontrar a Lv 6 Magic Attack Up. Para usar o elevador, é preciso derrotar todos os Grim Security Mecha Robo (eles estão em salas circulares com o chão vermelho). Feito isso, use o elevador para chegar ao segundo andar (procure a magia Lv 6 Pre-Revive) e cuidado para não tocar nos feixes de luz vermelha. A sala do elevador fica no final do corredor à sua frente (toque nos campos de força para desligá-los no caminho). Antes de entrar lá, visite a sala próxima à direita da mesma, para derrotar os robôs seguranças e ter acesso ao elevador. Já os terceiro e quarto andares são extremamente lineares, havendo uma ou outra batalha obrigatória para abrir caminho. Chegando ao quinto andar, já começa uma nova batalha.

CHEFE: Grand Scything Steel Spider

Use ataques físicos com base no elemento fogo (ou use a magia Flarus), sempre ficando pronto a recarregar o HP ou reviver algum aliado que tombar. O inimigo possui uma resistência elevada, além de ataques mortais. Use o ataque Corporeal e, se algum aliado for revivido pelo oponente, use um item que cure Zombie.



Após a batalha, abra o baú e saia da dungeon (use teletransporte). Vá até uma ilha no trecho sudeste do World Ma.

SIDEQUEST: EASTERN DESERTED ISLAND
Medals: 30

Ao descer, abra o baú em um dos extremos da ilha, no outro encontra-se mais uma batalha intensa contra o guardião da ilha – é bom enfrentá-lo apenas se o grupo estiver acima do nível 40.

CHEFE: Ghost Yeet

Mais uma vez, use ataques físicos com base no elemento fogo, além da magia Flarus – use-a continuamente até a resistência do inimigo baixar. A criatura poderá petrificar boa parte do grupo, então esteja pronto para anular esse status. É imprescindível que o HP do ▶

grupo esteja sempre cheio, pois os ataques do inimigo causam danos coletivos astronômicos e ainda podem deixar o grupo envenenado. Uma das maiores de suas vantagens será usar o ataque Corporeal, pois a batalha será demorada.



Após a batalha, abra o baú que apareceu e teletransporte-se para Lago Village. Desta aldeia, use a aeronave e siga rumo leste no World Map.

SIDEQUEST: ANCIENT RUINS - FOREST
Medals: 2

Nesta floresta, existem pedaços de máquinas com botões (cinco são encontrados antes do chefe) que devem ser acionados. Acionando-os, em uma das áreas haverá um inimigo fechando o caminho; derrote-o e mais adiante você chegará a uma área deserta.

CHEFE: Land Shark C

Use e abuse da magia Flarus para superaquecer o inimigo, impedindo-o de atacar algumas vezes. Ataques físicos e uso de itens / magia suporte ao grupo são aconselhados, pois os golpes do inimigo podem causar 300 de dano, então mantenha o HP elevado. Outro cuidado também é manter a sanidade dos personagens (use o item que cure o status Dizzy)

Abra o baú após a batalha, depois explore as áreas para encontrar mais dois botões. Acione todos os sete botões, vá até aquela área baixa (sem saída) próxima da entrada e um novo baú terá aparecido. Teletransporte-se para Sheep Tribe Campo - Lal Mountains e deste ponto, com sua aeronave, siga na direção noroeste até localizar uma aldeia isolada.

Apenas depois de completar todas as sidequests você terá itens suficientes para dar um tapa na sua nave

SIDEQUEST: KELASO VILLAGE / UNDERGROUND
Medals: 28

Examine a caixa de correio e vá para a parte da frente da casa, depois explore os arredores para ver que não há porta. Desça o lance de escada (na entrada de Kelaso Village), mas não volte ao World Map. Dê a volta para encontrar a entrada da casa. Explore-a para ver mais animações.



Fale com os moradores para obter a Fireplace Key, depois pesquise a grade da lareira para abrir um caminho até o subterrâneo. Acione o teletransporte, atualize os equipamentos e magias. Fale com os habitantes e Marumaro fugirá. Siga-o até dentro de uma casa e fale com Feenu. Ela desaparecerá e aparecerá em outro cômodo da casa, fique seguindo o figura pelos cômodos da casa e pare para conversar com Feenu. Após a longa cena, fale com Elder Baum (na escada) para saber mais algumas informações. Feito isso, volte para a aeronave e siga rumo a uma ilhota ao extremo norte do World Map.

SIDEQUEST: AURORA RUINS
Medals: ?

Após abrir o baú, tenha certeza de estar com o nível do grupo acima de 49 (e o HP acima de 500 pontos e tenha equipado a Skill que permite usar dois itens seguidamente), pois o caminho ao lado o levará a uma batalha.

CHEFE: Stonesaurus

É crucial que dois dos seus personagens tenham magia de cura para o grupo, além de ter no estoque muitos Phoenix Talon e magia Revive, pois os ataques do inimigo causam danos (quase) fatais e vários status negativos (Poison, Silence e Petrify). Usar dois itens seguidamente poderá salvar sua vida. Explicações dadas, concentre seus ataques com base no elemento vento ou use a magia Windus no ponto fraco (a cabeça) do inimigo. É bom que, após causar cerca de 5000 de dano no bicho, uns dois membros do grupo consigam usar o ataque Corporeal para finalizar a batalha.



Quando ganhar a batalha, Toripa será libertado e lhe dará um item – fale com ele para comprar mais upgrades. Sem mais, teletransporte-se para Jibral Castle e, deste ponto, siga com a aeronave para a parte de trás da região do castelo para ver um cubo flutuante. Desça sobre ele.

SIDEQUEST: SEA CUBE
Medals: 25

Ative o teletransporte e salve seu progresso, então prepare-se para varrer mais cinco andares. No primeiro nível, explore o corredor oeste, volte e siga pelo corredor norte até chegar a um Kelolon Defender. Derrote-o e abra o baú que aparecerá, contendo a Key to Layer One. Volte ao primeiro cruzamento de caminhos e vá ao corredor leste destrancar o teletransporte de acesso ao segundo nível. Neste, vasculhe cada canto e derrote mais Kelolon Defenders para obter acesso a outro baú e pegar mais uma chave, a Key to Layer Two. Volte ao cruzamento de caminhos, siga o corredor oeste e derrote o guardião da porta seguinte para usar o teletransporte para o terceiro nível.





Siga para o corredor leste para derrotar mais Kelolon Defenders e obter a Key to Layer Three. Vá até o corredor norte e derrote o guardião da porta para chegar à Deepest Area. Continue para o norte e, no cruzamento, pesquise os demais corredores para encontrar baús e também derrotar três grupos de Kelolon Defenders – um garante o acesso um item, outro à magia Lv 6 Wallus e o terceiro à Deep Sea Key. Ao abrir a porta usando o item de acesso, certifique-se de estar com HP e MP cheio, é recomendado que grupo esteja acima do nível 52.

CHEFE: Azure Abyssal Dragon

Use a magia Flares e ataques físicos com base no elemento fogo (aos que usarem a magia Flares, posicione-os em um plano de batalha diferente). Embora a dificuldade não seja muito grande, a resistência do seu alvo torna a batalha um tanto demorada e tática em suas ações para evitar que todos sejam mortos.

Ao vencer a batalha, você obterá o Black Device dentro de um dos dois baús – siga o corredor norte para chegar a mais uma sala com itens e a magia Lv 6 Shadowus –, depois volte ao nível 3 (há uma área protegida pelo campo de força negro).

Teletransporte-se para a Sheep Tribe Camp - Lal Mountains e siga de nave para a Mecha Dock. Caso tenha completado as sidequests até então, você já obteve peças que servirão para melhorar a sua nave na Mecha Dock. Pronto. Hora de rodar o World Map para abrir todos os baús que não foram abertos antes. Depois de passar a rapa nos tesouros, vá para o meio do oceano ao sul de Talta Village e ataque a fortaleza voadora.

SIDEQUEST: UPPER MECHA BASE
Medals: 0

Inicialmente, você deve vencer um minigame de tiro, em que terá que destruir as esferas vermelhas, a torre com os mísseis e acabar com a artilharia inimiga com sua metralhadora. Feito isso, você ingressará automaticamente na fortaleza. Já dentro da estrutura, será necessário destruir todos os inimigos dentro das salas circulares (as de chão vermelho) para destravar o elevador de acesso ao andar seguinte. O mesmo procedimento se repete nos demais andares. Entretanto, a maior dificuldade complica mesmo no segundo andar, em que os alarmes no caminho mandam você de volta ao primeiro andar quando acionados algumas vezes. Ou seja, é crucial que você NÃO toque nos alarmes. Também é importante que tenha uma boa dose de furtividade. E até mesmo uma boa rota de fuga.



Coloque Marumaro como líder da equipe para passar por baixo dos feixes de luz (e avance pelos corredores paralelos, ao invés do central). Também vale ressaltar que a dificuldade dos inimigos se eleva no terceiro andar – procure elevar o nível dos personagens assim que puder. Ao subir no elevador do quarto para o quinto andar, recarregue o HP / MP do grupo e atualize os acessórios, de forma que aumente os atributos Attack, Defense, Magic Defense e HP esteja o mais elevado possível.

CHEFE: Steel Giant

Esqueça o uso de magias aqui, pois o oponente é imune. Então concentre-se em ataques físicos constantes. A única magia viável aqui é Zephyra ou qualquer outra que beneficie os atributos do grupo, pois os ataques do inimigo são potentes e causam um alto dano coletivo, o que exige uma boa dose atenção se você não pretende morrer facilmente. Leva algum tempo para vencer o inimigo, mas quando se usa o ataque Corporeal, as coisas se agilizam mais.

Após a batalha, abra o baú, teletransporte-se para Jibral Castle e fale com Nothing Man sob a ponte, para ganhar mais itens – aproveite e recarregue o estoque de itens também. A essa altura do jogo, você deve estar bem evoluído, mas caso contrário revisite algumas sidequests para batalhar. Se não desativou todas as barreiras mágicas, este é o momento (vide os boxes com a localização delas). Depois de evoluir os personagens, entre na grande cratera a noroeste do World Map.



Ao fazer isso, salve seu progresso e (após uma longa cena animada) prepare-se para mais um minigame de tiro, ou seja, afine a mira para lançar mísseis certeiros e use a metralhadora como proteção.

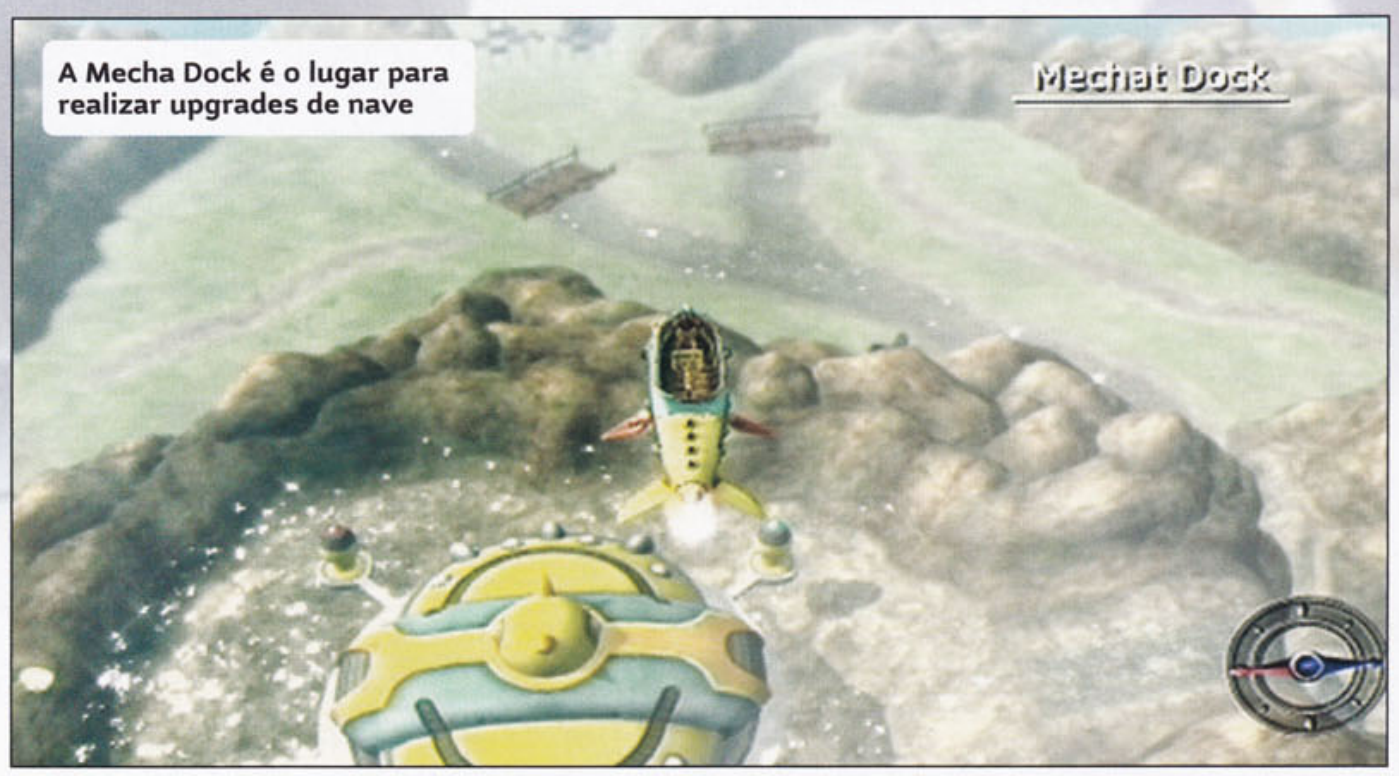
CUBE WORLDS - MECHA ROBO CUBE
Medals: 0

Abra o mapa para localizar este mundo maluco, depois siga para o cubo azul a oeste da esfera de luz. Antes de passear pelo lugar, abra um baú atrás de sua nave e fale com Toripa, se quiser comprar mais upgrades.

Ative o teletransporte e fale com os demais robôs, além de atualizar seus equipamentos e magias – estes são acessíveis através dos painéis verdes. Aliás, existe um buraco dimensional nesta área, que serve para voltar ao mundo normal (antes dele ser partido em dois), se você quiser. Suba em sua nave e siga para o outro cubo azul do mapa.

PRIMITIVE CUBE
Medals: 15

Logo que avançar, a animação será seguida de diversas batalhas. Querendo ou não, evoluir (ainda mais) será uma obrigação aqui. ▶



A Mecha Dock é o lugar para realizar upgrades de nave



Para entrar em Cube Worlds, basta procurar por um cubo azul do mapa

CHEFE: Mechasaur & Jumbo Poo

Abuse da magia Waterus, além de ataques com base no elemento água e terra. Logo que livrar-se de Jumbo Poo, use a magia Flarus para aniquilar o Mechasaur (ataque seu olho).

Vasculhe o lugar e trave muitas brigas com os inimigos daqui (as Blazing Moth não oferecem perigo e ainda ajudam você) para evoluir as Skills de cada classe que possui. Entre na caverna para chegar ao primeiro nível deste mundo. Siga o caminho linear até acionar um botão, volte ao centro da área para apertar outro dispositivo e fazer uma plataforma aparecer. Ao encontrar o Ancient Emblem - Lunar Eclipse, mova a plataforma para descer e use o item para abrir a porta para a área seguinte. Ali há um botão que rotacionará o ambiente até liberar o acesso outras portas.

No começo é meio confuso, mas logo você conseguirá decorar o caminho, além de obter o Solar Clipse Emblem que será usado para destrancar uma nova passagem. Mais caminhos e mais portas a serem abertas (a área é grande!), concentre sua busca no item Ancient Emblem – Obvilion. Quando usar este item para abrir mais uma porta, atualize os acessórios e restaure HP/MP da equipe antes de avançar.

CHEFE: Hot Hydrataller

Não é lá um grande desafio, assim, concentre seus ataques com base no elemento ágüa, além de usar a magia Waterus para vencer - atenção especial com o ataque Snake Curse.



Após a batalha, você terá acesso a um teletransporte para o segundo nível seguinte (salve seu progresso). Siga nas direções sul, depois oeste e entre pela porta na área seguinte para mais um combate.

CHEFE: Spike Arm Sentry

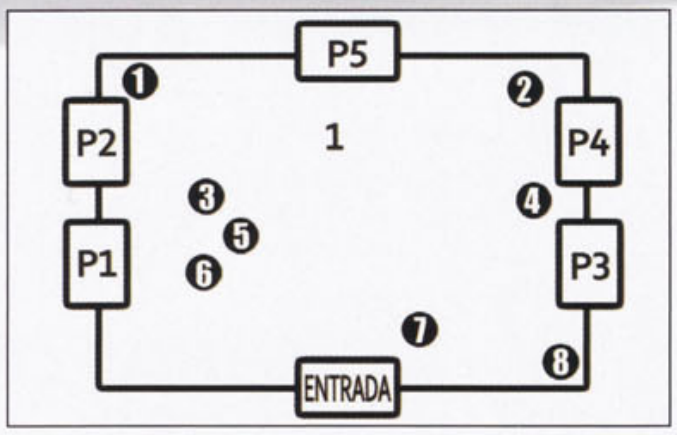
Abuse de ataques e magias do elemento água e vento (Waterus ou Windus), além de manter o HP do grupo elevado. Seguindo a estretégia à risca, você não terá problemas.

Acione o botão a oeste e volte para a área anterior, então siga rumo sul e explore as demais salas para encontrar mais um confronto contra Spike Arm Sentry, ou seja, use a mesma estratégia anterior com base no elemento água. Após a batalha, aperte mais um botão e volte para salvar seu progresso antes de continuar avançando – se tiver a Skill que permite usar dois itens de uma vez, ajuda bastante.

CHEFE: Pyro Dragon

Este é um dos chefes mais difíceis desta dungeon, então matenha seus ataques físicos com base no elemento água, assim como os ataques mágicos (neste, abuse também de Windus). É importante manter seus personagens vivos e com HP sempre cheio, pois os golpes serão muitos e causarão entre 200 a 400 de dano. Além disso, ele também usará ataques que causam status negativo, anule-os rapidamente e assim que possível, use o ataque Corporeal.

Mais uma batalha vencida, ative o teletransporte – agora você pode voltar para Mecha Robô Cube e se reabastecer de itens de cura e recarregadores de MP – e após ativar mais alguns botões, volte até o teletransporte e explore as áreas leste e sul. Neste trecho, encontram-se alguns ótimos acessórios protegidos por inimigos, não deixe de pega-los durante a exploração. Ao chegar a mais uma grande área (vide imagem abaixo), aperte os botões número 7, 4 e 8 na entrada, depois aperte 6 e abra a porta P1 para ter acesso a mais uma batalha.



CHEFE: Mechataclysm

Aqui, use apenas ataques e magia com base no elemento fogo. Não há muita dificuldade, desde que mantenha o HP do grupo cheio constantemente, principalmente após receber um ataque Groundus.

Após o combate, abra a porta P2 e aperte os botões números 1 e 3. Volte pela porta P1 e siga adiante o caminho rumo a porta P2, então poderá apertar o botão número 6 e 1 novamente para acessar a porta P4, então siga pelo caminho da porta P3 para outro confronto contra Mechataclysm e um Sneezing Cyclops – o procedimento de batalhas anteriores se aplica aqui, entretanto use apenas magias


As batalhas de chefe sempre têm uma coisa em comum: mantenha o HP alto

e ataques com base no elemento água contra o Sneezing Cyclops.

Prossiga pela porta P4 e aperte o botão número 4. Volte até o painel número 7 e acione o número 8 próximo, então poderá apertar também o botão número 2. Feito corretamente, a plataforma se moverá e permitirá acesso à porta D5. Use o teletransporte local para chegar na área Sanctuary Chamber e avance rumo sul para mais uma batalha.

CHEFE: Ultimate Szabo

Abuse de ataques e magias com base no elemento fogo. Não há muita dificuldade, entretanto a resistência no inimigo torna o confronto demorado – Corporeal ataque agiliza bastante a luta.

Siga Szabo para abrir alguns baús e ativar o último teletransporte do jogo. Isso significa que você poderá voltar à cidade dos robôs e reabastecer os itens e escolher as Skills que achar conveniente (nossa dica são: magias de cura e ataque, suporte e habilidades que aumentem a tolerância às magias inimigas). Certo de que sua equipe esteja bem evoluída e pronta, siga para a área seguinte da dungeon, Chauldron Chamber, e use o teletransporte amarelo adiante.

CAULDRON CHAMBER - GRAND FINALE

CHEFE: Nene

Descarregue golpes físicos e magias Flarus. Após causar um bom dano, você verá uma animação e a segunda parte da batalha terá início. Simplesmente repita o procedimento de ataque, além de manter o HP do grupo elevado. Ao causar por volta de 10.000 de dano, ele revelará sua verdadeira forma. Nada mais RPG que isto.



CHEFE: Ultimate Nene

Antes de tudo, concentre-se em destruir as Eternal Engines (use Waterus se puder). Depois, ataque Nene usando a magia Flarus, e não esqueça dos ataques físicos com base no elemento fogo. Ao mesmo tempo, procure manter a saúde da sua equipe e dobre os cuidados quando o inimigo remover a sua Sombra (o efeito dura alguns turnos e é melhor sobreviver a esse meio tempo). Quando Nene invocar umas esferas, signifca que é hora de eliminá-lo o mais rápido que puder – se tiver Corporeal carregado, use-o agora!

Nada de largar o controle ainda, após mais algumas cenas vai rolar outra luta. Por enquanto, apenas ataque-o constantemente até vencer. Quando acabar, terá mais um problema.

CHEFE: Destroy

Priorize os cuidados com a saúde da equipe, pois o inimigo usará a magia Flarus contra você (também pode acontecer de sua Sombra ser removida... resista até ela voltar). O importante é o seguinte: quando o ataque de névoa for usado, imediatamente use a magia Windus na própria névoa até neutralizá-la ou seus ataques contra o alvo principal (no caso, o chefe final) serão inúteis. Por fim, quando puder usar Corporeal com alguns membros do grupo (dependendo do nível de evolução de cada um), a batalha chegará ao fim.

Finalmente a vitória. Mas, calma, ainda há algumas coisinhas a serem feitas. Use o teletransporte amarelo e examine o objeto na sala. Em seguida, o protagonista Shu ficará controlável. Procure pela flor (White Floer). Quando estiver na pele Marumaro, vá falar com Zola. E, ao voltar ao controle de Shu, vá até a casa adiante e fale com Jiro para dar a Rare Flower para Kluke. Agora sim, acabou. Ufa! Resta só apreciar a última animação. ■

A batalha final é gigantesca, como manda o figurino do RPG



Nene dá um trabalhão, mas a coisa toda não acaba aí. Melhor jogar pra saber

ACHIEVEMENTS

Se você é uma pessoa determinada e minimalista, eis algumas coisinhas para fazer e acumular uns pontinhos.

PONTOS	REALIZE AS TAREFAS
25	Desative todas as barreiras mágicas
25	Acumule 1.000.000 em ouro
30	Realize 100 ataques pelas costas do inimigo
30	Vença 100 batalhas contra monstros
50	Deixe todos os personagens em nível 99
25	Ative todos os dispositivos de teletransporte (Warp)
80	Consiga RANK máximo das classes Shadow com Shu
80	Consiga RANK máximo das classes Shadow com Jiro
80	Consiga RANK máximo das classes Shadow com Kluke
25	Complete o dicionário de itens
25	Complete o dicionário de monstro
30	Complete o minigame Mechat sem sofrer dano
30	Encontre os itens raros: Dragon Bracelet, Ultimate Conflict Necklace e Ultimate Weapon Bracelet
90	Derrote os monstros raros: Gold Mecha Robo, Golden Unchi-Snake e Ousama Unchi-kun
35	Enfrente e derrote 10 grupos em encontros simultâneos
30	Conclua a Wagon Defense sem sofrer danos

As dificuldades enfrentadas por Kratos neste novo game beiram o impossível

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Jogo: God of War II

Produção: SCEA

Desenvolvimento: SCE Studios Santa Monica

Lançamento: Março de 2007

God of War II

Divino, épico, grandioso. Adjetivos são insuficientes para descrever este game

Com a chegada da nova geração, muitos decretaram a morte prematura do PlayStation 2. Tolos. O melhor jogo do PS2 está aqui.

God of War 2 reúne todos os elementos de um grande sucesso, a começar pelo enredo. No primeiro jogo, Kratos fez um acordo com Ares, o deus da guerra. Mas além de quebrar o trato, matou a divindade e tomou seu trono no Olimpo. No novo jogo, Zeus, o deus dos deuses, expulsa Kratos de seu lugar de destaque. Agora ele deve ir atrás das irmãs do destino para reverter o ocorrido e acabar com Zeus.

Os gráficos são um espetáculo à parte. Efeitos de iluminação de cair o queixo, cenários grandiosos e repletos de detalhes e chefes colossais. E tudo rola sem nenhuma queda de velocidade. Incrível! A trilha sonora é de arrepiar. Em algumas batalhas, ela cria uma tensão forte que envolve o jogador por completo. A movimentação está ainda melhor do que no primeiro jogo. Além dos combos espetaculares, você agora pode trocar de arma ou selecionar magias em tempo real, sem usar os menus.

Praticamente tudo é perfeito em *God of War 2*, minha única reclamação é a curta duração. Mas mesmo se ele tivesse 50 horas de jogo, ainda seria pouco. E para os pessimistas, fica um aviso: *God of War 2* chegou e é só para o "pseudo-falecido" PlayStation 2.

Por Leandro Rodrigues

INSTRUMENTOS DE GUERRA

- **Baús:** recipientes espalhados aos montes pelos cenários. Existem quatro tipos diferentes: verdes recuperam energia; azuis recuperam magia; vermelhos são utilizados para upgrades; amarelos para aumentar a barra Rage of the Titans.
- **Save Points:** toda vez que encontrar um local iluminado por um feixe de luz dourado, você pode salvar o jogo. Basta apertar R1 nesse local.
- **Upgrades:** junte orbs vermelhos para fazer upgrades em suas armas e magias. Basta entrar no menu de pause e fazer a operação.
- **Seqüência de Botões:** várias cenas interativas rolam durante o jogo. Em algumas, você precisa apertar o botão certo, na hora certa, para abrir portões, usar ganchos e, principalmente, para lutar contra chefes e inimigos mais fortes.
- **Urnas:** são tesouros escondidos pelo jogo. Cada um deles é destravado de uma maneira (veja o box *Tesouros Divinos*)
- **Gorgon Eye:** esses itens são raros. Quando conseguir juntar seis desses olhos, uma oferenda aos deuses é feita automaticamente e sua barra de energia aumenta.
- **Phoenix Feather:** também são artigos raros. A cada meia-dúzia de penas coletadas, sua barra de magia aumenta.
- **Cyclops Eye:** olhos que devem ser retirados dos ciclopes durante as batalhas. Ao pegar 20, você libera um conteúdo extra.

Detonado – Modo Story

• RHODES

Dentro da primeira sala, aproveite para descobrir as possibilidades de combos e golpes disponíveis no momento: você está com armas e poderes do final do primeiro jogo. Acabe com os inimigos e abra o portão. Siga até o final do corredor, mas tome cuidado com a mão do Colossus. Entre na passagem do lado esquerdo. Nesta sala, suba a escada e saia pela sacada.

COLOSSUS - ROUND 1



Nessa batalha, ele usa três tipos de ataque. O primeiro é um tapa frontal no meio da tela: use a esquiva com o analógico direito para escapar. Aproveite esse momento para desferir vários ataques na mão dele. Quando ele encher a mão de inimigos, fuja para não ser pego por algum "objeto não-identificado".

Repita todo procedimento até os olhos do inimigo se apagarem. Suba no muro do lado esquerdo o aperte R1 para lançar uma pedra no



Colosso. Do lado do mecanismo, há um baú com orbs verdes. Use novamente o R1 para subir na balista e ● para esticá-la. Pule no inimigo e repita a seqüência de botões que aparece na tela.

RHODES BATHHOUSE

Depois de cair em uma espécie de piscina, suba à superfície e colete os orbs atrás dos biombos (um deles tem um minigame com duas mulheres: tenha juízo!). Volte e desça pelo duto de água. No meio do caminho há uma grade, aperte e segure o R1 para destruí-la. Suba a escada do lado direito e salve o jogo apertando R1 no feixe de luz dourada.

Acione a alavanca e aperte o R1 para usar como suporte os caixotes que aparecem. Finalize com um pulo duplo para chegar ao outro lado, escale as paredes e abra o portão. Do lado de fora, acabe com os inimigos e suba a escada. O Colosso vai tentar pisar em você, use o ● para escapar e suba pela parede do lado esquerdo.

COLOSSUS - ROUND 2

Use a esquiva com o analógico direito para fugir dos golpes frontais. Nesse momento, ele deixa o punho dando sopa. Aproveite e desça o sarrafo. Quando ele andar para trás, significa que está preparando um golpe com os dois punhos. Esquive-se e repita o processo até ele cair apoiado sobre o punho, no fundo da tela. Use o gancho para chegar ao outro lado, aperte ● para subir no monstrengo e, em seguida, repita a seqüência de botões da tela.



Pulando de volta para o chão, você deve repetir o mesmo procedimento que adotou até agora. Quando fizer o segundo risco no rosto da estátua, ela vai agarrar você. Seja rápido e aperte L1 e R1 alternadamente para não ser esmagado.

RHODES PALACE

Abra o portão no alto, vire na primeira à direita, salve o jogo e vire para o lado direito. Passe o corredor, use R1 para agarrar a estátua do lado esquerdo e empurre-a até a frente do portão. Aperte e segure ✖ para chutar a estátua para o outro lado e role para passar pelo portão. Antes de usar o dispositivo de pressão, puxe a estátua para o lado direito. No novo corredor, vire à esquerda e pegue no alto a Urn of Gaia. Volte e deixe a estátua em cima do dispositivo de pressão.

Elimine os inimigos do corredor da esquerda, dê preferência aos arqueiros junto à porta. Suba no elevador do lado direito e acione a alavanca. Ao chegar à janela, acerte o olho do Colosso e desça.

EASTERN RAMPARTS

Zeus oferece a Blade of Olympus para você e dá uma explicação suspeita sobre o motivo dessa ajuda. Suba a escada do lado direito e use ✖ para subir nos beirais do lado direito. Avance pela passarela e, novamente,



Quando as coisas ficarem feias, apele para o poder Cronos Rage

tome cuidado com os arqueiros. Use R1 para abrir o portão, quebre a janela e siga pela passarela.

Caso seja atingido por um dos arqueiros, elimine todo mundo, volte e pegue a escada do lado direito. Passe pelas vigas, salve o jogo e suba a escada.

Desça pela corrente, elimine os inimigos e levante o portão. Desça, corra pela ponte e se prepare para o terceiro e último confronto com o Colosso.

COLOSSUS - ROUND FINAL



Tome cuidado com os riscos azuis que ele faz no chão. Corra até o fundo da tela, fique em frente à mão dourada e use R1 para girar e atacar o Colosso. Volte e tente tirar a espada, apertando e segurando o botão R1. Essa ação vai fazer com que sua arma desapareça.

Aproxime-se do Colosso e solte o especial (segure L2 e aperte ● várias vezes). Quando o Colosso ficar parado novamente, tente tirar a espada outra vez. O efeito é colateral mais uma vez e você perde sua barra de magia.

Agora fique do lado esquerdo da espada para que o Colosso tente acertar um golpe com as duas mãos ao mesmo tempo. Pule para escapar do impacto provocado por esse movimento e, em seguida, acerte golpes simples com ■. Repita o procedimento várias vezes até o Colosso ficar fraco e retire a espada de vez.

Com a nova arma em mãos, acerte golpes no braço do gigante e segure L1 para se defender do ataque. Quando o símbolo aparecer na tela, aperte o botão para jogar a espada e entrar no gigante.



COLOSSUS INTERIOR

Suba dois lances pelas passarelas, acabando com os inimigos e pulando os buracos. Depois de pular a viga azul, vire na passagem do lado esquerdo e use R1 para acertar a coluna azul. Continue subindo e use a grade da parede para se locomover. Assim que descer da parede, tome cuidado pois um bloco cai e destrói o chão. Suba na corda e atravesse para o outro lado. Continue subindo e entre na passagem da esquerda. Vá em direção à coluna do centro, quebre as correntes e use R1 para destruir essa parte da coluna. Volte e continue subindo.

Ao chegar à terceira coluna, dê a volta por ela, quebre as correntes e, mais uma vez, use R1 para fincar a espada na coluna. Suba pela corda mostrada na animação. Retorne à plataforma e continue subindo. Use a escada e acione a alavanca. Desça e acerte o pêndulo várias vezes.

Suba novamente e use outra vez a alavanca para levantar o pêndulo. Suba na corda, aproveite o momento em que o raio é desviado e passe. Suba e acerte a coluna mais uma vez. Quando o cenário começar a desabar, desça e pule pela boca do Colossus.

THE WRATH OF OLYMPUS

Zeus, em sua forma humana, vai aparecer e falar um monte na sua orelha. Depois, ainda o esafia para uma briga. Não importa o que você faça, você morrerá.

• TYPHON'S DOMAIN

Você precisa subir para escapar do inferno. Acabe com as mãos e suba o mais rápido possível. Vire para a direita e pule. Continue subindo até chegar ao Olimpo novamente. Fale com o espartano caído, salve o jogo e suba no Pégaso.

THE BURNING HORSE

Em cima do cavalo alado, você deve correr atrás dos inimigos. Acerte combos com ■ e, quando aparecer o símbolo ● na tela, pule no bicho e derrube um por um. No último, você é derrubado. Movimente o analógico esquerdo de um lado para o outro até estabilizar sua montaria.



THE LAIR OF THE TITAN

Depois de sobrevoar o local, desça eliminando os inimigos. No canto esquerdo inferior, há um baú com um Gorgon Eye. Suba novamente e golpeie os dedos do Titã para abrir caminho. Use as paredes azuis para chegar à área mais baixa. Acabe com os inimigos que estão no caminho, mas tome cuidado para não ser agarrado. Se isso acontecer, movimente o analógico esquerdo para os lados para se desvencilhar.

THE HAND CAVERN



Vá até o fundo da caverna e derrote o Minotauro. Continue em frente, destrua a grade que está nas cordas e desça. Siga para a área externa e derrote mais minotauros, mas não se esqueça de destruir as plataformas de madeira. Essa é a única maneira de escalar a montanha; se você não fizer isso, os inimigos não vão parar de surgir.

Suba as montanhas, desça pela corrente e você encontrará Prometeu, que é mantido prisioneiro. Depois da conversa, acerte-o. Quando ele ficar preso sobre o fogo, desça pela corrente que apareceu. Continue em frente e use as paredes para chegar ao próximo save point.

FIRE OF OLYMPUS

No final da passagem, há um baú com um Gorgon Eye. Escale a parede, entre na montanha e use o gancho para chegar ao outro lado. Para pegar o baú atrás das grades, desça pela corrente e suba pelo gancho para liberar o portão. No baú você encontra uma Phoenix Feather.



Siga até o final da caverna para enfrentar as medusas. Acerte golpes simples com ■. Quando as damas de cobras na cabeça caírem, aperte ● para subir em cima delas. Depois, execute os comandos que aparecem na tela. Use a



esquiva com o analógico direito para escapar dos raios verdes que elas lançam. Se for transformado em pedra, movimente o analógico esquerdo para os dois lados e em hipótese alguma pule perto delas. Quebre a parede que foi liberada, siga pela passagem, pegue os dois baús e salve o jogo.

TYPHON'S CAVERN

Você está de frente para o titã: tome cuidado pois ele solta um bafo frio e forte que pode lhe derrubar. Use os elementos da tela para se esconder e evitar a queda até chegar à área circular. Golpeie a viga do lado direito e aperte R1 seguido de ● para derrubá-la. Suba pela nova passagem e aperte R1 para golpear os olhos do titã e ganhar a Typhon´s Bane. Segure L2 para selecionar a nova arma e acerte alguns tiros no olho do titã.

Desça de volta e os caminhos estarão bloqueados. Acabe com os inimigos e use o arco para acertar os que estão no fundo da tela. Suba pela passagem do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e abra os baús; em um deles há uma Phoenix Feather. Volte e acerte uma flecha no gancho do lado direito e nos inimigos ao fundo. Use os ganchos para chegar ao outro lado e faço o caminho de volta até onde estava Prometeu.

FREEING PROMETHEUS

Assim que sair da caverna, use o arco para destruir a grade à direita. Pule a ponte e pegue o Gorgon Eye. Volte e continue rumo a Prometeu. Ao chegar aonde ele está, use seu arco para derrubá-lo na fogueira e ganhar a habilidade Rage of the Titans. Acabe com os inimigos que aparecem.

Use o arco para acertar a estrutura de madeira e suba pela corrente da plataforma que caiu. Antes de seguir pela corrente que está na horizontal, suba pela parede ao fundo e siga para a esquerda. Entre na caverna e pegue a Phoenix Feather.

Siga pelo caminho da direita e atravesse outra corrente. Desta vez, inimigos vão tentar derrubá-lo. Use ● para fazer o mesmo com eles. Desça para o local baixo e abra o baú com Titan Orbs. Use o poder Rage of the Titans para abrir a porta.

THE RETURN

Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da Rage of the Tirans. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar Pégaso.



• THE TEMPLE OF LAHKESIS

Mais uma batalha "a bordo" de Pégaso. Enfrente os grifos e tome cuidado: alguns são montados por soldados. No final, você tem um confronto com o líder dos grifos, que logicamente é mais forte. Acerte vários golpes, pule em cima dele e aperte os botões corretos para cair no templo.



THE CLIMB

Suba a parede e, assim que chegar à terra firme, vire para a esquerda. Há dois baús desse lado e um deles possui uma Phoenix Feather. Volte e pegue o caminho da direita para salvar o jogo.

Suba a escada e use o teto para continuar subindo. Acabe com o soldados e dê prosseguimento à escalada usando a escada do lado direito. No alto, muitos cachorros vão cercá-lo: use o poder Rage of the Titans e acabe com todos.

Acerte os corpos pendurados por correntes para que um deles caia. Pegue-o e use a alavanca para descer ao templo. Lá dentro, solte o corpo em cima do dispositivo do chão para abrir o primeiro portão. Puxe a alavanca até o final para abrir o segundo. Passe rolando para chegar a nova área e chute a ponte.



CERBERUS

Do lado direito da ponte, você encontra um Gorgon Eye. Volte e pegue o caminho da esquerda. Quando o chão começar a desmoronar, role e passe para o outro lado. Suba perto das vigas e desça para enfrentar o cachorro de três cabeças.

O confronto é relativamente fácil. Primeiro, elimine os cachorros menores. Em seguida, parta para o combate franco com o cachorrão. Fique atento: quando ele correr em sua direção, segure L1 para se defender do golpe e aproveite para contragolpear. Quando um símbolo aparecer em cima da cabeça dele, aperte o botão correto várias vezes para arrancar a primeira cabeça.

Repita o procedimento com a segunda cabeça. Nesse momento, sua barra de poder

deve estar cheia. Use o Rage of the Titans para acabar com a terceira e última cabeça sem dificuldades. Com o inimigo morto, destrua as três estátuas que estão ao fundo e uma delas revelará um pedestal. Puxe-o e coloque-o no encaixe da parede. Suba, pegue o baú e salve o jogo.

THE SIREN'S SONG

Pegue o caminho da esquerda. Desça pela parede e suba a escada que está entre os baús. Use o teto para chegar à outra extremidade da ponte, acabe com os arqueiros e com os cachorros, pule para o outro lado e suba pela parede quebrada.

Acabe com os soldados e puxe a alavanca no final do corredor. Lá embaixo, no salão circular, você encontra as Sirens, mulheres que cantam tão alto que conseguem desnortear Kratos. Sempre que elas começarem a ficar azuladas, esquive para os lados. Depois, dê um contragolpe e finalize com o botão que aparece. Derrote três delas para abrir a porta. Antes de sair, suba na plataforma ao lado da corrente gigante e depois use a corrente para chegar ao alto. Atravesse pelo teto e pegue o Gorgon Eye. Volte, passe pela porta e salve.



• THE STEEDS OF TIME

THESEUS

Atravesse a ponte formada pela corrente gigante. Suba pela parede e nem tente mexer na porta pois você ainda não tem a chave. Vá para o lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a corda. Use-a para chegar ao outro lado e enfrentar Teseu.

Ele parece um senhor pacato, mas dá um bocado de trabalho. Acerte combos com golpes simples, usando ■. Quando ele levantar a arma, use a esquiva para as laterais. Mantenha o processo, até ele acender o cajado.

Se Teseu segurá-lo, faça o movimento apresentado para ativar o contra-ataque. Se ele levantar o cajado com as duas mãos, significa que vai lançar algumas vigas de gelo. Escape usando a esquiva para o lado oposto ao ataque. Quando ele subir, use o arco para acertá-lo.

Mate os minotauros que aparecem para recuperar energia e magia. Assim que estiver sozinho, mande flechas para cima de Teseu. Quando ele perder o equilíbrio, pressione o botão indicado e acompanhe o desfecho para adquirir a chave Horse Keeper´s Key.

HOLDING THE REINS

Entre e suba por uma das laterais. No telhado, suba ao nível mais alto e use a corda para chegar ao outro lado. Use a chave para abrir a porta e o compartimento no altar ao fundo para ganhar o poder Cronos´ Rage.

Agora, para dar um tremendo choque nos inimigos, é só segurar L2 e apertar o direcional para a direita. Acabe com os soldados e suba. Abra o baú do canto direito que possui uma Phoenix Feather. Salve o jogo e siga para o outro lado.



UNLOCKING THE BLINDERS

Você está em frente a quatro alavancas coloridas e precisa girar cada uma delas e correr até o local que foi aberto para desativar o sistema. Comece com a verde: gire e corra para a esquerda. Depois, desça a escada em frente e pegue o Gorgon Eye.

Siga para a alavanca vermelha, corra para o lado direito e desligue o vermelho. Volte e repita o procedimento com as outras duas. Volte ao centro e use R1 para levantar a plataforma. Execute os movimentos para chicotear os cavalos. Faça o caminho de volta para o templo, passando pela corrente gigante.

RETURN TO THE TEMPLE

Escale a parede, destrua as pedras que estão no caminho e salve o jogo no final do corredor. Suba pelas pedras na sala cheia de água, vire para a esquerda e escale a nova parede. Na parte mais alta, também do lado esquerdo, você encontra um Gorgon Eye.

Desça. Antes de seguir pela esquerda, desça pela parede da direita e você vai encontrar uma parede rachada. Acerte alguns golpes e pegue a Phoenix Feather. Suba, pegue o caminho da esquerda e abra o portão para entrar no templo.

HEAD-SCRATCHER

Ainda não é possível usar o instrumento de pressão. Pule para uma das laterais e ande para trás. Abra os baús com Phoenix Feather e Gorgon Eye. Puxe o chafariz do meio da água e pule no duto.

Quebre a parede com R1 e suba à superfície. Pegue o Amulet of the Fates na estátua; ele permite que você desacelere o tempo apertando R1 + L1. Volte pelo duto, pise no dispositivo e



acione o novo poder. Suba nas plataformas.

Pise no instrumento de pressão. Use o poder novamente, suba na mão da estátua ao fundo e destrua sua cabeça. Desça e pegue a Phoenix Feather do lado esquerdo. Saia pela janela e tome cuidado com os inimigos que parecem fantasmas. Existem montes deles por aqui. Acerte seus golpes e, quando eles entrarem no subsolo, mantenha o botão de defesa apertado.

THE GREEN SHIELD

Do lado direito dessa plataforma há um Gorgon Eye. Desça por uma das escadas e, na nova área, vários ciclopes vão atacá-lo. Abuse das esquivas para escapar. Combos rápidos são a melhor solução para não ficar muito tempo ao alcance das mãos dos monstrengos.

Depois de matá-los, suba nas escadas liberadas ao fundo. Vá para o canto

Os golpes de Kratos podem ganhar upgrades

esquerdo e puxe a estátua até que ela obstrua o raio que sai do olho esquerdo. Vá para o lado direito, acione a alavanca e empurre a nova estátua para cima da plataforma que baixou. Acione novamente a alavanca e use o pulo duplo para subir nela. Chute-a para o lado oposto e posicione a estátua no local correto. Desça e salve o jogo.

• EURYALE'S TEMPLE

THE BOG OF THE FORGOTTEN BARBARIAN KING

Com Kratos preso ao cavalo, execute a seqüência de botões para não se estatelar no caminho. Ao chegar à arena, ande em círculos e use as flechas de seu arco para acertar o rei de longe. Quando sua magia terminar, fique no centro do círculo e acerte combos a distância.

Assim que o botão aparecer em cima dele, aperte-o rapidamente para derrubar o cavalo. Seu inimigo está a pé, mas não sozinho: ele invoca ajudantes, e eles são a chave para a vitória. Acerte vários golpes até que eles caiam. Isso vai render orbs de magia. Aproveite e solte mais flechas no barbudo.



Por último, o rei fica gigante. Volte a andar em círculos e acerte golpes rápidos. Use a esquiva para escapar dos golpes de machado. Sempre que tiver um pouco de magia, mande flechas no grandão e ele irá diminuir de tamanho.

Quando o símbolo aparecer, aperte o botão indicado e continue a seqüência para roubar o machado. Acerte alguns golpes com ele e tudo estará terminado.

THE TEMPLE OF EURYALE

Siga para o lado direito do templo. Salve o jogo e continue em frente. Mexa no corpo caído e pegue a Euryale´s Key. Volte e siga o caminho da esquerda. Depois de enfrentar os esqueletos, abra o portão ao fundo. Assim que passar pelo portão do lado direito, você encontra um Gorgon Eye.



THE RUINS OF THE FORGOTTEN

Hora de enfrentar um ciclope que está sendo guiado por um soldado. A primeira coisa a fazer é se livrar dessa peste. Chegue perto do gigante e aperte ● para agarrar o monstro com sua arma. Gire o analógico esquerdo no sentido indicado para derrubá-lo e solte o máximo possível de golpes. Repita o procedimento até acabar com ele.

Agora, só com o ciclope, desfira golpes simples e, assim que possível, use a Rage of the Titans. Quando o botão aparecer, faça a seqüência completa para retirar o olho dele. O problema é que, assim que você termina de matar um, outro aparece. Evite isso eliminando os inimigos pequenos que usam a corneta para chamar reforços.

INTO THE RUINS

Atravesse os corredores e passe pelos pilares que levam às cavernas. Desça e destrua as pedras no centro da tela. Use o R1 para chegar ao outro lado e passe pela seqüência de ganchos.

No meio do caminho, suba na plataforma do lado direito. Use o cipó para chegar ao outro lado e pegar o Gorgon Eye. Desça e siga até o fundo. Destrua os pilares e derrube os arqueiros. Aperte R1 para agarrar o pilar central e, em seguida, alterne R1 e L1. Elimine os inimigos e suba pelo que sobrou da estrutura.

BODIES IN THE WATER

A primeira coisa a fazer na sala circular é pegar os baús no canto superior direito. Equipe seu arco e acerte três tiros bem no local que brilha em azul. Suba até lá, usando o R1, abra os baús e pegue mais um Gorgon Eye.

Desça e acione uma alavanca para liberar o portão do lado esquerdo. Quebre a parede no fundo dessa cela e uma pequena passagem de água vai se revelar. Pegue o corpo, jogue na água e corra para o lado oposto da sala.



Pule a grade, destrua a parede e espere o corpo aparecer por ali. Pegue-o e coloque-o em cima do dispositivo de pressão. Vá para o centro da sala e pise no segundo dispositivo. Corra e role para passar pelo portão e salvar o jogo.

BLOOD RIVER

68. Para atravessar o rio de sangue, você deve descer na primeira engrenagem e usar a alavanca, Girando o analógico no







É possível fazer inúmeras combinações de golpes e magias para trucidar os inimigos do jogo



sentido indicado. Elimine os minotauros que aparecem e continue girando. Pule para a segunda engrenagem e repita o procedimento. Quando alcançar a terceira, é só pular para terra firme.

No alto da montanha há um golem. Ele não é difícil, mas exige atenção. Fique bem perto e acerte vários golpes simples. Quando ele levantar os braços, corra no sentido oposto para escapar dos movimentos giratórios. Nesse momento, use o arco para acertar o golem de uma longa distância, mas tome cuidado pois ele joga pedras. Use a esquiva para escapar.

Use o R1 para agarrar o tronco da árvore e escalar o local. Continue pela parede e atravesse o cipó. Abra a porta do lado direito para que uma estátua do tempo apareça. Use o poder do tempo para diminuir a velocidade da roldana. Atravesse-a e siga para a direita.

Passe pelo corredor desviando dos feixes verdes, quebre a parede de madeira e use R1 para pular para o outro lado. Quebre a estátua do meio e empurre a pedra. Desça pela passagem que se formou e você verá que já esteve nesse local. Empurre a pedra que está perto da grade para o lado esquerdo.

IMPORTANTE: Volte a esse local depois de pegar o Golden Fleece. Aperte o botão L1 para desviar os feixes verdes e destruir as paredes. Com esse procedimento, você pode pegar a Urn of The Gorgons.



Aproveite que o prédio se inclinou, pegue a pedra que você jogou e empurre para o outro lado. Leve a primeira para a mesma posição e o prédio vai inclinar novamente. Use R1 para levantar e ● para derrubar a estrutura. Atravesse a ponte que se formou, use a parede para chegar ao lado esquerdo e destrua a árvore que está no caminho.

THE CAVE OF TORMENT

Dentro da caverna, fale com o soldado e enfrente outra medusa. Essa é mais rápida mas usa os mesmos ataques, lembre-se de não pular. Vá até o final do corredor e pegue a Phoenix Feather. Volte, pegue o soltado caído e solte-o em cima da esteira rolante, no meio do caminho, para destruir a roda. Termine a destruição e entre na sala para enfrentar outro cérbero.

CERBERUS II

Mais um inimigo em versão evoluída. Acerte combos no cachorrão e esquive para as laterais para desviar das investidas dele. Como este inimigo solta poderes de fogo, use a defesa para escapar. Continue com os combos e ele vai engolir o braço com o artefato que você quer. Continue com os golpes e recupere o Golden Fleece.

INTO THE TEMPLE OF EURYALE

Acione a alavanca do lado esquerdo da tela. Espere a porta lançar uma bola de fogo, defenda e o artefato que você acabou de pegar vai tratar da devolução e da destruição da porta. Siga para o lado direito e tome cuidado com a Medusa. Destrua a roldana do lado esquerdo e pegue o Gorgon Eye. Faça o caminho de volta até a entrada onde você enfrentou um monte de esqueletos. Destrua a porta defendendo o raio verde, desça a escada e abra o portão. Lá dentro, acabe com os corpos petrificados e desça a escada de mão.

Acabe com os inimigos menores e concentre-se depois no minotauro gigante. Acerte combos e esquive-se para evitar o golpe. Quando o símbolo aparecer, faça a seqüência para roubar a arma dele. Depois, gire o analógico no sentido indicado para finalizar o adversário. Repita o procedimento com o segundo inimigo.

Siga pela porta que se abriu. Suba no elevador e gire até chegar ao fundo. Destrua a cara na parede e pegue a Phoenix Feather. Com o local sem nenhum inimigo vivo, suba no elevador que está funcionando e ergue-o até a metade do caminho. Pule lá embaixo e escale o túnel do outro.

Salve o jogo e acabe com o inimigo. Vire à esquerda, suba pela parede, abra o baú e suba pela parede no canto esquerdo. Desvie das lâminas e desça do outro lado. Acione a alavanca e entre no túnel que se abriu. Passe rolando, acione a alavanca, volte e abra o portão rapidamente. Desça pela passagem aberta do lado esquerdo, mexa no livro com R1 e enfrente a irmã da Medusa.

EURYALE

Ela é mais rápida que a Medusa e sempre que transformar você em pedra, vai tentar destruí-lo de alguma maneira, portanto, seja ligeiro e movimente o analógico esquerdo para voltar ao normal. O mais importante nessa batalha é acertar combos curtos e usar sempre a esquiva para escapar do raio petrificante. Se puder usar o Rage of the Titans e também o poder do arco, use sem dó.

Quando Euryale se agarrar nos pilares,



concentre os golpes naquele que ela está e, se ela subir para perto do teto, fuja pois ela vai pular em cima de você. Continue o procedimento até que o pilar caia na cabeça dela. Repita tudo mais uma vez.

Por último, ela vai tentar acertar muitas vezes o rabo na sua cabeça. A melhor alternativa continua sendo a esquiva. Acerte combos, poderes e se possível o Rage of the Titans. Finalize executando a seqüência que aparece. Use o novo poder Head of Eukyale em cinco soldados. Assim que o portão se abrir, passe por ele e salve do lado direito da tela.



EURYALE'S DEFEAT

Um enorme quebra-cabeças se apresenta nesse momento: é preciso ativar cinco torres gigantes. A primeira está logo a sua frente. Use a alavanca para girar até a parte mais alta e fixar a torre. Pule para a plataforma em frente e puxe a alavanca. Use o poder do tempo, pule na água e passe pelo portão aberto.

Use a alavanca do lado direito para deixar esse portão permanentemente aberto. Na segunda sala, suba e acione a torre. Volte para a água e movimente a segunda alavanca. Use R1 para passar rapidamente pelos dois portões. Na terceira sala, suba, acione a alavanca e destrua o portão atrás desse mecanismo para pegar um Gorgon Eye. Desça para a água e estoure a porta rachada. Acione a quarta torre e siga pela passagem do lado oposto.



Vire à esquerda, acabe com os inimigos e ative a torre. Quando terminar, use o poder do tempo. Volte e suba pela escada de mão no corredor anterior. Ao chegar ao alto, use o poder do tempo novamente e os ganchos na torre que você levantou para chegar à passagem no alto.

Ligue o elevador acionando a alavanca. Acabe com os cachorros e, quando chegar ao alto, role pelo portão que está entreaberto. Passe pelas vigas de madeira tomando cuidado com os morcegos. Suba a corda do lado esquerdo para pegar a Phoenix Feather. Volte e siga em frente.

Destrua o novo golem que aparece, use a mesma estratégia do primeiro. Depois, pule para o outro lado e salve o jogo. Acabe com o grupo de esqueletos e suba pela escada. Puxe a alavanca no meio do caminho e continue a escalada. Caso queira mais um Gorgon Eye, siga para o lado esquerdo e volte ao cenário do confronto com o líder bárbaro. Ali existe um baú com 4.500 orbs vermelhos.



Volte à tela anterior e você estará novamente no Destiny´s Atrium. Vire na porta à esquerda e use o poder do Fleece para rebater a bola de fogo. Passe pela beirada do precipício. Do outro lado, desça a escada e siga pela nova caverna. Acabe com os esqueletos e use os ganchos para seguir. No vão entre o primeiro e segundo gancho, há mais um Gorgon Eye. Volte e continue passando pelos ganchos. Salve o jogo.

• THE HALL OF ATROPOS

Acabe com os fantasmas que estão no local; a melhor maneira é agarrá-los. Entre pela porta ao fundo, do lado esquerdo, e vá para a sala do lado direito. Aqui, o inimigo tem o poder de invocar minotauros. Acabe com esse inimigo primeiro (é preciso destruí-lo duas vezes).

Com a área livre, puxe uma das estátuas ao fundo e coloque-a em cima da plataforma móvel. Puxe a segunda, deixe bem próxima da primeira e gire a alavanca até o final. Quando a plataforma começar a baixar, empurre a estátua que estava sobrando para obstruir a descida.

Suba e siga para a próxima sala. Suba a escada perto das grades e pegue a área externa. Vire à direita e desça as escadas. Acabe com os dois minotauros gigantes abusando da magia Cronos.

Empurre a pedra que foi liberada, desça pela passagem e posicione a pedra em frente à escada de mão. Suba por ela e vire à direita. Destrua o suporte da estátua e empurre-a para o nível inferior. Puxe-a e posicione-a no orifício no meio da plataforma, no centro da tela.

Suba novamente pela escada e, desta vez, vire à esquerda. Passe pela viga e vire à esquerda se quiser uma Phoenix Feather. Vá para a direita e abra o portão. Se quiser, você pode evitar a próxima luta correndo para o lado esquerdo e usando os ganchos para chegar ao outro lado.

Pise no dispositivo de pressão e pare o tempo com seu amuleto. Corra pelas raízes que se formaram, caia no vão entre as árvores e pegue a Phoenix Feather. Volte e repita o procedimento, mas desta vez seja mais rápido e vire para a esquerda. Mate os soldados, pise no dispositivo e pare o tempo novamente.

Vire para a esquerda no novo caminho. Repita o procedimento mais uma vez, passe no meio das árvores e entre pelo portão. Pegue os baús e abra o outro portão.



PERSEUS

Como ele fica invisível no começo da luta, guie-se pela mancha preta que aparece na tela. Acerte combos curtos e não solte o botão de defesa em momento algum. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão e execute o movimento.

Agora é mais fácil pois ele não está mais invisível. Mantenha os combos curtos, mas use também as magias Cronos. Aperte os botões que aparecem na tela para destruir a espada dele. Chega um momento em que Perseu defende todos os golpes. Use o Rage of the Titans para ficar mais forte e, em seguida, pule e dê golpes na diagonal com ■ para passar pela defesa dele. Faça a seqüência perto da parede para acabar de vez com Perseu e ganhar o escudo dele.

Pule pela passagem e volte ao salão inicial desse capítulo. Coloque o escudo na estátua que você posicionou no centro da tela. Gire a manivela e a estátua vai obstruir um dos raios que sai do olho da esfinge. Suba correndo e, no meio da viga, use o L1 para obstruir o segundo raio.





Com as asas de Ícaro, os céus são propriedade de Kratos

RETURN TO THE ISLAND OF THE FATES

Suba as escadas do lado esquerdo, para voltar à ilha. Ignore a passagem da esquerda e vire para o outro lado. Pule usando o gancho e mate os arqueiros. Passe o lago e abra os baús. Vá até a ponte quebrada e vire à direita. Suba pelos arbustos, acione a alavanca e passe pelo portão que foi aberto.

Pegue a Spear of Destiny, sua nova arma, no pássaro roxo. Puxe a Fate Statue para o lado da porta e volte para o local onde você pegou os dois últimos baús. Fique próximo da piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem ignorada antes que ela se feche para pegar uma Phoenix Feather, um Gorgon Eye e a Urn of Olympus.

Volte e coloque a Fate Statue em cima do circulo no centro da sala. Gire a alavanca de modo que a luz da estátua fique apontando para o lado direito. Vá até a ponte e pise no primeiro bloco. Com ela alinhada, pare o tempo e pule para a plataforma do centro.

THE CROSSING OF THE LOWLANDS

Salve e prepare-se para uma das seqüências mais emocionantes do jogo. Deixe o dedo próximo ao R1 e pule para o gancho. Agora você precisa apertar o botão sempre que ele aparecer na tela para passar por vários pilares que estão desmoronando.



Ao encontrar as Sirens, a melhor maneira de acabar com elas é usando a magia da Medusa. Transforme-as em pedra e acabe com elas. Depois, elimine os minotauros com a magia de Cronos e a Rage of the Titans. Finalize com a seqüência indicada.

Mais uma caverna e mais inimigos chatos. Concentre seus golpes em apenas um. Quando ele for eliminado, orbs dourados serão liberados. Use a Rage of the Titans para eliminar o restante.

THE GREAT CHASM

Abra os baús, suba rumo à ponte e salve o jogo. Depois da conversa com Ícaro, uma luta bacana e simples; basta executar as seqüências de botões. No final, você cai da ponte junto com seu adversário. Quando estiver por baixo, faça o movimento de 360 graus no sentido anti-horário com o analógico direito.

Quando estiver por cima, aperte ■, ● e ▲ para desferir golpes. Continue com esse processo até que Kratos "convença" Ícaro a dar suas asas (Icarus Wings) para ele.



• ATLAS

Vá para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para o lado direito e escale a parede. Vire para o lado esquerdo e desça. Use a sua nova aquisição para planar. Use o pulo duplo e mantenha ✖ pressionado para continuar planando. Pule pelas correntes e entre no buraco no final do caminho.

Elimine os inimigos e acertes golpes no tecido que está no final da caverna. Puxe o osso que está no caminho e continue em frente. Puxe o osso novamente para dentro do orifício e ele formará uma escada para você. Suba.

Outra batalha com um golem. Esse é mais rápido, porém previsível como os outros. Espere até que ele use o movimento giratório. Pule e ataque por trás, segurando L1 e dando golpes giratórios com ■. Utilize também a magia de Cronos. Quando ele cair, a plataforma começa a afundar. Pule na parede ao fundo e veja o golem se levantar e jogar pedras em você. Use ✖ para pular lateralmente e escapar dos golpes. Pule de volta a plataforma e repita o procedimento. Empurre a pedra que sobrou perto da porta, passe por lá e use as asas para chegar ao outro lado.

INSIDE THE MIGHTY TITAN

Suba na plataforma do lado esquerdo e salve o jogo. Acerte a costela do lado esquerdo, pule na pedra que cai e use o gancho para chegar ao outro lado. Acabe com todos os casulos desta área e um caminho será revelado. Use a parede deste local para chegar ao teto. Abra os baús e voe



até a outra parede. Continue o caminho até a passagem de onde é possível avistar Atlas. Pule na parede do lado esquerdo e vá escalando até o outro lado. Desça pela corrente e pule na nova parede. Acerte as estalactites que obstruem o caminho e, depois da segunda, suba no buraco que existe no lugar para encontrar a Urn of Prometheus. Volte e continue em frente. Desça no começo dessa área, tome distância e plane sobre o lugar onde as colunas caíram.

Voe até a área externa e pule nas plataformas presas por correntes. Acabe com os soldados e pássaros e gire a alavanca. Pule para as outras plataformas, sempre usando o poder de Ícaro. Salve o jogo, escale a parede e destrua as pedras que estão no caminho. No teto, use R1 para soltar e, logo em seguida, repita o botão para grudar no gancho.

Siga em frente, escale a parede e volte à plataforma do lado direito para encontrar duas pedras. Posicione a primeira no alto da rampa e a segunda paralelamente à primeira, só que na parte mais baixa. Coloque uma em cima da outra e empurre-as para o outro lado. Puxe a pedra mais alta para a plataforma em que você se encontra para chegar ao local onde está o baú. Antes, siga pela parede do lado esquerdo e pegue um Gorgon Eye.

Siga até o fundo e escale a parede. Só que essa não é uma parede comum: você precisa desviar das pedras que estão caindo. Pule da direita para a esquerda, sempre desviando. No alto, vá para a esquerda e desça rapidamente. Vá mais para a esquerda e faça uma nova escalada, revezando entre a parede direita e esquerda.

Destrua a corrente no alto e enquanto



Kratos conversa com Atlas, aperte L1 e R1 para não ser esmagado pelos dedos do gigante e ganhar o Atlas Quake. Use o seu novo poder contra os soldados que aparecem: basta apertar várias vezes o L2.



• THE PALACE OF THE FATES

Pule para a primeira plataforma, vire para a esquerda e pule para o lado esquerdo. Suba pela parede até a plataforma e pegue o Gorgon Eye. Siga para a entrada do palácio, acione a alavanca do lado direito e enfrente o ciclópe. Os verdadeiros inimigos aqui são os Boarmen, que tocam cornetas e chamam reforços. Acabe com eles e use a mesma técnica do primeiro ciclope. Puxe a alavanca do lado direito para o esquerdo, até que apareça uma área livre para você entrar.

Acione a alavanca no centro do quarto e tome cuidado com os espinhos que aparecem pelo chão. Você precisa esperar a porta sem grade se alinhar com o buraco do canto direito superior. Quando isso acontecer, corra até lá e puxe a pedra para que a sala pare de girar e as portas fiquem abertas.

Abra os baús e pegue a Crank Handle (manivela) na sala do lado esquerdo. Corra pela porta central e vire à esquerda para chegar à área externa.

EAST AUDITORIUM

Suba a escada do lado direito e coloque a Crank Handle no local adequado. Gire a manivela e pare o tempo. Desça rapidamente e siga pelo canto esquerdo, passando pelas chamas. Vire à direita e pegue a Phoenix Feather. Siga em frente e salve o jogo. Vá até o final do corredor, acione a alavanca e volte ao duto que solta vapor. Passe por cima, dê um pulo duplo e sobrevoe a grade que foi aberta. Vá até o fundo, elimine os cachorros e soldados e abra o portão.

THE AUDITORIUM OF LAHKESIS

Destrua a plataforma de madeira, pegue a pedra que caiu e empurre-a até o templo do canto direito. Coloque a pedra no lugar do homem que é um tradutor. Pegue-o, pois é preciso que ele leia o livro para você. Acabe com os inimigos no caminho, sempre protegendo o tradutor. Na sala do livro, três feiticeiros aparecem para invocar soldados. Acabe com eles primeiro e use a magia Atlas Quake para que os inimigos saiam de perto do tradutor.

Quando todos inimigos forem eliminados, pegue o tradutor e, de uma maneira delicada, bem ao estilo Kratos, faça-o traduzir tudo. Vá até a porta que está do lado esquerdo do livro e pegue a Key of The Ram. Abra o portão e siga pelos corredores, fazendo o caminho de volta até o East Auditorium.

Coloque a chave na porta do lado esquerdo do salão. Passe pela porta e tome cuidado na próxima esquina pois você vai cair em uma armadilha. Use a Rage of the Titans para acabar com todos os inimigos, só assim você escapa da morte certa. Depois, siga em frente e entre na passagem à direita.

THE GARDEN OF THE GODS

Depois de falar com Atenas, abra os baús do lado esquerdo. Um deles possui uma Phoenix Feather. Saia pelo corredor e ande até chegar ao outro lado. Salve o jogo.

SACRIFICE TO THE FATES

Leia a inscrição da porta ao fundo. Para abri-la, os deuses exigem um sacrifício de fogo. Espere a siren sair e use o poder da irmã da Medusa para que ela vire pedra. Vá até a alavanca do lado oposto em que ela ficou e espere até que ela vire torrada. Repita o processo outras três vezes. Entre no rio de sangue e nade até o lado oposto.

LIGHT AND ICE

Entre na sala azul e veja uma coruja congelada no centro. Desça e ative a alavanca atrás dela para descongelar uma porta. Atrás dela há um espelho refletor. Suba em uma das paredes quebradas para chegar ao teto. Destrua todas as estalactites para abrir passagem para os raios de luz.

Puxe o espelho até um desses raios para refletir a luz para a parte mais baixa. Use as três alavancas para alinhar a placa de metal onde o reflexo está batendo. Use a madeira na frente da coruja para posicioná-la em frente a cada uma das portas. Abra o portão e passe pelo corredor para chegar à sala redonda.



Destrua os casulos dos bichos, um no chão e mais dois no alto, perto do teto. Use a parede para chegar até lá. Gire a manivela o máximo possível e um gancho aparecerá. Aperte R1 para agarrá-lo e suba até a área mais alta. Abra os baús e se prepare para uma tremenda luta com muitos cérberos e dois gladiadores.

De preferência aos cães infernais: quando eles morrem, você ganha titan orbs e pode usá-los para invocar a Rage of the Titans. Use e abuse das esquivas para não ser vitima das armas dos gladiadores.

THE WEST AUDITORIUM

Suba a escada e salve o jogo. Abra o portão e desça pela outra escada. Puxe a estátua até o outro portão, use a alavanca e coloque a estátua de uma maneira que



impeça a porta de fechar. Entre na sala do lado esquerdo, pare o tempo e corra até o local onde a estátua estava originalmente. Lá existe um baú com a Gift of Health, que aumenta sua energia.

Novamente, volte à sala e entre no quadro. Pare o tempo imediatamente e corra na direção do tradutor. Quando chegar perto, aperte R1 para segurá-lo. Leve-o ao livro e use seu "charme" novamente para que ele leia tudo. Mexa na porta para ganhar a Warrior´s Skull.

RETURN TO THE BALCONY

Vá até a alavanca perto do tubo de ar e gire-a. Dê um pulo duplo e mantenha o botão pressionado. Suba na sacada e puxe a alavanca para aumentar o fluxo de ar. Desça e gire a alavanca novamente. Dê um outro pulo duplo, desta vez para grudar no teto. Siga por ele, destrua a coluna e desça pelo elevador do outro lado.

Pule e caia do outro lado para ser recepcionado por quatro ciclopes. Eles são fáceis, mas não podem ter os olhos arrancados. Se quiser apelar, corra até o fundo, suba a escada e use o amuleto para parar o tempo. Depois é só descer e acertar um belo combo.



ENTRANCE TO THE UNDERGROUND

Abra a porta do outro lado do salão, abra os baús e salve o jogo. Vá até a sala oval e aperte R1 para segurar na corrente. Em seguida, aperte ● para descer. Quando o teto começar a baixar, acabe com as caveiras, principalmente a que tenta parar o chão, e volte rapidamente para continuar a descer. Abra o portão lá embaixo quando todos os esqueletos forem eliminados.

INTO THE PIT

Pule na corda e atravesse para o outro lado. Depois que a corda cair, pule na parede do outro lado e acabe com os arqueiros e medusas. Destrua a parede do local para liberar o Gift of Magic. Desça e passe para o outro lado, usando a parede e o teto que está à sua frente.

Próximo à área de vapor, use o arco para abrir um compartimento e pegar o baú com o Gift of Magic. Use as asas para planar para o lado esquerdo, tome cuidado com os pilares giratórios e entre no túnel da esquerda. Sobrevoe o vão e salve o jogo.



THE PHOENIX CHAMBER

Ignore a alavanca no centro da tela e pegue a passagem do lado esquerdo. Acabe com o inimigo e mexa na alavanca para baixar os espinhos. Use o arco para destruir a parede do lado esquerdo, volte e acione a alavanca novamente. Pegue o Hair of Boreas no dispositivo. Volte a acionar mais uma vez a alavanca e pare o tempo. Gire o dispositivo até a metade e pare o tempo outra vez.

Corra pelo corredor e passe pelo portão. Abra os baús e continue subindo. Puxe a estátua e leve-a para a próxima sala. Quando uma onda de fogo descer varrendo tudo, use a estátua como escudo. Empurre e use chutes para fazê-la se movimentar mais rápido.

Use o poder da Medusa para acabar com os inimigos que estão no caminho. Passe o azulejo que tem uma alavanca, posicione a pedra em frente a ela e acione a alavanca. Coloque a estátua no botão do lado esquerdo, espere o fogo baixar, corra e pise no botão direito para baixar o gancho. Pise e use R1 para chegar ao outro lado.

Puxe a urna com as cinzas da fênix para voltar à sala com aquela alavanca que você havia ignorado. Coloque a urna no centro, acabe com os inimigos e puxe o dispositivo. Pronto! A fênix ressurgiu das cinzas! Salve o jogo e suba as escadas. Puxe a nova alavanca e coloque a Hair of Boreas na porta. Passe pelo corredor e suba pela corrente para salvar o jogo.

RELEASING THE PHOENIX

Vire à esquerda e use o chifre para soltar a fênix. Duas novas plataformas aparecem: suba na da direita e pule na da esquerda. Voe até o portão do lado esquerdo, abra-o e entre. Puxe a alavanca no centro e use a plataforma que subiu como parede. Vá ao teto e destrua as duas correntes. Desça e puxa novamente a alavanca.

Acabe com os inimigos, puxe o pilar que apareceu e posicione-o entre o chão e a plataforma que desceu para impedir que ela suba completamente. Pule em cima dela e puxe o pilar para dentro. Suba nela, pule em cima do portão e quebre a outra corrente.

Gire a alavanca para elevar as plataformas lá de baixo. Volte e vire à direita. Gira a alavanca e entre em um confronto com a sombra. Use as magias que desejar pois tudo será recarregado depois da luta.

Lá embaixo, você vai enfrentar Scylla. Depois da animação, sua Rage of the Titans será melhorada: use-a para escapar do amasso que a grandona está dando em você.



SCYLLA

Comece acertando os tentáculos do lado esquerdo no momento em que ela levantar um pouco, liberando a plataforma de pressão. Pegue o corpo de seu amigo e coloque sobre ela para liberar um vapor. Voe em direção à cabeça de Scylla e acerte um tornado (L1 + ■). Ela vai tentar dar um golpe em você, mas ficará com o tentáculo preso. Suba por esse tentáculo e acerte golpes na parte que obstrui o caminho. Quando ela for destruída, aperte ● para cortar o tentáculo. Repita o procedimento



Tamanho nem sempre é documento



para cortar o outro.

Como seu amigo não existe mais, você precisa acertar os tentáculos dos dois lados. Quando Scylla perder o equilíbrio, aproveite para puxar a alavanca que apareceu e revelar uma ponte. Atravesse e faça a seqüência na fênix para pegar uma carona.

• THE TEMPLE OF THE FATES

O templo está paralisado. Suba na plataforma do centro e quebre o cristal para que o tempo volte a correr. Pule na parte baixa da estrutura e mexa a alavanca de modo que o pino azul aponte para o canto direito inferior da tela. Mergulhe na água e puxe a alavanca.

Você precisa tocar os dois sinos que estão nessa tela, ao mesmo tempo. Escolha primeiro o da esquerda. Pule em frente ao sino e use R1 para segurá-lo. Alterne R1 e L1 para tocá-lo. Pare o tempo imediatamente e corra para o lado oposto. Suba no outro sino e repita o procedimento. Se você fizer tudo certo, o rosto da estátua vai rachar.

Vá até a manivela embaixo da estrutura central e posicione a viga de frente para o rosto. Suba na plataforma no centro e puxe a viga. Quando você soltar o rosto da estátua, já era. Entre.



THE THRONE OF LAHKESIS

THE SISTERS OF FATE

LAHKESIS

Curiosamente, a melhor maneira de atacar sua oponente é devolver os ataques. Toda vez que ela lançar o raio verde, aperte L1 para agarrar o raio e devolvê-lo. Tome cuidado com os ataques que deixam o chão eletrocutado. Use R1 para agarrar um dos ganchos. Depois de um tempo, ela passa a ficar apenas no alto. Continue usando o contra-ataque como arma até ela cair.

ATROPOS

Essa é à parte fácil: Atropos invoca vários soldados. Desvie dos poderes verdes que ela manda para cima de você. Não esquente muito com os soldados e concentre os ataques na senhorita destino. Assim que o símbolo aparece em cima da cabeça dela, execute a seqüência de botões.

LAHKESIS E ATROPOS

Com as duas unidas, use seu ataque giratório para golpear Lahkesis. Atropos tenta entrar pelo espelho, apenas desvie dos ataques dela. Quando Lahkesis cair, use o seu poder de parar o tempo, corra e acerte Atropos no espelho. Quando ela cair, o espelho vai se quebrar. Continue com os ataques no espelho até que ele se quebre por completo.

Repita o procedimento com os outros espelhos e, no terceiro, faça a seqüência de botões que aparece na tela.

THE TEMPLE OF THE ORACLE

Desça a rampa eliminando todos os inimigos que aparecem. No final da descida, acerte a porta liberada nas mãos e use R1 para abrir as travas.



CLOTHO - PRIMEIRO ANDAR

Acerte a mão do lado direito para liberar o caminho até a manivela. Gire o instrumento e entre pelo portão que foi aberto. Suba pela corda.

CLOTHO - SEGUNDO ANDAR

Comece acertando a primeira mão da gigante. Quando ela cair, corra para a alavanca do lado direito e puxe-a para abrir um alçapão. Quando a mão estiver lá dentro, puxe novamente a alavanca para prendê-la. Vá para a direita e acerte a outra mão. Com ela parada, suba pela corda e puxe a alavanca para acertar o segundo alvo.

Acerte a terceira mão, volte ao local da primeira e puxe a estrutura que está do lado esquerdo. Passe pelas três mãos caídas e trave-a no equipamento que está um pouco à frente. Pise no botão para encaixar a lança, acerte a mão mais uma vez e empurre o equipamento na frente da terceira mão. Pise no botão

Combates com criaturas aladas também rolam desta vez

que prende a terceira mão. Suba pela corrente e puxe a alavanca.

CLOTHO - TERCEIRO ANDAR

Acerte as duas mãos de Clotho. Pare o tempo e siga para o lado direito. Suba na parede cheia de raízes e acerte os corpos que estão ao lado do ferro. Desça e empurre o ferro bem na frente da gigante. Acerte as mãos novamente e puxe a alavanca. Assim que uma lança subir, aperte R1 e gire-a com o analógico esquerdo. Quando ela estiver na posição correta, puxe-a e faça a seqüência de botões para acabar com a última irmã do destino.



Com ela fora do caminho, corra pela porta aberta e passe nadando pelas portas para chegar em frente ao último espelho do destino. Salve o jogo e puxe a alavanca. Volte ao local onde você matou Clotho e rebobine o seu destino, usando uma das bobinas do lado direito.

Quando terminar, você terá 30 segundos para correr até o espelho.

THE FINAL BATTLE
ZEUS - ROUND 1

Com Zeus em sua forma gigante, não há muito o que fazer. Desvie dos ataques que ele lança e acabe com a siren. Use o poder de Cronos para eliminá-las mais facilmente. Quando o símbolo aparecer em cima da cabeça delas, aperte o botão correto para afetar Zeus. Repita o procedimento até que ele fique do seu tamanho.





ZEUS - ROUND 2

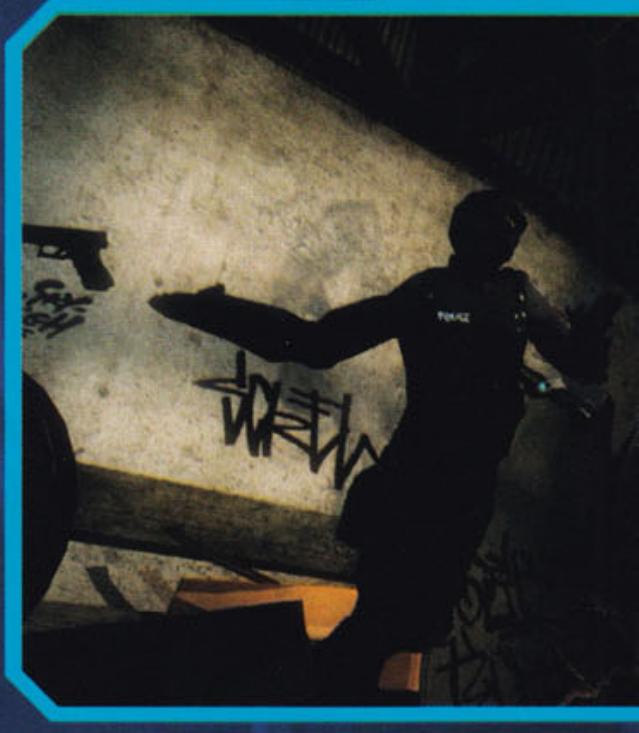
Seja mais cauteloso do que antes e use a magia Atlas Quake para acertar Zeus. Solte golpes de longa distância para não ser agarrado por ele. Aproxime-se do chefão dos deuses somente quando tiver oportunidade de usar o poder Rage of the Titans. Nesse momento, seja ligeiro e execute vários combos, de preferência, curtos. Sempre que Zeus levantar a espada para golpear, prepare-se para esquivar lateralmente. Depois, execute a seqüência de botões mostrada na tela.

Para finalizar o jogo, volte ao local da última batalha com Clotho. Rebobine novamente o carretel, corra para o espelho e se prepare porque o fim está apenas começando. ■

Tesouros Divinos

URNAS	COMO ENCONTRAR?	O QUE DESBLOQUEIA?
Urn of Gaia	Verifique o roteiro, na região Rhodes	10 vezes o valor dos orbs vermelhos
Urn of Gorgons	Verifique o roteiro, na região Blood River	Sua arma transforma inimigos em pedras
Urn of Olympus	Verifique o roteiro, na região Return to the Island of the Fates	Magia infinita
Urn of Prometheus	Verifique o roteiro, na região Atlas	Energia infinita
Urn of The Fates	Conquiste o nível Mortal no Challenge of the Titans	Aumenta o tempo para continuar um combo
Urn of Poseidon	Conquiste o nível Spartan no Challenge of the Titans	Rage of the Titans infinito

TESOUROS	O QUE VOCÊ PRECISA FAZER?	O QUE É?
Challeng of the Titans	Terminar o jogo em qualquer dificuldade	Um minigame de sete fases
Arena of the fates	Termine o jogo na dificuldade Titan	Outro minigame, ainda mais difícil
Titan Mode	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Dificuldade Ultra-Hard
Roupa 1	Termine o jogo na dificuldade Mortal	Cod of War
Roupa 2	Termine o jogo na dificuldade Spartan	Roupa da Hydra
Roupa 3	Termine o jogo na dificuldade God	Roupa Dark Odyssey
Roupa 4	Termine o jogo na dificuldade Titan	Roupa de Athenas
Roupa 5	Termine o jogo na dificuldade Titan	Roupa de Hercules
Roupa 6	Pegue 20 olhos de ciclopes	Roupa do primeiro *God of War*
Roupa 7	Conquiste o nível God no Challenge of the Titans	Roupa dourada
In-Game Movies High-Res	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja as cenas em alta resolução
In-Game Movies Story Format	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Assista às cenas do jogo na ordem correta
Credits	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja os créditos do jogo



Jackie enfrenta a máfia com a ajuda de seres infernais, mas isso tem preço

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360/PS3
Jogo: The Darkness
Produção: 2K Games
Desenvolvimento: Starbreeze
Lançamento: Junho de 2007

Herói do HQ *The Darkness*, Jackie Estacado é um assassino mafioso que ganhou poderes sombrios em seu aniversário de 21 anos de idade

Por Amer Houchaimi

The Darkn





Esta é a melhor adaptação que uma história em quadrinhos já recebeu para um videogame. Queremos bis!

Quase como um encontro de Stephen King com *A Família Soprano*, *The Darkness* é um FPS que conseguiu a proeza de ir além do tiroteio de qualidade e acrescentou elementos de Adventure ao pacote.

O resultado é um game que pode considerado, por atecipação, como a maior supresa de 2007.

O protagonista é o anti-herói Jackie Estacado, um assassino que busca vingança contra o seu próprio tio, o líder da máfia italiana. Acompanhado de criaturas infernais que agem como se fossem animais domesticados, Jackie encara seus inimigos com crueldade e pode evocar buracos negros e até comer os corações de suas vítimas.

O game não fica o tempo todo em tiroteios frenéticos e é necessário passar muito tempo nas linhas de trem de Nova York, local onde você encontra pessoas para conversar sobre missões e segredos e usa o transporte público para visitar os bairros vizinhos, locais onde a ação rola.

Os cenários externos são razovelmente amplos e você pode explorar edifícios, becos e outros locais que podem ocultar pistas sobre o paradeiro do seu tio. Os seres sombrios ajudam na exploração e você pode controlar uma espécie de cobra demoníaca para entrar em pequenos dutos de ar e passagens estreitas.

Para esfriar a cabeça após tanta matança, o assassino pode caçar arquivos secretos espalhados pelos cenários (são 100 itens perdidos) e usá-los para ouvir recados hilários nos telefones públicos. ▶

ess

PODERES

Cada uma das habilidades sombrias de Jackie Estacado depende de Darkness Energy, ou seja, da escuridão à sua volta. Quanto maior for o breu, mais fortes serão seus poderes, portanto, é importante manter tudo o mais escuro que puder. Acostume-se a quebrar todas as lâmpadas dos cenários, principalmente nos locais onde houver muitos vilões. Após habilitar os respectivos poderes sombrios, aperte ↑ ou ↓ para escolher a técnica que desejar. Conheça todas elas abaixo:

Darkness Shield

Esta habilidade não é mencionada, mas fica permanentemente ativada a partir do momento que o personagem receber seus poderes.Quando você ativar o Darkness, sua resistência aumenta e Jackie vai agüentar muito mais dano do que o normal, além de se recuperar muito mais rápido dos danos recebidos. Quanto maior a escuridão, mais resistente o escudo será.

Creeping Dark

Uma das "cobras" que acompanham Jackie pode ser controlada independentemente para chegar a locais onde o jovem mafioso não consegue. A principal utilidade deste poder é atravessar dutos de ar ou pequenos orifícios para destrancar portas pelo lado de dentro, mas é incrivelmente útil para eliminar inimigos de modo sorrateiro também. É um pouco difícil controlar a criatura inicialmente, mas nada como treino para dominá-la.

Demon Arm

Este tentáculo serve para quebrar lâmpadas com precisão cirúrgica e também pode ser usado para para empalar inimigos e arremessá-los longe. É possível usá-lo para mover grandes objetos, basta segurar R1 ao atingir o alvo para movê-lo. Você pode até carregar carros para usar como escudo em tiroteios.

Darkness Guns

A trama do game aponta estas armas como ferramentas poderosíssimas, mas não é para tanto. A pistola da mão direita usa disparos rápidos, enquanto a da esquerda causa uma pequena explosão no alvo atingido. A vantagem destas armas é que sua munição é a escuridão, ou seja, é virtualmente infinita. Porém, se houver muita luz, elas não vão funcionar. Use-as principalmente para destruir os soldados infernais do segundo e quarto capítulos.

Black Hole

É o maior de todos os poderes e cria um buraco negro que suga tudo ao seu redor. É incrivelmente eficiente contra grandes grupos de inimigos, mas consome tanta energia que o Darkness fica desativado por alguns segundos após seu uso. Cuidado, pois Jackie ficará muito vulnerável nestes momentos.

ROTEIRO

CAPÍTULO 1

1. O game começa com Jackie sentado no banco traseiro de um carro em alta velocidade. Quando a ação começar, atire nos capangas espalhados pelo túnel e não se preocupe, pois não há como morrer. Depois que o carro capotar, ajude Mikey a sair das ferragens e pegue suas armas. Converse com o moribundo e suba.

2. Aproveite que os próximos inimigos são uns patetas e treine os comandos. Avance até encontrar um televisor com a mensagem de Paulie, abra o closet e corra para a porta assim que vir a bomba. Após a explosão, Jackie acorda em um cemitério. Não perca tempo, pegue a munição no canto e saia daí.



3. Um grupo de gângsteres vai atacá-lo no cemitério. Proteja-se atrás das lápides e elimine apenas os primeiros inimigos, pois eles virão infinitamente. Corra para o canto da direita e entre no banheiro público para manifestar os seus poderes sombrios pela primeira vez. Volte, acabe com todos os bandidos e evoque o Berseker para que a criatura empurre o carro da frente do portão. Use o Creeping Dark para entrar no duto de ventilação. Quebre o ventilador, elimine o gângster e pegue a chave. Use-a para abrir a estação de metrô de Canal Street Station.



4. Procure um telefone público e fale com Jenny. Siga as placas que indicam a saída para Chinatown e tenha cuidado com os mafiosos na rua. O apartamento de Jenny é próximo a uma quadra de basquete, vá pela Orchid St. Suba até o apartamento 11 e faça as vontades da menina (assopre as velas do bolo e sente-se com ela no sofá). Quandoela adormecer, pegue o número ao lado do telefone e ligue para Butcher.

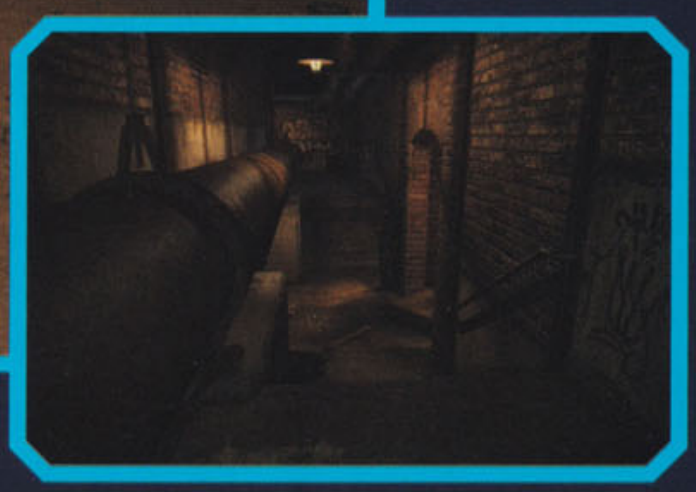
5. Vá a George St. e use o Creeping Dark para arrasar os gângsteres sem precisar se expor ao perigo. Encontre a porta dos fundos do restaurante Green Olive Corner, fale com Butcher e ajude-o a colocar os corpos no carro. Quando a polícia chegar, entre no restaurante e destrua as lâmpadas antes da invasão. Assim que o furgão arrebentar a parede, atire nos policiais antes que eles reajam.

6. Saia pela porta lateral. Não vá para a rua ou será fuzilado: fique nas sombras e use o Creeping Dark para eliminar os policiais. Não tente combater o helicóptero de apoio, você ainda não tem as armas necessárias – desvie dos tiros e fuja. Seu próximo objetivo é Whitefish Alley Pool, em Lower East Side, exatamente o lugar da cidade onde você está.

7. Ao encontrar o portão trancado, dê a volta no beco próximo e um carro de polícia vai arrebentar o portão. Elimine os policiais e entre no Whitefish. Não há inimigos neste local e não há nada a ganhar matando inocentes, portanto, vá sem armas ou Darkness ativado.

Atravesse o lugar e encontre Matty no beco. Não fale com ele, suba na caçamba de lixo e pule a grade. Prossiga, desça as escadas e fale com o segurança que atende na porta de metal. Volte e converse com Matty para descobrir a senha.





8. Fale com o segurança e escolha a opção "Say what he wants to hear". Vá até os fundos para encontrar o chefe e converse até que ele atenda o celular. Posicione-se ao lado dele, saque a shotgun e atire em sua cabeça antes que ele termine a conversa, para que não tenha tempo de atacar. Fique no canto paralelo ao corredor por onde você entrou e use o Creeping Dark para eliminar os capangas que vêm em sua direção.

9. Saia do lugar e tenha cuidado com os gângsters no lado de fora. Suba pela escada de incêndio e entre pela janela semi-aberta. Sem sair do quarto, use o Creeping Dark para eliminar os mafiosos nos outros andares. Encontre Roachie na cobertura e, quando ele cair na linha do trem, pule atrás dele para ganhar a poder de evocar o Darkling Gunner. Fique no espacinho lateral e ative o monstro pela primeira vez para que ele pare o trem. Prossiga pelos trilhos.

10. Na estação, procure um telefone e fale com Paulie e Jackie. Pegue o trem para Fulton Subway Station e siga pelo caminho que leva para St. Mary Orphanage. Encontre-se com Jenny e Jimmy the Grape. Em seguida, vá para Grinder's Lane. Quando sair da estação, dê a volta no muro até

NÃO SE PERCA EM NOVA YORK

É preciso andar bastante pela cidade e, na maioria das vezes, você vai receber um endereço específico para visitar, como o nome de uma rua, por exemplo. Sempre que sair de uma estação de trem, procure por um mapa nos arredores. o mapa mostra o nome de todas as ruas do bairro, além de revelar a sua localização exata no momento (o ponto vermelho no mapa). Acostume-se a olhar por estes mapas e decidir qual a melhor maneira de chegar ao seu objetivo.

As estações, como na vida real, sempre possuem mais de uma saída, portanto, sempre fique de olho nas placas que indicam onde vai dar cada uma delas. Basta ficar atento à sinalização e você não ficará perdido como um turista na cidade.



Os mapas ficam sempre logo nas saídas das estações. Use-os sempre

chegar ao portão. Há uma caixa de força no lado de dentro, à esquerda. Use o Creeping Darkness para passar por cima do muro e destrua a caixa para abrir o portão. Vá o frigorífico para encarar uma cambada de mafiosos. Atire nas lâmpadas e evoque o Gunner para facilitar. Procure por uma sala trancada cheia de vilões e repare que há um portal para evocação dentro do aposento: evoque o Berseker para acabar com os bandidos. Entre no quarto, examine o dinheiro sobre a mesa e volte à entrada do frigorífico. Entre na área com a inscrição "Workshop", pegue a gasolina embaixo da mesa e use-a para queimar o dinheiro na sala.

11. Volte ao local do metrô onde Jimmy e Jenny estavam, fale com o velho e siga para St. Mary Orphanage pelo caminho que antes estava trancado. Use o Creeping Darkness e elimine os três bandidos adiante e siga para os escombros do orfanato. Não há mais inimigos, apenas siga os fantasmas.

Side Quests

- **Pete Chen** – Ele está perto do apartamento de Jenny. Salve-o dos ladrões.
- **George Hadel** – Fale com ele na escadaria do metrô e desça pela escada para intimidar o valentão que o atacou.
- **Ingrid Pulanski** – Está no metrô. Pegue o bracelete nos trilhos e devolva para ela.
- **Charlene Warburton** – Pule nos trilhos e pegue as quatro moedas que ela joga. Seja rápido para que o trem não o acerte.



CAPÍTULO 2

12. Jackie vai acordar no que parece ser uma trincheira da Primeira Guerra Mundial, mas com um toque infernal. Pegue as armas e prossiga. Aqui é imperativo que você devore o coração dos inimigos quando os derrubar, ou eles voltarão à vida. Use o Demon Arm para quebrar todas as lâmpadas que surgirem e use executions sempre que puder.

13. Ao chegar a uma pilha de entulho, Jackie poderá evocar o Darkling Kamikaze. Use-o para limpar o caminho e siga agachado pelo pequeno espaço. Avance até chegar à saída das trincheiras. Em campo aberto, evoque o Gunner para que ele dê cobertura. Avance até o bunker e use o Creeping Darkness pela fenda por onde os soldados estão atirando. Use-o para destrancar a porta. Entre, elimine a resistência e prossiga. ▶



Creeping Dark são criaturas rastejantes que cercam Jackie como colares

OS DARKLINGS

Um dos trunfos mais interessantes da força das trevas é a capacidade de evocar os darklings, pequenas criaturas com funções variadas. Você pode evocá-los em áreas onde há pequenos portais com tentáculos no chão, isso somente após habilitá-los. Aperta o botão correspondente ao darkling que quer evocar e ele irá ajudá-lo. Os darklings disponíveis são:

Berserker – É o darkling básico. Ele é útil para remover certos obstáculos e lutar contra inimigos mais fracos, além de ser o único darkling com seu próprio guarda-roupa. Encontre as roupas secretas de Berserker para mudar os métodos que ele usa para executar as suas vítimas. Veja a seguir quais são as roupas (outfits) e suas localizações:

- **Broken Sword:** próxima à entrada de Chinatown;
- **Machete:** no beco, no duto de ar próximo a Matty;
- **Saw:** no apartamento de Dana Cutrone;
- **Axe:** durante a side quest de Jimmy the Grape;
- **Sledgehammer:** perto do último alvo de Vinny;
- **Jackhammer:** no vagão em City Hall Station;
- **Golf Club:** disque 555 5664 em um telefone;
- **2K:** disque 555 4263 em um telefone público.

Gunner – Este é o mais eficiente de todos os darklings. A pequena criatura carrega uma metralhadora giratória e fuzila os inimigos com muito gosto. É ideal para lhe dar cobertura em grandes tiroteios, mas nunca fique em seu caminho ou será metralhado também.

Kamikaze – O darkling suicida vai com tudo contra os seus inimigos e detona uma carga explosiva em seu próprio corpo para acabar com eles. É muito eficiente para eliminar grupos inteiros de inimigos, especialmente se eles estiverem fora do campo de visão, pois o darkling vai diretamente na direção dos caras. Ele também é eficaz para explodir entulho e obstáculos.

Lightkiller – A especialidade deste darkling é destruir lâmpadas. Ele não faz isso muito bem, pois perde a concentração facilmente ou às vezes simplesmente fica parado. A criatura também ataca com seus raios de eletricidade.



Os darklings são soldados enviados pelo Inferno para trabalhar de graça para você



14. Vá até a porta trancada dentro do bunker, use o Creeping Darkness para entrar pela pequena abertura acima e a abra a porta. Saia do bunker e avance por campo aberto até chegar à trincheira dos soldados ingleses. Converse com o capitão e desça no poço para chegar ao vilarejo. Vá para a igreja e encontre Anthony. Após o papo, vá para o outro lado da vila e passe pela ponte estreita até a porta que antes estava fechada.

15. Siga pela ponte de madeira e pelo portão. Use o Demon Arm para carregar o grande sino que está bloqueando o caminho. Seu objetivo é encontrar o "Cruxificado", então avance pela pequena trilha que existe aqui. Há muitos soldados no caminho e vez ou outra ilusões e "flashes" aparecem e podem confundi-lo. Não perca a concentração ou será alvo fácil para os soldados. Evoque Gunner para ter cobertura. Prossiga até chegar a um morrinho e por uma segunda trilha a seguir. Se não houver inimigos no caminho, então é o caminho errado.



16. Ao encontrar o Cruxificado, ele fará uma pergunta. Olhe para baixo (onde o rosto dele está) e responda com a primeira opção para ganhar as Darkness Guns. Volte à vila e fale com Anthony novamente e ele vai abrir um caminho novo. Jackie vai parar em uma instalação alemã repleta de soldados inimigos, ou seja, é uma excelente oportunidade para testar as recém-adquiridas Darkness Guns.

17. Não perca tempo tentando abrir a porta. Siga pelo caminho aberto para chegar ao grande canhão. Dê a volta e suba por trás. Atire na lâmpada que está acima da porta de entrada, abra-a e use Creeping Darkness para eliminar todos que estiverem lá dentro. Suba para sair sob o cano do canhão e vá para a escotilha. Entre e opere o maquinário.

CAPÍTULO 3

18. Fale com Jimmy the Grape e vá ver sua Tia Sarah em Lower East Side, na Rapsberry St. É uma casa de esquina com portas douradas. Após falar com a senhora, volte à estação e tome um trem para Fulton Street Station. Procure uma porta do outro lado da linha do trem, pule nos trilhos e siga por ela.



19. Na rua, vire à esquerda, siga até o final e fale com Abe Hunter. Entre no elevador atrás de você e use a chave. Abra o apartamento e persiga Eddie Shrote. Remova os obstáculos com Demon Arm e vá atrás do policial até ele sair pela janela. Um helicóptero vai atacá-lo e você não poderá revidar. Apareça na janela rapidamente para atrair os disparos e repita até que o helicóptero destrua a parede, então siga pelo buraco.

20. Continue a perseguição pelos telhados e use os dutos de ar como plataforma para seguir.

Logo você chegará a uma grande janela repleta de policíais: fique longe, no local mais escuro, e use as Darkness Guns. Há um grande escritório pela porta a seguir e está infestado de policiais – evoque o Kamikaze para lidar com a situação. Suba até o terraço, pule pelo vão entre as grades, volte a Fulton Street Station e telefone para Butcher.

21. Vá até o banheiro dos homens na estação de metrô, abra a porta com a placa "Out of Order" e pegue a chave. Siga até o portão de metal trancado ao lado da escadaria que leva a Grinder's Lane e abra a porta da passagem para City Hall Station. Os túneis abandonados estão repletos de mendigos e armadilhas, use o Demon Arm para desativá-las. No local com água eletrificada, use o seu Creeping Darkness e guie-o pela parede até chegar à caixa de força, logo acima do cabo desencapado. Quebre a lâmpada no local para poder ver melhor onde está o alvo.



22. Na porta de metal com o pentagrama, atire no duto de ar acima e passe o Creeping Dark pela passagem para abrir a porta por dentro. Entre e enfrente Ernie, um inimigo

chato. Ele se protege atrás de grades e arremessa coquetéis molotov. Fique longe para não ser atingido e atire em uma das grades laterais, de modo a atingir as correntes que a mantêm fechada. Quando abrir uma das grades, suba e detone o lunático. Jackie vai ganhar o poder Blackhole, o melhor do game.

23. Para prosseguir é necessário usar o Blackhole para abrir a grade no fim da escada. Posicione-se nela de modo que o buraco negro apareça do outro lado da



grade. Prossiga para os Turkish Baths e, quando chegar aos entulhos, use Blackhole para destruí-los e use Demon Arm para derrubar a pilha de tijolos a seguir. Vá até o final e colete uma pasta na última sala. Há muitos inimigos aqui, use o Blackhole, para destruí-los. Após coletar a pasta, será preciso voltar até o banheiro da estação onde você encontrou a chave, porém o caminho de volta está infestado de agentes da SWAT. Eles são muito perigosos e alguns usam escudos, portanto, abuse do Blackhole e procure sempre proteger-se enquanto personagem recupera suas forças.

24. Quando chegar ao trecho por onde o helicóptero sobrevoa a clarabóia, fique logo na porta do corredor por onde veio e use o Blackhole. Se estiver corretamente posicionado, o poder irá derrubar o helicóptero (finalmente). Assim que chegar à área com os banheiros, prepare-se pois logo em frente acontecerá uma emboscada. Os policias que o aguardam trouxeram holofotes que o impedirão de usar seus poderes, portanto, a melhor opção é permanecer na escadaria e destruir todas as lâmpadas à sua volta. Aproxime-se da porta no alto da escada e abra um Blackhole no meio dos guardas e afaste-se em seguida e repita a operação até eliminar todos.



25. Vá ao banheiro de Fulton Street Station e encontre Butcher. Ele vai colocar uma bomba na maleta. Em seguida, procure um telefone e ligue para Eddie Shrote. Pegue o trem para Canal Street Station. Vá para Trinity Cemetery e entre na igreja que fica no mesmo terreno.

26. Coloque a pasta sobre o altar e, logo em seguida, esconda-se atrás dele. Um pelotão de polícias vai entrar com tudo e o melhor meio de lidar com a ameaça é enviar darklings Kamikazes e usar o Blackhole quando eles derem uma folga nos tiroteio. Quando restar apenas os soldados nos parapeitos do primeiro andar da igreja, esconda-se atrás das pilastras do lado oposto ao dos inimigos e use o Blackhole para limpar a área. Destrua os holofotes para fortalecer os seus poderes sombrios.

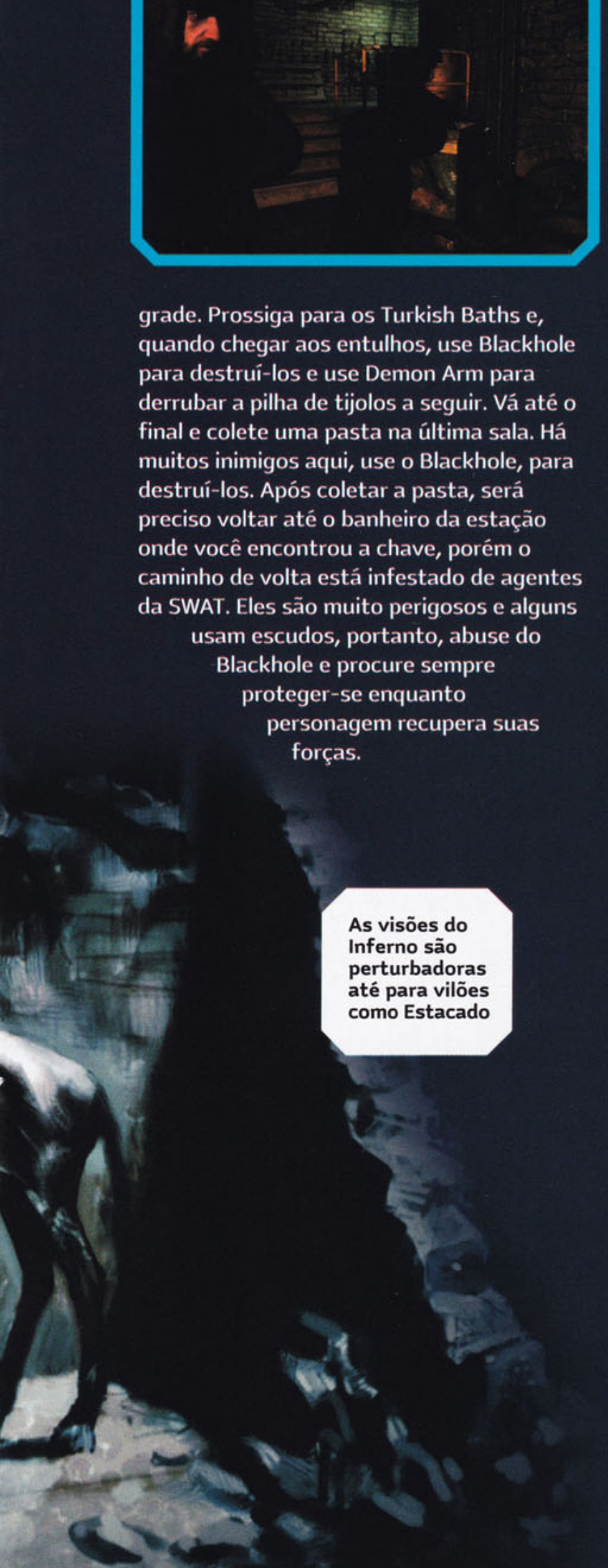
27. Quando não restar mais apoio, Eddie vai jogar granadas de gás lacrimogênio e Jackie será capturado. Ao acordar amarrado na cadeira, apenas converse com os policiais quando as opções aparecerem, não importa a ordem de escolha. Ao final do último diálogo; surgirá a opção para usar o Demon Arm (R1), não perca a oportunidade e acione o seu poder para encerrar este capítulo e voltar ao front no Inferno.



Side-Quests

- **George Hadel** – Persiga o valentão até Lower East Side e acabe com a gangue.
- **Mitch Deval** – Ele está em frente ao portão que leva a City Hall Station. Encontre o irmão maluco dele (aquele doido que atira coquetéis molotov na seção com grades) e avise Mitch.
- **Vinnie Mortarello** – Vinnie está em Fulton St. Station e seu trabalho será matar alguns bandidos para ele. Eles estão nos seguintes lugares e devem ser eliminados nesta ordem:

1. Em frente à casa de Tia Sarah;
2. O policial em Grinder's Lane;
3. Em Lower East Side, próximo a um carro;
4. Em Chinatown, é o sujeito em um beco ▶



As visões do Inferno são perturbadoras até para vilões como Estacado

COLLECTIBLES E SIDE-QUESTS

Durante a aventura, Jackie poderá coletar diversos pedaços de papel que contêm números de telefone. Assim que encontrar um telefone público, você poderá telefonar para estes números e liberar conteúdo nos extras do game. Eles estão espalhados pela cidade, portanto, procure bem em todos os cantos para encontrar ou confira a localização de cada um deles no final do nosso detonado.



Poste nas caixas do correio as cartas que encontrar nas fases do Inferno

Já os side-quests são pequenos trabalhos que você pode fazer para as pessoas que encontrar ao longo do game. Cada capítulo tem suas próprias side-quests, portanto, é bom fazer todos antes de avançar na história. No detonado, estão listados todos os indivíduos que dão side-quests e onde encontrá-los. Após fazer o trabalho para a pessoa, certifique-se de voltar e falar com ela. Boa parte dos collectibles pode ser encontrada enquanto você faz os side-quests, portanto, dá para matar dois coelhos com uma cajadada só.

Quando estiver no mundo infernal, será preciso recolher cartas em vez de papéis com números de telefone. Estas cartas devem ser postadas no correio do mundo real.

perto da saída da estação;
5. Escondido em Gun Hill, próximo ao lugar onde você usou o elevador para chegar ao apartamento de Shrote.

• **Dana Cuttrone** – Ela está em Canal Street Station. Vá a Chinatown e entre pela porta aberta perto do apartamento de Jenny. Detone o cara, pegue a chave e leve para Dana.



• **Jimmy the Grape** – O velhinho está em Canal Street Station. É preciso matar um sujeito e pegar uma lista. Ele está em um alojamento com uma porta verde à sua direita, logo que entrar em Grinder's Lane. Entre, mate ele e todos lá dentro, pegue a lista e leve para Jimmy.
• **Terence Willis** – Ele está em Canal Street Station. Elimine a gangue nas redondezas do White Pool Fish em Lower East Side.
• **Lucas Hellinger** – Próximo de Willis. Jogue com ele após cumprir a tarefa para Terence.

DEVORE OS CORAÇÕES DOS PERVERSOS

Quando matar um inimigo, a criatura da escuridão que está com Jackie pode devorar seu coração. Quanto mais corações devorar, mais seu Darkness Level irá aumentar, o que significa que seus poderes se tornarão mais fortes na escuridão e irão durar mais perto da luz.

Lembre-se de que Darkness só devora corações cheios de maldade e nunca os de inocentes, portanto, só mate aqueles que o atacar. Matar pessoas inocentes não vai trazer nenhuma vantagem. Além de que você pode perder oportunidades de fazer side-quests ao matar inocentes, portanto, freie seus instintos assassinos e coma os corações de quem merece, apenas.



Dieta a base de coração humano. Pode parecer cruel, mas é necessária

CAPÍTULO 4

28. Volte à cabine do canhão, tente dispará-lo e saia pela escotilha acima quando falhar. Desça e fale com o zumbi apoiado contra a máquina. Volte pelo trilho pelo qual o canhão veio e evoque o Gunner para dar cobertura. Siga pelo lado direito da trilha e vá pela escada que leva a um caminho lateral pela montanha. Há três soldados guardando o local e há pouca escuridão, por isso, use as pistolas, por sua velocidade.

29. Quando prosseguir pelo caminho estreito, sua melhor opção é invocar Lighkiller para que ele destrua as luzes no caminho. Não invoque Gunner ou vai acabar metralhado por ela. Continue com as pistolas e avance até entrar pelo cano de esgoto. Derrube a grade com disparos da Dark Gun e entre na vila para reencontrar Anthony. Fale com o primeiro soldado que encontrar (Frances Fox) e então volte para as trincheiras. Procure a placa "trenches" para se orientar.



30. No caminho para as trincheiras, procure por Charlie Hazelgrove e fale com ele. Isso será importante para se completar um side-quest. Nas trincheiras, procure o veículo blindado e suba pela escada para se posicionar em sua arma. Quando o veículo começar a andar, atire em absolutamente tudo que se mexer: soldados, aviões e outros veículos blindados. A munição é infinita, portanto, não se preocupe.

31. Quando o tanque capotar, um monstro irá agarrá-lo. Aponte a metralhadora para sua boca e atire sem parar. Um ou outro ataque da criatura vai lhe causar dano, mas ele será recuperado enquanto você estiver atirando, portanto, não tire o dedo do gatilho. Após vencer o monstro, aproxime-se de Anthony e ouça o que ele tem a dizer, mas não se aproxime muito ou poderá cair no buraco que se abre sob ele.

32. Prossiga pelo caminho próximo ao local onde Anthony estava e avance até encontrar o Cannon Shell. Destrua os soldados na plataforma acima da área (Blackhole é uma boa opção). Suba, vá até o fim e puxe a alavanca que encontrar. Em seguida, volte ao Shell, suba e ative o motor. Montado no vagão, atire em tudo e todos. Ao chegar ao Cannon, cuidado com a tonelada de soldados e evoque Gunner ou Kamikaze para ajudar.

33. Após destruir os seus inimigos, suba até a sala de comandos do Cannon e atire. Saia e, desta vez, siga em direção ao castelo em frente. Desça e use as quatro máquinas bizarras para tirar o Darkness de seu corpo. Você terá que enfrentar a entidade sombria. Não atire em Darkness, preocupe-se em matar apenas os darklings que ele envia. Fique bastante alerta para os Blackholes que ele cria e afaste-se deles assim que surgirem.No momento que Darkness gritar "Don't come close", aproxime-se e una-se a ele (aperte ✖) para encerrar o capítulo.



Capítulo 5

34. Desça na estação e procure Vinny Mortarello. Volte até a casa de Tia Sarah e converse com ela e Butcher. Em seguida, prossiga para Grinder's Lane. É preciso entrar no terreno do frigorífico outra vez, mas o portão está trancado e não é possível entrar pelo mesmo método de antes. Elimine os dois guardas atrás dos portões primeiro – use Blackhole ou Creeping Dark, o que achar melhor. Em seguida, use Demon Arm para posicionar o carro e as caçambas na frente do portão e suba para pular o muro.

35. Vá até o Workshop (o quartinho onde você pegou a gasolina antes) e use o rádio que está sobre a mesa. Assim que o fizer, um carro entrará pelo portão: fique dentro do workshop e atire nos mafiosos conforme eles aparecerem na frente da porta. Volte ao metrô e telefone para Butcher. Vá para Lower East Side e siga para o Píer 19 pelo túnel.



36. No Pier há muitos inimigos ,portanto, evoque Gunner ou Kamikaze para ajudar. Siga até o navio e acabe com todos que encontrar por lá. Quando chegar ao trecho onde o andaime cai, use Demon Arm para

posicionar os contêiners da sala de modo que possam ser usados como plataforma.



37. Avance até chegar á cabine do capitão e, assim que o avistar, abra um Blackhole dentro do lugar. Após acabar com o capitão, é preciso voltar – se não quiser perder tempo, pule no mar e Jackie vai nadar até o píer. O lugar novamente está infestado de mafiosos e eles estão muito bem armados. Há pouca escuridão, portanto, evoque Gunner e tente se esconder onde pude para usar o Creeping Dark para eliminá-los sem correr perigo. Quando chegar a rua, esconda-se atrás de algo e use Creeping Darkness para eliminar os bandidos próximos ao carro.

38. Ande pela rua e volte à casa de tia Sarah. Entre e ajude-a a eliminar todos os gângsteres que aparecerem na rua. Apenas posicione-se nas janelas, clique o analógico direito para ter maior precisão e atire nos mafiosos quando eles sairem de seus esconderijos para atirar. Use os revólveres, pois há um aliado em um dos quartos que dá munição à vontade para esta arma. Tome muito cuidado para não atirar em Jimmy, Sarah ou qualquer um que esteja dentro da casa. Não há como usar os poderes de Darkness aqui, portanto, cuidado para não ser alvejado.

39. Após conter o ataque, Butcher vai voltar e você deve falar com ele. Responda o que quiser e tome o rumo do Píer 19 mais uma vez. Antes, recolha a tonelada de armas que os mafiosos eliminados deixaram na rua. De volta ao píer, acabe com os políciais para não ter dor de cabeça e prossiga até a escadaria que há no cais. Encontre o barqueiro e ele vai dar a opção de confrontar Paulie ou esperar mais um pouco. Se quiser completar alguma side-quest, agora é a hora, pois ao escolher seguir para a batalha final, não haverá mais volta.

40. Quando tiver certeza de que fez tudo, escolha a primeira opção para que ele o leve até o farol onde Paulie está escondido. Chegando lá, siga até a grande escadaria e espere o eclipse começar antes de subir. Quando isso acontecer, ative Darkness e avance. Nessa etapa, é possível evocar os quatro darklings em pontos diferentes, portanto, aproveite e faça isso.



41. Os inimigos desta área são muito bem equipados, portanto, avance devagar e deixe que os darklings façam a maior parte do trabalho e use o Blackhole sempre que os inimigos ficarem aglomerados. Em frente aos portões da mansão, haverá um verdadeiro exército para enfrentar. Novamente deixe que os Darklings façam o trabalho pesado e abra Blackholes no meio de agrupamentos de mafiosos. Volte à escadaria sempre que precisar recarregar o seu poder. Continue neste ritmo até que as coisas sosseguem um pouco e surja uma abertura para correr até a porta da mansão.

42. Ande pelos cômodos da mansão e mate todos que encontrar. Quando não houver mais ninguém vivo, vá atrás de Paulie. Vasculhe o primeiro andar da mansão até encontrar uma porta de metal. Entre e suba para enfrentar o chefe criminoso. Chegando ao topo, escolha uma metralhadora e abra a porta. Paulie vai atirar assim que puder, portanto, metralhe-o sem piedade. Com o vilão rastejando pelo chão, atire nele pela última vez e curta o final do game.

Side-Quests

- **Terrone "Little Petey"** – Ele está próximo a saída da estação que leva a Grinder's Lane e pede para você entregar uma carta para Mickey Famiano em Canal Street Station.
- **Alfred Blackmoore** – Pode encontrá-lo em Fulton Street Station. Vá até o apartamento de Dana Cuttrove e a expulse de lá.
- **Rosie Hazelgrove** – Entregue para ela o medalhão que você recebeu de seu marido (Charlie Hazelgrove) no capítulo 4. Ela está em Fulton Street Station.
- **Enzo Scardina** – Ache-o perto do Trinity Cemetery e ele vai pedir para você entregar uma pasta para Mr Tieri – ele está perto de uma cabine de informações em Fulton Station.
- **Frank Rottenburg** – É o mendigo que mora no banheiro do cemitério. Use o Creeping Dark para encontrar seu remédio no banheiro. ▶



Collectibles



Os itens colecionáveis são específicos para cada capítulo. Os que estão disponíveis no primeiro não estarão mais lá no terceiro, portanto, recolha todos antes de avançar mais na história. Aqui vai a localização de todos.

CAPÍTULO 1

Grave's End
#1 – Logo à sua frente assim que abrir a primeira porta.
#89 – Quando subir o elevador para o quarto com a TV, desça na parte onde há o andaime e siga até o fim dele.

Trinity Cemetery
#29 – Após ganhar os poderes, volte até o quarto fechado e use Creeping Dark no duto de ar próximo ao pé da porta.
#2 – Use Creeping Dark para passar pela porta de garagem que tem um vão aberto.



Canal Street Station
#34 – Próximo do telefone, na entrada no mesmo sentido de Trinity Cemetery.
#19 – Próximo à saída para Lower East Side.
#3 – Debaixo da escadaria.
#88 – Nos trilhos, próximo do #3.
#39 – Ajude George Hadel pela primeira vez.

Chinatown
#91 – Na esquina das ruas Lester e Vitoria.
#53 – Próximo a uma porta na rua George.
#90 – Atrás de uma grade no beco que leva ao apartamento de Jenny.
#5 – No final da rua Orchid, perto de uma caçamba de lixo e caixotes.
#44 – Salve Pete Chen.

Lower East Side
#6 – Está em um armário de vassouras na cozinha do local onde Jackie encontra Butcher pela primeira vez.
#56 – Dê a volta na entrada da estação e vai encontrá-lo em um beco sem saída. Procure após o tiroteio com os policiais.
#55 – No corredor onde os policiais tentaram prendê-lo durante o tiroteio, use Creeping Dark em uma entrada de ar para achá-lo.
#7 – Em uma cabine telefônica no fim do beco onde o carro de polícia estaciona.
#54 – No beco paralelo ao Whitefish Pool Hall. Use o Creeping Darkness e pegue-o.
#35 – No topo dos caixotes, antes de entrar em Whitefish.

Hunterspoint Alley
#8 – Próximo à saída do Pool hall.
#97 – Próximo a Matty há uma porta, use Creeping Dark para passar por lá.
#9 – No quarto de Roach.
#57 – Na cozinha do apartamento.
#58 – Na escadaria, logo após o apartamento anterior. Atravesse a barreira.
#59 – Próximo ao corpo de Dutch Oven Harry (o cara que cai nos trilhos do metrô).

Fulton Street Station
#10 – Nos trilhos, próximo aos dançarinos.
#95 – No banheiro masculino.
#41 – Ajude Ingrid Pulanski.
#42 – Ajude Charlene Warburton.

Grinder's Lane
#62 – No telhado de metal, próximo ao workshop e às duas entradas para o frigorífico. Use Creeping Dark.
#11 – No segundo escritório, perto da mesa.
#36 – Use Creeping Dark em um duto de ar no grande escritório vazio.
#60 – Acima das escadas próximas da sala com poucas janelas. Use o Creeping Dark.



St. Mary's Orphanage
#12 – Antes de entrar no Orphanage, mande Creeping Dark por baixo da rampa no canto.
#61 – Siga o caminho para Grinder's Lane. Use Creeping dark no canto de uma caçamba de lixo para tirar alguns caixotes do caminho e alcançar o collectible.



#98 – Antes de entrar, use Creeping Dark para alcançar o parapeito acima da porta.
#100 – Assim que entrar no Orphanage, vire à esquerda e pegue-o no canto da sala.
#99 – No segundo andar, prossiga para o trecho demolido e use as plataformas para chegar ao banheiro.

CAPÍTULO 2

Trenches
#14 – Do lado oposto ao que se pode ver com os binóculos. Use Creeping Dark ou pegue quando tiver saído das trincheiras.
#13 – Após sair das trincheiras, siga para a esquerda até encontrar um bunker danificado. Procure próximo ao chão para encontrar um alçapão e quando achar, attire nele e desça.
#63 – Próximo de Pestilence (o primeiro sujeito cruxificado em campo aberto).
#38 – Quando sair do Bunker, mande um Creeping Dark para seu lado esquerdo para apanhar o collectible próximo a estrutura.

Vila
#15 – No esgoto, próximo ao tocador de gaita.
#66 – Em uma cabana após sair do esgoto.
#16 – Na construção destruída perto da igreja.
#65 – Desça pela escada que leva ao rio.





The Hills (o caminho para o Cruxificado)
#87 – Use o Creeping Dark para alcançá-lo na área acima do sino do corredor.
#80 – Assim que vir a cruz no morrinho, vire à esquerda.
#79 – Na lareira de uma casa demolida. Quando estiver voltando para a vila após conseguir as Darkness Guns, vire à esquerda.

De volta à vila
#28 – Assim que descer pelo caminho aberto por Anthony, investigue a área com cuidado para encontrá-lo.
#17 – No alto das escadas da grande sala com a porta trancada, vire à direita e use o Creeping Dark para atravessar a passarela e pegá-lo abaixo dela.
#67 – Na câmara esquerda, ao abrir a porta.

Bunker/Cannon
#18 – No alto das escadas, próximo ao portão, antes da saída.
#27 – Siga os trilhos do canhão até o grande portão. Está no canto direito.
#68 – Após matar os inimigos dentro do canhão, siga para o quarto vermelho com uma estrela na parede. Use Creeping Dark embaixo da estrela para encontrá-lo.
#26 – Quando estiver sobre a escotilha



dos controles do Cannon, use Creeping Dark e procure pelo lado direito do veículo.

CAPÍTULO 3

New York City
#4 – No apartamento do namorado de Dana.
#40 – Devolva as chaves de Dana.
#45 – Ajude George Hadel novamente.
#47 – Ajude Terence Willis.
#46 – Após ajudar Terence, fale com ele para aprender a ganhar o jogo dos copos. Jogue uma partida a seguir
#20 – Na casa de Tia Sarah.
#43 – Ganhe de Vinny após ajudá-lo.

Pier 19
#92 – No beco à direita da entrada.
#37 – Na garagem próxima da água. Use Creeping Dark para abrir a porta e remova o entulho para alcançá-lo.
#85 – Derrube um punk na água.
#93 – Próximo aos operários, perto do guindaste. Mova as caixas para pegar.

Gun Hill
#69 – Assim que chegar, use Creeping Dark para alcançar acima da cabaninha de metal por onde é possível ver uma passagem.
#21 – Logo que a perseguição começar, pegue-o quartinho lateral.
#71 – Quando o helicóptero disparar o míssil, você o encontrará em uma beirada no telhado do prédio, próximo a uma luz.
#70 – Quando chegar ao topo do prédio, pegue o número em um dos cantos do lugar. Seja rápido para não morrer.



City Hall
#96 – Antes de entrar em City Hall, pule nos trilhos de Fulton Station. Procure na escuridão pois o papel estará brilhando.
#22 – No vagão de trem quebrado.
#72 – Após passar a primeira porta com o pentagrama e logo depois da primeira armadilha, procure sobre os canos.
#81 – Após matar Ernie, no canto esquerdo.
#73 – Acima da luz, antes dos Turkish Baths.

Turkish Baths
#74 – À esquerda na primeira bifurcação.
#75 – Na grande sala de banho há uma



plataforma inalcançável próxima ao fogo. Use Creeping Dark para alcançá-la.
#82 – No beco sem saída, próximo à sala onde estava a pasta.
#24 – Na sala onde está a pasta, use Creeping Dark para pegá-lo.
#25 – Quando estiver voltando para City Hall, procure na sauna.

City Hall
#23 – Em uma das privadas no banheiro.
#30 – Na passarela da sala onde ocorre uma grande emboscada.

Fulton Station
#48 – Fale com Mitch Deval após voltar de City Hall e fale sobre o seu irmão.



CAPÍTULO 4

Cannon
#76 – Fale com o zumbi, vá à esquerda e use Creeping Dark por baixo da rampa.
#78 – No cano de esgoto, antes da vila.

Vila
#64 – Cano de esgoto antes da vila.

Tanque
#83 – Após capotar o tanque e matar o monstro, procure no cômodo mais próximo.

Cannon/Entrada do Castelo
#31 – No andaime da sala do Cannon Shell.
#77 – Assim que começar a cruzar a ponte para o castelo, procure perto das primeiras luzes à esquerda.
#32 – No fim da ponte, perto das luzes.
#33 – Antes de descer pela escadaria do castelo, siga para a esquerda e procure o collectible em uma portaria demolida.

Entrada do Castelo
#84 – Assim que entrar irá vê-lo.

CAPÍTULO 5

Fulton Street Station
#49 – Fale com a senhora Hazelgrove em Fulton Street Station e entregue o medalhão que recebeu de Charlie Hazelgrove no cap. 4.
#51 – Ajude Enzo Scardina.
#52 – Ajude Alfred Blackmoore.

Canal Street Station
#50 – Faça a side-quest de "Little Petey".

Pier 19
#94 – Na parte frontal do navio, ele está sob os degraus.
#86 – No compartimento de carga do navio, acima das caixas por onde você pode andar. Use Creeping Dark para alcançar. ■

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360/PC

Jogo: BioShock

Produção: 2K Games

Desenvolvimento: Irrational Games

Lançamento: Agosto de 2007

BIOSHOCK

Por Marcos Schain

Uma obra-prima que merece ser degustada sem pressa, com detalhes geniais e que entrou para a seleta lista de clássicos

Quando se fala em jogo de tiro, logo vem à cabeça um punhado de brutamontes, estágios lineares, missões óbvias e balas voando sem parar. Ok, pára tudo. *Bioshock* está acima da mesmice. A obra da Irrational prima por um roteiro soberbo e intrigante. Cada mínimo pedaço que se vê conta um tiquinho da história. Pistas estão espalhadas por todos os cantos e apenas os mais atentos tirarão proveito disso.

Até mesmo os inimigos estão longe da estupidez tradicional dos FPS. Os Big Daddies, por exemplo, já estão no rol dos personagens memoráveis. São eles que cuidam das Little Sisters, garotinhas que detêm uma substância importantíssima para você prosseguir no jogo. Ou seja, você precisa encarar os grandalhões caso queira sobreviver às missões adiante. O diferencial é que eles não caem facilmente. É preciso criar estratégias, tirar proveito do ambiente e usar com cautela os Plasmids, os poderes que você adquire.

Neste detonado, você acompanha o roteiro completo de como acabar o jogo e conseguir os dois finais possíveis. Confere também a lista com todas as conquistas, incluindo as secretas, a descrição dos Plasmids e duas sugestões de estratégias para derrotar facilmente os Big Daddies. Aproveite, porque jogo assim é um a cada década.



O Electro Bolt é o primeiro Plasmid que você adquire

BEM-VINDO A RAPTURE

Welcome To Rapture

Ainda dentro da bolha, use o rádio e saia em busca do wrench para golpear seus inimigos. Quebre o entulho que bloqueia a porta, fique de joelhos e vá de encontro ao primeiro inimigo.

Repare na porta com o comando elétrico em curto-circuito. Para abri-la, você precisa do Electro Bolt, o primeiro Plasmid que encontra no jogo. Suba as escadas e vasculhe na máquina. Agora sim, use o poder na porta. Lembre-se de vasculhar os corpos dos inimigos mortos para conseguir munição e itens.

Nem pense em chegar de maneira amistosa na mulher perto do carrinho de bebê. Mate-a e pegue a pistola. Quebre o cadeado que tranca a porta, passe pelos inimigos e use o Electro Bolt para fritar os outros que estão na água. Sobreviva até o alarme tocar, então corra em direção ao Medical Pavilion.

Medical Pavilion

Compre alguns itens e entre sem fazer barulho. Use o eletrobolt nos aparelhos de segurança e decifre-os para que eles façam a sua proteção. Suba a escada e ative o controle de emergência. Prossiga pela porta, pegue a metralhadora e acione a outra alavanca.

Na sala do crematório, queime o defunto que está na maca da fornalha. Você ganha um tônico como prêmio. Suba as escadas em busca do incinerate. O poder permite tostar os inimigos e desbloquear todas as passagens congeladas. Na entrada que exige um código, digite 0451 para acessar os itens escondidos.

Desça as escadas e descongele o caminho. Depois de conseguir a escopeta, encontre o poder telekinesis, possivelmente um dos mais bacanas do jogo. Ele permite segurar objetos no ar e lançá-los à distância. Faça um teste com as bolas de tênis. ▸



Inofensiva? Não se iluda. Ataque sem dó e pegue a pistola

O BE-A-BÁ DE BIOSHOCK

Entenda o significado das bugigangas que você encontra na partida

HACK
Pode ser entendido como decifrar. A maioria dos equipamentos eletrônicos do jogo podem ser decifrados, o que os torna seus aliados. Em outros casos, os itens à venda ficam mais baratos. Uma dica: sempre use o eletrobolt para ter acesso às máquinas de segurança.

AMMO VENDING MACHINE
Máquina que vende munição. Decifre-a para baixar os preços.

VENDING MACHINE
Máquina que vende itens. Os preços diminuem quando ela é decifrada.

GATHER'S GARDEN
Máquina que vende Gene.

U-INVENT
Máquina que permite construir itens a partir dos objetos coletados no decorrer dos estágios.

GENE BANK
Máquina que organiza os Gens a serem usados por você.

WEAPON UPGRADE
Local em que você modifica suas armas.

GENS
Plasmids: São os poderes que modificam sua estrutura genética.
Physical Tonics: Melhoram seu físico.
Enginnering Tonics: Amplia sua capacidade de interagir com as máquinas de itens.
Combat Tonics: Aumenta suas habilidades de combate.

EVE
É a quantidade de Eve que determina a utilização dos Gens.

ADAM
É a "moeda" para comprar os Gens.

MAPA
Acione o mapa para encontrar as salas e os respectivos nomes. Facilita bastante a locomoção pelas áreas.

FINAIS
Há dois finais em *Bioshock*. Não contaremos os detalhes, mas vale você saber que salvar as Little Sisters libera um desfecho, enquanto matá-las libera o outro. Ou seja, jogue duas vezes.

CONQUISTAS (ATENÇÃO: CONTÉM SPOILERS)

1. Completed Welcome: Complete o nível Welcome To Rapture. 10 pontos

2. Maxed One Track: Compre todos os slots de Plasmid ou Tônicos. 20 pontos

3. Maxed All Tracks: Compre todos os slots de Plasmid e Tônicos. 50 pontos

4. Bought One Slot: Compre um slot de Plasmid ou Tônico. 5 pontos

5. Upgraded a Weapon: Compre uma melhoria de arma. 5 pontos

6. One Fully Upgraded Weapon: Melhore uma arma ao máximo. 5 pontos

7. Two Fully Upgraded Weapons: Melhore duas armas ao máximo. 5 pontos

8. Three Fully Upgraded Weapons: Melhore três armas ao máximo. 10 pontos

9. Four Fully Upgraded Weapons: Melhore quatro armas ao máximo. 10 pontos

10. Five Fully Upgraded Weapons: Melhore cinco armas ao máximo. 10 pontos

11. Weapon Specialist: Melhore todas as armas ao máximo. 20 pontos

12. Fully Researched Thug Splicer: Pesquise um Thuggish Splicer ao máximo. 10 pontos

13. Fully Researched Gun Splicer: Pesquise um Leadhead Splicer ao máximo. 10 pontos

14. Fully Researched Spider Splicer: Pesquise um Spider Splicer ao máximo. 10 pontos

15. Fully Researched Houdini Splicer: Pesquise um Houdini Splicer ao máximo. 10 pontos

16. Fully Researched Nitro Splicer: Pesquise um Nitro Splicer ao máximo. 10 pontos

17. Fully Researched Rosie: Pesquise um Big Daddy Rosie ao máximo. 10 pontos

18. Fully Researched Bouncer: Pesquise um Big Daddy Bouncer ao máximo. 10 pontos

19. Fully Researched Little Sister: Pesquise uma Little Sister ao máximo. 10 pontos

20. Prolific Photographer: Tire uma foto de cada grupo de inimigos. 5 pontos

21. Research PhD: Pesquise tudo ao máximo. 20 pontos

22. Quality Research Photo: Tire uma foto de pesquisa com classificação máxima. 5 pontos

23. Researched a Splicer: Fotografe um Splicer. 5 pontos

24. One Successful Hack: Decifre algo pela primeira vez. 5 pontos

25. Hacked a Security Bot: Decifre um vigia de segurança. 10 pontos

26. Hacked a Security Camera: Decifre uma câmera. 10 pontos

27. Hacked a Turret: Decifre uma metralhadora. 10 pontos

28. Hacked a Vending Machine: Decifre uma máquina de itens. 10 pontos

29. Hacked a Safe: Decifre um cofre. 10 pontos

30. Skilled Hacker: Decifre 50 objetos. 40 pontos

31. Basic Inventor: Invente um item. 5 pontos

32. Avid Inventor: Invente 100 itens. 10 pontos

33. Ammo Inventor: Invente todos os tipos de munição. 25 pontos

34. Little Sister Savior: Termine o jogo sem matar nenhuma Little Sister. 100 pontos

35. Tonic Collector: Obtenha ou invente 53 Tônicos de físico, engenharia ou combate. 50 pontos

36. Historian: Encontre todos os áudios. 50 pontos

37. Seriously Good At This: Termine o jogo no modo difícil. 40 pontos

38. Dealt with every Little Sister: Mate ou salve todas as Little Sisters. 40 pontos

39. Lucky Winner: Vença no caça-níquel com uma trinca de coringas. 10 pontos

40. Toaster in the Tub: Eletrocute um inimigo na água. 10 pontos

41. Defeated Dr. Steinman: Derrote o Dr. Steinman. 15 pontos

42. Defeated Peach Wilkins: Derrote Peach Wilkins. 15 pontos

43. Restored the Forest: Restaure a floresta de Arcadia. 15 pontos

44. Completed Cohen's Masterpiece: Complete a obra de Sander Cohen. 30 pontos

45. Defeated Andrew Ryan: Derrote Andrew Ryan. 30 pontos

46. Broke Fontaine's Mind Control: Quebre o controle mental de Fontaine. 30 pontos

47. Defeated Atlas: Derrote Atlas. 100 pontos

48. Became a Big Daddy: Tranforme-se num Big Daddy. 30 pontos

49. Found Cohen's Room: Entre no quarto de Sander Cohen. 10 pontos

50. Irony: Fotografe o corpo de Sander Cohen. 10 pontos



Agora siga o Dr. Steinman. Você chega a uma sala com um inimigo que atira granadas do andar superior. Não precisa matá-lo, pois outro aparecerá. Pegue a granada com o poder da mente e desbloqueie a porta ao seu lado.

Acompanhe o Big Daddy que está defendendo uma Little Sister. Colete o adam entregue pela Tenenbawn e vá às compras.

O caldo engrossa a partir daqui. Chegou o momento de enfrentar um Big Daddy. A batalha é difícil e permite o uso de diversas estratégias. Com a limitação de poderes, já que ainda está no início do jogo, você deve suar um pouco mais. Ateie fogo no grandalhão e não economize balas da escopeta. Evite a todo custo ser atingido, porque um golpe do inimigo é suficiente para tirar mais da metade de sua energia. E acredite, ele é rapido. Muito rápido. Após a batalha você terá de decidir o que fazer com a Little Sister. Se escolher a opção Harvest, a garota não sobreviverá, porém você consegue uma quantidade maior de adam. Se decidir por Save, a menina sobrevive, embora o seu bônus caia pela metade.

Volte e ative o controle de emergência para que possa prosseguir.

Neptunes Bounty

A partir de agora, os Big Daddies e as respectivas Little Sisters estarão sempre pelo cenário. Saiba que os grandalhões são inofensivos. Mesmo que você esteja na frente





de um deles, nada acontecerá. Por outro lado, caso você dê o primeiro golpe, aí o bicho pega. Por isso, escolha uma boa hora para enfrentá-lo, pois você precisará do adam que as Little Sisters carregam para adquirir novos poderes ou melhores que aqueles que já possui.

Seu próximo objetivo é conseguir uma câmera fotográfica. Com ela você analisa e descobre os pontos fracos dos inimigos. Com o equipamento em mãos, fotografe três Spider Splicers. Não sabe quem são eles? Fique tranqüilo porque eles sabem direitinho quem é você. Eles andam pelas paredes e têm ganchos empunhados. Você enxergará um tão logo entre na sala com o espelho, mas não se preocupe, esse não ataca.

Vale um lembrete em relação à máquina fotográfica: registre imagens de todos os inimigos, inclusive Big Daddies, Little Sisters e até aparelhos de segurança. Isso garante alguns bônus no decorrer da partida e destrava algumas conquistas.

Entregue as três fotos, entre na sala e use o incinerate para pegar o tônico preso ao chão. Para prosseguir, você terá de abrir mão das armas. A única opção é usar os plasmids e o wrench para abater os inimigos. Siga em direção ao submarino, pegue seu arsenal e use o weapon upgrade station, que habilita poderes extras para suas armas.



Smugglers Hideout

Dirija-se ao comando do submarino, e não se preocupe com as aflições de Atlas, pois a embarcação explodirá de qualquer forma. Siga para Arcadia.

Arcadia

Para abrir a sala com vários itens guardados, acenda a tocha. Depois, vá para o metrô.

A cientista Langford precisa de uma rosa para dar seqüência ao experimento. Faça o caminho de volta em busca da flor. Fique esperto com as armadilhas elétricas que estão espalhadas. Você pode desabilitá-las com o eletrobolt ou usar o telekineses para carregar um corpo e deixar que ele leve os choques.

Assim que encontrar a rosa, localizada em Waterfall Grotto, e entregá-la à cientista, você pode decidir o que fazer com as máquinas de segurança. A opção mais fácil é destruí-las. No entanto, mantê-las funcionando e utilizá-las em seu favor pode ser interessante – até porque uma horda de inimigos surgirá após o seu encontro com Langford. Após o incidente, ela deixa uma senha anotada no vidro: 9457. É com esse número que você abrirá o cofre que fica escondido atrás do quadro e pegará as anotações do experimento. ›



Fotografe tudo, inclusive os equipamentos de segurança

DERROTE OS BIG DADDIES

Os protetores das Little Sisters são dificílimos de derrotar. No corpo-a-corpo é quase impossível. Armas comuns nem arranham os caras. Para vencê-los, o ideal é entender bem o funcionamento dos Plasmids e desenvolver estratégias únicas. Exemplo: hackear o sistema de segurança e usá-los para tirar o máximo de energia possível dos Daddies. Seja lá a sua preferência, é bom conhecer os dois tipos de grandalhões existentes no jogo e sacar qual o ponto fraco de cada um.

Rosie

A mais fraca (desde que você considere um trator fraco). Especialista em combate de curta distância. A arma principal dela é uma furadeira gigante no punho. Para identificá-la, basta olhar com atenção o escafandro: o modelito usado é redondo com várias janelinhas. Lembra os olhos de uma aranha. O ataque da grandalhona: ela dá um pisão no chão que deixa você paralisado por alguns instantes. Nesse período, ela dá uma ombrada que tira mais da metade de sua energia. Sugestão: não fique de frente pra ela, nunca.

The Bouncer

O escafandro é o modelo mais conhecido, redondão com uma janela bem no meio. Menos ágil que Rosie, porém extremamente eficaz em combate à distância. Ele atira, com porcentagem altíssima de acerto, e joga granadas. Desnecessário dizer que um único tiro dele é o suficiente para acabar com sua energia. Você fica tão vulnerável que o segundo golpe, mesmo dado por um inimigo mais fraco, é fatal. Logo, tenha muitos kits médicos e evite áreas descobertas.

SUGESTÃO DE ESTRATÉGIA

Como as estratégias variam, escolhemos as duas mais usadas aqui na redação. Antes de mais nada, considere que a energia do Big Daddy não regenera. Então, use todos os inimigos contra o grandalhão antes de um confronto direto. Toda energia que ele perder é vantagem para você. Outra coisa: mesmo que sozinho, sem a Little Sister, cedo ou tarde o Big Daddy vai procurar por uma garotinha. Isso significa que você pode forçar o inimigo a perder energia, esperar que busque a menina e só depois acabar com o gigante. Lembre-se: não o mate sem a Little Sister por perto. É disperdício de munição e de adam.

Estratégia 1: Se você pretende salvar todas as Little Sisters, receberá o Plasmid que permite hipnotizar o Big Daddy. Com isso, o grandalhão passa a proteger você por alguns instantes. Aproveite e leve-o para brigar contra tudo e todos que encontrar na fase. Se quiser agilizar o processo, coloque-o para brigar contra outro Big Daddy. Isso tirará bastante energia dele. Depois, espere-o buscar uma garotinha e só então finalize com um confronto direto.

Estratégia 2: Esta exige paciência, mas funciona. Espere um Big Daddy aparecer e jogue uma Security Bullseye numa câmera de vigilância. Isso fará com que a segurança ataque o grandão, não você. A questão é que ele não ataca as câmeras, então os vigilantes voadores surgem aos montes. Repita isso até a energia do Daddy estar bem baixinha, depois termine com ele.



Agora você precisa de alguns itens para criar o Lazarus Vector na máquina de invenção. Lembre-se de hackear a máquina, pois isso diminui a quantidade de ingredientes exigidos para seu item.

Os ingredientes estão em Farmer's Market.

Farmer's Market

Arme-se com o eletrobolt e acesse uma máquina de segurança por vez. Coloque todas para trabalhar em seu favor. Depois disso, siga até o Apiário. A área, evidentemente, é infestada de abelhas. Para evitá-las, acione o comando na antesala. Isso libera uma fumaça e permite que você vasculhe enzimas guardadas nas caixas. O tempo é curto e você é avisado por um sinal sonoro. Saia da sala quando o barulho aumentar de freqüência, pois isso significa que a fumaça acabará e as abelhas voltarão. Repita o processo. Um detalhe: sempre que estiver recolhendo as enzimas, Splicers surgirão para atrapalhar. Ou seja, você precisa manter atenção constante e ser ágil.

Siga até o Worley Winery para conseguir mais itens da construção do Lazarus Vector. Vasculhe tudo e decifre os cofres. Nessa sala, você encontrará um tônico que facilita a obtenção de bônus das fotos e também uma máquina para melhorar suas armas. Depois de encontrar todos os ingredientes, volte para Arcadia para finalizar o objetivo.



Arcadia

Siga até o laboratório e pegue a solução de cloro. É fácil identificá-la: ela brilha sobre a mesa da entrada. Agora, sele a porta do laboratório. Após inventar o Lazarus Vector e colocá-lo no devido lugar, você terá de esperar um certo tempo até a experiência surtir efeito. Nesse meio tempo, muitos inimigos irão aparecer. Há grandes chances de que um Big Daddy esteja por perto; hipnotize-o para ganhar um ótimo aliado, fica mais fácil manter-se vivo. Terminado o experimento, siga até o metrô.

Fort Frolic

Elimine os inimigos e as portas do atrium abrirão. Pegue o elevador e assista à morte do pianista. Aproxime-se e tire uma foto do cadáver. Leve a foto ao salão principal, na parte do mural com espaço para quatro fotos.

PLASMIDS Lista, preço e localização de todos os Plasmids do jogo

Cyclone Trap 1
Preço: 60
Local: Gatherers Garden, em Tea Garden

Cyclone Trap 2
Preço: 80
Local: Gatherers Garden, em Hephestus Core

Electro Bolt 1
Preço: –
Local: Na introdução da Lounge Area

Electro Bolt 2
Preço: 120
Local: Gatherers Garden, em Tea Garden

Electro Bolt 3
Preço: 150
Local: Gatherers Garden, em Hephestus Core

Enrage
Preço: 80
Local: Gatherers Gardenm, em Lounge

Hypnotize Big Daddy 1
Preço: –
Local: Gatherers Garden, em Lower Wharf (apenas se você salvar as Little Sisters)

Hypnotize Big Daddy 2
Preço: –
Local: Gatherers Garden, em Fort Frolic (apenas se você salvar as Little Sisters)

Incinerate! 1
Preço: –
Local: Eternal Flame Crematorium

Incinerate! 2
Preço: 100
Local: Gatherers Garden, em Fort Frolic

Incinerate! 3
Preço: 150
Local: Gatherers Garden, em Olympus Heights

Insect Swarm 1
Preço: 60
Local: Gatherers Garden, em Silverwing Apiary

Insect Swarm 2
Preço: 80
Local: Gatherers Garden, em Fort Frolic

Insect Swarm 3
Preço: 120
Local: Gatherers Garden, em Olympus Heights

Target Dummy
Preço: 60
Local: Gatherers Garden, em Lower Wharf

Telekinesis
Preço: –
Local: Painless Dental

Security Bullseye
Preço: –
Local: Upper Wharf

Winter Blast 1
Preço: 80
Local: Gatherers Garden, em Lower Wharf

Winter Blast 2
Preço: 100
Local: Gatherers Garden, em Fort Frolic

Winter Blast 3
Preço: 150
Local: Gatherers Garden, em Olympus Heights





O pobre pianista nem imagina o que o espera

Logo você irá em busca de outros três corpos.

Pegue o atirador de flechas ao colocar a foto e siga para a sala Le Marquis d'epaque para dar uma melhorada na arma. Vá em direção ao Poseidon Plaza. Use o incinerate para descongelar as portas e matar os inimigos. Confronte Martin Finegan e tire a foto do sujeito após derrotá-lo. Leve a imagem de volta ao painel do salão principal.

A próxima área é a Eve's Garden; entre pela porta que fica no palco. Na saída, seu alvo estará sentado no balcão do bar. Mate-o e leve a foto para o painel.

Uma tonelada de inimigos surgirão. Uma boa tática é incendiá-los com o incinerate e terminar o serviço na bala enquanto eles queimam. Vá até o Rapture Records em busca da última foto, caia na armadilha e saia por uma pequena abertura na lateral esquerda da sala. Confronte Silas e complete o mural bizarro.

Com a obra finalizada, o inimigo principal da área aparece. Fique quieto enquanto ele fala e não atire de jeito algum. Espere até ele abrir a vitrine que contém o tônico no fundo da sala. Agora sim, ataque. Use o poder para congelá-lo seguido de flechas de fogo para feri-lo. Pegue a chave da outra vitrine, recolha seus itens e siga para a próxima fase.

Hephaestus

Vá em direção ao escritório de Andrew Ryan e acione a alavanca. Vasculhe os corpos pendurados na parede para abrir a porta pela qual você deverá prosseguir. Na próxima área, muitos inimigos estarão sobre a água. Fácil: dê uma descarga elétrica para matá-los. Adiante, você entrará numa sala em que rola uma queda de luz. Prepare-se para derrubar alguns Splicers.

Já fique de olho no ionic gel porque ele será importante em sua próxima missão. Vá ao Kyburzs Workshop, desça as escadas e decifre as máquinas da segurança. Abaixe e atravesse a pequena passagem. Você encontra a bomba, mas deverá achar alguns itens para fazê-la funcionar corretamente: ionic gel, nitroglicerina e um item preso no corpo do Big Daddy.

No escritório do Kyburzs, você encontrará outra weapon upgrade. Dê a volta na mesa para acionar o botão que libera a nitroglicerina. Pegue a bomba e gire a válvula de magma. Lembre-se de ter as metralhadoras trabalhando a seu favor, pois seus inimigos atacarão no percurso. Entre no elevador e siga até o fim da fase.

Rapture Central Control

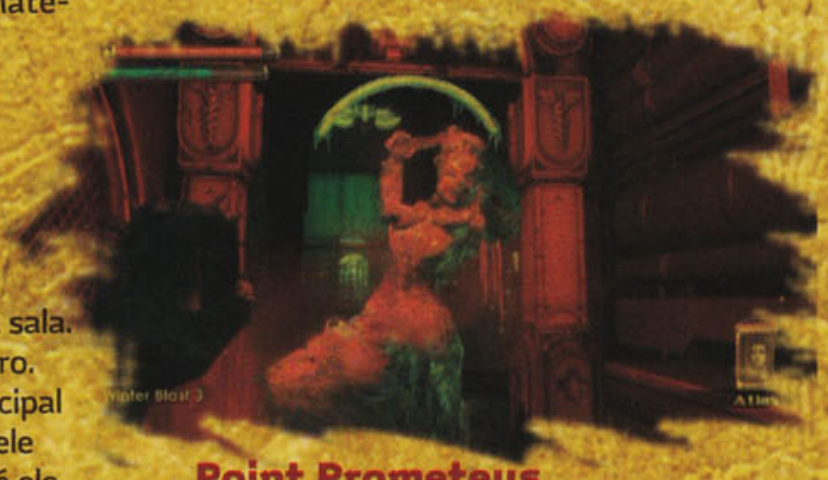
Suba a escada e passe pelo tubo de ventilação para encontrar Ryan. Acione o botão de auto-destruição para ter uma surpresinha na história. Atlas, o seu suposto ajudante, é outra pessoa. Mas não diremos quem para não estragar seu jogo. Siga a Little Sister até o final da fase.

Olympus Heights

Vá até o fim do corredor, pegue a manivela e abra a porta central. Destrua as câmeras de segurança e siga até o apartamento de Suchong. Você precisa do remédio 192 para se libertar dos poderes mentais de Fontaine. Suba a torre e vá até a casa de Tenenbawm. Depois desça e pegue o elevador. Destrave-o com o código 5744. Pegue uma dose do remédio e siga para a próxima fase.

Apollo Square

Você encontrará a segunda dose do medicamento no segundo andar de Artemis. Vá para o Point Prometeus.



Point Prometeus

Persiga Fontaine e pegue o item dentro do corpo do Big Daddy morto. Dê mais uma melhorada nas suas armas. O próximo passo é tornar-se um Big Daddy. Para isso serão necessários capacete, roupa, botas, odor e voz. Na sala dos candidatos a Big Daddies você encontrará o capacete. Saia pela outra porta e encontre a roupa, que deixa você 25% mais resistente. Continue até Optmized Eugenics para encontrar outra weapon upgrade. Depois disso, é hora de achar o transmutador de voz. O item está na sala Live Subject Testing. Os frascos com o odor estão no Atrium Balcony, em cima das mesas e dentro do corpo de um inimigo que está no quarto das meninas. Por fim, as botas estão na biblioteca. Agora você se tornou um Big Daddy. Use o wrench para bater no túnel e uma Little Sister virá guiá-lo.



Proving Grounds

Siga as Little Sisters e, como um bom Big Daddy, proteja as garotas. Se elas morrerem você deverá voltar ao túnel mais próximo para chamar outra. Não deixe os inimigos chegarem perto da sua protegida enquanto ela extrai o adam dos mortos. Ande sempre um pouco à frente para ir destruindo os itens de segurança. Antes de entrar no elevador, equipe-se bem, pois é a hora do desafio final.

Fontaine

Use a seringa das Little Sisters para extrair o adam de Fontaine. Assim que se soltar, ele atacará com fogo. Congele-o e use as flechas incendiárias para destruí-lo. Retire novamente o adam dele. Agora, ele retorna com poderes de gelo. Coloque fogo no infeliz e atire granadas. Pela terceira vez, colete o adam. Na parte final, ele ataca com eletricidade. Use a arma de componentes químicos e acabe com ele de vez. ■



Quanta singeleza: um brutamontes de escafandro cuidando de uma criança grotesca

X360/PS3/PC | Call of Duty 4

MULTIPLAYER

A campanha offline é relativamente curta e você pode terminá-la em cerca de sete horas. O modo multiplayer, porém, garante meses de diversão. Existem dez modalidades e o seu desempenho em cada uma delas gera pontos de experiência, convertidos em níveis e patentes – são 65 níveis e a patente mais alta é a de comandante. Há também o Challenge, um sistema que recompensa proezas prédeterminadas. O mais legal é o Prestige Mode, um modo que surge depois que você cumprir todos os desafios, habilitar todas as armas e conseguir as patentes. Este modo permite trocar todo o seu progresso por uma insígnia especial com o seu nome e o desafia a reconquistar tudo novamente para trocar por outra insígnia. diferente... e assim repetidamente.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: X360/PS3/PC

Jogo: Call of Duty 4

Produção: Activision

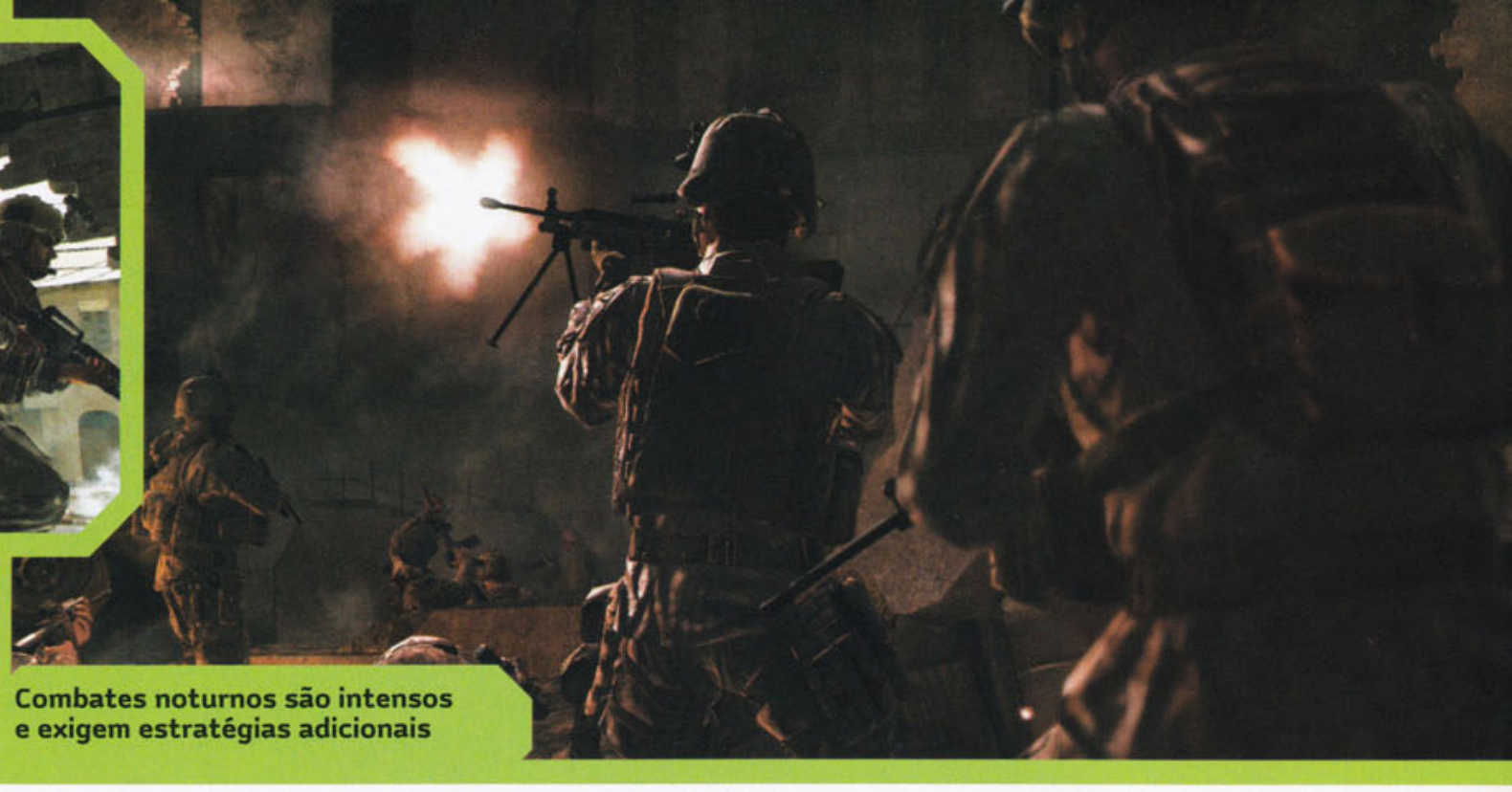
Desenvolvimento: Infinity Ward

Lançamento: Novembro de 2007

Call of Duty
Modern Warfare

Por Humberto Martinez





Combates noturnos são intensos e exigem estratégias adicionais

Nada melhor do que uma guerra moderna para mostrar o que um shooter pode fazer

Com *Call of Duty 2*, a Activision ficou conhecida por ser dona do melhor game de ação em primeira pessoa inspirado nos já cansados campos de batalha da Segunda Guerra Mundial e bateu a igualmente cansada série *Medal of Honor*. Seja pela vontade de deixar os nazistas de lado ou para buscar um novo desafio, a empresa decidiu inovar-se ao levar a sua experiência para os agitados conflitos do Oriente Médio atual. E pode apostar que *CoD4* vai tirar o seu fôlego.

A sensação de poder e, ao mesmo tempo, de fragilidade são incrívelmente presentes em *CoD4*. Você desembarca em cidades destruídas do Oriente Médio e da Rússia para combater o terrorismo e conta com o melhor arsenal que o dinheiro dos contribuintes das superpotências pode pagar: metralhadoras com sistema de mira infalível, granadas de efeito moral, explosivos C4 e, quando a situação for insustentável, poderá pedir apoio aéreo e helicópteros ou aviões surgirão com poder de fogo suficiente para botar abaixo edifícios inteiros.

Após sentir a sensação de poder, vai chegar a hora de sentir-se frágil e perdido. Não pense que os guerrilheiros são despreparados e servem como alvos fáceis, muito pelo contrário: os terroristas são inteligentes e, principalmente, ferozes. Armados com as clássicas metralhadoras AK-47, rifles Dragunov e outras armas típicas da cartilha terrorista, os inimigos são ferozes, atacam com força total e contam com Inteligência Artificial suficiente para procurar meios de encurralá-lo nos tiroteios absurdos e ininterruptos. E, para piorar, eles conhecem muito melhor do que você cada um dos escombros dos cenários incrivelmente detalhados.

Há que se acostumar a pensar rápido e agir quase que por instinto, pois ficar muito tempo parado é morte certa por causa de uma novidade do game: os disparos atravessam as paredes mais finas ou compostas por materiais frágeis. Dar as caras para o inimigo e esconder-se atrás de caixas de madeira ou paredes de tijolos não é uma boa: você vai ver, ou melhor, vai sentir as balas atravessando a sua proteção como se não fosse nada.

CONTROLE PERFEITO

O clima de guerra é tenso, aviões sobrevoam as cidades e o barulho dos tiroteios é ensurdecedor, mas você não vai sentir medo de encarar o desafio por um simples motivo: o controle é perfeito e não vai deixá-lo na mão nunca.

Os seus personagens movem-se com agilidade, apesar de que é possível sentir o peso do equipamento influenciando a movimentação dos soldados, e agora é possível correr. A interação com os cenários é simples e intuítiva, o que ajuda bastante para contornar áreas de risco e criar emboscadas. Mas não estamos falando de um game de exploração de ambientes, aqui o que garante a sua vida é a praticidade e a precisão da mira. Você pode optar por mirar de forma manual e conseguirá excelentes disparos ou pode usar um novo recurso semi-automático, que permite trocar de alvo com apenas dois toques no botão de mira.

De fato, a jogabilidade é tão boa que você pode jogar no nível Veterano, o mais difícil do game, com grandes chances de terminar sem passar muito nervoso – basta ter paciência para repetir diversas vezes alguns desafios.

Por falar em desafios, nas próximas páginas você vai encontrar um roteiro completo, com dicas para vencer todos os desafios e, principalmente, encontrar os 30 arquivos secretos. ▶

ty4



O clima do game é de pura tensão em cenários fotorrealistas

ROTEIRO

CREW EXPENDABLE

1. Desça do helicóptero e entre na cabine de comando. Adiante, há um quarto onde dois terroristas estão dormindo: elimine-os e pegue o notebook sobre a mesa para encontrar o **Arquivo #1**.



2. Deixe a sua equipe limpar o caminho no convés. A verdadeira confusão começa na descida para a casa de máquinas: fique abaixado na curva do corredor e capriche na pontaria para eliminar os terroristas.

3. Quando a sua equipe destruir a primeira porta, elimine a resistência no andar inferior (use uma granada) e desça pela escada para encontrar o notebook do **Arquivo #2**.

4. Você vai encontrar forte resistência no setor final: abaixe-se atrás de uma caixa qualquer, jogue uma granada de efeito moral nas áreas com grande concentração de inimigos e levante-se para atirar. Quando eles focarem os disparos em você, abaixe-se novamente e siga por trás das caixas para eliminá-los um a um. Fique atento com os inimigos nas passarelas superiores.



Use o seu rifle de precisão para eliminar os alvos a grandes distâncias



5. Colete a pasta dentro do contêiner e prepare-se para correr, pois o navio vai afundar. Não enrosque no cenário e não perca os seus amigos de vista. Pule no helicóptero para encerrar a missão.

BLACKOUT

6. Posicione-se para acertar os dois alvos com um só disparo. Repita a estratégia com os dois terroristas na cabana e examine o computador para conseguir o **Arquivo #3**.

7. As paredes das cabanas são finas e você pode atirar através delas para eliminar os próximos alvos. Na colina sobre o vilarejo, use o seu rifle de precisão e destrua os atiradores nas janelas da vila abaixo – um deles não está no seu campo de visão, mire na parede e atire com precisão.



8. Um esquadrão inimigo vai descer a colina. Aperte ← para equipar o lança-granadas e acerte os grupos. Proteja-se atrás das pedras e veículos. Caso você fique acuado, recue e use o rifle de precisão.



9. Vá até a cerca e use o seu rifle para eliminar os inimigos na vila abaixo. Desça pela corda na usina e vá abaixado até a casa à esquerda. Entre e prossiga devagar, pois inimigos russos surgirão no caminho.



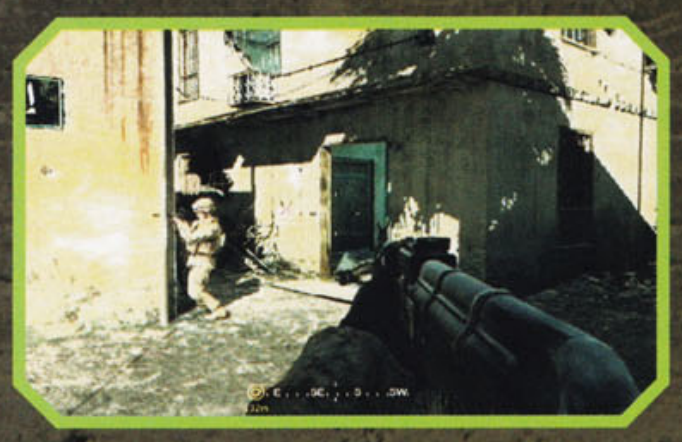
10. Siga o grupo até a casa onde está o refém. Espere desligarem a luz e ative os seus óculos de visão noturna (↑) antes de entrar. O **Arquivo #4** está no computador do banheiro no segundo andar. Resgate o prisioneiro e vá para o helicóptero.



CHARLIE DON'T SURF

11. Desembarque e siga a tropa na invasão ao primeiro edifício. Desça pela escada e pegue o notebook do **Arquivo #5** na sala à esquerda. Neste local, há muitos inimigos escondidos atrás de caixas, não espere eles saírem dos esconderijos: atire nas caixas. Troque sua pistola por um rifle de precisão que está sobre a mesa.

12. Seu grupo será emboscado na rua e o ataque virá de dois lados. Em primeiro lugar, detone os terroristas que vêm da rua à direita e aproveite a brecha para correr até o trator à esquerda – fique escondido atrás dele e use o rifle para limpar a rua. O **Arquivo #6** está na quarta rua à direita; entre na casa e suba pela escada para encontrá-lo.



13. A próxima zona de combate está repleta de inimigos com RPGs (lança-mísseis); use o seu rifle para combatê-los. Pegue um RPG e exploda os reforços que estão subindo a rua. Pegue a sua metralhadora e suba na casa à direita para coletar o **Arquivo #7.**



14. Entre na estação de TV e elimine os alvos no andar superior. Ande abaixado por trás da mesa para evitar a saraivada de balas. Não fique parado e atire através das mesas e biombos para eliminar os terroristas ocultos. Devolva as granadas que caírem por perto e, se a situação piorar, proteja-se em uma das salas laterais.

THE BOG

15. Seu grupo está sob fogo cerrado, não fique perto dos carros ou vai explodir. Ative o lançador de granadas (←) e exploda os atiradores nas janelas. Desça pela rampa à direita, ative a visão noturna e entre nos escombros para fazer a limpeza. Não é aconselhável ficar muito tempo nesta área, elimine os inimigos no solo e prossiga.



16. Siga pela passagem à direita. Um aliado será atacado no corredor; salve-o rapidamente. Suba e acabe com todos os atiradores. Use a metralhadora fixa no final do corredor à esquerda para acabar com os alvos nos escombros. Seus aliados vão arrombar uma porta no corredor entre para encontrar o computador do **Arquivo #8.** Desça e vápara os fundos do edifício.

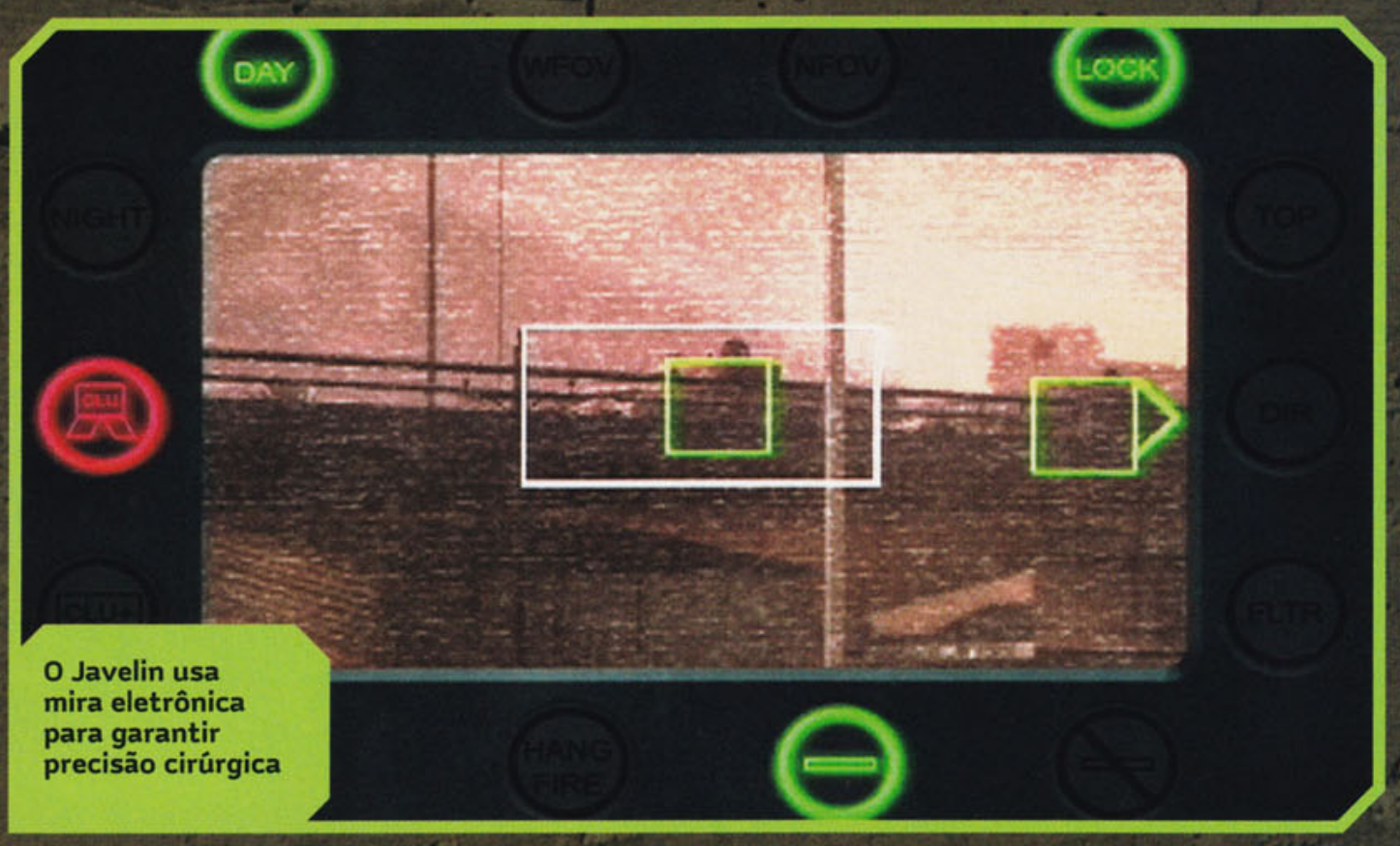
17. Tanques inimigos surgem na ponte: pegue o lança-mísseis Javelin na rua, suba no segundo andar e use-o para destruir os tanques. Você precisa mirar no alvo até que as duas miras fiquem verdes para conseguir apertar o gatilho e disparar. Desça na rua e siga pelo corredor. Vá sempre pela esquerda até encontrar uma geladeira; investigue a área à esquerda para encontrar o **Arquivo #9** escondido atrás das caixas.





18. Seu próximo objetivo é salvar o tanque aliado em um terreno aberto. Fique perto do tanque e fuzile rapidamente todos os atiradores com armamento pesado que surgirem ao redor. Após conter as ondas de ataque, prossiga com cautela e invada o edifício à direita do ônibus. ▶





O Javelin usa mira eletrônica para garantir precisão cirúrgica

Plante um explosivo no arsenal antiaéreo e exploda quando estiver distante. Corra até o ponto indicado pelo seu radar e ative o sinalizador para chamar apoio aéreo.

HUNTED

19. Siga os seus companheiros e elimine os russos no celeiro para conseguir uma arma. Na plantação, esconda-se do holofote do helicóptero e prossiga. Espere até que os seus aliados abram a porta do porão e entre. Atire pelas janelas e não deixe que invadam a cabana. Após sair, entre na cabana à direita para encontrar o **Arquivo #10**.



20. Siga pela esquerda na próxima área e suba pela escada para enfrentar os russos de um ponto privilegiado. Prossiga pela próxima plantação, mantenha-se perto do grupo e escondido para não chamar atenção. Após passar por duas estufas, investigue os escombros à esquerda dos dois caminhões para encontrar o **Arquivo #11**.



21. Pegue o lança-mísseis Stinger dentro do celeiro e use-o para abater o helicóptero. É preciso focar no alvo até que a barra vermelha fique cheia antes de apertar o gatilho para confirmar o ataque. Espere o apoio aéreo destruir o tanque de guerra e prossiga para completar a fase.



DEATH FROM ABOVE

22. Seu papel é controlar o atirador do apoio aéreo e NUNCA atingir as tropas aliadas. As primeiras tropas em movimento que você avistar são aliadas e elas ficam perto de uma igreja – não bombardeie essa área. Quando estiver em dúvida, observe os alvos e veja quais estão piscando; as pessoas que piscam são aliadas. Há três tipos de armas: quanto mais poderosa, mais distante é o zoom da mira. Use armas de calibre menor quando for necessária uma maior precisão. Aperte ■ para mudar a visualização do Scan e melhorar a visualização.

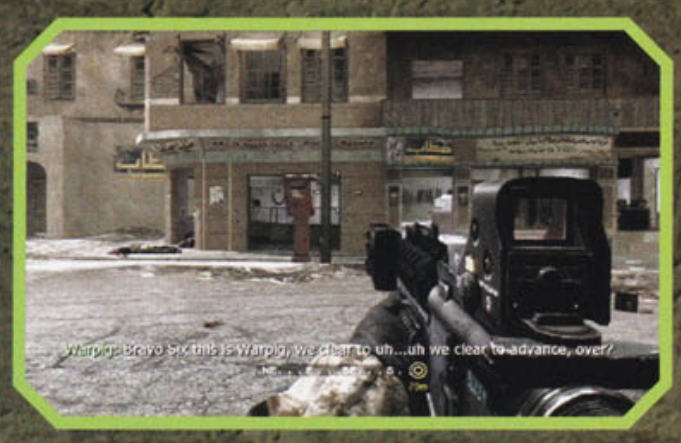




WAR PIG

23. De volta à área da fase The Bog, fique perto do tanque e abra fogo contra os terroristas. Quando os helicópteros inimigos trouxerem reforços, equipe o lança-granadas e acabe com eles assim que aterrissarem. Após o momento em que o tanque atropela uma caminhonete, proteja-se e concentre fogo contra atiradores nos telhados.

24. Entre na primeira loja à direita e suba pela escada para encontrar o computador do **Arquivo #12**. Atravesse a rua e entre em outro estabelecimento comercial – tome cuidado, pois há terroristas escondidos. Suba pela escada e investigue os quartos para encontrar o computador do **Arquivo #13**.



25. Na próxima rua há uma concentração de inimigos dentro dos estabelecimentos, por isso, não é recomendável ficar na rua. O melhor método é tomar, um por um, cada estabelecimento. Quando terminar o serviço, vá pelos fundos da casa à direita do ônibus e prepare-se para encarar forte resistência. Fique perto dos seus amigos e eles vão empurrar a lixeira como escudo. Este beco está lotado de carros, por isso, fique atento às explosões.

26. Invada o edifício adiante e investigue o segundo andar para encontrar o computador com o **Arquivo #14**. Apóie os seus aliados e abra fogo contra os inimigos que estão subindo a rua. O tanque aliado vai descer para ajudá-lo a conter o tanque inimigo que está subindo a rua. Embarque no helicóptero.



SHOCK AND AWE

27. A bordo do helicóptero, o seu objetivo é eliminar as ameaças no solo, principalmente tanques e terroristas armados com RPGs. Basta ser rápido e preciso.



28. Na segunda etapa, sua missão é descer do helicóptero para resgatar um grupo aliado. Siga protegido pelos escombros e aproveite as



brechas nos muros para derrubar os alvos. Os aliados estão no segundo andar do edifício do lado esquerdo da rua, suba e resgate-os. No canto da área onde eles se encontram, está o notebook do **Arquivo #15**.



29. Pule no andar inferior e esconda-se atrás dos contêineres. Arremesse granadas de efeito moral e granadas explosivas nas janelas do edifício adiante. Acerte também os terroristas nos telhados. Tenha calma e avance aos poucos, sem se expor. Entre na casa da direita, limpe o caminho e suba ao segundo andar. Investigue o closet para encontrar o computador do **Arquivo #16**.



30. Corra para o ponto de extração, suba no helicóptero e ocupe a metralhadora. Um helicóptero aliado vai ser abatido e você terá que descer para resgatar o piloto. Não se preocupe demais em combater os inimigos, exceto os que o ameaçarem diretamente, e corra até o helicóptero para pegar o piloto nos destroços do helicóptero. Carregue-o de volta ao seu helicóptero e prepare-se para ver uma explosão nuclear. Você pode tentar rastejar no cenário catastrófico, mas não adianta resistir: o seu destino está selado.

SAFEHOUSE

31. Siga o agente na trilha acima e seja rápido para eliminar os atiradores nas janelas. Jogue uma granada dentro da casa à direita, entre e procure no andar superior pelo computador com o **Arquivo #17**. Corra na direção da casa à direita do edifício em chamas e acabe com a resistência inimiga – é mais seguro avançar de casa em casa.



32. Siga por trás da casa em chamas e, assim que conseguir, corra para a próxima casa e entre no porão para começar a limpeza do local debaixo para cima. O **Arquivo #18** está no andar térreo; pegue-o antes de sair. A casa à esquerda da torre da caixa d'água está protegida, você pode chamar o helicóptero para dar cobertura à sua invasão, basta apertar → e assistir ao ataque aéreo de camarote.

33. Suba abaixado pela trilha à direita da torre e concentre o fogo contra a casa adiante. Mande o helicóptero atacar a área dos celeiros – aproveite o tiroteio para prosseguir. Alguns inimigos estão escondidos dentro das cabanas, aproveite que as paredes são de madeira e atire através delas. O seu alvo está dentro do último galpão, vá até lá e não atire nele de jeito nenhum.



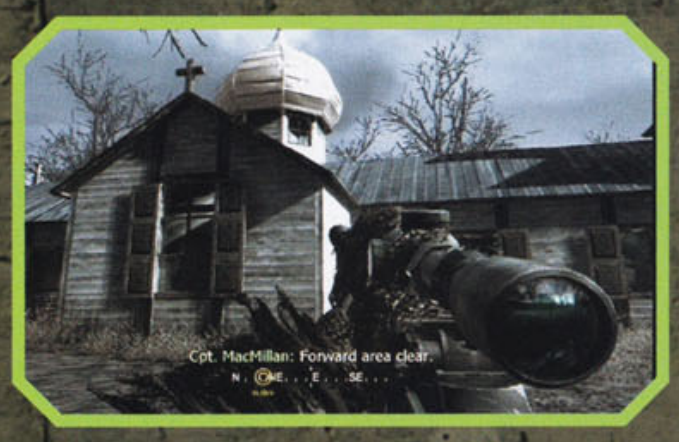
ALL GHILLIED UP

34. Siga o capitão MacMillan e não permita que os inimigos descubram a sua presença. Rasteje pelo mato e, assim que um dos vigias vier na sua direção, elimine-o. O seu parceiro vai cuidar do segundo terrorista. Na próxima casa há vários terroristas, ignore-os e siga pela direita da casa. Elimine o terrorista que está vigiando o local e prossiga oculto. Pule a cerca e siga o seu parceiro. ▶



Missões na mata exigem estratégia e ataques furtivos

35. Há um guarda no topo da torre da igreja e outro se aproximando pelo norte. Primeiro elimine o guarda na torre com apenas um disparo certeiro e, em seguida, detone o outro terrorista que vem pelo norte. Entre na igreja e suba pela escada para encontrar o **Arquivo #19** no topo da torre.



36. Ao sair pelos fundos da igreja, você ouvirá um helicóptero se aproximando. Deite-se nas sombras para que não ser avistado por ele. Quando o perigo passar, prossiga. Na próxima área, há uma tropa inimiga se aproximando, deite-se e não fique na rota dos terroristas – eles podem passar ao seu lado sem vê-lo. Mova-se discretamente para os lados somente quando algum inimigo vier na sua direção.



37. Na próxima área há quatro inimigos: dois estão fazendo a ronda e dois estão jogando cadáveres na água. Elimine os vigias – atire primeiro no terrorista que está atrás para que o da frente não veja e, em seguida, elimine o segundo. Para acabar com os dois restantes, será preciso agir no mesmo momento que o seu parceiro: espere ele se posicionar, escolha o seu alvo e atire – o seu parceiro vai atirar ao mesmo tempo para eliminar o alvo restante, independentemente da sua escolha.



38. Adiante há uma área repleta de contêineres. O seu parceiro vai eliminar o primeiro terrorista e seguirá pela esquerda. Ignore-o e siga pela direita para ver dois terroristas conversando. Em um único momento, eles vão ficar de frente um para o outro, acerte os dois com apenas um disparo – só assim você não vai chamar a atenção do terrorista que está sentado na cadeira à esquerda. Elimine-o e pegue o **Arquivo #20** sobre os barris. Atire no terrorista que vem por dentro do contêiner.





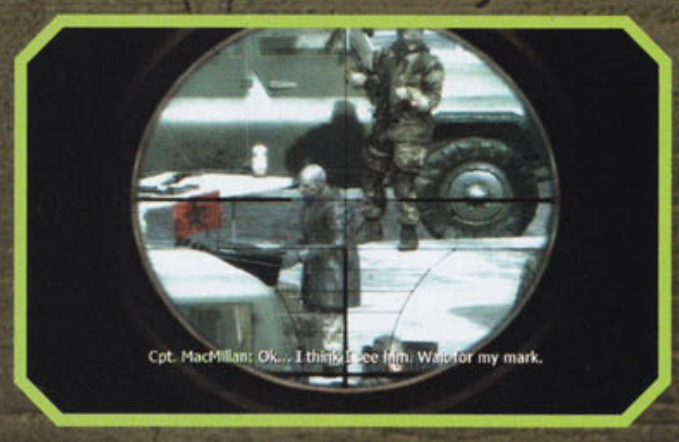
39. A próxima área está cheia de inimigos e é vital seguir à risca as instruções do capitão. Corra atrás dele, passe por baixo do veículo e só corra quando ele mandar. Na próxima área há um atirador na escadaria do prédio, no lado esquerdo: elimine-o.



40. Corra até a escadaria, suba até o topo e entre para coletar o **Arquivo #21**. Volte, siga MacMillan e passe longe do cachorro.



41. Segure ■ para equipar o rifle e aperte o direcional para ativar o zoom da arma. O seu alvo é Imran Zakhaev, o sujeito da foto ao lado da arma. Aumente o zoom o máximo que puder e espere o capitão identificar o alvo para fazer sua pontaria. Fique atento à bandeira do carro, pois ela mostra para que lado o vento está soprando e isso influencia os seus cálculos. Após eliminar o alvo, acerte o piloto do helicóptero e fuja do hotel. Corra até a janela e desça pela corda.



42. Sua missão é fugir para o ponto de extração. Desça a rua e não perca tempo demais enfrentando as tropas inimigas, siga em frente e acabe com as ameaças mais próximas até chegar à entrada do prédio indicado pelo radar. Pule as janelas e detone o cachorro que vem na sua cola. Quando o capitão parar, coloque uma Claymore na porta. Ajude o capitão a abater o helicóptero que surge sobre o pátio.



43. MacMillan fica preso na hélice, aperte ■ para carregá-lo. Coloque-o no chão sempre que precisar de ajuda para enfrentar

as forças inimigas. Esconda-se e evite combate sempre que puder. Oriente-se pelo radar até chegar ao próximo prédio, local perfeito para evitar confrontos maiores. Elimine os cachorros e terroristas nas salas e volte para pegar o capitão. Após sair deste prédio, olhe para a direita para encontrar uma escada de incêndio: suba até o topo para encontrar o **Arquivo #22**.



44. Leve o capitão até o parque de diversões e oriente-se pelo radar para saber o lugar exato para deixá-lo (à direita da roda gigante). Esta área será tomada por terroristas, por isso, aproveite para criar armadilhas com Claymore e C4 entre os carros e trilhas. Escolha um lugar elevado para posicionar-se com o seu rifle e prepare-se para conter os inimigos. Helicópteros trazem reforços: derrube os homens antes que desçam.

45. Resista até a chegada do helicóptero aliado. Você deve carregar o capitão até o veículo de fuga, mas antes pode encontrar o **Arquivo #23**. Siga na direção sudeste (SE) e investigue o prédio da direita para encontrar a porta aberta (ela só abre depois da chegada do helicóptero aliado). O notebook está dentro do prédio.



46. Use a sua metralhadora para conter a subida dos inimigos e, quando eles começarem a jogar granadas de fumaça, recue. Há quatro detonadores nas janelas das tavernas, pegue cada um deles para detonar os explosivos. Sua próxima missão é correr até o celeiro e pegar o lançador Javelin; use-o para destruir os tanques de guerra que se aproximam – lembre-se de que a mira do Javelin indica a localização dos alvos.

47. Em seguida, chame o apoio aéreo: aperte para baixo no direcional e coloque a mira na área das granadas de fumaça. Você tem pouco mais de três minutos para voltar ao início da fase e pegar o helicóptero de fuga. Seja rápido, siga por trás das construções para evitar confrontos diretos e pegue metralhadoras inimigas para ajudar.





48. Siga os seus companheiros até a saída do ferro-velho. Suba na caçamba de lixo e, assim que o comandante der a ordem, elimine os dois terroristas na torre de vigia. Esconda-se atrás dos veículos e use o seu rifle de precisão para eliminar os inimigos que restaram na área do posto de gasolina. Após limpar o terreno, entre rapidamente na lanchonete e pegue o notebook do **Arquivo #24** sobre a mesa antes que a história prossiga automaticamente para eventos posteriores.



49. O seu grupo preparou uma emboscada na área do posto de gasolina e você deve ficar na torre. Só atire depois que os veículos chegarem e os seus aliados começarem a atirar. Após um tempo vão derrubar sua torre – aparecerá Game Over, mas não é. Deixe sua arma recarregada antes de cair, pois vai precisar eliminar um terrorista na sua frente assim que recuperar os sentidos. Seja rápido e corra de volta pelo ferro-velho para não perder o seu alvo de vista. Ele vai buscar refúgio no vilarejo e o local está repleto de inimigos fortemente armados.



50. Avance aos poucos e faça os inimigos recuarem com granadas. Verifique se não há resistência dentro das casas para prosseguir e elimine os cachorros que sobem a rua. Entre no primeiro beco à esquerda e, ao contrário dos seus aliados, siga pela direita e vire à esquerda para encontrar uma escada. Suba e detone os terroristas para encontrar o notebook do **Arquivo #25**. Prossiga pela rua e tome cuidado com os inimigos escondidos ▶





Você joga com o melhor arsenal que o dinheiro pode comprar



nos becos. Seu alvo está no próximo prédio, espere o helicóptero dar cabo dos atiradores e entre. Você precisa eliminar apenas parte da resistência dentro do prédio, pois o apoio aéreo vai fazer a maior parte do serviço. Procure pelas escadarias nos escombros e vá até a cobertura.

ULTIMATUM

51. Seja rápido e use o elemento surpresa para eliminar todos os inimigos no meio da mata. Ao entrar na base, deixe o seu líder eliminar o terrorista e suba pela escada. Acabe com o guarda que está distraído e vire rápido para outro terrorista à esquerda – se for rápido o suficiente, não vai atrair a atenção de inimigos que estão fechados dentro do outro quarto. Desça e saia da casa. Não se preocupe em permanecer anônimo: chame a atenção dos inimigos e fique dentro da casa para afunilar os inimigos e eliminar cães e terroristas com facilidade.



52. Entre na próxima casa para salvar seu parceiro – aperte ■ para libertá-lo. Vá até a grande torre de eletricidade, plante dois explosivos C4, tome uma distância segura e exploda tudo. Siga seu grupo e passe pelo buraco na parede da base. Troque sua pistola pelo rifle de precisão que está sobre a caixa e use-o para eliminar os inimigos protegidos na próxima área. Preste atenção aos reforços terroristas que surgem com lança-mísseis; destrua-os rapidamente. Equipe a metralhadora e acople o lançador de granadas (←) para explodir os inimigos que descem em grupos do helicóptero.
Após limpar a área, entre no local adiante e investigue a sala à direita para encontrar o notebook do **Arquivo #26**.



53. Prossiga e, na próxima área, use o seu rifle para impedir que os terroristas ataquem com mísseis – há um atirador na torre e outro escondido atrás das caixas no centro. Use a metralhadora para acabar com os reforços que descem dos helicópteros e vá em frente. Na próxima área, evite ficar parado perto de barris de combustível e use o rifle para eliminar rapidamente os atiradores nos telhados e nas janelas. Granadas de efeito moral são uma boa opção para desnortear os inimigos e ganhar tempo. Prossiga para



combater os inimigos que chegam em caminhões: use o lançador de granadas.

ALL IN

54. Um tanque de guerra é o seu maior problema no início da fase. Use granadas de fumaça para conseguir chegar perto dele em segurança, coloque um explosivo C4 na traseira do tanque e exploda o veículo – limpe a área da presença de atiradores antes, obviamente. Siga pela rota da direita e ajude a limpar a área. Antes de atravessar o portão, investigue o beco à direita para encontrar o notebook do **Arquivo #27**.



55. Ao entrar na área de lançamento de mísseis, esconda-se e use o rifle para eliminar os atiradores mais distantes. Você pode pegar um lançador de mísseis para facilitar. Use as granadas de fumaça para conseguir se aproximar dos tanques e exploda todos eles com seus explosivos C4. Nem sempre os tanques ficam parados, por isso, adivinhe a trajetória deles e jogue as granadas na frente. Após destruir os tanques, investigue o galpão do lado direito para encontrar o notebook do **Arquivo #28**. Siga a sua tropa e desça no segundo silo antes que os helicópteros acabem com a sua raça.



Nunca se precipite e use granadas antes de "dar as caras"



NO FIGHTING IN THE WAR ROOM

56. Siga pelo duto de ventilação. Após sair do banheiro, vá à quarta sala à esquerda para encontrar o **Arquivo #29** sobre a mesa. Você tem 15 minutos para concluir a missão. Fique perto dos seus aliados e, quando começar uma segunda contagem, fuja.



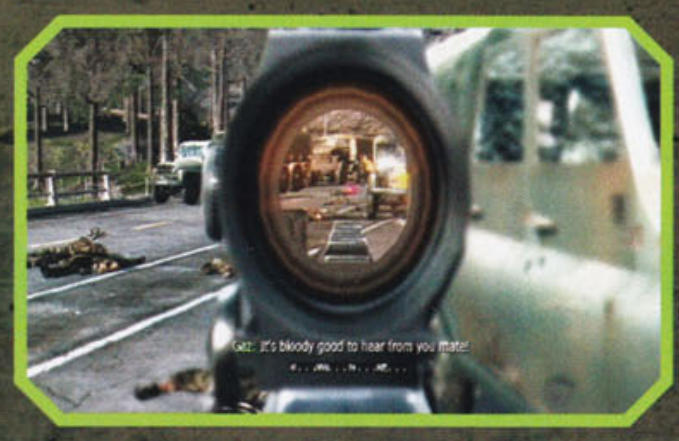
57. Espere um tempo para o suporte externo abrir a porta. Siga com cautela e desça pela escada. Use o C4 na parede para abrir caminho para a sala de controle. Suba e investigue a mesa no canto direito para encontrar o notebook com o **Arquivo #30**.



58. Aperte e segure ■ no computador em destaque para cancelar a trajetória dos mísseis. Siga o capitão Price e elimine os reforços terroristas na rota de fuga. Na área



montes. Após um tempo, a situação vai ficar desesperadora: assista à cena e use a pistola para eliminar os três últimos alvos com tiros certeiros. Curta o final do game.



EPILOGUE

60. Após os créditos, rola uma fase surpresa dentro de um avião. Faça o que você já faz melhor: elimine terroristas. No segundo andar, há um inimigo que toma um refém, não se precipite e espere ele expor a cabeça para acertar um tiro certeiro sem atingir o inocente. Em seguida, prossiga e pule fora pela porta à esquerda. Agora é definitivo: o game terminou, pelo menos esta versão. ■



GAME OVER

59. Não economize sua metralhadora para abater os terroristas nos caminhões; você deve impedi-los de chegar muito perto do seu transporte. Pegue o lançador de mísseis para atacar o helicóptero – dificilmente você vai acertar o alvo, mas pelo menos vai dificultar a mira deles. Após capotar o seu caminhão, suba pelos destroços antes que a ponte caia. Esconda-se e resista ao ataque dos reforços que chegam. Use os mísseis que restaram para mandá-los pelos ares aos



SEGREDOS

Após terminar o game, você poderá acessar o modo especial Arcade, no qual é possível encarar todas as fases novamente com o acréscimo de limite de tempo, pontuação e número limitado de "vidas". Há outros segredos que são habilitados após coletar os 30 notebooks indicados no nosso roteiro como Arquivos Secretos. Estes arquivos habilitam dicas como câmera lenta, efeitos especiais e munição infinita; basta começar uma nova partida, pausar o game e entrar em Cheats para ativá-los – é uma pena que estas dicas não funcionem no Arcade.



FICHA TÉCNICA

Plataforma: 360/PS3/PC

Jogo: Assassin's Creed

Produção: Ubisoft

Desenvolvimento: Ubisoft Montreal

Lançamento: Novembro de 2007

Assassin's Creed

Roteiro completo para não se perder nas ruas empoeiradas do século 12

Por Leandro Rodrigues

A equipe da Ubisoft Montreal, a mesma que inventou a série Splinter Cell e reinventou a franquia Prince of Persia, resolveu se aventurar por uma trama que envolve ficção-científica e missões na Terra Santa da Idade Média. Você é Altaïr, um assassino profissional com a tarefa de eliminar figuras históricas no período da Terceira Cruzada, no ano de 1191. O jogo se destaca pela sua representação artística dos cenários de época, bem como pelo sistema de jogo dinâmico. Além da intrigante aventura principal, Assassin's Creed traz uma grande quantidade de extras e colecionáveis – tudo devidamente incluso no detalhado guia que você confere nas páginas a seguir.

Memory Block One

MEMORY: ACQUISITION
1. Fale com os seus parceiros e corra para pular nas vigas de madeira. Suba pela escada, aproxime-se sorrateiramente do inimigo, selecione a arma mais simples e golpeie-o. Desça pela escada para encontrar o grupo de inimigos e use o movimento no momento indicado para tentar assassinar o seu alvo. Corra pela caverna e escale as plataformas de madeira até alcançar a porta no alto. Prossiga e escale a parede.



MEMORY: FAILURE
2. Suba até o alto da colina para encontrar os soldados: ignore-os e suba até reencontrar o homem da praça. Prossiga, entre no templo e siga até o segundo andar. Após conversar com Mualim, já do lado de fora, desça para falar com o seu conhecido. Empunhe a espada, desça até a praça e elimine os inimigos. Volte ao início do estágio.

MEMORY: GLORY
3. Suba em direção ao templo e entre na primeira à direita. Encontre o homem que está escalando o templo – siga-o pelas escadas. Vá até a plataforma de madeira do lado direito para descobrir que os inimigos estão planejando invadir o templo. Deste ponto, mergulhe no monte de feno na área mais baixa.
4. Atravesse para o outro lado usando o tronco que serve como ponte e atravesse por mais dois troncos seguintes até chegar à parede. Use os buracos como apoio para escalar a parede e aproveite os troncos no local. No alto, acerte a viga de madeira e derrube as toras sobre o exército inimigo.

Memory Block Two

ANIMUS
5. De volta ao laboratório, espere até que os doutores saiam do local para entrar pela porta do lado direito. Siga até o banheiro no fundo e suba na pia para ouvir o que eles estão falando. Volte para a sala e fale com Lucy. Vá ao quarto e tire um cochilo.
O doutor vai acordá-lo no dia seguinte, fale com ele e retorne ao laboratório para mais um dia de aventura.



INVESTIGANDO O PARADEIRO DO TRAIDOR
6. Converse com Mualim. Saia do templo e siga até a entrada da praça para falar com o informante. Continue descendo até



chegar ao local, sente-se no banco e use a sua visão em primeira pessoa – duas pessoas devem aparecer com aura branca. Dê o comando novamente para ouvir a conversa. Após a espionagem, siga para o próximo local.
7. Novamente, aproxime-se do local e sente-se no banco. Use a sua visão em primeira pessoa e, após identificar o seu alvo, aproxime-se e espere ele parar de falar com a mulher. Quando ele começar a subir pela rua, aproxime-se e segure o botão de empurrão para pegar o objeto necessário.
8. Vá até o local onde Masun está fazendo um discurso, aproxime-se e espere que ele termine a ladainha. Espere ele começar a subir a ladeira, então aproxime-se e dê uns cascudos no rapaz para fazer ele falar. Na sala de Mualim, converse com o líder para receber uma lista com os nomes das nove vítimas com as quais você precisa "lidar".
9. Saia do templo e siga até o portão do local indicado no seu mapa. Monte no cavalo e siga até a área fora do reino. Ao chegar ao seu destino, escale a torre para ativar o primeiro View Point. Siga para Damascus.

DAMASCUS: POOR DISTRICT
10. Ajude o homem que está sendo atacado pelos guardas e ele vai recompensá-lo com ▶

INDICAÇÕES DO MAPA

As cidades possuem pontos específicos que devem ser habilitados no mapa e que são fundamentais para terminar o jogo. Confira cada um deles:

View Points
Ao chegar a uma cidade ou distrito novo, seu mapa estará vazio, sem nenhuma marcação. Nessa hora, a única coisa que você tem a fazer é procurar um prédio ou estrutura bem alta para dar uma olhada na região. Lá em cima, basta apertar o botão de visão para habilitar as indicações no mapa. Essa é a única maneira de identificar tudo e encontrar as pistas para a sua investigação.

Save Citizens
Essas são pessoas que estão passando por dificuldade no meio da rua. Os soldados templários, por algum motivo, as estão torturando. Ao passar por elas, um alerta aparece no canto esquerdo inferior. Altair precisa eliminar todos os soldados que estão no local e depois conversar com a pessoa que foi salva para fazer com que as outras se tornem suas aliadas. As missões Save Citizens são completamente opcionais.

Flags
São bandeiras espalhadas por todos os cantos das cidades do Oriente Médio. A quantidade espalhada pelos cenários é absurda, chegando a um total de 480 no jogo inteiro. Além de colecionáveis, cada vez que você pega uma delas, sua energia é automaticamente restaurada ao máximo.

Assassin´s Bureau
Cada uma das cidades possui uma agência de assassinos. Depois de coletar as pistas das investigações, cabe a você ir a essa "entidade" para pegar a autorização e executar o seu alvo. É o líder deste local que vai passar a localização de cada um dos nove alvos que você precisa encontrar no jogo. Só é possível entrar nessas agências pelo telhado e, mesmo assim, só quando você não está sendo perseguido por nenhum soldado persistente.

Pistas
São seis pistas espalhadas em cada um das cidades. Você precisa encontrar de duas a três delas para conseguir descobrir o paradeiro do seu alvo. Essas pistas podem ser conquistadas por meio de vários métodos. Veja o quadro "Sistema de espionagem" na página 150.



uma pista que revela uma maneira de entrar no distrito. Junte-se ao grupo de religiosos que está rezando e imite-os para entrar no distrito de Damascus. Procure os View Points para achar os alvos da sua investigação.

INVESTIGANDO O PARADEIRO DE TAMIR

11. Pista A: Espionagem. Vá até a área indicada e encontre os três homens que estão conversando em frente a uma escadaria onde há outro homem fazendo um discurso. Sente no banco em frente ao homem e use a visão em primeira pessoa para espionar.

12. Pista B: Furto. Vá até o local onde existe uma fonte e passe entre vários lances de escadas. Use sua visão para identificar o seu alvo de investigação. Aguarde a conversa terminar, aproxime-se e execute o roubo.

13. Pista C: Espionagem. Siga até o local entre as barracas dos comerciantes, sente-se no banco que está na sombra e observe os dois homens conversando sob a estrutura de madeira – escute a conversa.

14. Pista D: Furto. Desça na viela, siga pelo lado direito e passe pelos guardas. Fique atento à conversa e use a visão especial para identificar o seu alvo. Siga-o de perto e roube a bolsa assim que ele vacilar.

15. Pista E: Espionagem. Mais uma vez você é obrigado a espionar alguém em uma região onde existe uma fonte no centro. Sente-se no banco em frente à fonte e só fique atento para escutar a conversa.

APRENDA, FISHER

O clima de espionagem é composto por momentos em que você precisa ouvir uma determinada conversa pública sem atrair atenção indevida ou, como você pode ver na ilustração à esquerda, é desafiado a eliminar um alvo de forma "limpa" e silenciosa. Quando você consegue assassinar um alvo do modo correto, Altair pode abandonar a cena do crime antes mesmo que alguém perceba o que aconteceu e alerte as autoridades legais. Esse é o objetivo máximo de um assassino da seita de Altair: ser uma sombra letal. Este sistema de assassinatos e camuflagem entre as pessoas, em plena luz do dia, certamente vai influenciar o game *Splinter Cell: Conviction*, o próximo episódio da famosa série do espião Sam Fisher. Também produzido pela Ubisoft, *Conviction* vai rolar em cenários abertos e repletos de pessoas, em plena luz do dia, exatamente como em *Assassin´s Creed*. Só não espere ver o espião norte-americano pendurado em tudo quanto é parede.

16. Pista F: Interrogatório. Seu alvo está sob outra estrutura de madeira. O problema é que o lugar é protegido por dois guardas. Espere o homem acabar com o discurso furado dele. Assim que isso acontecer, ele vai entrar em uma viela em frente ao local, aproveite para segui-lo e sentar o porrete no pobre coitado.

HORA DE ELIMINAR TAMIR

17. Vá até a agência de assassinos.Só é possível entrar no prédio pelo telhado do local. Desça e fale com o líder. Ele vai



entregar a você um instrumento que autoriza a execução de Tamir. Saia da loja e siga até o local onde o alvo está localizado.

Ao chegar ao local, observe a atrocidade que Tamir vai cometer e, em seguida, persiga o mesmo até que ele esteja sozinho. Acerte um golpe certeiro e depois corra para



o lado direito. Escale a parede do fundo, suba nas vigas, corra por elas no alto e pule direto no carrinho de feno. Com a barra limpa, vá até a agência de assassinos para entregar o DNA da vítima.

Memory Block Tree

ANIMUS

18. Converse algumas vezes com Lucy e depois vá para o quarto dormir. No outro dia de manhã, saia e fale com o doutor. Depois, volte à maca e se prepare para a próxima missão. De volta ao templo, fale novamente com Mualim e ganhe novas habilidades. Saia do local e escolha o seu próximo alvo para dar continuidade à aventura.

ACRE: POOR DISTRICT

19. Ao investigar o paradeiro de Garnier Naplouse, ajude a mulher que está sendo atacada por alguns soldados no lado esquerdo da estrada. Elimine-os, fale com ela e junte-se ao grupo que está rezando e entre camuflado no distrito de Acre. A primeira coisa a fazer é procurar alguns View Points para localizar seus objetivos.

20. Pista 1: Informante. Esse é o novo modo de conseguir uma pista. Você vai encontrar um informante e ele vai lhe propor uma tarefa para que você consiga a informação de que precisa. Nesta missão, o informante vai pedir que você colete 20 bandeiras brancas em, no máximo, três minutos. Elas estão nos lugares mais complicados, mais seguem um circuito. Identifique-as no mapa no canto inferior direito e prossiga.

21. Pista 2: Furto. Aproxime-se do beco e fique na esquina esperando os dois homens terminarem a conversa. Siga-os de perto e furte a bolsa que em deles carrega.

22. Pista 3: Espionagem. Na praça com árvores secas, sente-se no banco e aguarde o fim da conversa.

23. Pista 4: Informante. Fale com o informante que está escondido atrás do prédio. Ele vai pedir para que você elimine o cavaleiro templário que está entre os prédios. Volte rapidamente e comunique que a missão foi cumprida, caso contrário, seu informante pode ser eliminado.

24. Pista 5: Interrogatório. Siga até a praça e observe o homem que está na frente da porta. Desfira alguns golpes até ele soltar a língua.

25. Pista 6 - Furto. A única maneira de encontrar o homem é entrar pelo telhado do prédio e esperar terminar a conversa. Aproxime-se e passe a mão na sacolinha dele.

ELIMINE GARNIER NAPLOUSE

26. Vá até a agência de assassinos. Assim como na cidade anterior, aqui só é possível entrar na agência pelo telhado. Desça e converse com o líder atrás do balcão para pegar a autorização para executar Naplouse. Siga até pátio onde seu alvo está (8). Use o grupo de seminaristas para entrar fingindo que está rezando. Acompanhe a seqüência na frente do hospital e entre pelo lado esquerdo. Siga pela lateral fingindo que está rezando e use sua visão para localizar seu alvo – a cor da aura dele é amarela. Aproxime-se e tome cuidado com os loucos. Execute o golpe certeiro, suba nas vigas e escape pela janela no alto.

JERUSALEM: RICH DISTRICT

27. Investigue o paradeiro de Talal. Na



entrada de Jerusalém, vire à direita e entre no terreno ao lado. Ajude o senhor importunado por soldados. Elimine-os e volte à entrada. Infiltre-se entre os seminaristas e prossiga.

28. Pista 1- Espionagem. Siga até as proximidades do local e se infiltre no grupo



TEMPLÁRIOS
Os corifeus do grupo religioso que tentava levar o cristianismo ao maior número de regiões possível, mesmo que isso fosse feito na base da imposição. No jogo, eles fazem parte dos seus principais alvos.

de seminaristas na parte de trás da igreja. Entre com eles e sente no bando do lado direito. Observe os dois homens conversando na área do centro e preste atenção na conversa deles.
29. Pista 2: Informante. Encontre o informante entre os pilares. Ele vai solicitar dois favores em troca da sua informação. Existem dois alvos e eliminá-los não é complicado, basta se aproximar e atacar com golpes certeiros.
30. Pista 3: Interrogatório. Vá até a frente do palanque e espere o rapaz terminar o falatório. Depois você já sabe o que fazer: acabe com ele sem fazer alarde.
31. Pista 4: Informante. Este é mais um informante pidão. Ele pede que você pegue



18 bandeiras espalhadas pelo local para passar a informação de que você precisa.
32. Pista 5: Furto. Siga até a praça e espere o momento certo para passar a mão na bolsinha do homem distraído.
33. Pista 6: Furto. Siga para a região pelos telhados, desça e espere a conversa terminar. Pegue-o desprevenido e roube a sacolinha dele.

HORA DE ELIMINAR TALAL
34. Mais uma vez, vá até a agência de assassinos. Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar Talal. O seu alvo está próximo ao local por onde você entrou na cidade. Siga até lá e entre no prédio, uma porta será fechada atrás de você. Vá até o fundo da sala e espere a grade abrir.
35. Entre na nova sala para cair em uma armadilha obrigatória. Elimine todos os guardas do andar inferior e suba pelo primeiro lance de escadas. Jogue o arqueiro para baixo e suba o novo lance. Saia em perseguição a Talal. Não tenha dó: mande porrada para cima do baixinho.

Memory Block Four

ANIMUS
36. Converse algumas vezes com Lucy e vá dormir no quarto. Dê uma olhada no seu guarda-roupa para pegar um código que será utilizado mais tarde. Deite e durma um pouco.

No outro dia, depois de uma conversa com o doutor, siga-o. Antes de partir para a próxima aventura, vá atrás do doutor, aproxime-se e pegue do bolso dele o cartão de acesso que permite voltar às suas memórias.
37. Volte à cama e prossiga o jogo. Valem dois lembretes aqui. Deste momento em diante você tem a capacidade de selecionar o seu destino, basta chegar ao portão do local e indicar no menu para onde você



deseja ir. O outro é que agora as investigações exigem pelo menos três pistas.

DAMASCUS: RICH DISTRICT
INVESTIGANDO O PARADEIRO DE ABU'L NUQOUD
38. Ao chegar à entrada de Damascus, vire à direita e entre no terreno. Ajude o senhor das garras dos cinco soldados. Elimine-os e volte à entrada. Infiltre-se no grupo de seminaristas e siga em frente. Vá até a agência e o homem vai falar que o assassino está no distrito rico da cidade (Rich District). Siga até lá e procure um prédio alto para ser o seu primeiro View Point. Repita os procedimentos das outras fases para liberar o mapa.
39. Pista 1: Espionagem. A pista está ao lado do rio. Procure o banco e observe os dois homens atrás dos prédios da direita.
40. Pista 2: Espionagem. Vá até a praça e observe os dois homens ao fundo, ao lado do local onde existe outro homem fazendo um discurso para um grupo. Sente-se no banco e escute a conversa para concluir. ▶

TUTORIAL

O jogo começa com um monte de ações desconexas, basta esperar alguns segundos e tudo vai passar. De volta ao laboratório, escute as instruções até Altair voltar a deitar. Dentro da área de realidade virtual, entre no modo de primeira pessoa e gire a câmera para ver o ambiente. Observe os comandos que aparecem do lado esquerdo da tela, mantenha o botão de empurrão apertado para passar pelo meio da multidão. Agarre o inimigo à sua frente e jogue-o na luz. O próximo passo é correr e chegar antes do inimigo ao portal branco. Elimine o soldado que está em frente à escada, depois suba por ela e esconda-se no jardim no alto. Saia de lá depois que o outro soldado desistir de procurar você. Passe pela nova leva de guardas com o botão de reza apertado, até chegar novamente ao portal. Aperte o botão de primeira pessoa para ver a aura da população.



41. Pista 3: Informante. Encontre-se com o informante (3): ele está em frente à porta verde. Ele vai pedir que você elimine dois inimigos em três minutos. Suba pela escada do lado direito e entre no mercado pelo teto. Elimine os dois alvos e volte correndo, mas sem chamar a atenção dos soldados. Isto encerra esta parte da missão.
42. Pista 4: Furto. Volte à região do mercado e observe os dois homens conversando na esquina. Pegue a bolsinha quando ele vacilar.
43. Pista 5: Interrogatório. Corra até o palanque e espere o homem terminar o sermão. Acerte-o antes que ele tente passar pelos guardas, caso contrário você vai perdê-lo.
44. Pista 6: Informante. Fale com o informante e colete as 20 bandeiras.

ABU'L NUQOUD
45. Mais uma vez, vá até a agência de assassinos. Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas Abu'l Nuqoud. O seu alvo está em um lugar bem vigiado. Para entrar, pule o muro com grades e passe devagar pelo portão que está entreaberto. Depois que as pessoas começarem a correr, siga para o lado esquerdo e escale a coluna vermelha. No alto, pule para a direita, elimine o arqueiro que o avistou e escale o prédio principal. Posicione-se em cima da viga onde Nugoud está e pule para eliminá-lo. Volte à agência, converse com o líder e volte ao Masyaf para ganhar habilidades.

ACRE: RICH DISTRICT
O PARADEIRO DE WILLIAM DE MONTFERRAT
46. Entre na região de Acre com cuidado entre os seminaristas para passar pelos guardas. Siga até a agência e fale com o líder para descobrir que William está morando na região rica de Acre. Siga até lá e procure um prédio alto para ser o seu primeiro View Point.
47. Pista 1: Informante. Ele está atrás das caixas. Corra até lá, converse com ele e elimine os dois alvos que ele indicou.
48. Pista 2: Furto. Entre na área reservada por meio do telhado da estrutura. Pegue o homem quando ele estiver desprevenido.
49. Pista 3: Interrogátorio. Vá à frente das escadas da igreja. Espere ele terminar o discurso e pegue-o. Porém, algumas pessoas vão ajudá-lo, então bata em todos.
50. Pista 4: Informante. Este é mais um informante que pede uma coleção de 20 bandeirinhas. Não se preocupe, pois esse é o circuito mais fácil do jogo.



51. Pista 5: Furto. A dupla está conversando em frente a dois guardas, espere o alvo se distanciar do local e roube a bolsa dele.
52. Pista 6: Furto. O alvo está abaixo da escadaria. Espere o término da conversa com o soldado e parta para cima dele para roubá-lo.

ELIMINE WILLIAM DE MONTFERRAT
53. Vá até a agência de assassinos.
Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas William de Monterrat. Observe o vilão sair montado a



cavalo até chegar às muralhas. Vá até lá, suba pela escada do lado esquerdo e suba nas muralhas. Elimine o guarda e espere William terminar o discurso para acabar com os guardas. Desça com cuidado e elimine-o. Suba pela plataforma de madeira e corra para fugir até a agência.

JERUSALEM: POOR DISTRICT
INVESTIGUE A PARADEIRO DE MAJD ADDIN
54. Entre em Jerusalém e vá direto para a agência. Você descobre que Majd Addin está no distrito pobre da região. Siga até lá e procure um prédio alto (nesta região, os edifícios não são tão altos) para ver seu primeiro View Point.
55. Pista 1: Furto. Assim que encontrar a dupla, espere o alvo ficar sozinho.
56. Pista 2: Furto. A dupla está do lado direito do mercado de tapetes. Espere os dois terminarem a conversa e pegue o item



CAVALGANDO
Os cavalos são o meio de transporte da época, porém, você só usa os animais para viajar entre uma cidade e outra. O bacana é a possibilidade de descer a espadada nos guardas mesmo no lombo do bicho.

antes que a vítima passe pelos soldados – seja rápido e preciso para executar a tarefa.
57. Pista 3: Informante. Fale com o seu informante. Ele pede a cabeça de duas vítimas, faça o serviço sem chamar atenção.
58. Pista 4: Interrogatório. Vá até o palanque improvisado e espere até que o alvo desça e acabe com ele.
59. Pista 5: Informante. Fale com o seu informante que está em um canto, ao lado do banco, e esse também pede a cabeça de três vítimas. Tenha cautela, pois os três alvos estão muito próximos.
60. Pista 6: Espionagem. Sente-se no banco que está no beco e escute a conversa da dupla em frente.

ELIMINE MAJD ADDIN
61. Vá até a agência de assassinos. Fale com o líder para receber a autorização para eliminar Majd Addin. Espere Addin terminar o discurso, passe pelo meio da multidão até chegar ao lado direito da tela. Encontre o grupo de seminaristas e, quando estiver na frente do palanque, suba e dê um golpe certeiro em Addin. Volte à agência.



Memory Block Five

ANIMUS
62. Converse rapidamente com Lucy, vá para o quarto e acorde disposto para mais um dia de batalha. De volta a Masyaf, converse com Mualim para receber a nova missão: eliminar dois alvos, um no Acre e outro em Damascus. Vá primeiro a Damascus.



DAMASCUS: MIDDLE DISTRICT
INVESTIGUE O PARADEIRO DE JUBAIR AL HAKIM
63. Vá para a agência e converse com o líder local. Seu alvo está no Middle District. Siga até lá, faça o reconhecimento nos View Points e depois parta para cima das pistas.

SISTEMA DE INVESTIGAÇÃO

Para encontrar o paradeiro dos alvos que estão na sua lista, é necessário fazer algumas tarefas. Veja quais são:

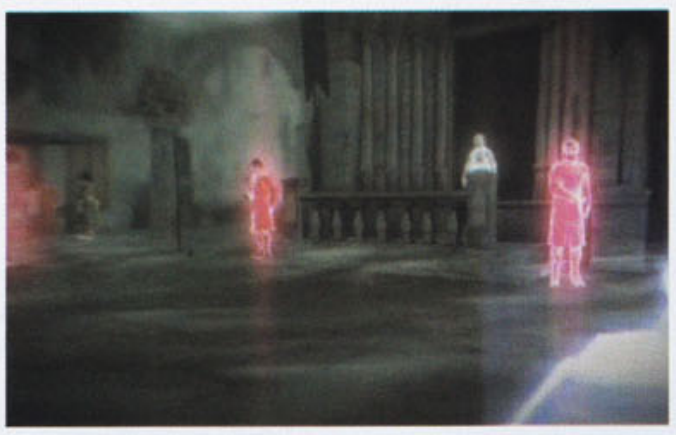
Eavesdropping
A pista mais fácil de conquistar. Basta chegar ao local, usar sua visão para localizar a pessoa de aura branca. Encontre um banco, sente-se e aperte o gatilho esquerdo para ouvir a conversa.

Pickpocket
Para cumprir esta tarefa, é necessário ter mão leve. Aproxime-se da vítima (ela sempre está conversando com alguém). Espere até que eles parem de conversar, trave a mira no alvo e, quando ele estiver distraído, puxe a bolsa dele.

Interrogation
São pessoas que estão fazendo algum tipo de discurso e sabem demais. Espere o alvo sair do meio da multidão, persiga o sujeito até um canto afastado e acerte uma seqüência de porradas nele e só pare quando ele começar a falar. Sutileza? Nada disso.

Informer
São informantes escondidos nos becos das cidades. Eles possuem informações cruciais para ajudar você a encontrar seus inimigos, porém eles sempre querem algo em troca. Geralmente, pedem para que você elimine inimigos, mas alguns também exigem um teste físico e solicitam que Altair recolha bandeiras espalhadas pelo cenário.

64. Pista 1: Informante. Fale com o seu informante e ele vai desafiá-lo a eliminar três alvos em menos de três minutos. Todos os alvos estão próximos, então o limite de tempo não será problema.
65. Pista 2: Furto. Vá ao local ao lado da primeira pista. Espere o rapaz bobear e pegue a bolsa dele.
66. Pista 3: Interrogátorio. Vá em frente à igreja e espere o alvo terminar e ataque antes que ele sai do local.
65. Pista 4: Informante. Este informante vai dar apenas cinco minutos para que você elimine quatro inimigos. Não é uma tarefa complicada, mas você precisa tomar muito cuidado com os guardas. Caminhe rezando sempre para não despertar atenção alheia.
66. Pista 5: Furto. Aproxime-se e fique próximo ao muro. Dois homens estão conversando, mas



o seu alvo está ao fundo: espere eles saírem e pegue apenas o rapaz que ficou para trás.
67. Pista 6: Espionagem. Siga até a praça e sente-se no banco para ouvir a conversa.

ELIMINE JUBAIR AL HAKIM
68. Vá até a agência de assassinos. Fale com o líder do local e, depois de uma longa conversa, receba a autorização para eliminar de uma vez por todas Jubair Al hakim.
69. A única maneira de chegar até Jubair é pelo telhado do local. Dê a volta no local, desça pela escada. Assista ao povo na queima de vários objetos até que o seu alvo apareça.
70. Sua gangue vai multiplicar-se e surgem vários pontos no mapa. Não se engane: o seu alvo principal foi para o sudoeste. Corra até lá, desça pelo telhado e, quando ele estiver de costas, desça e execute-o. Retorne à agência e vá a Masyaf para encarar a próxima missão.

ACRE: MIDDLE DISTRICT
ANIMUS
71. Converse com Lucy até que a porta do seu quarto seja liberada. Durma e volte rapidamente para outro dia de lembranças.

INVESTIGUE O PARADEIRO DE JUBAIR AL HAKIM
72. Vá direto para a agência e converse com o líder local. Seu alvo está em Middle District. Siga até lá, faça o reconhecimento por meio dos View Points e vá atrás das pistas que vão revelar o esconderijo do seu alvo.
73. Pista 1: Espionagem. Entre no corredor estreito. Espere chegar o momento certo e sente-se no banco para ouvir a conversa da dupla de soldados.
74. Pista 2: Informante. O cara é exigente e pede a cabeça de cinco inimigos em quatro minutos. Corra e não bata em nenhum guarda.
75. Pista 3: Informante. Este informante pede menos inimigos, mas também tira um minuto do seu tempo, ou seja, corra muito.
76. Pista 4: Interrogatório. Desta vez, a vítima está no jardim. Espere ela terminar de falar e arrebente com a cara dela.
77. Pista 5: Furto. Espere que o idoso termine de falar com os guardas e vá atrás dele. Tome cuidado com o bêbado, pois ele pode empurrar você e denunciar sua presença.
78. Pista 6: Furto. Espere o homem terminar de conversar. O procedimento é o mesmo de sempre, porém, é necessário tomar cuidado com as mulheres que ficam pedindo esmola, pois elas atrapalham. ▶





ELIMINE SIBRAND

79. Vá até a agência de assassinos. Fale com o líder e receba a autorização para eliminar Sibrand. Ele está no porto. Siga até lá e acompanhe tudo do alto da escada. Quando ele sair, vá pela passagem do meio (a que leva aos barcos). Pule nos dois barcos ao fundo e nas toras de madeira em frente ao barco principal. Suba na lateral do barco e espere Sibrand se aproximar. Suba e pegue-o pelas costas.

Memory Block Six

ANIMUS

80. O procedimento é o mesmo. Entre com cautela na cidade e vá até a agência para descobrir o paradeiro de Sibrand. O líder informa que ele está em Middle District.

JERUSALEM: MIDDLE DISTRICT
ROBERT DE SABLE

81. A rotina é a mesma: entre com cautela na cidade e vá até a agência para descobrir o paradeiro de Robert De Sable. O líder informa que ele está em Middle District.



82. Pista 1: Espionagem. Não vacile: sente no banco e espere a conversa terminar,

83. Pista 2: Furto. Invada o local pelo alto da construção, pois as portas estão

ENTENDA O SISTEMA DE ESPIONAGEM

Para desempenhar um bom trabalho, é necessário dominar todos os sistemas disponíveis para ajudar Altair. Confira quais são eles:

Armas

Altair tem quatro tipos de ataques. Escolha o seu:

- **Punhos:** é a famosa porrada. Apesar de rápido, este é o ataque mais fraco e, por isso, é pouco eficiente. Evite utilizá-lo.
- **Espada:** a lâmina da espada de Altair é poderosa e capaz de dar cabo de vários inimigos. Esta arma proporciona os momentos de maior ação, com belíssimas animações e coreografias.
- **Adaga:** apesar do curto alcance no combate corpo a corpo, as adagas podem ser arremessadas nos inimigos a distância.
- **Lâmina oculta:** esta é a melhor e mais letal arma de Altair. É uma engenhoca instalada no braço do assassino e sai justamente através do espaço criado pelo dedo amputado do protagonista.

Visão em primeira pessoa

Permite identificar as pessoas por meio da cor de suas auras. São elas:

- **Azul:** aliados. Essas pessoas ajudam você a se esconder.
- **Vermelho:** soldados inimigos.
- **Branco:** objetivos secundários.
- **Dourado:** objetivo principal, esses são os seus inimigos da lista.

Esconde-esconde

Depois de executar alguma vítima ou esbarrar na pessoa errada, sua barra de status é elevada ao máximo, ficando na cor vermelha. Nesse momento, sua única alternativa é conseguir fugir das vistas dos inimigos. Quando esse status passar para amarelo, é hora de procurar um disfarce e esperar tudo voltar ao verde. Confira os esconderijos e as condições para usá-los:

- **Jardim:** estão localizados no alto das construções. É possível entrar pelos quatro lados destes cercados, desde que ninguém veja você entrando no local.
- **Monte de feno:** há vários montes espalhados pela cidade. Se seu status já estiver amarelo, basta correr na direção dele e se esconder completamente.
- **Bancos:** esses bancos estão em vários locais da cidade, sempre com duas pessoas sentadas. Aproxime-se e sente no meio. Se você passar correndo por esses locais, as pessoas simplesmente vão se levantar e sair. Vá com calma.
- **Seminaristas:** são grupos com quatro religiosos, todos vestidos de branco. Basta se aproximar rezando para que eles deixem você se esconder no centro da roda.

vigiadas. Desça e pegue a bolsa do sujeito – tome cuidado com os loucos e roube antes que o seu alvo saia do local.
84. Pista 3: Informante. Este é mais um informante folgado que pede as cabeças de cinco inimigos em cinco minutos.
85. Pista 4: Informante. Este informante exige que você elimine três inimigos ao lado do prédio cheio de guardas. Cuidado para não causar alarde ou terá que começar tudo novamente.
86. Pista 5: Interrogatório. Acabe com o sujeito assim que ele descer do palanque.
87. Pista 6: Furto. Esta missão é fácil. A vítima é um templário vestido de branco. Espere ele olhar para trás pela primeira vez e parta para cima dele.

ELIMINE ROBERT DE SABLE

88. Vá até a agência de assassinos para descobrir o paradeiro de Robert. Vá até o prédio indicado e invada o local pelo muro do



lado direito. Depois de assistir à briga, você não vai chegar até Robert, pois ele e os companheiros templários vão tentar pegar você. Elimine-os e tenha cuidado para nunca ficar no centro da roda. Use a parede para não ser cercado. Quando sobrar só Robert, acerte alguns golpes e, na hora de acabar com ele, Altair descobre que esse não é o verdadeiro Robert.

89. Volte à agência para descobrir o paradeiro do verdadeiro Robert. Ele indica que o alvo está em um vilarejo chamado Arsuf, próximo à cidade de Acre. Volte ao mapa do reino (Kingdom) e vá até Arsuf, indicado com destaque no mapa do game.
Suba pelo morro passando por todas as barreiras com vários templários. No topo você vai encontrar o último grupo, fale com todos e parta para a pancadaria. Quando eles estiveram caídos, Robert vai aparecer e você terá um confronto direto com ele. A briga não é difícil, use somente contra-ataques.

Memory Block Seven

ANIMUS

90. Assim que o doutor entrar no quarto do lado direito, fale duas vezes com Lucy para liberar a porta do seu quarto. Durma e, no dia seguinte, volte para as lembranças.

EM BUSCA DO VERDADEIRO ROBERT DE SABLE

91. Suba em direção ao templo. Elimine os soldados em frente à entrada principal e passe pela multidão. Na batalha contra o mentor, evite as ilusões.

A LISTA

92. Destrua novamente os nove inimigos da lista. Evite os ataques diretos e aguarde para acertar os contragolpes. Caso a situação complique, guarde a espada e corra pelo cenário para recuperar a sua energia.

OS NOVE

93. Você não precisa eliminar todos os clones, afaste-se deles e use sua visão para localizar o alvo dourado. Elimine-o e os outros somem.



MUALIM

94. Agora ele vai partir para o confronto direto. Toda vez que você o acerta, ele simplesmente some e cobre a tela com uma névoa. Basta dar uma olhada ao redor e avistar o brilho dourado. Repita o procedimento de quatro a cinco vezes para finalmente eliminá-lo.

ANIMUS

95. De volta ao laboratório, assim que Desmond ficar sozinho, use a visão em primeira pessoa para ver os símbolos nas paredes e no chão. Siga até o seu quarto e use novamente a visão para olhar os símbolos atrás da cabeceira da cama e ver os créditos. Não parece um final de videogame, mas é. ■



ARQUITETURA
Esqueça um pouco das missões e repare com atenção aos detalhes artísticos de *Assassin's Creed*. A reconstrução das cidades é de encher os olhos, com detalhes mais fiéis que muito livro de História por aí.

Dicas de bandeja

Localização de bandeiras e templários. Agora que você terminou o jogo, saiba onde estão os itens secretos

Nelson Alves Jr.
Ilustrações: Makotron

São centenas de bandeiras e 60 cavaleiros templários escondidos pelos cafundós da Terra Santa. Antes de arrancar os cabelos, siga as indicações nos mapas para aumentar facilmente o gamerscore.

Bandeiras

Templários

MASYAF

Assassin Flags - 20

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Entre o parapeito e a parede do Garden of Paradise
2. Sobre o pilar do Garden of Paradise
3. Na biblioteca, no primeiro andar
4. No chão, a noroeste do pátio
5. No último piso da torre, perto da plataforma
6. Na saliência a norte do pátio
7. No topo da escada perto da torre
8. Na sacada de frente para o rio
9. No chão, do lado nordeste do prédio de frente para o rio
10. No topo da torre
11. No telhado do prédio
12. No telhado, perto de um tapete laranja
13. No alto da escada próxima do banco
14. Perto do muro
15. No telhado do prédio
16. No chão, escondida por uma mureta
17. Entre os dois prédios e o despenhadeiro
18. Perto do monte de feno, no telhado do prédio
19. No alto da escada, no lado oeste do prédio
20. Atrás do prédio





DAMASCUS POOR DISTRICT

Saracen Flags - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Em um barco no canal
2. Na viga saliente no muro da cidade
3. Em um barco perto da entrada da cidade
4. No alto do mirante, ao sul da estrada para Damasco
5. No telhado da mesquita
6. No chão, na viela
7. No topo das escadas
8. Na viga que conecta os prédios
9. No telhado da viela com os mercadores
10. No jardim do pátio
11. No telhado
12. No segundo desnível do prédio
13. No chão, no centro da passagem
14. No chão, escondido por um muro alto
15. No chão, na viela
16. No segundo desnível, no telhado curvado
17. Nas vigas do corredor
18. No segundo andar, sobre um banco
19. No alto do mastro
20. No chão
21. No telhado
22. No telhado
23. A leste do Assassin's Bureau
24. Em uma alcova coberta, a sul da viela
25. No toldo de madeira
26. Na viela ao norte das escadas
27. Perto da mureta
28. No caminho elevado, próximo da passagem principal
29. No telhado da mesquita
30. No toldo de madeira
31. No primeiro andar do telhado dos prédios
32. No chão
33. Acima das escadas

DAMASCUS MIDDLE DISTRICT

Saracen Flags - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Em um átrio ao norte do pátio
2. No telhado, desça pela menor escada a nordeste
3. Sobre a plataforma
4. Na alcova ao sul do caminho principal
5. No telhado do prédio
6. No toldo, no muro da mesquita
7. No telhado, cercado por muros altos
8. No chão
9. No piso inferior da passagem
10. No suporte que interliga os telhados
11. Acima do toldo, do lado de fora do muro
12. No telhado, escondido por algumas caixas
13. Em um átrio
14. Na pedra redonda, escondida pelo muro
15. No primeiro andar do mosteiro
16. No telhado do prédio
17. No telhado, entre as quatro abóbadas
18. No chão, no pátio murado
19. No telhado do prédio
20. Na sacada de madeira
21. No átrio
22. No telhado
23. No pé das escadas
24. Escale os andaimes de madeira
25. No telhado
26. No pátio
27. No primeiro andar do prédio
28. No telhado do prédio
29. No topo da torre ornamentada
30. No átrio
31. No telhado, escondida pelas sombras das caixas
32. No chão, próxima da mureta
33. No telhado do prédio

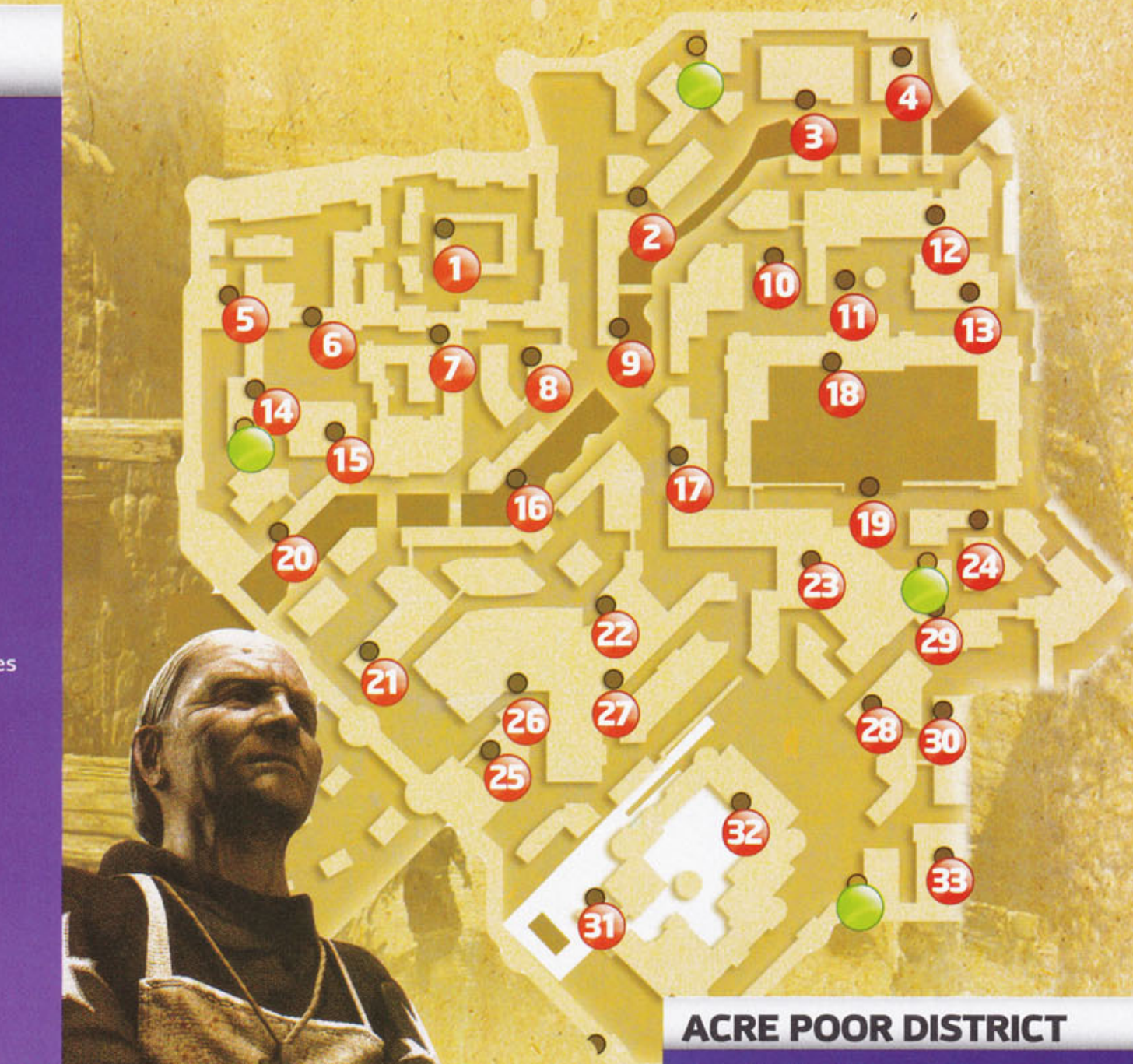


DAMASCUS RICH DISTRICT

Saracen Flags - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. No chão
2. Na plataforma da estrada
3. No topo do prédio
4. No pátio
5. No toldo
6. Na viga acima dos guardas
7. Na viela
8. No telhado
9. No toldo acima do canal
10. No telhado do prédio
11. No mais alto dos três pilares
12. Na viela, entre duas escadas
13. No átrio
14. No telhado, na área murada
15. No átrio
16. No final da ponte
17. Na rua, próxima ao vendedor de tapetes
18. Na parte de trás da mesquita, no segundo andar
19. Acima da abóbada da mesquita
20. No chão, perto das palmeiras
21. Acima da entrada, na viga
22. No chão, perto de uma palmeira
23. No telhado
24. No pátio
25. No terceiro piso de um pátio murado
26. Na viga acima dos mercadores
27. Em uma alcova, no chão
28. No telhado
29. Em uma alcova, no chão
30. No segundo piso do pátio
31. No pátio da mesquita, na plataforma
32. Entre os dois domos da mesquita
33. No átrio



ACRE POOR DISTRICT

Hospitalier Flags - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Na plataforma de madeira
2. Em um aposento destruído
3. Em um esquina, perto de alguns corpos
4. No telhado
5. No telhado do Hospitalier Fortress
6. No alto da fonte
7. Na plataforma de madeira
8. Na viela
9. Nos arbustos, entre o banco e as caixas
10. No telhado da igreja
11. Na esquina da viela
12. No prédio queimado
13. Na alcova, atrás da escada, escondida nas sombras
14. No prédio queimado, acima do trajeto
15. Perto da torre
16. Na viela
17. Escondida no canto
18. No telhado de madeira
19. Em uma plataforma dentro do mercado
20. No caminho, dentro do mercado
21. Dentro de um cubículo sobre o percurso
22. Dentro do domo quebrado
23. Na esquina, perto do muro, na base da escada
24. Na borda de madeira, do lado de fora do muro
25. No telhado
26. Na viga de madeira
27. Dentro de um aposentado queimado
28. No chão
29. No telhado
30. No telhado
31. Na viga de madeira
32. Em um canto com uma escada
33. No telhado, perto do Bureau





ACRE MIDDLE DISTRICT

Teutonic Flags - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Na plataforma de Madeira
2. No topo de prédio
3. No chão
4. Perto do vestíbulo
5. Depois do portão, à esquerda
6. No topo do pilar
7. No alto de uma torre de vigia
8. No telhado
9. À esquerda do portão
10. Acima da abóbada
11. Dentro do prédio queimado
12. Na borda, atrás da igreja
13. Dentro do prédio queimado
14. No telhado
15. Escondida no canto do telhado
16. No chão
17. No arco que cruza o percurso
18. No telhado da igreja
19. Na base das rochas
20. No caminho de madeira
21. Na tora de madeira
22. Acima das celas, perto do porto
23. No telhado, perto do domo
24. No final da viela
25. Na passarela de madeira
26. No topo do arco de madeira
27. No topo da viga
28. Na viela
29. No arco de madeira acima do percurso
30. No telhado
31. No canto do telhado
32. No telhado
33. No alto da torre

ACRE RICH DISTRICT

Templar Flags - 34

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. No telhado
2. Na borda acima do caminho
3. No telhado
4. Na esquina do pátio
5. Na esquina
6. No alto da fonte
7. No telhado, perto do domo
8. Em uma alcova
9. Na saliência próxima do estreito caminho
10. No telhado
11. Na base da fonte
12. Na madeira suspensa
13. Ao norte da torre
14. No telhado
15. No telhado
16. Do lado de fora do muro, na borda
17. Na borda do lado noroeste da catedral
18. Na borda do lado oeste da catedral
19. No meio do pátio
20. Dentro e à esquerda da passagem
21. Na esquina, próxima do mercador
22. Na esquina perto da catedral
23. No alto da catedral
24. No topo do muro
25. Em uma borda do lado de fora do muro
26. Em um telhado pontudo
27. No topo do arco
28. No telhado
29. No telhado
30. No segundo nível, perto dos barris
31. Em uma borda do muro do castelo
32. Em uma plataforma de madeira, bem acima do chão
33. Em um caminho de frente para o oceano
34. No topo da torre

JERUSALEM POOR DISTRICT

Jerusalem Crosses - 34

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. No telhado
2. No telhado
3. Na madeira suspensa
4. Na madeira suspensa, perto do arco
5. No pátio
6. No telhado
7. Na plataforma perto da escada
8. No topo das escadas
9. Na plataforma de madeira acima do pátio
10. Na viela
11. Na viela
12. Na madeira suspensa
13. Em um buraco no telhado
14. No pátio
15. No pátio
16. Na plataforma
17. Na esquina, escondida pela fumaça
18. Na plataforma acima do percurso
19. No telhado
20. Em um buraco no telhado
21. No topo do mastro
22. Dentro e à esquerda do templo
23. No telhado
24. Na plataforma, perto das gaiolas das galinhas
25. Na varanda
26. No pátio, atrás do banco
27. Embaixo da plataforma, perto dos cestos
28. Acima do percurso, perto da ponte
29. No telhado
30. No telhado
31. Na viela
32. Na área cercada
33. Na beirada de madeira
34. Na beirada de madeira

JERUSALEM MIDDLE DISTRICT

Jerusalem Crosses - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. No telhado da área murada
2. No palanque na esquina
3. Na saliências de madeira, escondida entre os prédios
4. No telhado
5. Na saliência
6. Na saliência
7. No telhado
8. No meio da escada
9. Perto da fonte
10. No topo da saliência
11. Na varanda, no telhado
12. No telhado
13. Na esquina, perto da mesa com o tapete na parede
14. No telhado, escondida pelas caixas
15. Na fonte
16. Na varanda, no telhado
17. Na saliência coberta de planta
18. No arco acima do caminho
19. Na saliência de madeira perto do arco
20. Na varanda
21. No pátio, perto do banco
22. Na viela, sobre a mesa
23. No telhado, na parte escura perto do domo
24. No telhado da igreja
25. Perto das caixas
26. Perto da carroça
27. Na varanda
28. No telhado
29. No topo da fonte
30. No telhado do templo
31. Na plataforma perto da escada
32. No pátio
33. No alto do mastro

JERUSALEM RICH DISTRICT

Jerusalem Crosses - 33

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Na viela, perto da carroça
2. Logo que entrar na igreja, no alto
3. No telhado
4. Na estrutura de madeira
5. No telhado
6. Na estrutura, no pátio
7. Na viela, entre dois prédios
8. No telhado
9. Na viela
10. Na beirada
11. No telhado do mercado
12. No chão, próxima da mesa
13. No telhado com quatro domos
14. No alto do mastro no telhado
15. No telhado
16. Na beirada
17. Na beirada perto do domo
18. Na beirada em cima do pátio
19. Sobre o pilar
20. Na sacada
21. No telhado
22. Perto do mercador
23. Na coluna, no telhado
24. Na viela sem saída
25. Em uma área entre os telhados
26. Em uma varanda
27. Na esquina
28. No topo do arco
29. Em frente ao obelisco
30. No telhado
31. Na viela
32. No telhado
33. No telhado da mesquita



X360/PS3/PC | Assassin's Creed



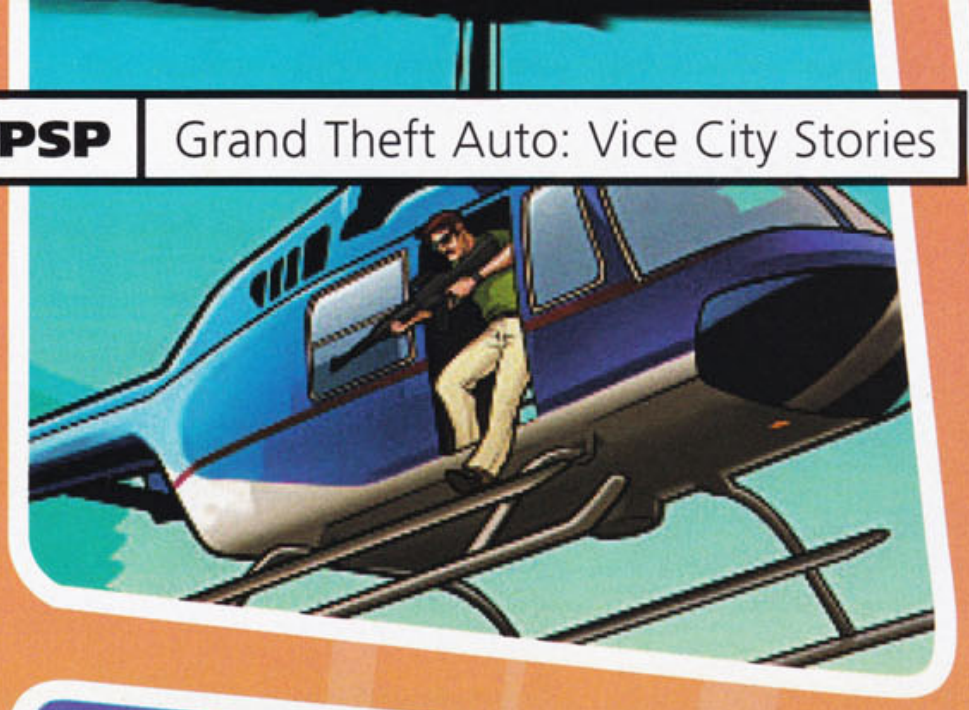


KINGDOM

King Richard Flags - 100

CHECKLIST DAS BANDEIRAS

1. Atrás da carroça
2. No chão, atrás do prédio
3. Em cima da mureta
4. Em cima da chaminé, nas docas
5. No final da doca
6. Na proa do barco
7. No telhado
8. No topo do prédio
9. No topo do prédio
10. Atrás da árvore
11. À esquerda da ponte de madeira
12. Escondida nos arbustos
13. Na rampa, perto do feno
14. Atrás da tenda
15. Lado oeste da torre, no chão
16. No meio das ruínas
17. Atrás do prédio
18. No alto da torre de madeira
19. No alto do pilar
20. Atrás do muro, perto do cavalo
21. Ao lado de fora da torre de madeira
22. No buraco
23. No alto do pilar
24. No meio do campo, perto das lanças
25. No topo da grua
26. No buraco
27. Na cerca
28. Atrás da rocha
29. Na parte inferior da torre
30. Atrás da barraca
31. No topo da torre
32. No alto do prédio
33. Atrás da torre View Point
34. Na plataforma de madeira
35. No alto da torre da esquerda
36. No topo do arco ao sul das ruínas
37. No pilar a norte das ruínas
38. No pilar a norte das ruínas
39. No topo da rocha a norte das ruínas
40. No alto da pedra
41. A sudoeste das ruínas
42. Embaixo da rampa
43. No topo do pilar
44. No meio do campo com os guardas
45. No curral
46. No torre View Point
47. No segundo andar do prédio
48. Na tora de madeira suspensa
49. No prédio abobadado
50. Atrás da torre
51. No topo do prédio
52. No alto da pedra
53. No topo da torre
54. Atrás dos prédios
55. Próximo da torre
56. Atrás do poço
57. Na abóbada do prédio
58. Atrás do domo do prédio
59. No alto do prédio
60. No final do córrego, atrás dos arbustos
61. Atrás da carroça
62. Atrás do prédio com o domo
63. No caminho principal, perto do prédio com o domo
64. No alto do estábulo
65. Na torre da direita
66. Na tora de madeira suspensa
67. Na plataforma em frente aos guardas
68. Atrás da carroça
69. No topo da torre com os guardas
70. No topo da torre com os guardas
71. Acima do estábulo
72. No penhasco ao sul do lago
73. No alto da carroça, perto do lago
74. No barril atrás do prédio
75. Atrás do prédio
76. Na ilhazinha, no meio do riacho
77. No topo da torre
78. No topo do barril
79. Na sacada do View Point
80. No topo da torre
81. Atrás da carroça
82. No alto do prédio
83. Na plataforma de madeira
84. Na ilha no meio do lago
85. Na ruínas do prédio
86. No pátio, atrás dos barris
87. No alto do mastro
88. Na chaminé
89. Atrás da mureta
90. Na plataforma
91. Na saliência
92. No topo do prédio
93. Na base do despenhadeiro
94. Do lado leste da torre
95. No topo do mastro
96. No telhado do prédio
97. No alto da plataforma de madeira
98. No alto da torre com as guardas
99. No topo do View Point
100. Na torre View Point ■









Grand Theft Auto Vice City Stories

Hora de quebrar todas as regras novamente. O clássico Vice City, de PlayStation 2, ganha uma história paralela

Por Danilo Porto Bastos

A série *GTA* volta à metrópole de *Vice City*, mas desta vez o jogador controla Victor Vance, um militar que, após ser expulso do exército, entra em uma jornada no mundo do crime.

Victor é irmão de Lance Vance, um velho conhecido dos que jogaram o *Vice City* original. Claro que, para a alegria dos fãs, Lance não é a única figurinha carimbada que dá as caras nesse novo capítulo de GTA.

A nova aventura também traz novidades, como o jetski e a possibilidade de nadar nas águas da cidade pela primeira vez no PSP e PS2.

FICHA TÉCNICA

- **Plataforma:** PS2/PSP
- **Jogo:** Grand Theft Auto: Vice City Stories
- **Produção:** Rockstar Games
- **Desenvolvimento:** Rockstar Leeds
- **Lançamento:** Março de 2007 (PS2)







Dicas iniciais

• Sempre que seu progresso é gravado, o tempo do jogo é adiantado em seis horas.
• Se a sua energia chegar a zero, você será levado ao hospital mais próximo e suas armas serão confiscadas. Mas você pode pagar para tê-las de volta, basta acessar o símbolo de cadeado. Além de poder pagar um táxi para retornar ao local dos contatos.
• Você pode deixar carros nas garagens antes de salvar. Quando reiniciar o jogo, os carros estarão em perfeitas condições e não será preciso gastar com oficina.
• Quando não estiver cumprindo missões, você pode entrar em suas bases e falar com o gerente para receber tarefas que aumentam seu ranking e rendimentos diários. No quadro, você pode verificar a situação e/ou alterar configurações da base.
• Passe pelas estrelas amarelas para subornar a polícia e diminuir seu nível de procurado.
• Uma maneira bem eficaz de tirar os policiais da sua cola é passar em algum Pay N Spray, localizado no mapa com o símbolo de uma lata de spray vermelho.

Red Ballons

São 99 balões vermelhos escondidos atrás, entre, em cima e até mesmo dentro das construções do jogo. Estão sempre em uma posição mais alta que a sua, por isso só comece a caçá-los após possuir um rifle sniper e o acesso aos helicópteros.

A quantidade de balões destruídos indica o prêmio recebido nas safehouses (esconderijos), além de aumentar sua porcentagem total do jogo.

10 Balões = Pistola
20 Balões = Scorpion (metralhadora SMG)
30 Balões = Stubby Shotgun (espingarda)
40 Balões = Coquetéis Molotov
50 Balões = AK-47 (fuzil)
60 Balões = Armadura
70 Balões = Lança-chamas
80 Balões = Equaliser (pistola "scope")
99 Balões = Minigun (M249)

Unique Jumps

Os saltos não são apenas cenas radicais e fornecem uma boa grana quando executados corretamente. Mas não basta simplesmente passar pelas rampas: elas estão estrategicamente colocadas de frente para algum alvo, que pode ser o telhado de uma casa ou prédio, um contâiner etc.

Quando for executar os saltos, use uma moto ou veículo com alta velocidade e mantenha-se alinhado com a rampa. Se cair no local correto, você receberá uma mensagem e o prêmio em dinheiro.

Rampages

São missões extras com o objetivo de eliminar as gangues de uma região e melhorar a proteção de suas bases locais. Depois de passar pelo símbolo de um Rampage, siga para o esconderijo das gangues e elimine todos os oponentes.

Outros itens

Durante o jogo você encontra vários itens como armaduras, energia e diversos tipos de arma. Alguns deles, principalmente os estabelecimentos, facilitam sua vida.

• Health (coração): recupera energia.
• Armor (colete): proteção contra tiros
• Bribe (estrela): propina que elimina um nível (uma estrela) de perseguição policial.
• Ammu-Nation (revólver): loja de armas. Vão aparecendo no mapa após a conclusão de certas missões.
• Police Station (distintivo): juntamente com o aeroporto, as delegacias são bons locais para visitar quando você precisar de um helicóptero.
• Pay N Spray (lata de spray): as oficinas consertam e mudam a cor de seus veículos, o que despista a polícia.
• Empire Site (prédio): bases de operação disponíveis. Aquelas que você já têm sob seu domínio estão indicadas em azul, e as que ainda estão sob controle inimigo aparecem em cinza. Se o símbolo aparecer pela metade, significa que a base foi atacada e está danificada.

Extras

• Colete extra: conclua 15 missões com uma viatura policial.*
• Energia extra: conclua 15 missões com um helicóptero de resgate.*
• Resistência ao fogo: conclua 15 missões com um carro de bombeiros.*
• Correr sem cansar: conclua 15 missões com uma ambulância.*
• Nadar sem cansar: conclua 15 missões com um bote policial.*
• Táxi especial: conclua 50 missões ou ▶

arrecade $5.000 com um táxi.*
• Veículo blindado: domine todas as 30 bases de operação do jogo.
• Desconto nas lojas Ammu-Nation: complete os desafios do Shooting Range (tiro-ao-alvo ao lado do depósito de Phil, nas docas).
• Pay N Spray gratís: entregue todos os 32 veículos procurados no Civil Asset Forfeiture Impound.**

* Ao entrar em um veículo de trabalho, você pode executar missões extras. As localizações dos alvos e destinos ficam indicadas no mapa.
** Após concluir a missão The Audition, você habilita o Civil Asset Forfeiture Impound, local que compra veículos. Lá, você pode verificar a lista com os veículos procurados, mas não é necessário decorá-la, porque quando você se aproxima de um desses veículos, uma mensagem sempre indica que ele pode ser levado para o depósito. A cada veículo entregue, você recebe um prêmio em dinheiro e aumenta sua porcentagem de realizações no jogo.

Truques

A qualquer momento durante o jogo você pode digitar rapidamente os códigos abaixo, mas fique atento pois os efeitos serão mantidos caso você salve o progresso depois de ativá-los. Por isso, é aconselhável ter um arquivo de gravação separado para o caso de qualquer eventualidade (no PS2, substitua R por R1 e L por L1).

Pacote de armas 1:
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →
Pacote de armas 2:
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →
Pacote de armas 3:
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →
$250.000,00:
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R
Colete:
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R
Energia:
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R
Aumenta nível de perseguição policial:
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●
Nunca ser procurado pela polícia:
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖
Destruir todos os carros:
L, R, R, ←, →, ■, ↓, R
Pedestres malucos:
R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L
Pedestres assassinos:
↓, ▲, ↑, ✖, L, R, L, R
Pedestres armados:
↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲
Motoristas agressivos:
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■



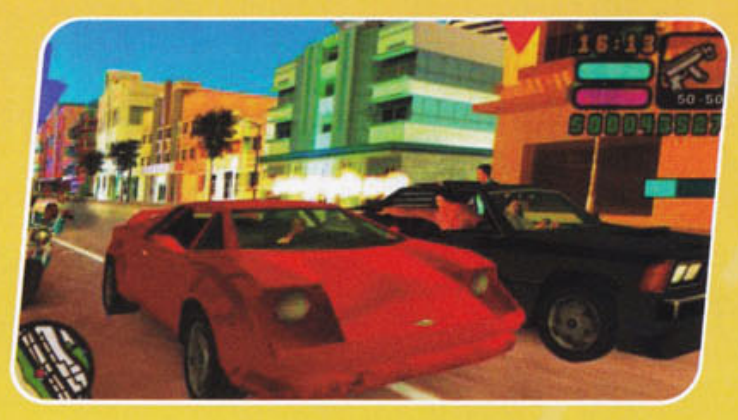
ROTEIRO COMPLETO

Capítulo 1

1. Jerry Martinez

Soldier

Pegue a moto de Jerry e siga até o ponto indicado. Depois de ser jogado na água, aperte ✖ para nadar mais rápido e chegar à margem. Volte para a base e fale com Jerry. Agora você pode usar seu quarto na base (barracks) para gravar o progresso.



Fale com Jerry e siga até Phil Cassidy. Use a caminhonete dele para chegar ao local indicado e eliminar a gangue: são quatro inimigos do lado de fora e mais dois do lado de dentro. Depois, volte para a base.

Conduct Unbecoming

Vá ao local indicado e use o veículo disponibilizado para buscar a amiga de Mary. Siga as indicações dela para chegar ao local correto. Elimine os dois inimigos e leve Mary de volta para a base.

Após ser expulso da corporação, siga para a residência de Phil (local em que eliminou a gangue na missão anterior). Agora você tem mais um ponto onde pode salvar seu progresso.

2. Phil Cassidy

Cholo Victory

Vá se encontrar com Phil e dirija até os locais indicados pelo pé-de-cana. Após encontrar um membro da gangue dos Cholos, persiga-o e mantenha-se o mais próximo possível para que Phil atire nele. Se não for rápido o suficiente, terá de eliminar outros Cholos que aparecem.

Após o massacre, leve o carro de Phil até uma oficina Pay'N'Spray e depois volte com seu amigo bêbado para o depósito dele. Após a missão, o marcador de Marty J. Willians vai surgir no mapa.

Boomshine Blowout

Dirija até o depósito de Phil e use a caminhonete dele para chegar ao galpão indicado no mapa. Estacione na parte de trás da construção.

Entre na empilhadeira e use-a para levar as caixas de explosivos que estão no lado direito do galpão até a caminhonete (use ← para erguer e → para baixar as pás da empilhadeira). Enquanto você coleta as caixas, a estrutura do local vai desabando aos poucos, o que dificulta o trajeto. Siga ziguezagueando pelo meio dos caixotes até levar todas as caixas de explosivos para a caminhonete antes que o local vá pelos ares.

Truck Stop



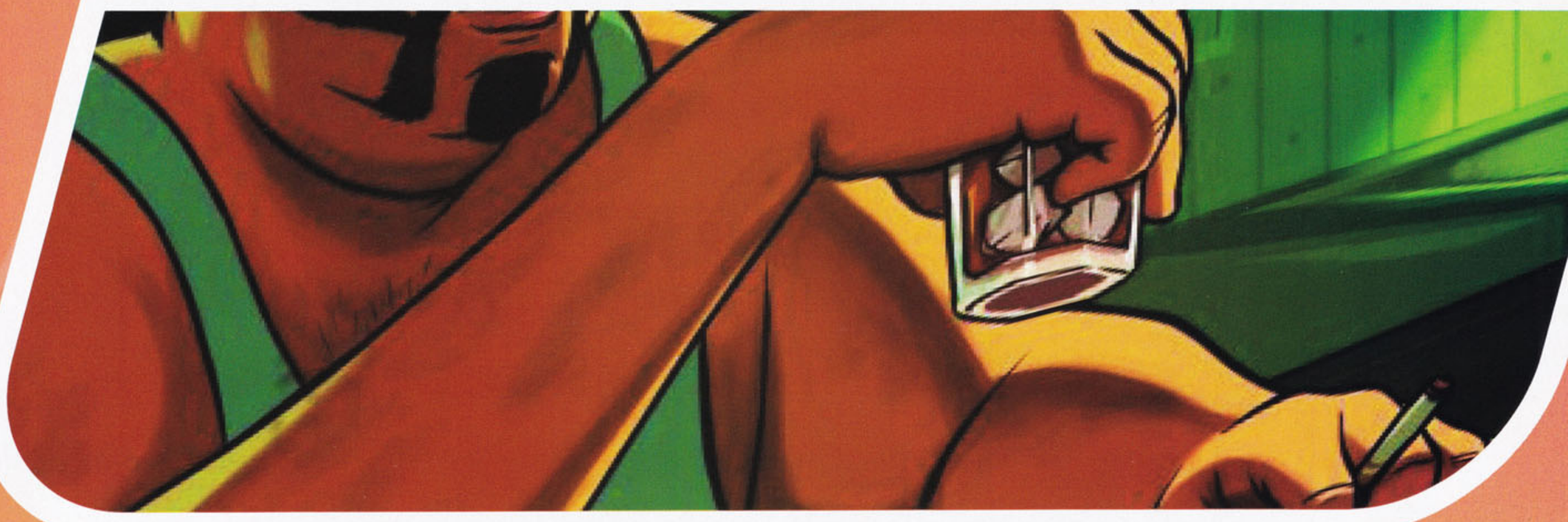
Volte ao depósito do Phil, dirija até o hotel e pegue mais dois reforços. Depois, vá em direção norte até que um ponto vermelho apareça no mapa: é o caminhão que você deve parar.

Posicione-se ao lado dele e force-o a bater em algo. Quando Phil subir no caminhão, você deve seguir de perto para que seus capangas atirem nos inimigos que surgirem. Escolte Phil por todo o caminho até o depósito dele.

3. Marty J. Williams

Shakedown

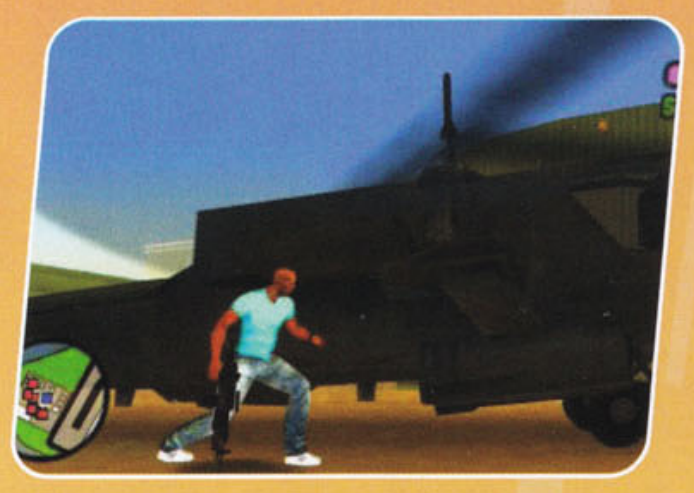
Dirija até a casa-trailer de Marty e depois siga até a loja indicada no mapa. Elimine os dois Cholos do lado de fora e



outros dois dentro do estabelecimento.

Na próxima loja, pegue o taco de baseball do lado direito e destrua os expositores de mercadoria indicados com setas verdes brilhantes, antes de eliminar mais três Cholos com armas de fogo.

Fear The Repo



Saindo da residência de Marty, siga com ele até o ponto indicado. Roube o carro em azul no mapa e leve-o ao novo ponto. Caso o veículo sofra avarias pelo caminho, é preciso consertá-lo em uma oficina antes da entrega.

O segundo veículo é um pouco mais difícil pois está em movimento. Force o motorista contra alguma barreira até conseguir roubar a caranga. Depois de consertar o carro na oficina mais próxima, leve-o ao ponto de encontro.

O terceiro roubo é mais complicado, mas não impossível. Ao chegar ao local indicado, elimine os criminosos armados e roube o veículo-alvo - um caminhão. A partir desse momento, várias viaturas tentarão pará-lo. Não perca tempo tentando eliminá-las pois isso só aumentará a dificuldade. Siga desviando e fugindo delas, preocupando-se apenas em não danificar muito o seu veículo antes de chegar ao ponto de encontro. A partir daí, você terá a opção de encontrar-se com Louise.

Waking The Neighbors

Marty vai fornecer granadas para que você destrua três caminhões dos Cholos. Siga os pontos vermelhos no mapa para encontrar os veículos. Obviamente, eles estão sendo vigiados por dois inimigos armados com submetralhadoras.

Depois que você destruir o segundo caminhão, membros da gangue começarão a lhe perseguir. Você deve destruir os três caminhões antes das 9:30h da manhã.

O' Brothel Where Art Thou?

Encontre-se com Marty para receber a ordem de ir até o próximo local indicado no mapa. Entre no estabelecimento e fale com o gerente. O local fica marcado em seu mapa como uma bandeira e você pode voltar sempre que quiser comprar armas. Pegue a shotgun na faixa e siga para a próxima indicação. Destrua o carro estacionado para atrair os bandidos das redondezas. Elimine os vagabundos que chegarem e invada o local. Mate o último Cholo e destrua a cama no cômodo ao lado.

Got Protection?



Desta vez, Marty manda que você volte ao local da missão anterior (que agora pertence a ele). Após o ataque, consiga
um carro de quatro portas e siga para cada um dos pontos indicados para salvar as garotas que trabalham para Marty. Com a mulherada dentro do carro, devolva-as ao local de trabalho.

4. Louise Cassidy-Williams

When Funday Comes

Essa tarefa é simples no conceito, porém difícil na execução. Vá até o ponto indicado com a letra "L" no mapa para se encontrar com Louise. Leve-a para o estacionamento de trailers e prepare-se para a corrida de quadriciclos. Siga pelos pontos iluminados durante as duas voltas. Tente utilizar o botão œ nas curvas mais fechadas e lembre-se que você está utilizando um veículo com mais ou menos as mesmas características das motos do jogo, ou seja, a sua inclinação sobre o veículo, para frente ou para trás, influencia não só durante os saltos como também na velocidade e estabilidade do quadriciclo sobre o solo.

Após a vitória, a Sunshine Autos fica disponível para novas corridas.

Takin' Out The White Trash

Volte a se encontrar com Louise e leve-a ao acampamento de trailers. Elimine todos os capangas de Marty antes de voltar com ela para a casa da irmã.



5. Phil Cassidy - 2ª Parte

Marked Men

Volte para o depósito do Phil, suba na caminhonete e siga para o local indicado. Após as cenas, empurre os carros para tirar a caminhonete do beco enquanto Phil cuida dos capangas.

Volte para o depósito sem danificar muito a caminhonete de Phil. Após esta missão, Louise vai lhe chamar novamente.

6. Louise Cassidy-Williams - 2ª Parte

D.I.V.O.R.C.E.

Siga até o apartamento da irmã de Louise e descubra que Marty a sequestrou. Dirija até o acampamento de trailers e elimine os dois inimigos. Siga a caminhonete até o bordel de Marty e, quando ele descer do veículo, mate-o.

Leve Louise para o ponto indicado no mapa, que é mais um local que você pode usar como esconderijo e, inclusive, trocar de roupa.

To Victor, The Spoils



Louise está te esperando. Vá com ela até o ponto azul do mapa, mire nos dois caras que estão com uma seta sobre a cabeça e pressione ↑ para recrutá-los. Leve-os até o ponto rosa e mate todos os inimigos do local. Siga para o próximo ponto e repita o procedimento.

Após eliminar os inimigos, entre no estabelecimento e mate mais dois guardas. Este local é a primeira base de seu futuro império. Quando não estiver participando de missões, você pode entrar e falar com o gerente para receber novas tarefas para aumentar seu ranking e rendimentos diários. No quadro, você pode verificar a situação da base. Após esta missão você recebe um chamado para comparecer ao aeroporto. Salve seu progresso antes de seguir para o ponto indicado.

Capítulo 2

1. Lance Vance

Jive Drive

Roube um avião e voe até o local indicado no mapa. Esta missão é um pouco diferente das outras: quem fica ao volante é seu irmão, enquanto você fica a cargo de eliminar os inimigos pelo caminho. Segure o botão L quando quiser mover a mira mais lentamente e obter maior precisão. Oriente-se pelos pontos vermelhos do mapa para saber onde estão os inimigos e comece a atirar logo que os avistar. Todo e qualquer segundo é precioso para conseguir chegar ao destino antes que o seu veículo seja destruído.

Depois de um tempo de perseguição, a gangue vai cercar você e seu mano em um beco sem saída. Elimine os inimigos o mais rápido possível pois a polícia também aparece à certa altura. Como se isso não fosse suficente, você deve manter seu irmão vivo, protegendo-o dos ataques inimigos.

Entretanto, matar todos os Cholos não é sua última tarefa: você ainda tem que levar seu irmão até o hotel no local indicado sem cair prisioneiro da polícia.

Depois da conclusão desta missão, os marcadores de Louise e Umberto Robina ficam disponíveis no mapa.

■ Em Vice City, cara feia não é sinônimo de fome. É aviso de que a bandidagem está por todas as partes

2. Louise Cassidy-Williams - 3ª Parte

Hose The Hoes

Depois que Louise lhe alertar sobre um incêndio no bordel, use o veículo dela para chegar rapidamente ao caminhão de bombeiros. Espere que Louise entre também e siga para o bordel antes que as garotas morram.

Use o botão ■ para jogar água nos locais em chamas, indicados com setas rosas. Em seguida, é hora de pegar o incendiário: evite os coquetéis molotov que ele arremessa e encha o safado de bala.

Robbing The Cradle



Troque uma idéia com Louise e corra para alcançar os covardes membros da gangue que estão perseguindo a babá. Elimine todos antes que a pobre coitada seja assassinada.

Agora, force a babá a parar o carro sem matá-la. Após esta missão, o marcador de Lance fica disponível no mapa.

3. Umberto Robina

Nice Package

Vá até a casa do Umberto e use o carro e o capanga dele em uma espécie de pega-pega automobilístico. O objetivo é correr ao ponto indicado onde está a mercadoria. Só que outras gangues também estão participando da corrida, e quem pegar a mercadoria primeiro será perseguido por todos os outros. Devastação pura. Assim que conseguir pegar o pacote, corra para o ponto indicado no mapa.

Balls



Entre no carro de quatro portas que está em frente à casa do Umberto e siga com os capangas até os pontos que estão sendo atacados pelas ganques inimigas. Você deve eliminar os Cholos antes que eles destruam todos os locais. São cinco pontos, sendo que em dois deles os Cholos estão a bordo de veículos, o que exige uma perseguição pelas ruas.

Para terminar, dê uma carona aos capangas até a casa do Umberto.

Papi Don't Screech

Pegue o carro de Umberto e corra para pegar Alberto, o pai dele, antes que os Cholos o façam. Mas isso é apenas o início da missão.

Em seguida, você deve dirigir até o local indicado no mapa antes que o tempo se esgote. Para seu azar, o sr. Alberto sofre do coração; portanto, se você correr demais ou fizer muitas loucuras no trânsito, o medidor de estresse dele subirá ao máximo e o velho baterá as botas.

Para dificultar um pouco mais, os Cholos andam aos bandos pelas ruas nesse momento. Fique atento aos pontos vermelhos que indicam os inimigos no mapa e conduza o velhote com segurança até o destino.



Havana Good Time



Siga para o local indicado no mapa e elimine todos os inimigos que estão destacados com pontos vermelhos no radar. Após o término das cenas, proteja os capangas de Umberto contra todos os Cholos que aparecem. Quando as vans estiverem carregadas, um dos capangas vai dirigir uma delas e deixará a outra sob sua responsabilidade. Dirija com cuidado para não danificar muito o veículo, mas seja rápido pois muitos Cholos atacam no caminho de volta para a casa de Umberto. Após a missão, uma nova roupa fica disponível em seu vestuário.

4. Lance Vance - 2ª Parte
The Audition



Fale com Lance, entre no carro e dirija até o local indicado. Mate os três assaltantes e use o veículo mais próximo para fugir da polícia. Você terá um tempo limitado para despistar os homens da lei antes que eles destruam seu carro.

Siga até as docas onde há um Pay'N'Spray. Após chegar ao local indicado, use a bicicleta e suba pelas escadas até o telhado. Use a rampa para pular para o telhado do outro lado da rua. Desça as escadas, elimine os guardas e entre no carro. Siga rapidamente pela direção indicada e use mais uma rampa para abandonar o local. Após o término da missão, você recebe o marcador de Bryan Forbes no mapa e ganha acesso ao Civil Asset Forfeiture Compound, local que compra veículos

5. Bryan Forbes
Money For Nothing

Vá até o local da missão e entre no carro. Lance e Bryan vão te acompanhar, você deve dirigir até o estacionamento indicado e entrar com eles na van.

Siga ao estabelecimento indicado no mapa e a van será pintada. Após as cenas, mantenha os policiais ocupados em uma perseguição com a van falsa enquanto Lance foge em segurança. Quando o indicador mostrar que seu irmão chegou ao destino, fuja da polícia.

6. Lance Vance - 3ª Parte
Caught As An Act



Visite Lance mais uma vez. Entre no veículo mais veloz que encontrar e espere até que Lance comece a te acompanhar antes de perseguir Forbes. O objetivo é parar o pilantra sem danificar muito o carro, já que ele está com todo o seu dinheiro. Depois que você pegar o safado, o marcador dele aparece novamente no mapa.

7. Bryan Forbes - 2ª Parte
Leap And Bound

Inicie a missão e, após as cenas, entre no veículo e dirija em direção ao sul. Ao chegar no porto, pegue velocidade suficiente e use a rampa para chegar até a balsa.

Entre na cabine e elimine os guardas até encontrar e salvar Lance. Na volta, pegue o pacote perto dos guardas (que devem ser eliminados). Saia da cabine e suba as escadas para pegar mais três pacotes. O último pacote está do outro lado da balsa, também cercado por guardas.

Quando terminar o massacre, entre no veículo que está em um dos cantos da balsa, pegue distância e acelere à toda velocidade para saltar para fora da embarcação. Encontre-se com Lance para finalizar a missão.

The Bum Deal

Vá para o local indicado e acabe com a alegria dos motoqueiros antes de entrar no bar. Elimine todos os inimigos e volte a se reunir com Forbes. Persiga o malandro e dê cabo dele. Em seguida, leve Lance de volta ao hotel.

8. Lance Vance - 4ª Parte
Snitch Hitch

Chegue ao aeroporto antes que o tempo se esgote. Entre no local e recupere suas armas antes de perseguir o ladrão.

Siga para o local indicado e elimine todos os inimigos. Espere Lance entrar no avião e mate os quatro motoqueiros.

From Zero To Hero



Suba no veículo e dirija até as docas. Elimine todos os guardas e mantenha Lance em segurança. Depois que seu irmão subir no caminhão, assuma o volante do outro e siga-o por todo o caminho, evitando ser parado pelos inimigos.

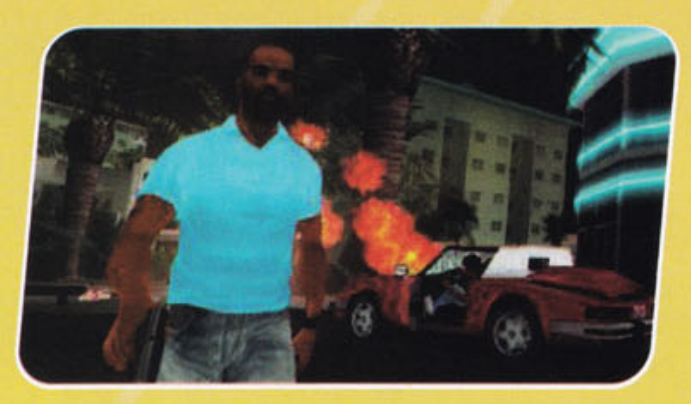
Ao chegar na ponte, o helicóptero de Martinez vai começar a atacar. Quando ele ficar sobre o caminhão, vá para a outra pista para se esquivar do ataque.

No final da ponte, Martinez pára de atacar e surge outro problema: um enorme esquema policial está à sua espera. Continue seguindo Lance e dirija o melhor que puder, escapando dos policiais até o destino final.

Ao completar esta missão, você não só habilita a nova ilha e os novos pontos de gravação, como também passa a ter acesso a aviões e helicópteros em pontos determinados. Além disso, um novo veículo fica disponível para compra na ilha anterior.

Capítulo 3

1. Lance Vance - 5ª Parte
Brown Of The Dead



Ative a missão e siga para o local indicado, antes que o tempo se acabe. ▶

Atire o mais rápido possível em todos os zumbis que aparecerem. Depois, utilizando uma espada, evite a invasão deles à loja.

Leve Lance de volta ao hotel para concluir mais esta missão, além de habilitar outra roupa e um marcador de missões no mapa, o de Reni Wassulmaier.

Blitzkrieg

Lance não permite que você inicie esta missão enquanto não tiver pelo menos cinco bases sob seu controle.

Com esse requisito preenchido, ative a missão, corra para a base indicada no mapa e salve seu irmão do ataque inimigo. Fique atento aos pontos vermelhos no radar: os inimigos surgem de todos os lados.

Após o massacre, o marcador de Armando & Diego Mendez fica disponível no mapa.

2. Reni Wassulmaier

Accidents Will Happen

Entre no carro e vá para o ponto indicado. Siga a iluminação para concluir o percurso o mais rápido possível, como se fosse uma corrida. O medidor de ação deve estar sempre em alta, e você consegue isso destruindo inimigos e radicalizando na direção.

Mantenha uma alta velocidade no final do percurso para alcançar a altura correta após passar pela rampa.

3. Armando & Diego Mendez

The Mugshot Longshot



Pegue o carro. Quando chegar ao local indicado, desça e use o botão œ para ativar a câmera - controle o zoom com ✖ e ■. Você deve tirar uma foto nítida de Martinez e do agente através da janela.

Em seguida, entre no carro e siga os dois sem que eles percebam. Tire outra fotografia no próximo ponto antes de pegar um veículo veloz e fugir o mais rápido possível do batalhão de policiais. Quando a poeira baixar, volte para a casa de Lance e siga para a localização seguinte.

Hostile Takeover



Siga com cuidado para o próximo ponto pois o local está repleto de inimigos. Elimine os motoqueiros e fique atento com possíveis investidas da polícia. Se precisar, fuja para recuperar energia, munição e colete.

Quando o primeiro bando de motoqueiros for eliminado, um outro grupo vai aparecer e tentar escapar acelerando as motos. Persiga os fujões e mate todos eles. Como recompensa, você ganha mais uma base de operações.

Unfriendly Competition

Elimine todos os inimigos no ponto do mapa e depois vá até o hotel para mais um massacre.

Assim que as mulheres sacarem as armas, pule na piscina para ter tempo de sacar sua arma mais destruidora. Preste atenção no radar e elimine todas as inimigas. Não tenha dó do sexo aparentemente frágil porque elas não terão dó de você. Depois persiga o traficante usando o quadriciclo até eliminá-lo.

High Wire



Siga para o local de encontro com Diego e entre no helicóptero. Pilote até o ponto indicado e voe baixo o suficiente para se conectar com o contâiner. Leve-o para o ponto de descarga e baixe o helicóptero no local indicado para soltar o contâiner. Repita o procedimento com o próximo contâiner, que está em cima de um caminhão em movimento. Aproveite os momentos em que o motorista pára nos semáforos para conectar. Isso deve ser feito antes que o caminhão chegue ao posto policial.

Depois que você entregar o segundo contâiner, Diego será perseguido por motoqueiros. Use a mesma técnica para conectar o helicóptero ao carro de Diego e entregue-o no local indicado antes que os inimigos o matem.

4. Lance Vance - 6ª Parte

Turn On, Tune In, Bug Out

Compre um lança-mísseis para destruir as antenas antes que o medidor seja preenchido.

Siga para o posto policial e suba no telhado para destruir duas torres. Use o helicóptero para fugir dos policiais e chegar mais rápido ao posto policial da outra ilha.

Destrua as torres do telhado antes de voar para o posto policial de Downtown. Aqui também existem duas torres para serem destruídas, mas se você estiver com quatro ou mais estrelas de procurado, primeiro é necessário eliminar a equipe da SWAT que estará à sua espera.

Para concluir a missão, você deve anular a perseguição policial. Fuja para um local seguro, roube um carro e entre rapidamente em algum Pay'N'Spray para que os tiras larguem do seu pé.

Ao final, o marcador de Reni fica disponível novamente.

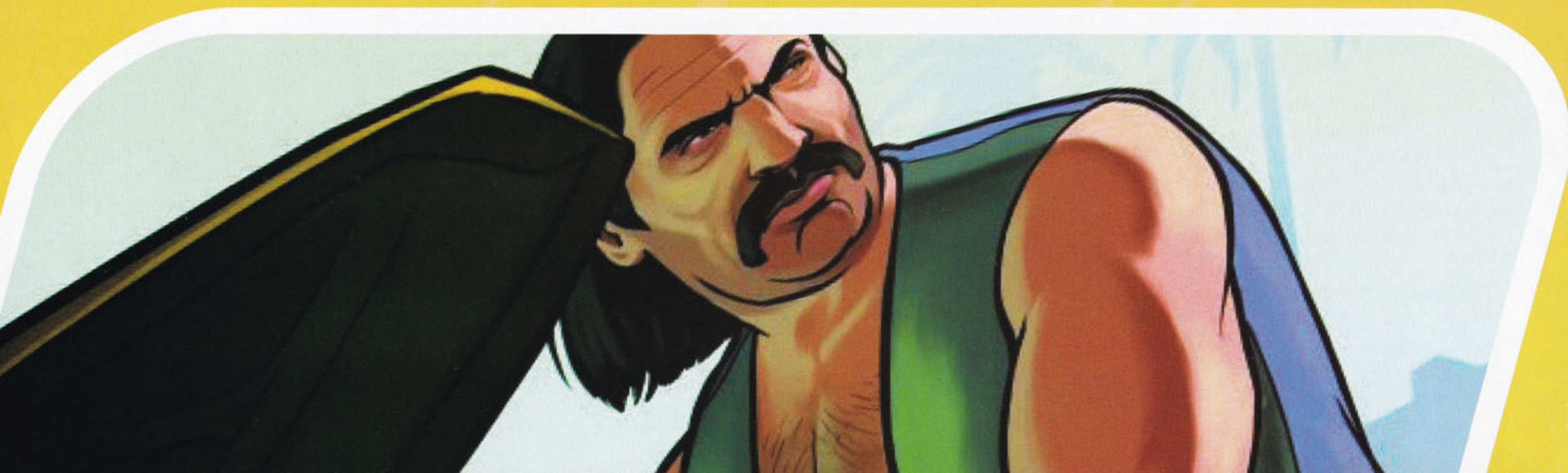
5. Reni Wassulmaier - 2ª Parte

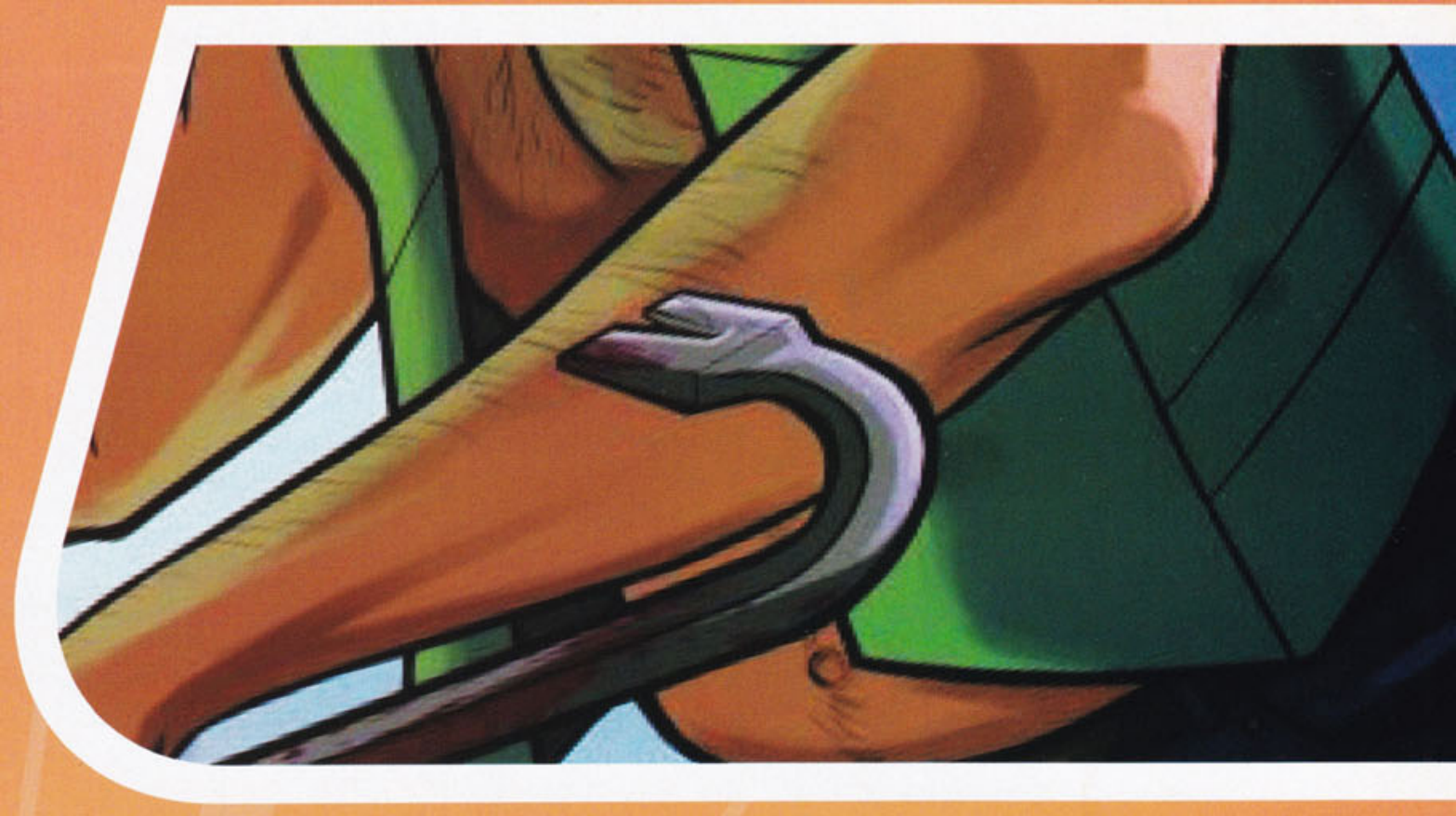
The Colonel's Coke

Chegue à indicação e use o helicóptero para perseguir o barco de Gonzales. Você pode usar o botão ● para ativar as armas do seu veículo ou apenas esperar que seus capangas façam o serviço. Mais à frente, destrua o helicóptero inimigo e continue atacando o barco de Gonzales.

Kill Phil

No hotel, pegue a limosine e dirija até seu objetivo. Mate todos os inimigos antes





que Phil morra.

Siga para o hotel, em direção ao sul, evitando os ataques inimigos e garantindo a segurança do artista.

Say Cheese



Suba no jet-ski e passe por quatro marcadores antes da primeira rampa. Lembre-se que o veículo marítimo reage de maneira similar às motocicletas, por isso tome cuidado durante os saltos e mantenha a velocidade quando passar pelos próximos marcadores e rampas.

No final do percurso, assuma o controle do veículo indicado e siga pilotando pelos marcadores da maneira mais radical e veloz que puder.

6. Gonzales

Homes On The Range

Prepare-se para uma partida de golfe. Use o botão ✖ para ativar a barra de força e pressione-o novamente para parar a barra na zona verde, visando acertar o alvo indicado na tela.

Para completar a missão você deve explodir o alvo antes de Gonzales. Depois da conclusão, o marcador de Lance reaparece no mapa.

Purple Haze



Vá até o novo marcador de Gonzales e dirija até o ponto indicado. Após as cenas, use o telefone e vá o mais rápido possível para o local marcado no mapa, pois o tempo é limitado.

Elimine os inimigos e recupere a van. Depois de levá-la ao destino final, o marcador de Reni Wassulmaier reaparece no mapa.

7. Lance Vance - 7ª Parte

Taking The Fall

Com o helicóptero, persiga com visão privilegiada os grupos de motoqueiros e acabe com eles. Lance atira apenas se o helicóptero estiver voando com estabilidade, por isso mantenha o medidor no alto.

Após a queda, elimine os bandidos em todos os andares para salvar seu querido irmão Lance mais uma vez.

White Lies

Suba no hovercraft e siga coletando todos os pacotes indicados com setas verdes, e que são lançados do helicóptero por Lance.

Parece simples, mas não é. Além dos pacotes desaparecerem em pouco tempo, você precisa coletar uma quantidade suficiente para encher o medidor. E ainda é necessário muita destreza para pilotar o veículo mais instável do jogo.

Como recompensa, você pode comprar um hovercraft após o término da missão.

Where It Hurts Most



Voe até a marcação e mate os inimigos. Seja rápido e siga para os três pontos indicados em azul no mapa antes que Louise parta desta para melhor.

Depois de encontrá-la, leve-a para o hospital o mais rápido possível.

8. Reni Wassulmaier - 3ª Parte

Kill Phil - 2º Parte

Use o carro para fazer uma vistoria no estádio. Quando chegar ao local indicado, passe pelos cinco pontos amarelos e elimine todas as ameaças antes das 17:30h. Você pode utilizar a bicicleta que está encostada no muro para se locomover mais rapidamente.

No último ponto, um dos inimigos possui um cartão de acesso. Pegue o cartão depois de eliminá-lo, siga para o subterrâneo e mate todos os inimigos antes que o tempo se acabe.

Após a missão, o marcador de Ricardo Diaz surge no mapa.

9. Ricardo Diaz

Steal The Deal

Siga o seu alvo sem despertar a atenção e, ao chegar no porto, continue a perseguição com o jet-ski.

No local patrulhado, elimine os guardas e destrua os botes com reforços inimigos. Depois, entre no barco com a mercadoria roubada e volte à mansão de Ricardo Diaz.

The Exchange



Use a van para chegar até o local onde há um rifle sniper à sua disposição. Fique atento ao radar para conseguir eliminar com mais tranqüilidade os oito atiradores.

Quando os reforços chegarem, suba no caminhão e conduza-o até o destino, tomando cuidado com os vários inimigos que vêm em perseguição.

10. Gonzales - 2ª Parte

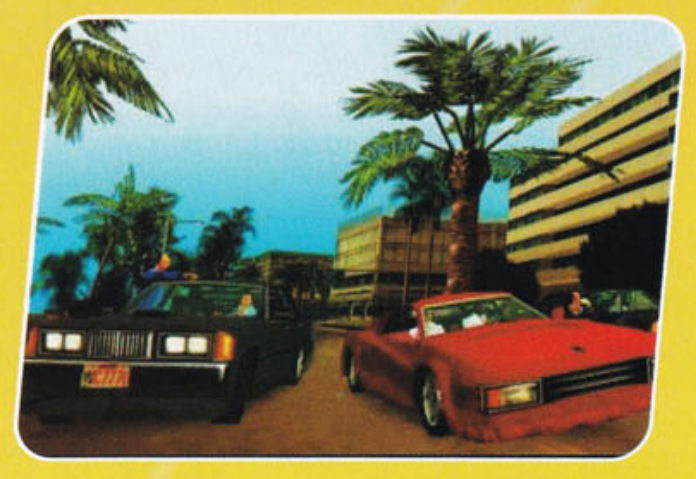
Farewell To Arms

Agora você controla a metralhadora do helicóptero. Elimine os inimigos que estão indicados em vermelho, e não deixe que eles destruam o caminhão de Gonzales, marcado em azul.

Quando chegar ao aeroporto, continue a eliminar os inimigos, evitando que eles invadam o local e protegendo o avião.

11. Armando & Diego Mendez - 2ª Parte

Burning Bridges



Pegue as armas ao lado do carro, mas seja rápido pois ele vai explodir. Suba na plataforma para pegar o colete e siga para o local indicado.

Elimine todos os inimigos e aproxime-se do marcador verde. Trave a mira e atire para acionar a válvula. Continue destruindo os inimigos e acionando as válvulas para salvar Lance mais uma vez, mas seja rápido pois a missão é cronometrada.

12. Lance Vance - 8ª Parte

Blitzkrieg Strike Again

Suas bases são atacadas novamente. Seus amigos vão ajudar, mas você terá que cuidar de três delas pessoalmente.

Só pra variar, elimine os inimigos dos três postos sob seu domínio antes que Lance seja morto por eles.

Após a missão os marcadores de Reni e Diaz aparecem no mapa.

Lost & Found



Siga para o hospital para pegar Louise. Suba no telhado e use o helicóptero para resgatar (adivinhe) Lance no local indicado.

Na praia, siga os três pontos vermelhos que indicam os barcos de Martinez. Aproxime-se dos alvos para que Lance atire nos inimigos. No final, chegue próximo ao barco maior para que Lance possa pular e pilotar para sua casa.

Agora basta levar Louise para a casa dela para finalizar a missão.

13. Reni Wassulmaier - 4ª Parte

So Long Schlong



Fique no local indicado e elimine os invasores antes que eles se aproximem do local onde Reni está conduzindo a cirurgia. Após o aviso por bip, suba no carro estacionado e siga para o local indicado antes que matem Reni.

Elimine os assassinos e leve Reni para o hospital. A cidade está infestada de inimigos, e se você não quiser ter muito trabalho, a melhor maneira de chegar ao destino é parando no posto policial para pegar o helicóptero.

14. Ricardo Diaz - 2ª Parte

Domo Arigato Domestoboto

Dirija até a mansão, suba no caminhão estacionado e controle o robô-câmera pela casa de Mendez.

Sempre que Mendez mandar, você deve executar as tarefas domésticas. Elas são aleatórias, porém simples: basta selecionar o braço robótico correto e seguir as indicações.

Apresse-se e conclua as missões o mais rápido possível para que, no intervalo entre uma tarefa e outra, você possa encontrar o cofre da mansão, no porão atrás da porta indicada com uma seta azul.

Fique de frente para o cofre e selecione o braço mecânico "Comms". Uma luz azul indica que o número está correto, mas no local errado. A luz verde indica que o número correto está na posição correta. Obviamente, seu "patrão" Mendez vai lhe interromper com frequência para que você cumpra mais tarefas domésticas, o que torna a missão um tanto quanto demorada.

Se estiver com pressa ou cansado de bancar o empregado cibernético, simplesmente use o código 8423. Depois, basta selecionar o isqueiro e tocar fogo em tudo.

15. Reni Wassulmaier - 5ª Parte

In The Air Tonight



Pegue o(a) novo(a) Reni no hospital e leve-o(a) para o aeroporto.

Em seguida, roube um helicóptero e evite o tráfego voando para o estadio. Fique atento para eliminar qualquer ameaça que surgir durante o show: os inimigos são indicados com setas vermelhas. Você deve acabar com todos antes que eles cortem os cinco cabos de sustentação do local e tudo venha abaixo.



Vá para a casa de Lance e descubra que Louise foi novamente raptada. Pegue o veículo mais próximo e mate os inimigos indicados em vermelho para manter Lance, indicado em azul, vivo mais uma vez até chegar à mansão. Destrua toda a resistência para chegar à Armando Mendez.

O bandidão possui um lança-chamas, por isso fique esperto e pegue a energia e o colete que estão no canto da sala no momento em que mais precisar deles. Use sua melhor arma e fuzile Mendez.

17. Ricardo Diaz - 3ª Parte

Over The Top

Encontre-se com Phil no porto, entre no local indicado e siga para a base militar.

Você pode passar furtivamente por essa parte da missão, evitando os guardas e os pontos de iluminação, ou simplesmente pegar a sua melhor arma e brincar de Rambo. Siga pelos locais indicados e seja rápido para pegar o jipe e chegar ao helicóptero militar antes que o tempo se acabe.

Um tiroteio intenso tem início, por isso o melhor a fazer é levantar vôo logo e fugir para a mansão de Diaz.

Last Stand

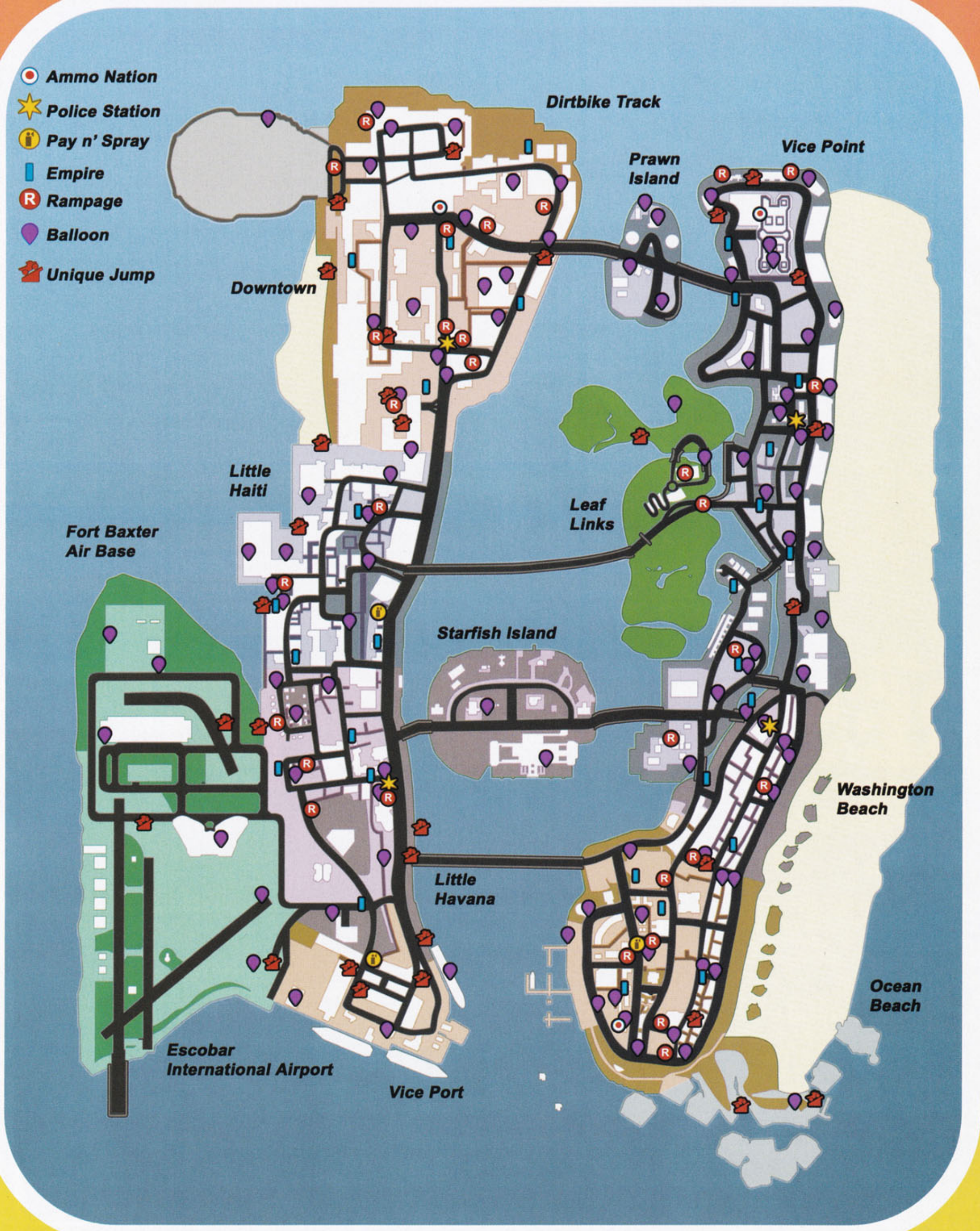


A última missão é uma das mais difíceis e trabalhosas, por isso é melhor estar preparado com as mais destruidoras armas que puder encontrar, além de colete para proteção contra a chuva de balas que você com toda a certeza enfrentará.

Voe até o local indicado e elimine todos os inimigos, que são muitos e surgem pelos quatro lados da construção. Após a queda, continue o massacre no telhado e passe pela porta indicada. Continue fazendo a limpa por todas as salas e seguindo as indicações. Pegue a armadura quando voltar ao andar superior e, depois que o helicóptero começar a atirar pela janela, proteja-se e espere pelos intervalos, quando será o momento certo de atacar. No primeiro intervalo, surgem inimigos; mas no intervalo seguinte você tem uma janela de tempo para atirar, de preferência com um lança-mísseis, no helicóptero. Repita o procedimento até destruí-lo.

Pegue o máximo de suprimentos possíveis e siga ao indicador para voltar ao teto. A última tarefa é mais simples do que o começo da missão, mas é bom não ficar vacilando: fuzile Diego e Martinez para concluir a história do jogo e se tornar novamente o rei do crime em *Grand Theft Auto*. Mandou bem, ladrão! ■

Mapa de Vice City



Chama o padre Quevedo! Bitores Mendez tenta usar poderes de telepatia para tirar a arma das mãos de Leon. Tudo o que ele vai conseguir tirar são as balas. Mas vai ficar todo furado

FICHA TÉCNICA

Plataforma: GC/PS2/PC/Wii
Jogo: Resident Evil 4
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Lançamento: Junho de 2007 (Wii)

RESIDENT EVIL 4

Detonado completo válido para todas as versões desse clássico

Por Leandro Rodrigues e Artur Palma

Em se tratando de *Resident Evil*, tem horas que nem santo ajuda. Para esses momentos desesperadores, o melhor a fazer é ter à mão o nosso detonado completo para evitar possíveis infartos do miocárdio. A obra-prima de terror da Capcom, *RE4*, chegou primeiro ao GameCube, para depois agraciar o PS2, o PC e, finalmente, o Wii, que juntou as melhores características de todas as versões prévias. Se você está jogando pela primeira vez, aqui tem tudo de que precisa para chegar são e salvo até o final. Se você só jogou a versão de GC e agora tem a oportunidade de aproveitar a obra completa no PS2, PC ou Wii, o modo Separate Ways está aqui com as devidas instruções para você não agonizar na frente do videogame. ▶

ERVAS FINAS

Para manter-se saudável em *Resident Evil 4*, é preciso conhecer as ervas do jogo. Veja quais são elas e saiba como tirar o máximo proveito das combinações disponíveis.

Combinação	Efeito
Verde	Recupera um pouco de energia
Verde + Verde (+ Verde)	Recupera muita energia
Verde + Vermelha	Recupera toda a energia
Verde + Amarela	Recupera um pouco de energia e aumenta a capacidade da barra
Verde + Vermelha + Amarela	Recupera toda a energia e aumenta a capacidade da barra

MEDALHÕES AZUIS

Ao pegar o arquivo About the Blue Medallions, o mapa passa a indicar a posição de 15 medalhões azuis, 7 na fazenda e 8 no cemitério. Atire em todos eles, fale com o mercador e ele entregará a arma Punisher de graça. Confira a localização exata de cada medalhão:

Fazenda



Na janela mais alta do paiol



Em uma pá do cata-vento gigante



Atrás do paiol, no telhado



Na árvore em que você achou o arquivo About the Blue Medallions



Na árvore ao lado da cabana

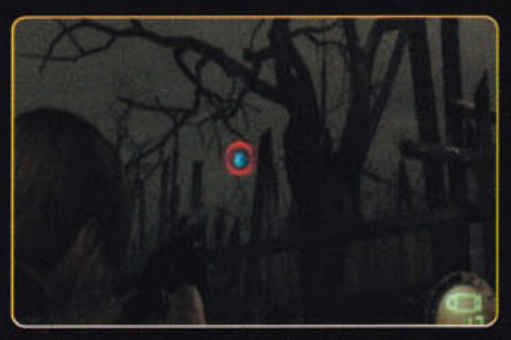


Na janela mais alta do estábulo



Próximo ao portão, no alto

Cemitério



Em uma árvore atrás da cerca



No alto de uma árvore no cemitério, à esquerda



Na árvore em frente à cabana



Do lado esquerdo da igreja



Atrás da igreja, no alto



No alto, próximo à cabana da ponte



Na primeira parte quebrada da ponte

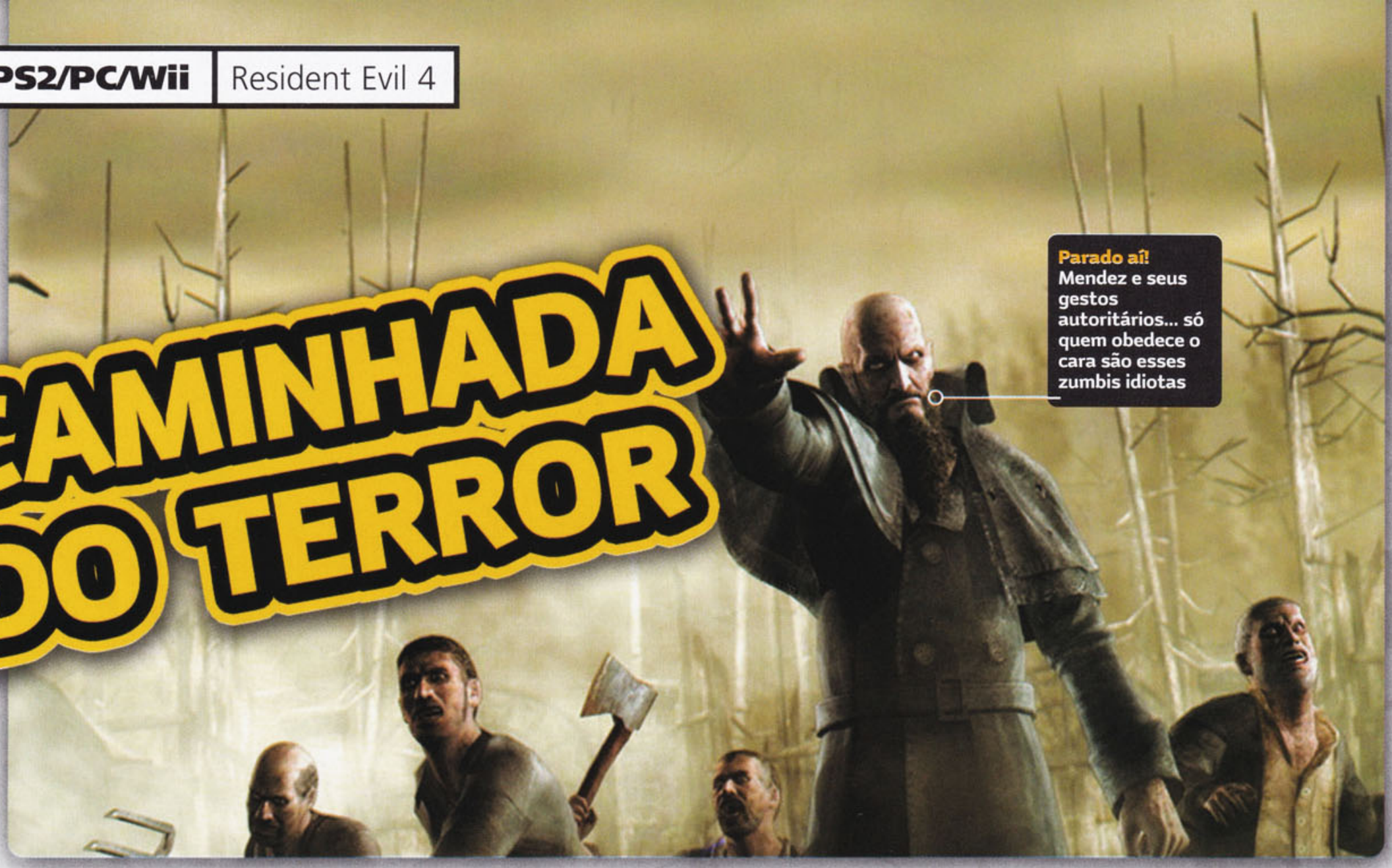


Sob a ponte, logo após o segundo buraco

PRECISANDO DE GRANA E DE OUTROS ARTIGOS?

Dinheiro, munição e itens são escassos em *Resident Evil 4*, por isso, aproveite para pegar tudo que puder. Para conseguir dinheiro, atire nos corvos que aparecem em seu caminho, como os que estão nas árvores logo no começo do jogo ou então aqueles do cemitério.
Fique de olhos abertos para qualquer oportunidade de conseguir mais dinheiro.
Atenção para objetos reluzentes ou estranhos em cima de árvores: eles podem ser objetos preciosos ou caixas com itens. Derrube-os com um tiro e colete munições e outros tesouros.

CAMINHADA DO TERROR



CAPÍTULO 1.1



Siga à esquerda, pelo lado de fora da casa, e quebre a caixa. Ao entrar na casa, suba a escada após enfrentar o morador, vire à direita e pegue munição para a pistola em cima da mesa. Pule a janela, enfrente outros moradores e depois siga a trilha. Entre na cabana, pegue mais munição e quebre as caixas que contêm itens. Aproveite a máquina de escrever para salvar o seu progresso.

Ajude o lobo preso na armadilha e pegue uma erva vermelha à direita, no canto das cercas. Entre as árvores, há uma armadilha de urso e explosivos nas laterais. Passe bem pelo canto para escapar de todas elas. Entre na cabana para pegar uma erva verde e examine as caixas. Há uma ponte no local. Atravesse-a e pegue os itens na cabana do outro lado. Continue pela trilha e entre pelo portão.

Use os binóculos para ver o corpo de um dos policiais que levaram Leon para o vilarejo. Pegue a caixa na cabana da primeira entrada à direita, depois entre na primeira casa à esquerda para encontrar munição na estante e uma caixa em cima da mesa. Saia pela janela. Do lado de fora, há uma erva vermelha encaixotada e na cabana ao fundo, há outra caixa.

Siga para a casa com a porta aberta e empurre a estante na direção da janela. Atrás da escada, há dois barris e na estante, munição. Suba a escada, pegue a espingarda (shotgun) e quebre o vidro para obter uma granada (Hand Grenade). Pegue as pesetas que estão na mesa e munição para espingarda (Shotgun Shells) na cama. Da janela, empurre a escada que os moradores levantaram e saia pela outra janela que dá acesso aos telhados. Fora do sobrado, siga pela direita e pegue o primeiro Spinel, um dos tesouros do jogo que podem ser vendidos aos mercadores.

Suba na torre para pegar munição e saia imediatamente. Há mais munição nas cercas, à esquerda. Continue pelo canto desta área e pegue uma erva verde sob as cercas e uma vermelha na carroça de feno, à direita. Há uma erva amarela encaixotada logo abaixo. No caminho, em uma cabana à direita, você encontra o arquivo Alert Order. Para que o portão de saída seja aberto, é preciso eliminar vários moradores da vila até que o sino seja tocado e os atraia para a capela. Use a espingarda à curta distância para causar mais danos.

À esquerda do portão, há uma cabana com uma máquina de escrever e um barril; ao lado, há um poço. Atire na madeira que segura a tampa para fechá-lo; em seguida, atire no pingente pendurado para obter o Pearl Pendant. À direita do portão, pule a cerca e pegue o papel azul que está na árvore. Este é o arquivo About the Blue Medallions (confira o quadro Medalhões Azuis). Vá em frente e entre no paiol, abra os armários e pegue o próximo Spinel, além de mais algumas pesetas. Não se esqueça de quebrar a caixa e os barris da área.

Suba a escada e pegue munição no armário. Saia pela janela ao lado e vá pela esquerda. Desça, entre na cabana para obter mais itens, suba a escada e desça pela parte em frente à janela, entre duas madeiras. Quebre a caixa, pegue o Beerstein e empurre o armário que impedia a passagem. Pule outra cerca e siga para o portão em frente. Para correr da pedra gigante, balance o controle na horizontal o mais rápido que puder e, quando indicado, use as seqüências mostradas na tela para escapar.

No túnel, atire nas áreas brilhantes da parede para obter itens e nas do teto para ganhar dois Spinels. Ao sair, entre na primeira casa à esquerda, evitando as armadilhas, para pegar outro Spinel em uma das caixas da prateleira. Entre na outra casa pela janela, livre-se do morador com dinamites e pegue os itens.

Do lado de fora, quebre uma caixa no canto direito da casa vizinha. Antes de entrar na casa, vasculhe as árvores ao redor: o Red Catseye está pendurado em uma delas. Volte, entre na casa tomando cuidado com as armadilhas espalhadas, pegue a munição na mesa, o dinheiro no armário e salve o game. Pegue a erva verde no armário, o dinheiro na mesa e empurre a estante para abrir o guarda-roupa.

CAPÍTULO 1.2



Use os botões de esquiva para desviar do ataque, pegue a munição para pistola na parede e a munição para rifle (Rifle Ammo) ao lado da máquina de escrever próxima à porta. Do lado de fora, à direita, há um barril; à esquerda, também há dois barris e um

mercador que compra e vende itens. Quando terminar de fazer negócios, siga pelo portão.

Aqui, há muitos inimigos e você precisa pegar dois itens para destrancar o portão. Primeiro, vá pela trilha que leva até o morro e pegue, dentro de um baú, a parte esquerda do item Emblem. A seguir, desça e, na casa à direita, pegue as pesetas e uma erva amarela nos armários. Depois saia, continue pela ponte e vire à direita em direção à próxima casa. Pegue munição nos dois cômodos e uma granada de luz (Flash Granade), muito útil para desorientar os inimigos em salas fechadas, dentro do armário. Suba pela escada próxima à porta pela qual você entrou e pegue a outra parte do Emblem, dentro do baú. Quando chegar ao portão, combine as duas partes do objeto e entre usando o agora Hexagonal Emblem.

Siga para o portão e abra a outra porta. Entre em uma das janelas, no corredor, e acabe com os inimigos. Você pode se abaixar atrás de uma caçamba, para buscar proteção, mas tome cuidado com as armadilhas. Abra as portas das duas fornalhas, pois uma contém munição e a outra um Spinel. Continue pela porta e quebre a cerca da janela para pegar a Elegant Mask. Depois volte, saia pela outra porta e desça a trilha. Pule na água para pegar alguns itens antes de subir a escada.

À direita, há um poço. Atire na madeira para fechar a tampa e no item que está pendurado para pegar o Brass Pocketwatch. Investigue a cabana e, na trilha, tenha cuidado com armadilhas e explosivos. Para abrir a porta, movimente a esfera fazendo com que ela forme a insígnia da própria porta: mova-a para cima e para a esquerda. No quarto, pegue pesetas no guarda-roupa, munição no criado-mudo, a Insignia Key ao lado da estante e o arquivo Chief's Note na cama. Continue pela outra porta.

CAPÍTULO 1.3



Há uma erva verde dentro de um armário atrás de você. Pegue-a. Desça a seguir e, ao chegar à sala de jantar, use a máquina de escrever para salvar o jogo. Concluída a tarefa, quebre o vidro do armário. Pegue a granada incendiária (Incendiary Grenade) e as pesetas que estão lá dentro. Depois, vá para a cozinha e pegue um ovo dentro do forno. Saia pela porta.

Na trilha até o portão, há uma cabana à esquerda. Siga rumo à casa da insígnia, pegue a munição na estante e grave seu jogo. Atire nas luminárias que você encontrar para adquirir itens valiosos, mas cuidado com o fogo. Desça pelo alçapão e atire na luminária para enxergar os itens que estão no teto, depois continue até chegar à escada que leva à saída. Um pouco antes da escada, está um outro mercador.

No cemitério, há uma cabana com caixas e munição para a pistola. Suba e tente abrir a porta da igreja. Ingrid pedirá que você procure algo que possa destrancá-la. Atrás da igreja, há um quebra-cabeça que libera o item Green Catseye.

O botão da máquina só pode ser virado em incrementos de três e quatro, por isso, para acender todos os símbolos, use a seguinte ordem de incrementos: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. Pulando a ponte quebrada, dentro da cabana, está o arquivo Closure of the Church. Após pegá-lo, siga até a porta.

Descendo pela direita, você pega mais munição, grava seu progresso e encontra mais um mercador. Compre um rifle com mira telescópica, se possível. Ele será muito útil mais tarde. A seguir, entre na cabana para pegar mais munição e corra da pedra gigante. Cuidado com os explosivos na ponte e no lago. Siga para o portão passando pela outra parte da ponte, mas antes vasculhe as árvores perto da água para encontrar um Antique Pipe. Na ponte, há uma granada incendiária em cima do banco e na cabana, há munição para a pistola.



Depois que Ashley aparece, é só trabalho para os pobres jogadores

Em frente e à esquerda, você pega uma erva vermelha. Um pouco antes do fim do morro, veja os moradores jogando um policial no mar e volte pela esquerda. Na cabana, há munição e uma erva amarela; na próxima casa, há erva verde e uma máquina de escrever. Para prosseguir, pegue a lancha no cais.

É hora de enfrentar o gigantesco Del Lago. Desvie dos obstáculos e também do monstro, quando ele tentar devorá-lo. Atire arpões sempre que puder e, caso ele o derrube da lancha, balance horizontalmente o Wii Remote para voltar ao barco. Nos momentos em que a lancha pára, identifique por onde Del Lago vem em sua direção, mire e atire em direção à sua boca. Após matar Del Lago, fique atento e, novamente, balance horizontalmente o Wii Remote na hora certa para cortar a corda que se prendeu à perna de Leon.

CAPÍTULO 2.1



Pegue o arquivo Anonymous Letter na cama, a munição na mesa, a granada na parede e não esqueça de gravar seu jogo antes de sair da casa. Entre no portão à direita e siga adiante, pulando as plataformas. Antes de virar à esquerda, vá em frente para quebrar um barril.

Desça com ajuda da corda. Na pequena torre, há munição. Você deve atirar na corrente que segura o caixote para continuar o caminho. Suba a escada após a ponte, derrube mais dois caixotes e quebre os barris. Um deles contém a Green Gem. Antes de seguir a trilha, atire no ponto brilhante entre as duas tochas, em frente à cachoeira. Suba a escada e puxe a alavanca para fechar a represa e secar a queda d'água. Entre pela passagem liberada para pegar a Round Insignia. Depois, embarque na lancha.

É hora de enfrentar El Gigante. Use a espingarda e mire sempre na cabeça. Com seis tiros, um verme sai da nuca do inimigo. Aproxime-se e pressione A para subir nas costas do inimigo. Balance o Wii Remote rapidamente na horizontal para matá-lo. Repita a seqüência até El Gigante ser derrotado. Durante a luta, mantenha-se distante e, se preciso, fuja por entre as pernas do monstrão. Se ele o agarrar, mexa o Wii Remote como louco para se soltar e aperte os botões indicados na hora certa para escapar dos ataques, que rolam ▶

quando ele usa as árvores ou quando ele pára, grita, mexe os braços e vem correndo em sua direção.

De volta à igreja do cemitério, use a Round Insignia na porta e entre. No corredor à direita, há um barril e no altar à esquerda, dinheiro. Vá para o corredor à esquerda e suba a escada. Pule no candelabro no alto para alcançar o outro lado.

No quebra-cabeça, você deve sobrepor as luzes para que combinem com o vitral. Para girar as cores corretamente, aperte o botão R (vermelho) duas vezes, o G (verde) três e o B (azul) uma vez. Os marcadores ao redor de cada cor devem indicar: vermelho para baixo, verde para a esquerda e azul para a direita. Combine as luzes e siga para a porta à direita. Após encontrar Ashley, saia da igreja.

Ada nem precisa atirar. Só de sacar a arma, os inimigos já morrem do coração



CAPÍTULO 2.2



Saia pela porta e atire na carroça com pólvora para acabar com os inimigos. Volte em direção à fazenda onde foi encontrado o arquivo que estava na árvore, mas tome cuidado porque agora o local está cheio de armadilhas. Ao chegar, pegue o arquivo Sera and the 3rd Party na cabana à esquerda, onde está a máquina de escrever. Siga até o paiol, suba a escada e saia pela janela. Vá pela esquerda, pule para baixo e siga pelo portão até chegar à ponte.

Dentro da casa, feche as janelas com os armários e pegue as ervas disponíveis. Sobreviva a todo custo e lembre-se de ajudar Luis, quando necessário. Quando Sena subir as escadas, siga-o e resista mais um pouco até o fim da invasão.

CAPÍTULO 2.3



Ao sair da casa, pegue munição para a metralhadora (TMP) à esquerda. No lado esquerdo da casa, há mais munição para pistola e atrás há uma cabana com uma máquina de escrever e o arquivo Two Routes. Junto à cabana, há um mercador, e à direita dele, uma alavanca que controla as engrenagens dos portões. Você deve escolher entre o portão da esquerda ou o da direita. Cada caminho traz um desafio diferente:

Caminho da direita

É preciso ser rápido. Observe o aviso de Ashley e atire na madeira que sustenta a pedra, atrasando o gigante. Saia correndo e quebre as correntes que bloqueiam a passagem com a faca. Se você for muito rápido, pode entrar na primeira cabana que avistar: lá há munição para TMP e handgun, uma granada incendiária, dinheiro e um Spinel; caso contrário, corra direto para a cabana de trás e pegue a Old Key. À esquerda, nos troncos, há munição para handgun. Se você já tiver o rifle com mira telescópica (Rifle/Scope), dê meia-volta e tente atirar em um balde pendurado no alto para pegar o Purple Gem, se não, siga quebrando as correntes e use a Old Key no próximo portão.

Caminho da esquerda

Enfrente os moradores com a espingarda, mas mantenha distância daqueles que tiverem vermes saindo da cabeça. Atire nas carroças com pólvora para facilitar o serviço. Deixe Ashley escondida na caixa enquanto você limpa a área, suba a escada e, após derrotar mais alguns inimigos, chame a garota e esconda-a no próximo caixote. Desça até o centro da área com algumas escadas e quando os inimigos aparecerem, suba novamente, derrubando quem estiver na parte de cima. Mantenha-se longe das mulheres com motosserra e detone-as com a espingarda. Uma delas possui a Camp Key, que você deve pegar após derrotá-las. Com esta chave nas mãos, chame Ashley e desça para abrir a porta. Há uma casa com porão à direita, onde você pode pegar munições. Esconda Ashley no próximo caixote, detone os moradores e abra o portão vermelho.

Após passar pelas portas, há um mercador e, sobre o lixo, na casa à direita, há munição para espingarda. Dentro da casa, você pode salvar o progresso e, no armário, encontrar munição para o rifle. Pegue o arquivo Village's Last Defense e suba o morro usando a passagem à esquerda para pegar o teleférico. O melhor aqui é equipar o rifle e eliminar os moradores nos outros teleféricos a distância.

Pegue a granada de luz na sala de controle e munição nos armários. Desça a escada no caminho da esquerda, enfrente os inimigos e suba outra escada no fim do corredor. Abra o baú que contém um Yellow Catseye, volte e continue descendo a escada. Ao encontrar o mercador, pegue munição para espingarda e metralhadora nas caixas da direita, salve e siga até o portão.

Use uma granada incendiária no começo para enfraquecê-lo e atire no barril de gasolina à direita no momento em que o inimigo estiver próximo dele. Quando ele estiver só com o tronco, use a espingarda e fique atento para desviar de seus ataques quando for preciso. No momento em que ele se distanciar, se pendurar mais alto e se jogar para perto, dê tiros rápidos para que Chief, mais conhecido como Bitores Mendez, caia. Continue neste ritmo até detoná-lo.

Pegue o False Eye, os itens e a erva verde sobre os caixotes e suba a escada. A seguir, pegue mais itens e as ervas vermelha e verde nas janelas e, do lado direito, a erva amarela. Saia pela parede quebrada à esquerda, volte para o teleférico e use o False Eye no portão. Na próxima área, acerte o morador dentro da picape com o rifle e afaste-se para não ser pego. A seguir, fuja

dos moradores e quebre um barril à esquerda com um Velvet Blue. Siga rumo à ponte.

CAPÍTULO 3.1



Antes de entrar na casa do mercador e salvar, vá por trás e pegue as barras de ouro dentro do baú. Suba as escadas, abra a porta e pegue munição no caixote. No caminho, os inimigos usarão catapultas para atacá-lo. Depois que eles detonarem o poço, corra até lá e pegue um Spinel. Em seguida, vá pela esquerda e pegue os itens na torre do canhão. Volte e continue a subir as escadas. Acerte o barril de gasolina próximo à catapulta com o rifle e faça o mesmo com a arma do lado direito. Siga pela pequena ponte, entre na sala da direita e pegue a erva amarela no baú.

Olhando pela janela, mire e atire na outra catapulta. No baú à esquerda, há um Gold Bangle. Continue rumo à pequena torre, mas, antes de subir a escada, mire na direção do fogo e acerte um inimigo, para não ser atingido pela catapulta. Ao chegar ao canhão, mexa no mecanismo para apontá-lo e atire em direção ao portão. Siga até a porta próxima ao mercador. Na sala, pegue munição na mesa, dinheiro no armário e a Platinum Sword na parede. Suba a escada, pegue a erva vermelha no armário, retire a Golden Sword da parede e coloque a Platinum Sword em seu lugar. Desça e ponha a Golden Sword no quadro dourado e suba para abrir a porta.

Entre na cabana à direita, pegue a munição na mesa e o dinheiro no armário. Siga, entre na porta e abra o baú com a Castle Gate Key. Pegue a erva verde na estante e saia para abrir o portão do castelo. Entre, suba a escada até a máquina de escrever e passe pela porta à direita. Na cadeira à direita, há munição e, mais à frente, o arquivo Capture Luis Sera. Pegue a erva amarela no barril, vá em direção ao fogo e pegue a Prision Key no quadro à direita. Volte pelo corredor e abra a porta da direita.

Desça a escada, pegue a erva verde no canto esquerdo e abra a porta. Desvie dos ataques do troglodita e só ataque quando ele expor as costas. Acerte o verme com a espingarda. Acione a alavanca para apagar o fogo da passagem e volte. Pegue a munição na área antes de prosseguir. Fuja dos inimigos no saguão principal e entre na porta. Na sala, pegue a erva verde na mesa e deixe Ashley em um dos pisos amarelos enquanto você pisa no outro. Volte para o saguão e deixe Ashley controlando a manivela enquanto você elimina os inimigos.

Levante Ashley usando o comando Piggyback para que ela acione as manivelas no alto. Fique na beira da plataforma para dar melhor cobertura a ela. Depois que a garota erguer as plataformas, pegue-a no colo e siga para a porta. Pegue o Spinel no armário do salão, à direita, e quebre o vidro da estante para abrir o baú com munição. Há mais do lado esquerdo, na estante. Atrás da primeira estátua pendurada, há outro Spinel. Atire para pegá-lo e vá até o fim do corredor. Ao lado do mercador desta área, na porta com duas armas, está a Galeria de Tiro A.

CAPÍTULO 3.2



Entre na porta do corredor, desça e siga a trilha até chegar ao fosso. Desça para pegar as munições, suba a escada e entre na porta. Entre no segundo portão à direita, pegue a munição na cama e a erva amarela ao lado do cadáver. No primeiro portão da esquerda, pegue o arquivo Luis Memo, depois siga a trilha da esquerda, usando o porão para desviar do entulho, e abra a porta. Pegue a Butterfly Lamp no baú e use a válvula para drenar a água. Volte para o centro da área, desça e prossiga, subindo as escadas, até atravessar a próxima porta. Nesta área, prossiga usando as sombras e o laser de sua arma para evitar as armadilhas, depois atravesse uma porta, suba a escada e entre em outra porta.

No culto, acerte o líder da seita e desça para pegar o Illuminados Pendant. Pule no lustre do andar de cima para alcançar o outro lado e faça o mesmo mais à frente para acionar a alavanca e abrir os portões. Desça, salve, depois suba a escada e fale com o mercador, se quiser, antes de entrar pela porta. Entre, suba a escada e pegue o arquivo Castellan Memo antes de atravessar outra porta.

Na sala principal, você deve eliminar o líder de vermelho. Siga para a porta da esquerda e, no andar de cima, vá pela direita, desça no palco e continue a persegui-lo. Se você demorar para matá-lo, ele usará uma ▶



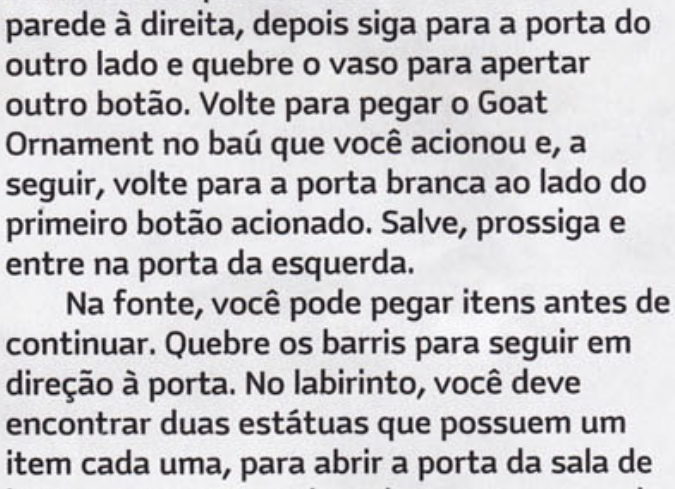
metralhadora. Detone-o a distância com o rifle, desça e pegue a Gallery Key. Volte para o palco, abra a porta e atire na cabeça do animal na parede para pegar o Velvet Blue. Use o painel para alterar os quadros. Aperte os botões 1, 2, 3, 4 e depois o botão Ok.

Dentro da sala, elimine os inimigos com granadas e equipe-se com o rifle contra os inimigos que atiram flechas. Suba a escada em frente e aperte o botão vermelho na parede à direita, depois siga para a porta do outro lado e quebre o vaso para apertar outro botão. Volte para pegar o Goat Ornament no baú que você acionou e, a seguir, volte para a porta branca ao lado do primeiro botão acionado. Salve, prossiga e entre na porta da esquerda.

Na fonte, você pode pegar itens antes de continuar. Quebre os barris para seguir em direção à porta. No labirinto, você deve encontrar duas estátuas que possuem um item cada uma, para abrir a porta da sala de jantar. Desça a escada e siga para o segundo corredor à esquerda, sempre virando para a esquerda até passar pela escada e pegar uma parte do Moonstone na estátua à direita. Volte pela escada, vá à direita e entre no penúltimo corredor do lado direito.

No último corredor à direita, há uma erva amarela, e se você der a volta na penúltima passagem à direita, encontrará a Red Gem no fim do beco sem saída. Saia do beco e suba a escada para pegar a outra parte do Moonstone na estátua, pule por trás dela, siga para a direita e use os Moonstones combinados na porta.

CAPÍTULO 3.3



Pegue os itens da sala e entre no aposento da esquerda para pegar mais itens e o arquivo Female Intruder sobre a mesa. Fale com o mercador, salve e entre pela porta. Na sala de jantar, pegue os itens das mesas e do criado-mudo e toque a sineta para que um quadro apareça. Atire na garrafa para abrir o portão da sala à esquerda, entre e, quando for preso, atire no cadeado para ajudar a arrombar o portão.

Pegue o item no baú e siga para a porta no canto da sala, depois vá em frente e pule no centro. Acione a alavanca para ativar a ponte, atravesse-a e siga pela esquerda para quebrar o aquário e obter o lança-foguetes (Rocket Launcher) e a munição. Na porta em frente à ponte, fale com o mercador e salve seu jogo antes de entrar pela próxima porta.

CAPÍTULO 3.4



Siga até o quadro à direita, pegue o ouro e vá para a escada quebrada à esquerda do buraco. Atire com o rifle nos ferros que prendem Ashley e elimine os inimigos para que eles não a levem. Com Ashley, vá para a esquerda da sala, pegue a erva amarela e continue pelo corredor. Passe sob o balcão e use a manivela para liberar a passagem. Do outro lado, use a manivela da esquerda e, se quiser, defenda-se dos inimigos usando os candelabros.

Continue abrindo caminho com a manivela em frente e fuja pelo corredor da direita. Passe sob a mesa e aperte o botão, depois pegue o Stone Tablet e pressione o botão vermelho à esquerda. Volte e empurre a estante para apertar outro botão; em seguida, prossiga até chegar a uma sala com duas armaduras. Para remontar o símbolo, faça a seguinte seqüência: esquerda, inferior esquerda, para baixo, inferior direita, direita, superior direita, para cima, superior esquerda, esquerda, inferior esquerda, para baixo e inferior direita.

Para completar a Figura, imagine um teclado numérico sobre os nove espaços para as pedras. Mova-as na ordem: 6, 9, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5, 8, 7, 4, 1, 2, 5, 6, 3. Depois complete a figura com o Stone Tablet e entre na sala para pegar a Salazar Family Insignia e o Serpent Ornament no baú. Volte todo o caminho e entre na porta em frente. Pegue o arquivo Butler's Memo à esquerda. Coloque o Salazar Family Insignia no suporte, gire-o e siga até a porta no fim do corredor.

CAPÍTULO 4.1



Entre na porta onde começou o capítulo 3.4 e volte até chegar à porta após a pequena ponte. Elimine os inimigos na sala de jantar e entre na porta do corredor próximo à sineta. Pegue os itens e quebre o cadeado para entrar na próxima porta. Entre na porta à direita, siga até a porta perto da fonte e ajude Ashley a subir para pegar diversos itens dentro da casa, além da arma Broken Butterfly no baú maior. Em seguida, volte pelo mesmo caminho.

Atravesse a porta no final do corredor, salve e use o mecanismo. Cuidado com os dragões mecânicos. Detone com o rifle os controladores das laterais assim que eles aparecerem e ganhe itens. Siga até a grade giratória e pule na hora certa contra o último dragão. Atraia-o para cuspir fogo na muralha, acerte-o e suba para pegar, no baú, o Lion Ornament. Volte, use o carrinho no fim da entrada à direita e entre pela porta. Na sala, use os Ornaments no painel prateado, salve e siga pela passagem.

Ainda com o carrinho, entre na porta do corredor à direita para encontrar um mercador, a Galeria de Tiro B e uma máquina de escrever. No fim do corredor há o arquivo Sample Retrieved e uma erva amarela na mesa. Entrando na porta, passe pelo corredor e vire à direita no final. Pegue o cálice no centro da sala e volte até a porta amarela. Deixe Ashley sobre um dos pisos vermelhos, coloque as estátuas em cima de outros dois e suba no piso que sobrou. O teto da outra sala cederá. Atire nos quatro pontos vermelhos e siga pela passagem.

Use o rifle nos inimigos que operam a escavadeira, pegue os itens na sala e o Queen's Grail no baú. Quebre o cadeado na porta e prossiga até o final do corredor. Use os cálices nas estátuas e entre pela porta. Siga em frente, na direção da alavanca. Acione-a, atire nos metais que seguram a ponte e atravesse.

Visite o mercador, salve o game e atravesse a ponte pelo lado



esquerdo. Elimine os inimigos que controlam as catapultas e entre na porta. Atire nas três madeiras que travam as engrenagens. A primeira está logo acima e a segunda, mais no alto. Suba as escadas, pegue a erva verde na mesa e o arquivo Ritual Preparation. Na beirada da direita, acerte a última madeira e acione a alavanca.

Desça toda a torre e entre pelo portão. Passe a ponte. No salão, após limpar a área, vá em direção à porta. Se desejar, fale com o mercador e salve o game. Depois, suba a escada e vá para a esquerda. Corra até a porta no final e prossiga, evitando os ataques do monstro, até encontrar mais uma porta.

CAPÍTULO 4.2



Pegue o Luis Memo 2 perto da máquina de escrever. Próxima ao mercador, está a Galeria de Tiro C. Siga até o fim do túnel, desça e acione a alavanca perto do pedregulho. Dê meia-volta, siga pela esquerda e suba a escada para acionar o circuito. Volte em direção à alavanca e acione-a para pegar a dinamite. Use-a para detonar o pedregulho e entre na porta.

Dentro da fornalha, pegue os itens ao redor e siga para a porta. Para derrotar os gigantes, suba a pequena escada e deslize pela corda para chegar ao painel de controle. Use-o para abrir o alçapão no centro, derrubando um deles, e detone o segundo com a Broken Butterfly ou com a Shotgun. Assim como com o primeiro El Gigante, quando ele se abaixar, suba e corte o verme em suas costas. Repita a operação até que ele morra e siga pela porta. Nas cavernas, suba mantendo-se à direita e entre no pequeno corredor ao lado. Aperte o botão no final e volte pela rampa rumo ao outro corredor para acionar o segundo botão. Vá para a porta que foi aberta e acione a alavanca no caminho. Fique atento para não ser esmagado, pegue a Royal Insignia e examine o papel para subir.



CAPÍTULO 4.3



Pegue o arquivo Letter from Ada na casa do mercador. Tome a trilha à direita e siga por trás de uma cabana quebrada. Entre pela janela e use a manivela para abrir uma passagem no chão. Entre, siga em frente e desça a escada. Tome cuidado com as armadilhas. Vá pelo caminho da esquerda e pegue o item no sarcófago, depois volte e suba a escada da pequena torre. Pegue a erva amarela no barril e a Key to the Mine na mesa e siga para a porta de metal no canto direito da área.

O teto da próxima sala irá descer. Atire nos pontos vermelhos no alto, suba no carrinho e atire na alavanca para que ele ande. Fique atento aos botões de ação. Após o trajeto, pegue o Stone of Sacrifice no altar e suba a escada no fim da passagem que se abriu. Use o artefato na porta de aço próxima ao fogo e entre no elevador.

CAPÍTULO 4.4



Salve o game e siga para a esquerda, depois volte e suba a escada. Pule na mão da estátua e dê meia-volta para pular no local acima e acionar a alavanca. Faça o mesmo para chegar ao outro lado e use o interruptor dourado para controlar as mãos que se movem. Em seguida, desça pela passagem e use a outra alavanca. Siga pelo corredor e fique atento aos botões de esquiva. Quebre o cadeado da porta sem enrolação e continue fugindo. Antes de subir a escada em espiral, vá para a esquerda e pegue a erva amarela no baú.

Atire nos barris que vêm rolando pela escada, siga pelo caminho de madeira e suba. Em cima, use a alavanca para acertar os inimigos que vêm pela escada. No elevador, empurre as caixas para aliviar o peso e acione-o. Detone sem demora os inimigos que invadirem para continuar subindo. Continue pelo lado de fora da torre até o próximo elevador. Após a escada, fale com o mercador e salve.

Contra Salazar, mantenha-se onde estiver e atire no olho do monstro com uma arma potente até que ele abra a carapaça e se exponha. Acerte quantos tiros puder na cabeça dele com o rifle semi-automático (Rifle Semi-Auto) e repita o procedimento até derrotá-lo. Mantenha-se atento aos botões de esquiva e, quando o monstro abrir a boca, corra pelas laterais. Após vencê-lo, desça para subir a escada e entre na porta à frente. Prossiga e desça o morro com o auxílio da corda. Use o elevador.

CAPÍTULO 5.1



Siga a trilha e atravesse a pequena ponte de madeira à direita. Vá até o fim desta área pela esquerda e examine a porta para acionar o laser. Volte e suba a escada para colocar o aparelho na direção do laser. Depois, desça rumo ao outro lado para acionar o próximo espelho, apontando o laser para o botão vermelho ao lado da porta. Entre e prossiga até chegar à escada. Siga à direita, passe pela janela da casa e atravesse a porta, continuando o caminho à direita. Suba o morro para entrar na próxima porta, fale com o mercador e salve o game.

Caminhe até a outra porta e siga pela cozinha até a próxima sala. No pequeno cômodo ao lado, há uma erva amarela. Vá até a porta ao lado dos monitores. Perto do próximo mercador, está a Galeria de Tiro D. Atravesse o corredor, siga pela passagem à esquerda e, dentro da sala de autópsia, use o painel de controle. A seqüência para ativá-lo de forma correta é: azul, amarelo, verde e vermelho três vezes. Entre na porta que se abrir, ao lado, e pegue o Luis Memo 3 na mesa e o Freezer Card Key no cadáver.

Volte e siga para o outro lado do corredor. Atire na perna dos Regenerators com o rifle e fuja rumo ao frigorífico. Use o acessório na mesa à direita para atualizar o ▶

Card Key. Depois use o painel ao lado e acesse o pequeno freezer no fim desta sala para pegar a mira térmica (Infrared Scope). Com ela acoplada ao rifle, você pode derrotar os Regenerators acertando os pontos vermelhos de seus corpos. Elimine-os para que a porta se abra e siga rumo à última porta do corredor.

Use os controles para pegar e jogar os inimigos no contêiner de lixo, depois prossiga até encontrar Ashley, que está presa. Siga pela outra porta rumo à próxima máquina de escrever, vá para a sala no fim do corredor e mate o Regenerator com o auxílio da mira térmica. Pegue dele o Storageroom Card Key, depois ande até para a próxima porta e tome o elevador para entrar na torre do rádio. Depois disso, volte até a prisão de Ashley.

CAPÍTULO 5.2



Antes de sair, pegue o Paper Airplane, depois volte e use o controle para chegar ao contêiner de lixo. Lá embaixo, acione a alavanca e derrote o Regenerator o mais rápido possível. Em seguida, empurre as caixas que impedem o seu caminho. Na área onde há uma bola de aço, desça e siga para a sala de controle à direita.

Deixe Ashley manipular o controle para abrir uma passagem na parede, depois bata na parede até que outra passagem se abra e siga por ela.

Continue até atravessar uma entrada com um botão vermelho; em seguida, puxe a alavanca e peça para Ashley passar por baixo do portão.

Para abrir o portão seguinte, deixe Ashley em um controle e siga para o outro. Aperte o botão quando a luz do meio brilhar, depois suba no trator e fique próximo a Ashley, destruindo qualquer inimigo que aparecer. Quando ela parar o trator e mostrar um interruptor no alto, desça e suba até o painel que aciona o elevador, mas seja rápido para que não peguem Ashley. Após acioná-lo, volte para o trator. Depois do acidente, siga pela porta.

CAPÍTULO 5.3



Pegue o arquivo Our Plan na mesa, então siga até encontrar uma escadaria. Fique atento aos botões de esquiva. Passe pela sala dos lasers e sente-se na poltrona da próxima sala. Siga para a passagem atrás da poltrona, pegue o Luis Memo 4 em cima das caixas e continue pela ponte até cair na gaiola. Evite o monstro e use granadas, se precisar. Atire nos botões verdes para abrir passagens e acione dois botões vermelhos para abrir um portão com uma seta desenhada. Ele é a saída para a próxima gaiola.

Quando sair da última gaiola, fique atento para não perder a chance de se agarrar no gancho. O monstro da gaiola virá atrás de você. Use a magnum contra ele e, se quiser, atire nos barris vermelhos quando ele estiver próximo. Entre pela porta, suba a escadaria e, no lado de fora, entre na passagem dentro da barraca e pegue o Krauser's Note ao lado da máquina de escrever. Continue o caminho pelo corredor de pilares e, ao encontrar Krauser, siga pela esquerda e suba a escadaria. Quando ele se aproximar, use a faca. Depois que ele sumir, desça por fora e mantenha-se à direita para enfrentá-lo novamente.

Quando surgir a estátua, empurre-a até o outro piso branco, próximo a duas colunas. Acione as alavancas, siga até a torre e suba pela escada espiral. Vá pela beirada de madeira para obter um item e enfrentar Krauser em sua forma mutante. Equipe-se com a magnum e acerte a perna dele até que ele se agache, para que você possa atirar em seu rosto. Repita o processo até derrotá-lo, depois pegue o item deixado por ele, pule para baixo e use os objetos no painel dourado.

CAPÍTULO 5.4



Quando o helicóptero aparecer para ajudar, vá para locais em que você possa evitar os tiros e prossiga quando aparecer uma cena de explosão. O caminho aqui é simples: dê tiros para estourar o cadeado do portão, depois continue pela pequena ponte. Deslize pela corda, acione a alavanca e atravesse o portão que foi aberto. Aperte os dois botões nas áreas superiores para abrir a passagem, em seguida, prossiga pela trilha até a máquina de escrever.

Na ala da prisão, escale pelo lado esquerdo da escada para chegar à porta. No campo de batalha, vá para o fundo pulando o saco de areia, suba a escada e aperte o botão. Siga rumo ao local onde o inimigo pegou o Card Key, pela passarela, e elimine-o para tomar o item dele. Use o objeto na máquina de onde ele o tirou, volte pela passarela e suba a escada para acionar o botão da sala de cima. Volte para a sala do primeiro botão, depois desça pela passagem à esquerda, nos fundos, e prossiga.

CAPÍTULO FINAL



Pegue o arquivo Our Mission próximo à porta. Do outro lado, salve o game e compre itens de cura com o mercador. Para enfrentar Saddler, use granadas ou acerte os olhos amarelos de sua perna quando eles se abrirem. Assim que ele tombar, pule nele com o A para atacá-lo com tudo. Quando a luz estiver verde, atravesse a ponte e pegue o lança-foguetes que Ada joga para você. Use-o no inimigo para encerrar a briga. Como já é tradição na série, há uma contagem regressiva. Quando ela começar, vá para o elevador, desça passando pelo túnel e use a chave no jet-ski. Desvie dos obstáculos e, quando a onda vier, acelere usando o direcional para cima e continue desviando até o final do túnel. Curta o final e não deixe de ver os créditos por completo.

Essa jaqueta do Leon é bem louca. Pena que ele perde a peça antes do final

MODO SEPARATE WAYS

Capítulo 1 - Ring the Church Bell



Seu objetivo aqui é tocar os sinos da igreja, fazendo com que os moradores parem com sua onda de raiva e Leon, que está cheio de inimigos em seus calcanhares, possa ter uma folga. Assim que começar, corra para a torre da igreja. Lá de cima, você vai ver que as coisas estão feias para Leon. Desça e uma animação mostrará um brilho em cima de um dos telhados. Trata-se da chave para a porta com o símbolo da seita. Posicione-se em frente a este telhado para usar uma das funções mais importantes da sua arma: um grampo que consegue levar Ada aos pontos mais altos do cenário. Pegue a chave e siga para a porta com o mesmo símbolo.

Nesse local, você vai encontrar um vendedor que possui novas armas e itens. Passe pela porta e siga pela caverna. Suba a escada no final do corredor e continue até chegar ao cemitério. Atravesse-o correndo e siga para a parte de trás da igreja. Depois desça pela ponte de madeira até o local onde há uma mulher com uma serra-elétrica. Atire nela e pegue a jóia verde.

Volte e entre pela porta ao lado do portão principal da igreja. Nesse local, há um painel. Digite a seqüência 3,3,3,4,4,4,3 para acender os símbolos. Pegue a pedra que foi liberada e substitua-a pela pedra verde que você acabou de achar. Entre na igreja, suba as escadas à esquerda e mexa as peças do vitral de modo que fiquem iguais às do modelo acima dele. Feito isso, você verá os moradores se afastando de Leon.

Capítulo 2 - Rescue Luis



Ada está acompanhando Leon e Luis de perto neste trecho do jogo. Ao ver que ambos foram pegos por membros da seita misteriosa, ela resolve dar uma ajuda para que eles escapem. Desça do casarão e atravesse a cidade. Use o mapa para se guiar. A seguir, passe pelo lado esquerdo da torre e entre no portão. Siga em frente, atravesse o estábulo pelo lado esquerdo, entre no portão e desça a estrada até passar pelo túnel. Dê uma circulada pelo local até encontrar os rapazes, faça todo o caminho de volta e, quando chegar à vila, entre na última travessa à esquerda.

Depois de passar pelo portão, suba e pegue a chave da porta de metal na sala onde há um mercador. Desça e abra a porta. Mate a mulher com a serra-elétrica e pegue a chave, depois volte pelo mesmo portão e ative o teleférico. Desça e use o grampo para pular a barreira de madeira. Passe pelo gigante e entre na porta. Um vídeo mostra seu encontro com Luis.

Capítulo 3 - Retrieve the Sample



Ache todos os baús para que o portão do labirinto seja aberto. Suba e entre pela porta aberta na sacada. Saia pela outra porta, à esquerda, passe pela sala de jantar e entre à direita. Há um mercador aqui. Entre na primeira porta à direita e siga pela sacada até chegar a uma porta trancada. Você deve entrar pela janela exibida na animação. Pegue os itens e, no baú menor, o Hourglass. Volte à sala de jantar e entre pela porta à direita.

Você vai ficar preso na mesma gaiola em que Leon ficou antes. O baú está vazio. Verifique-o novamente e você verá que há um fundo falso. Coloque o Hourglass nele para abrir uma porta e entre por ela. Você vai assistir a Leon em uma batalha feroz. Passe pela passarela e entre na porta. Leon vai reviver a cena em que Luis morre e Ada é testemunha ocular de tudo.

Capítulo 4 - Stop Leon's Assassination

Siga até o final do corredor e entre pela porta branca à esquerda. Atravesse a porta à direita, no final, depois siga em frente e entre à esquerda. Na próxima tela, existe uma máquina de bateria antiaérea desativada. Desça e pegue o cartão azul que ativa essa máquina, depois volte e acabe com toda a resistência inimiga.

Detonada a oposição, um elevador voltará a funcionar. Desça a plataforma, suba a escada e entre nele para chegar ao outro lado da estrutura. Suba dois níveis do navio usando as escadas rentes à parede. Quando chegar ao alto, mais baterias antiaéreas vão aparecer. Use o grampo para subir mais um nível, pegue o cartão vermelho e suba mais um andar.

Entre na máquina e destrua todos os dispositivos. A seguir, atravesse para o outro lado novamente e entre pelo portão. Você vai assistir ao nível afundando. Desça, dê a volta pela esquerda e suba a escada. Passe por uma longa seqüência linear de corredores e portas e, ao passar pelas caldeiras do navio, entre pela porta em frente e veja Leon e seu inimigo lutando.

Chapter 5 - Obtain the Sample



Siga até a estrutura no final do campo. Ao entrar, um mutante vai jogar um galão de gasolina e bloquear a saída. Mate todos os inimigos que aparecerem até a porta se abrir, depois suba as escadas até o andar mais alto e deslize pela corda. Você vai ficar trancado. Suba pela escada da direita e, no fundo, arrombe a porta e acione o interruptor. Desça e faça o mesmo com a escada e o interruptor da esquerda, depois saia pelo portão que se abriu.

Continue em frente até chegar ao portão no fundo, à esquerda. Lá dentro, desça a colina e pule no buraco. Você encontra Leon, que já está sofrendo os efeitos da doença. Siga em frente, entre pela porta dupla à esquerda e salve o jogo. Você está no mesmo corredor da prisão por onde Leon passou. Siga até o final e suba pelo canto esquerdo para chegar à porta no alto. Para enfrentar o próximo inimigo, use a tática clássica: tiro no pé, tiro na cabeça. Entre pelo duto e prepare-se para enfrentar Salazar. Atire na cara dele. Quando um olho aparecer na boca do cara, acerte uma facada nele. Depois disso, você tem dois minutos para descer toda a estrutura, pegar o lança-foguetes e jogá-lo para Leon. ■

PS2/PS3/360/PC/Wii | Need for Speed ProStreet

Need for Speed ProStreet

Por Fernando Wiek

Que beleza de curvas... e até são cromadas e de liga leve

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/PS3/360/PC/Wii

Jogo: Need for Speed ProStreet

Produção: Electronic Arts

Desenvolvimento: EA Black Box

Lançamento: Novembro de 2007

Aprenda técnicas avançadas de pilotagem e customize o seu carro para conseguir desempenho máximo

O novo game da série *Need For Speed*, o radical *ProStreet*, abandona o estilo fora da lei dos últimos episódios e abraça as corridas profissionais. E, se você não se contenta apenas em conhecer um jogo com esta qualidade e só fica satisfeito quando domina todos os seus desafios, este guia será seu melhor companheiro nas pistas. Este é um detonado diferente, com dicas para encarar todas as modalidades e também informações avançadas para customizar (ou "tunar", chame como preferir) os seus carros e alcançar o maior desempenho para cada prova.

No total, o game oferece quatro modalidades básicas: Grip, Drift, Drag e Speed Run. Todas elas ganham variações conforme o seu progresso no modo Career, porém a essência das provas, ou seja, o jeito de se comportar e os carros usados são os mesmos. Por isso, os veículos devem ser especialmente preparados para cada modalidade e foi pensando nesse novo nível de "profissionalismo" da série que produzimos um guia prático capaz de prepará-lo para as difíceis provas do modo offline e, principalmente, para encarar os jogadores mais habilidosos do mundo no modo online.

Acompanhe as dicas para ajuste das peças e confira nas páginas finais uma lista completa com todos os carros existentes no jogo e suas informações técnicas para facilitar a sua vida na hora das compras. ▶



O sistema de auxílio nos traçados pode ser desligado

MENU PRINCIPAL

No menu principal estão as opções básicas de *ProStreet*. São elas:

• **CAREER:** é o modo mais importante e extenso do jogo. Ele reúne todas as modalidades e o desafia a vencer para avançar na história e conseguir dinheiro para comprar novos carros e customizar os seus veículos favoritos. Normalmente, a regra para vitória é a mesma em todas as provas: melhor de três. Isso só não se aplica ao Grip e ao Speed Run, pois nessas competições somente o primeiro lugar garante o seu prêmio.

• **RACE DAY:** nesta opção, você pode disputar competições isoladas contra o computador ou contra um amigo.

• **OPTIONS:** clique aqui para ter acesso a muitos parâmetros de configuração.

• **ALIAS:** crie um novo perfil (Profile), carregue um perfil já existente ou salve o seu progresso.



TUNING DE VERDADE

Need for Speed: ProStreet investe em customização de veículos como nenhuma versão anterior foi capaz e a modificação fina nos carros foi levada a um novo nível de realismo e importância. Em games comuns, bastava comprar um novo motor para aumentar a potência do seu carango, porém, em *ProStreet*, você pode comprar peças novas e, ainda por cima, consegue ajustá-las para conseguir aproveitamento máximo visando as condições especiais de cada prova e, principalmente, ajustar de acordo com o seu estilo de pilotagem.

Para acessar a área destinada a customização ou "tuning", como os fãs deste segmento costumam chamar, vá a Cars/Garage dentro do modo Career, selecione um carro e escolha Create New Blueprint. No próximo menu você vai encontrar as seguintes opções:

• **Quick Upgrade:** pacote pronto com customizações criadas pelo computador.

• **Custom Upgrade:** aqui você pode comprar as peças separadamente, ideal para equipar o carro do jeito que você achar melhor. Sempre faça upgrades usando esta opção.

• **Tune:** ajuste suas novas peças nesta opção. É possível modificar a suspensão dos carros, motores, caixas de câmbios e freios. Confira as nossas dicas nos campos "Tuning Recomendado" das próximas páginas para aprender como conseguir mais velocidade e estabilidade. Algumas opções de tuning só podem ser modificadas após a compra de uma peça com tecnologia mais avançada (isso é medido em Stages, de 1 a 4).

• **Dyno Test:** dinamômetro que mede o desempenho bruto do carro após as modificações feitas.

• **Update Blueprint:** Blueprint é o nome dado ao conjunto de modificações feitas no carro. Nesta opção, é possível gravar os ajustes e sobrepor o modelo original. É possível criar três Blueprints para cada veículo, mas é recomendável investir o seu tempo na criação de apenas um.

• **Teste:** para experimentar os novos ajustes, entre em qualquer competição, vá a Race Events e selecione a corrida; entre em Practice, escolha o carro que você quer customizar e pause o jogo quando o treino iniciar; em Car Tuning, mude os parâmetros que quiser e teste o carro até encontrar a melhor configuração.

DICAS PROFISSIONAIS



Vença as provas do dia e concorra a um carro novo

• **MODOS DE DIFICULDADE:** após criar o seu perfil (Profile), o jogo permite escolher o nível de dificuldade do controle. No modo Casual, o computador breca para você nas curvas e ainda indica o melhor traçado; o nível Racer ajuda só nas curvas fechadas; já o nível King é para os profissionais e não oferece nenhum auxilio na frenagem. Essas opções podem ser alteradas a qualquer momento, basta voltar ao menu principal, abrir Options, Gameplay e Assists.



• **TIPOS DE CÂMBIOS:** existem três tipos de câmbio no game: Automatic, Manual e Manual Clutch. Eles podem ser usados em todos as modalidades (exceto no modo Drag, que não aceita o câmbio automático). Opte pelo Automatic quando quiser só acelerar e brecar sem precisar preocupar-se com trocas de marchas; o Manual é difícil e deixa você decidir quando trocar de marchas, basta apertar R1 (subir) ou R2 (descer); a grande novidade é o Manual Clutch, que simula a embreagem de um carro de verdade e obriga o jogador a apertar L2 antes de mudar a marcha manualmente – este sistema funciona com eficácia.

• **DESABILITE OS AUXÍLIOS DO CPU:** *ProStreet* apresenta alguns auxílios para os jogadores iniciantes, mas isso tira um pouco do desafio do game para os pilotos mais experientes. Para desligar as mamatas e melhorar seu desempenho nas corridas, entre em alguma competição, vá a Main Menu, Options, Gameplay, Mode Options e coloque Off em todas as opções nas quatro modalidades. Volte, vá a Interface e desabilite o Turn Indicators para desligar as marcações no asfalto.

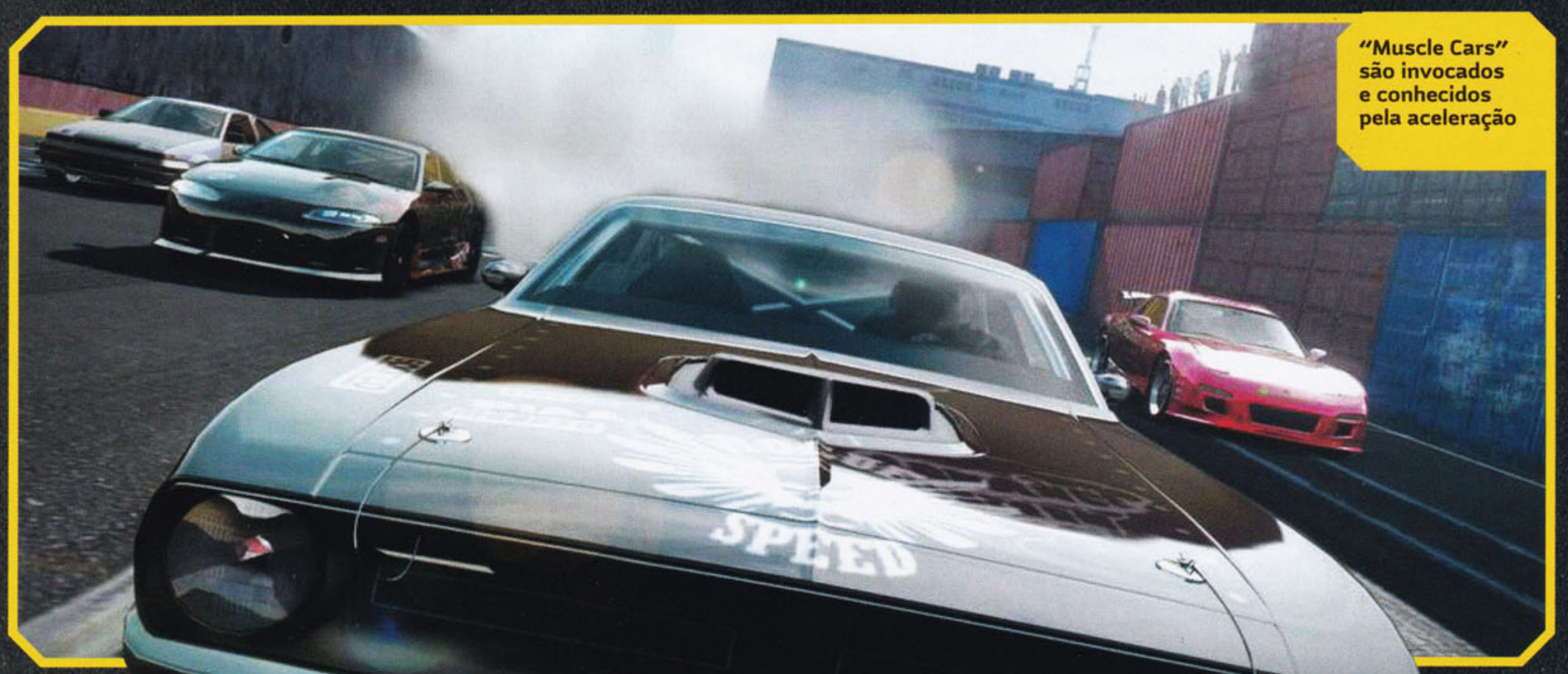
• **MUDE O CARRO DE CATEGORIA:** para trocar a categoria do seu carango, vá a Garage e movimente o direcional até visualizar o carro que deseja modificar; aperte ■ e troque a categoria (Grip, Drift, Speed Run ou Drag). Ao mudar o tipo de prova que o veiculo poderá disputar, é necessário equipá-lo novamente com as peças antes adquiridas – não será necessário pagar por elas novamente.

• **AUTOSCULPT:** ao comprar uma nova peça para a carroceria de seu veículo, é necessário ter em mente qual será a alteração feita na aerodinâmica do automóvel. Cada prova do jogo necessita de um carro com diferentes qualidades. Mais Downforce significa um carro mais estável na pista, com mais controle; já um carro com maior velocidade é muito instável, porém tem mais chances de deixar os adversários para trás em pistas com grandes retas. Veja a seguir quais são as modificações recomendadas para cada tipo de prova de *ProStreet*:
Grip: faça o maior Downforce possível.
Drift: faça o maior Downforce possível.
Drag: evolua velocidade ao máximo.
Speed Run: busque harmonia entre Downforce e velocidade no ajuste.

• **CUIDADO COM AS BATIDAS:** evite bater muito no início da carreira, pois é uma fase de pouca grana no bolso e você vai ter que bancar os consertos no final das corridas. Guie com coragem, mas não tenha vergonha de frear bruscamente e perder algumas posições momentaneamente. Suas finanças vão agradecer.

• **DOMINE AS PROVAS:** não há segredos para ser considerado o rei da Race Day: você precisa ser muito melhor que seus adversários. Para isso, você tem de quebrar o recorde da pista e, após dominar duas provas, será considerado o "Dominator" do dia. Como recompensa, você pode escolher entre cinco cartas diferentes, que representam prêmios bem legais, como boas quantias em dinheiro ou carros novinhos em folha. ▶





"Muscle Cars" são invocados e conhecidos pela aceleração

GUIA DE PILOTAGEM

Entender as regras e o funcionamento das modalidades de *ProStreet* é apenas o básico para tornar-se um piloto profissional. Dicas de tuning são essenciais para elevar os seus veículos à potência máxima e, sem isso, você não vai ter a mínima chance em competições mais difíceis e, principalmente, nas competitivas disputas online.

Confira a seguir as instruções para competir em cada modalidade e dicas quentes para ajustar os carros levando em consideração as exigências de cada competição. Para ter resultados ainda melhores, treine muito.



Para usar as dicas de "Tuning Recomendável", entre na opção Tuning e ajuste as barras



1. DRAG

Para competir nos torneios de Drag Race, é obrigatório investir em potência bruta (Horsepower - HP) e treinar bastante sua velocidade e precisão na troca de marchas no sistema manual.

Ajuste o carro com as dicas que separamos em "Tuning Recomendado" e entre na competição. Para preparar o carro, acelere com tudo e mantenha o ponteiro dentro da marcação verde do velocímetro para aquecer os pneus. Essa etapa inicial chama-se Burnout, execute-a com eficiência para largar na frente.

Após a largada, acelere com tudo e, quando a terceira dupla de luzes estiver para aparecer (conte três segundos caso não veja as luzes na pista), solte rapidamente o acelerador e aperte R1 para engatar a primeira marcha, então volte a segurar o botão do acelerador. Com isso, você vai conseguir um Perfect Shift logo na largada e ganha aceleração com mais eficiência.

Nas trocas de marchas seguintes, aperte R1 somente quando o velocímetro alcançar a marcação verde. Com um carro rápido, passe as primeiras marchas quase que consecutivamente para que o motor do carro não funda e utilize o Nitro na quinta ou sexta marcha para ter uma velocidade superior no final da prova. Evite movimentar o carro e mantenha a direção com firmeza para que ele siga em linha reta.

Para aumentar a dificuldade e o realismo do jogo, é possível usar a opção Manual Clutch como embreagem antes da troca de cada marcha. Para isso, deixe o L2 pressionado no momento que antecede o uso do R1. O Manual Clutch, inclusive, pode melhorar o seu tempo final.

TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Ride Height: seis toques à direita
Front Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Tires Pressure: todo à esquerda
Toe: dois toques à esquerda
Caster: três toques à direita
Steering Response Ratio: um toque à direita

- Engine

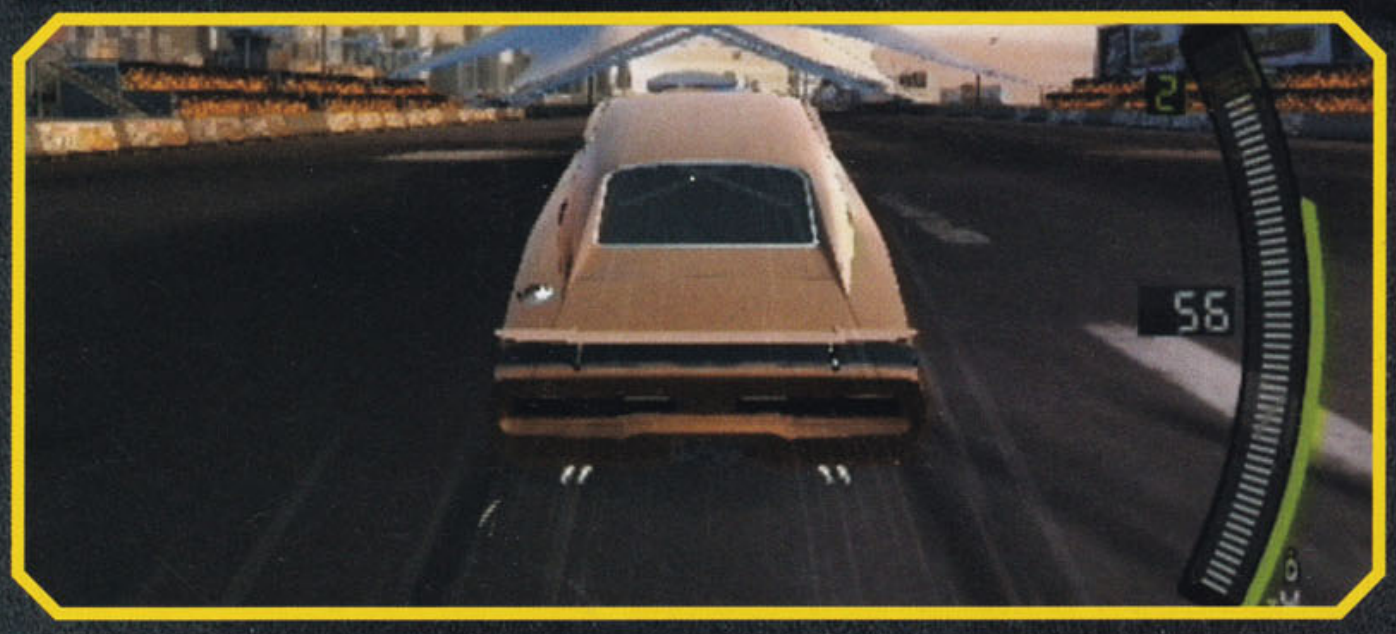
Start Boost: todo à direita
End Boost: todo à direita
Nitrous Pressure: seis toques à direita
Nitrous Jetting Flow Rate: todo à direita

- Drivetrain

1ST Gear Ratio: três toques à esquerda
2ST Gear Ratio: dois toques à esquerda
4ST Gear Ratio: um toque à direita
5ST Gear Ratio: três toques à direita
6ST Gear Ratio: quatro toques à direita
Final Drive Gear Ratio: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria

Dodge Charger R/T
Ford GT
Toyota Supra
Pagani Zonda F



2. WHEELIE

O Whellie Competition é uma prova que deriva do Drag, mas aqui o que vale é deixar o carro empinado para correr apenas com as rodas traseiras.
O primordial é ter um carro com tração traseira (RWD) e com muitos cavalos de potência (pelo menos 600HP). É preciso modificar os pneus traseiros do carro com o Autosculpt e deixá-los bem largos. Siga as indicações da forma de dirigir do modo Drag, porém, em vez de usar o nitro nas marchas finais, use-o na troca da terceira para a quarta marcha.

3. SPEED CHALLENGE

É a categoria mais perigosa do jogo. No Speed Challenge, você deve correr na máxima velocidade alcançada pelo seu carro e não pode sair da pista para terminar a corrida. A probabilidade de ter um veículo "Totaled", ou seja, totalmente destruído, é enorme, portanto, é de extrema importância ter um carro potente, mas que também tenha muito controle. Para ter um automóvel assim, não basta comprar o mais caro que encontrar: é preciso modificá-lo para adequar as suas configurações às exigências da competição.

No início da prova, acelere sem dó e tente pegar o vácuo dos outros carros para ganhar velocidade (basta ficar atrás deles). Se você for o mais rápido da pista, mantenha-se sempre estável e só use o Nitro nas retas para evitar colisões. Não use o freio convencional, apenas solte o acelerador quando quiser desacelerar. Use marchas manuais para conseguir um desempenho extra e lembre-se: nem sempre o carro com maior velocidade é o melhor para vencer.

Corra em linha reta para ganhar velocidade extra





TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Rear Shock Compression Rate: três toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Rear Shock Reboud Rate: três toques à esquerda
Front Spring Rate: dois toques à esquerda
Rear Spring Rate: três toques à esquerda
Front Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Front Tires Pressure: dois toques à esquerda
Rear Tires Pressure: três toques à esquerda
Toe: um toque à esquerda
Camber: dois toques à direita
Caster: três toques à esquerda

- Engine

Cam Timing: quatro toques à direita
Nitrous Pressure: dois toques à esquerda
Nitrous Jetting Flow Rate: dois toques à esquerda

- Drivetrain

1ST Gear Ratio: um toque à esquerda
3ST Gear Ratio: um toque à direita
4ST Gear Ratio: dois toques à direita
5ST Gear Ratio: três toques à direita
6ST Gear Ratio: quatro toques à direita
Final Drive Gear Ratio: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria

Dodge Viper SRT10
Lancer Evolution
Pagani Zonda F
Lamborghini Murcielago LP640 ▶

Consiga o carro e você vai conseguir a garota... ou não?

4. GRIP

Neste torneio, sua principal preocupação é ganhar a corrida. Acelere o máximo no início para largar fritando os pneus e freie um pouco antes de entrar nas curvas – mesmo nas abertas – para sair mais rápido no final delas. Uma boa dica para encarar as curvas mais fechadas é usar o freio de mão para derrapar, pois isso evita que o carro perca muita aceleração. É lógico que o seu carro deve ter muito controle para isso, pois, normalmente, um carro muito rápido (com mais de 900HP) não consegue fazer uma curva derrapando sem sair da pista. Neste caso, freie bem antes da curva chegar para conseguir tangenciá-la com mais facilidade. Caso você use as assistências do *ProStreet*, tente seguir o traçado demarcado no chão e não deixe que os adversários se distanciem, pois assim você pode aproveitar o vácuo.

Siga outra orientação importante: não bata. Carros muito rápidos são difíceis de controlar nas curvas e uma batida frontal pode destruir o motor. Isso significa mais gastos com o conserto e a obrigatoriedade de disputar a prova novamente.

TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Ride Height: cinco toques à direita
Front Roll Bar Stiffness: dois toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: dois toques à esquerda
Front Tires Pressure: dois toques à esquerda
Rear Tires Pressure: dois toques à esquerda
Toe: um toque à direita
Camber: um toque à direita
Steering Response Ratio: um toque à direita

- Engine

Cam Timing: quatro toques à esquerda
Start Boost: três toques à direita
Nitrous Pressure: um toque à direita
Nitrous Jetting Flow Rate: dois toques à esquerda

- Drivetrain

1ST Gear Ratio: três toques à esquerda
2ST Gear Ratio: três toques à esquerda
3ST Gear Ratio: dois toques à esquerda
4ST Gear Ratio: um toque à esquerda
6ST Gear Ratio: dois toques à direita
Final Drive Gear Ratio: um toque à direita

- Brakes

Brake pressure: um toque à direita
Handbrake Pressure: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria

Nissan Skyline GT-R (R34)
Ford GT
Lancer Evolution X
Toyota Supra





Use o freio de mão para fazer bem as curvas



Conseguir um carrão é fácil, o difícil é controlar o "bichão"

5. DRIFT

Sua tarefa é derrapar em todo o percurso, tangenciando as curvas praticamente com o carro de lado. Alcance a velocidade de 40 km, aperte o freio de mão (●) e vire o volante do carro bruscamente para que ele comece a derrapar. Caso você opte por jogar com câmbio manual, entre na curva derrapando e mantenha na segunda ou terceira marcha (depende da potência do seu veículo). Segure-o com pulso forte para não bater ou evitar parar de derrapar.

Colisões não subtraem os seus pontos, mas atrapalham sua performance e quebram o combo – quanto mais tempo derrapando, mais pontos você vai ganhar.

Com câmbio automático, controle a velocidade do carro com o freio de mão para não rodar 360º. Uma maneira de aumentar a pontuação é usar o Nitro antes de entrar na curva e usar o impulso extra para fazer uma derrapagem limpa e extensa. Usar o Nitro na primeira curva do trajeto é uma boa opção para pilotos acostumados com o veículo. Se, por acaso, você entrar errado em uma curva, pare o veículo, volte um pouco e tente novamente. Mas os possíveis pontos só serão contados a partir do momento em que você ultrapassar o setor que ainda não percorreu.

TUNING RECOMENDADO

- Suspension
Ride Height: cinco toques à esquerda
Front Roll Bar Stiffness: dois toques à direita
Rear Roll Bar Stiffness: dois toques à direita
Front Tires Pressure: dois toques à direita
Rear Tires Pressure: dois toques à direita
Camber: três toques à direita
Caster: dois toques à direita
Steering Response: dois toques à direita

- Engine
Cam Timing: três toques à esquerda
Nitrous Pressure: dois toques à esquerda
Nitrous Jetting Flow: dois toques à direita

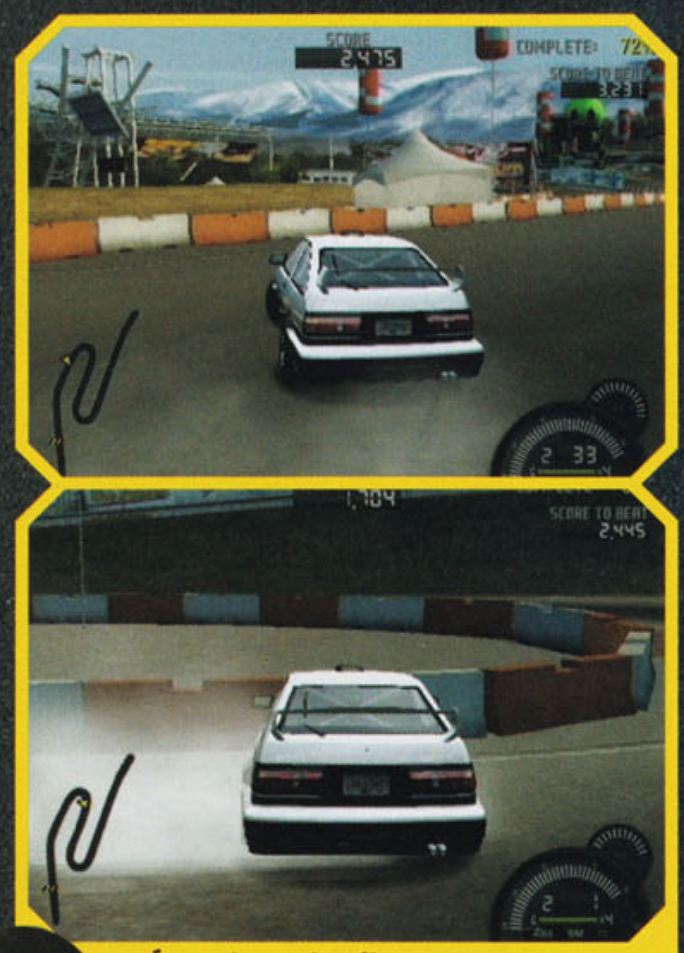
- Drivetrain
1ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
2ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
3ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
4ST Gear Ratio: três toques à esquerda

- Brakes
Brake Bias: dois toques à direita
Handbrake Pressure: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria
Toyota Corolla GTS (AE86)
Mazda RX-7
Nissan 350Z (Z33)
Nissan Silvia (S15) ▶



O sistema de danos só funciona na versão de PS3



É preciso pulso firme para segurar o seu carro nas derrapagens



CATÁLAGO MILIONÁRIO

Dinheiro não dá em árvore, mesmo em jogos de videogame, por isso, montamos a lista completa de carros de *ProStreet* para apontar suas características e preços. São 46 possantes para a versão PS2, todos absurdamente potentes, e podem ficar ainda melhores se você seguir as dicas de tuning das páginas anteriores. Faça suas escolhas e invista bem as suas suadas economias.

AUDI S4
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.1 segundos
0-100 MPH: 14.3 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 340 BHP @7,129 RPM
Torque: 302 FT-LBS @3.360 RPM
Preço: 40,000



AUDI S3
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.4 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 256 BHP @6,750 RPM
Torque: 258 FT-LBS @3.460 RPM
Preço: 36,000



BMW M3 E46
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.0 segundos
0-100 MPH: 11.6 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 333 BHP @7,938 RPM
Torque: 262 FT-LBS @4,765 RPM
Preço: 38,000



BMW M3 E92
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 420 BHP @8,217 RPM
Torque: 295 FT-LBS @4,800 RPM
Preço: 59,000



CADILLAC CTS-V
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.6 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,500 RPM
Torque: 396 FT-LBS @3,349 RPM
Preço: 39,000



CHEVROLET CAMARO SS
Velocidade máxima: 121 MPH
0-60 MPH: 6.1 segundos
0-100 MPH: 12.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 325 BHP @5,600 RPM
Torque: 410 FT-LBS @2,411 RPM
Preço: 40,000

CHEVROLET CHEVELLE SS
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 11.5 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 205 BHP @6,500 RPM
Torque: 200 FT-LBS @4,224 RPM
Preço: 33,000



CHEVROLET COBALT SS
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.0 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive
Horsepower: 450 BHP @5,448 RPM
Torque: 500 FT-LBS @3,046 RPM
Preço: 27,000



CHEVROLET CORVETTE C6
Velocidade máxima: 186 MPH
0-60 MPH: 4.8 segundos
0-100 MPH: 8.5 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,500 RPM
Torque: 400 FT-LBS @3,160 RPM
Preço: 69,000



CHEVROLET CORVETTE Z06
Velocidade máxima: 198 MPH
0-60 MPH: 4.1 segundos
0-100 MPH: 7.3 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 505 BHP @6,931 RPM
Torque: 470 FT-LBS @3,487 RPM
Preço: 80,000



DODGE VIPER SRT10
Velocidade máxima: 190 MPH
0-60 MPH: 4.1 segundos
0-100 MPH: 7.3 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 510 BHP @5,900 RPM
Torque: 525 FT-LBS @2,591 RPM
Preço: 83,000



DODGE CHALLENGER R/T
Velocidade máxima: 125 MPH
0-60 MPH: 5.9 segundos
0-100 MPH: 15.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 385 BHP @6,800 RPM
Torque: 480 FT-LBS @3,349 RPM
Preço: 38,000



DODGE CHARGER R/T
Velocidade máxima: 133 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 14.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 425 BHP @6,931 RPM
Torque: 480 FT-LBS @3,418 RPM
Preço: 30,000



SHELBY GT500
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 8.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 500 BHP @6,000 RPM
Torque: 475 FT-LBS @3,620 RPM
Preço: 42,000



FORD MUSTANG GT
Velocidade máxima: 145 MPH
0-60 MPH: 5.0 segundos
0-100 MPH: 10.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 300 BHP @6,189 RPM
Torque: 320 FT-LBS @3,162 RPM
Preço: 32,000



FORD ESCORT RS COSWORTH
Velocidade máxima: 142 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 227 BHP @6,684 RPM
Torque: 220 FT-LBS @4,106 RPM
Preço: 25,000



FORD FOCUS ST
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 6.4 segundos
0-100 MPH: 12.2 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 220 BHP @6,938 RPM
Torque: 263 FT-LBS @3,466 RPM
Preço: 32,000



FORD GT
Velocidade máxima: 212 MPH
0-60 MPH: 4.0 segundos
0-100 MPH: 6.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 550 BHP @6,429 RPM
Torque: 500 FT-LBS @2,866 RPM
Preço: 150,000



HONDA CIVIC
Velocidade máxima: 110 MPH
0-60 MPH: 8.9 segundos
0-100 MPH: 24.7 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 106 BHP @6,700 RPM
Torque: 500 FT-LBS @4,100 RPM
Preço: 16,000



INFINITI G35 (V35)
Velocidade máxima: 142 MPH
0-60 MPH: 6.4 segundos
0-100 MPH: 11.7 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 280 BHP @6,062 RPM
Torque: 270 FT-LBS @4,213 RPM
Preço: 23,000



LOTUS ELISE
Velocidade máxima: 147 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 190 BHP @7,829 RPM
Torque: 130 FT-LBS @6,764 RPM
Preço: 46,000



MAZDA RX-7
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 6.2 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 255 BHP @8,000 RPM
Torque: 217 FT-LBS @3,834 RPM
Preço: 21,000



LAMBORGHINI MURCIÉLAGO LP640
Velocidade máxima: 211 MPH
0-60 MPH: 3.3 segundos
0-100 MPH: 7.1 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 640 BHP @8,000 RPM
Torque: 487 FT-LBS @4,911 RPM
Preço: 320,000



MAZDA MAZDASPEED3
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 10.6 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 263 BHP @6,437 RPM
Torque: 281 FT-LBS @3,397 RPM
Preço: 24,000



MAZDA RX-8
Velocidade máxima: 145 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 238 BHP @8,900 RPM
Torque: 159 FT-LBS @5,993 RPM
Preço: 28,000



MITSUBISHI ECLIPSE
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 6.9 segundos
0-100 MPH: 14.6 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 210 BHP @6,931 RPM
Torque: 214 FT-LBS @2,660 RPM
Preço: 18,000



LANCER EVOLUTION
Velocidade máxima: 165 MPH
0-60 MPH: 4.5 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 300 BHP @6,070 RPM
Torque: 326 FT-LBS @3,513 RPM
Preço: 33,000



LANCER EVOLUTION IX
Velocidade máxima: 165 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 12.9 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 286 BHP @6,923 RPM
Torque: 289 FT-LBS @3,823 RPM
Preço: 27,000



NISSAN GT-R PROTO
Velocidade máxima: 190 MPH
0-60 MPH: 3.3 segundos
0-100 MPH: 7.1 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 456 BHP @6,923 RPM
Torque: 399 FT-LBS @4,443 RPM
Preço: 90,000



NISSAN SILVIA (S15)
Velocidade máxima: 146 MPH
0-60 MPH: 7.3 segundos
0-100 MPH: 13.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 250 BHP @7,404 RPM
Torque: 201 FT-LBS @5,203 RPM
Preço: 30,000



NISSAN SKYLINE GT-R (R34)
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 11.4 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 280 BHP @7,553 RPM
Torque: 293 FT-LBS @4,534 RPM
Preço: 30,000



NISSAN GT-R (R35)
Velocidade máxima: 195 MPH
0-60 MPH: 3.5 segundos
0-100 MPH: 5.3 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 473 BHP @6,923 RPM
Torque: 434 FT-LBS @4,365 RPM
Preço: 60,000



NISSAN 350Z (Z33)
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.9 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 287 BHP @6,600 RPM
Torque: 274 FT-LBS @4,400 RPM
Preço: 28,000



NISSAN 240SX (S13)
Velocidade máxima: 112 MPH
0-60 MPH: 8.1 segundos
0-100 MPH: 20.4 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 140 BHP @5,107 RPM
Torque: 152 FT-LBS @4,600 RPM
Preço: 15,000



PAGANI ZONDA F
Velocidade máxima: 216 MPH
0-60 MPH: 3.9 segundos
0-100 MPH: 6.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 602 BHP @6,931 RPM
Torque: 561 FT-LBS @3,762 RPM
Preço: 741,000



PLYMOUTH HEMI CUDA
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 12.5 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 425 BHP @5,600 RPM
Torque: 425 FT-LBS @2,925 RPM
Preço: 60,000



PONTIAC GTO '65
Velocidade máxima: 122 MPH
0-60 MPH: 6.8 segundos
0-100 MPH: 19.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 335 BHP @5,200 RPM
Torque: 431 FT-LBS @3,133 RPM
Preço: 25,000



PONTIAC GTO
Velocidade máxima: 157 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 10.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,600 RPM
Torque: 400 FT-LBS @3,200 RPM
Preço: 28,000



PORCHE CAYMAN S
Velocidade máxima: 170 MPH
0-60 MPH: 5.7 segundos
0-100 MPH: 10.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 295 BHP @7,000 RPM
Torque: 252 FT-LBS @4,267 RPM
Preço: 48,000



PORCHE 911 TURBO
Velocidade máxima: 193 MPH
0-60 MPH: 4.2 segundos
0-100 MPH: 8.7 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 480 BHP @6,750 RPM
Torque: 460 FT-LBS @3,372 RPM
Preço: 122,000



SHELBY GT500 '67
Velocidade máxima: 132 MPH
0-60 MPH: 6.8 segundos
0-100 MPH: 28.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 355 BHP @5,448 RPM
Torque: 420 FT-LBS @2,419 RPM
Preço: 125,000



SUBARU IMPRESA WRX STI
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.1 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 300 BHP @7,433 RPM
Torque: 300 FT-LBS @4,485 RPM
Preço: 29,000



TOYOTA COROLLA GTS (AE86)
Velocidade máxima: 116 MPH
0-60 MPH: 8.6 segundos
0-100 MPH: 17.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 112 BHP @7,433 RPM
Torque: 98 FT-LBS @3,547 RPM
Preço: 16,000



TOYOTA SUPRA
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 11.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 320 BHP @7,000 RPM
Torque: 315 FT-LBS @2,613 RPM
Preço: 25,000



VOLKSWAGEN R32
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 6.7 segundos
0-100 MPH: 17.6 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 247 BHP @6,832 RPM
Torque: 236 FT-LBS @4,121 RPM
Preço: 32,000



VOLKSWAGEN GOLF GTI
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.9 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 200 BHP @6,938 RPM
Torque: 207 FT-LBS @4,210 RPM
Preço: 23,000



CARROS SÓ PARA O PS3

- Acura Integra LS
- Acura Integra Type R
- Acura NSX
- Acura RSX
- Audi RS4
- Audi TT 3.2 quattro
- BMW Z4 M Coupe
- Chevrolet Camaro Concept
- Chevrolet Corvette (C2)
- Ford Mustang GT
- Honda Civic Si
- Lexus IS350
- Pontiac Solstice GXP
- Porsche 911 GT2 (997)

LINDA E ATUAL
Lara Croft revive sua maior aventura com habilidades e gráficos atualizados.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/X360/Wii/PC/PSP

Jogo: Tomb Raider: Anniversary

Produção: Eidos

Desenvolvimento: Crystal Dynamics

Lançamento: Junho de 2007 (PS2)

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Por Leandro Rodrigues

Os bons tempos estão de volta na forma de desafios remodelados e curvas mais sensuais

Com 38 anos nas costas e mais de uma década de carreira virtual, a heroína, musa e arqueóloga Lara Croft merece uma homenagem e nada parece tão adequado quanto reviver sua primeira aventura virtual – considerada pelos fãs como a maior de todas elas.

Tomb Raider foi lançado em 1996 no saudoso PS1 e passou por serviço de plástica e botox virtual para voltar com gráficos estonteantes e nova jogabilidade em *Tomb Raider Anniversary* – milagre proporcionado pela engine usada na linha *Legends* de *TR*, episódio mais atual da série.

A tecnologia de *Legends* também serviu para ampliar os quebra-cabeças usando os recursos de física disponíveis e maior interação com os cenários. Há até novas armas e acessórios, como o gancho que permite a exploradora pendurar-se e escalar locais antes inatingíveis. As novidades não param por aí: um recurso inédito de câmera lenta permite esquivar dos inimigos e contra-atacar com precisão.

Nós também queremos presentear Lara e criamos um guia como ninguém nunca viu, repleto de explicações gráficas para ensinar os melhores meios de fazer as acrobacias da heroína nos cenários. Acompanhe a seguir e aproveite este clássico renascido.

ROTEIRO COMPLETO

Peru

MOUNTAIN CAVES

01. Lara precisa alcançar o alto da montanha e, para conseguir essa proeza, siga os passos indicados (**gráfico #1**). Uma vez em frente ao portão, siga as instruções **(Gráfico #2)** para chegar até o botão no alto e abrir a porta.

02. Na montanha, caminhe com cautela para descobrir uma plataforma de pressão que ativa uma armadilha: para desabilitá-la, vire de frente para o caminho de onde você veio, escale a parede do lado direito e acione a primeira alavanca; nesse ponto, pule para a parede da esquerda e acione a segunda alavanca.

03. Prossiga e suba pela escada do lado direito. Vá pela plataforma de madeira até chegar à parede, vire de costas e pule na beira da montanha. Siga em frente e pule os buracos. Quando avistar o **Artefato #1**, desça a rampa e, antes de cair, pule para o outro lado. Pule para a parede em frente, vire à esquerda e siga pela nova caverna. Siga até o final para ver uma corda pendurada. Deste ponto, oriente-se **(Gráfico #3)** para chegar ao **Artefato #2**. Desça até o fundo da caverna e acione a alavanca ao lado da porta.


GRÁFICO 1

04. Após cair da ponte, elimine os lobos e suba pela ponte quebrada. Atravesse a segunda ponte. Passe pelos pilares, ignore a corda e desça no buraco do centro. Mate o urso e siga pela caverna. Acione a alavanca e pegue o **Artefato #3**. Volte à corda que você ignorou. Pule para o outro lado e desça pela rampa.

05. Vá até o buraco, use a barra para chegar ao outro lado, suba a parede do lado esquerdo e siga em frente até chegar à porta. Pise no dispositivo – a porta não vai abrir. Escale as fissuras da parede do lado esquerdo e, adiante, escale outra parede também pelo lado esquerdo. Siga pela esquerda e pule no pêndulo. Corra até o final do corredor, acabe com os lobos e use as barras para chegar ao outro lado. Continue até o final do novo corredor, escale a parede da direita e pule na barra. Quando ela parar de girar, pule no segundo pêndulo e desça. Pise no dispositivo e abra o portão.

06. Antes de sair, você pode pegar a **Relíquia #1**, para isso suba até o segundo pêndulo novamente e, quando chegar à barra, pule imediatamente para a parede da esquerda. Escale e pegue a objeto. Desça e passe pelo portão.


GRÁFICO 2

CITY OF VILCABAMBA

07. Elimine o urso no alto da escada e desça no buraco logo em frente. Pule na parede do lado direito e, em seguida, no pilar de madeira no centro. Passe pelo novo portão, desça as escadas e elimine os dois lobos. Continue até chegar em segurança à área da piscina. Um novo urso vai surgir, acabe com ele. ▶


GRÁFICO 3

08. Nesta área há uma porta trancada. Pule na piscina e nade pelo túnel para encontrar uma alavanca, então a acione e suba pela nova passagem para sair dentro de uma cabana. Suba pela escada de madeira e pule pela janela na direção do outro edifício. Destrua o cadeado do portão e empurre o baú. Pegue a chave no lado esquerdo.

09. Para encontrar o **Artefato #1**, puxe o baú até a área externa e posicione-o em frente à ponte. Faça o caminho indicado **(Gráfico #4)** para chegar ao tesouro. Volte à área central e use a chave para abrir o portão. Continue em frente, elimine os lobos, suba os degraus e comece os procedimentos para abrir o portão.


GRÁFICO 4

10. Entre na porta da esquerda, suba pela escada do lado esquerdo, pule na pedra e siga pelos beirais até chegar à nova porta. Suba pelas rampas e elimine os morcegos. Passe para o outro lado e, em seguida, para o bastão do portão. Desça e entre pela porta da direita e faça o mesmo procedimento da porta da esquerda. Ao abrir o grande portão, siga em frente, pule na pedra do lado oposto e escorregue; no meio do caminho, pule e segure no bastão do lado oposto. Continue e pule em cima do pilar; rapidamente, siga em frente e, ao cair no próximo buraco, suba pela parede do lado direito e use a vara para chegar ao alto. Pule no novo pilar e complete a fase.

THE LOST VALLEY

11. Desça pela escada e elimine dois lobos. Pegue a primeira engrenagem do lado esquerdo, ao lado da cachoeira – ainda faltam duas. Você vai usá-las mais tarde na escada do lado direito da cachoeira. Sua próxima missão é escalar a montanha **(Gráfico #5)** e chegar ao ponto mais alto.


GRÁFICO 5

12. Siga até o fundo da caverna e pule para o outro lado. Escale a parede do lado esquerdo e vá até a plataforma no lado oposto. Atire nas cordas que seguram a ponte destruída. Escale a parede em frente, pule no bastão e atravesse a área. Siga à direita. Pule e use a corda para chegar ao outro lado. Suba pelo pilar do lado direito e, no alto, pule para a direção oposta. Atravesse a ponte e pegue a segunda engrenagem.

13. Destrua os morcegos e atire nas cordas que sustentam a ponte por onde você atravessou. Vá para o lado esquerdo e pule na barra que está girando. Salte nas pedras no centro da cachoeira e, em seguida, para a montanha. Entre na caverna e use a alavanca para liberar uma passagem submersa que você usará futuramente. Mergulhe para retornar ao ponto inicial da fase.

14. Saia da água e elimine os três lobos. Suba pela escada do lado direito, coloque a engrenagem no local e acione a alavanca. Use as barras que estão girando para chegar à escada do outro lado. Suba e coloque a segunda engrenagem. Use a parede ao lado da alavanca para ir para o lado direito, para chegar ao outro lado. Vire para o lado oposto e pule no beiral da parede. Escale o local e pule na corda.

15. Balance para conseguir força para chegar ao outro lado. Desça e, com o peso de Lara, a escada vai formar uma ponte. Siga abaixado pelo buraco em frente, detone o urso e suba nas pedras. Pule no local indicado pela foto **(Gráfico #6).** No beiral, entre no buraco e pegue o **Artefato #1**. Escale novamente as pedras e suba no primeiro poste de madeira, vire a câmera e pule na parede até o segundo nível; volte, pule nos postes e vá para a passagem mais ao alto.

16. Salte na placa à sua frente e, assim que começar a escorregar, pule em direção à parede, siga à direita e pule na barra. Suba e siga em frente até chegar ao vale perdido. Destrua os seis dinossauros raptors. Elimine o raptor gigante, entre no templo e pegue a terceira engrenagem. Desça na piscina e passe pelo túnel. Suba pelo poste, escale a parede à esquerda para chegar ao templo.


GRÁFICO 6

17. Suba mais algumas pedras – do lado de fora – e vire à esquerda. Pule nas plataformas até chegar ao novo poste de madeira, então suba e entre na passagem. Continue em frente e pule na ponte de madeira, suba pelo novo poste, entre na sala e pegue o kit médico. Ao chegar à ponte quebrada, pule para o outro lado e vire à esquerda. Escale a parede e, no alto, há uma ladeira para escorregar – antes, vá mais para a frente como demonstrado na imagem **(Gráfico #7)** e pegue o **Artefato #2**. Volte e deslize; pule no meio da queda e continue a escorregar. Salte nos postes e prossiga para entrar na caverna.

18. Siga até o fundo e desça com cuidado. Após o checkpoint é a toca do urso. Use os postes e volte à área inicial. Escale o local e encaixe a terceira e última engrenagem. Pule na piscina. Para coletar a **Relíquia #1**, escale novamente a montanha, passe por baixo da madeira e pule na água.


GRÁFICO 7



Entre no túnel que você abriu no começo da fase e pegue a relíquia. Desça até a piscina do começo e entre na passagem que estava escondida pela cachoeira.

TOMB OF QUALOPEC

19. Siga pelo corredor até chegar ao buraco. Pule no primeiro pilar e salte para o poste. Alinhe seu corpo na direção do próximo poste e pule. Vá à plataforma e entre no corredor à esquerda. Passe pela ponte e suba pela rampa – uma bola vai surgir no seu caminho, volte e proteja-se. A bola vai destruir parte da ponte e fechar três portões na rampa. Retorne pela ponte e desça pelo lado direito.

20. Pegue o baú que está no local e posicione-o embaixo da borda que você usou para descer. Vá até o lado oposto e puxe o pilar revelado até a posição correta **(Gráfico #8)**. Suba pelos pontos indicados até conseguir subir no poste vertical. Vire e atire nas cordas presas no centro do teto. Pule e use a sua corda para chegar ao lado oposto. Puxe a alavanca para abrir o primeiro portão.

21. Volte e siga pelo caminho ensinado pelo gráfico anterior, porém, desta vez, pule para a esquerda e passe pela porta. Siga pelo corredor e tome cuidado com as armadilhas de dardos. Salte e agarre o poste; em seguida pule para a borda da parede da direita. Siga à esquerda até a última borda, pule para a outra parede e vá até o final. Pule no pilar de pedra no centro da tela e, por último, vá até a plataforma coletar o kit médico.

22. Prossiga pelo corredor até a nova sala. Pule na plataforma do meio, pule na barra da esquerda para chegar à plataforma mais alta. Siga até o final, pule na base sobre a alavanca, desça e acione-a. Volte e tome cuidado com as lâminas e com o velociraptor.



Vá até a sala inicial e posicione os pilares na mesma posição da foto (**Gráfico #09**) e entre pela porta do lado direito.

23. Desça no primeiro buraco para pegar o **Artefato #1**. Suba novamente e use as bordas das paredes para atravessar. Vá à nova sala e o piso vai ruir. Elimine os lobos, suba pela rampa e coloque o baú na posição indicada (**Gráfico #11**). Prossiga até o checkpoint. Pule no pilar, entre na sala à esquerda e pegue o **Artefato #2**. Volte ao pilar, pule na borda sobre a alavanca e acione-a. Pule na barra do lado direito e volte à sala inicial. Passe pela rampa que foi liberada e siga até o alto. Após a animação, corra até o começo da fase e prepare-se para encarar uma cena interativa.



Grécia

24. ST. FRANCIS´ FOLLY

Logo no ponto de partida, saque as suas armas e elimine os dois leões. Há uma plataforma de pressão no centro da tela e você precisa encontrar algo pesado para deixar sobre ela. Subano último pilar, pule no pilar vizinho à esquerda e entre na sacada do lado direito. Siga em frente e use a corda para chegar ao fundo.

Há um painel em frente ao portão fechado. Vá até o lado oposto, analise o painel e observe os lugares que estão brilhando. Volte ao primeiro painel e atire nos mesmos lugares demarcados para levantar o segundo painel.

25. Use a corda e entre na nova sacada. Observe as marcas no chão e volte ao primeiro painel. Pise na plataforma no chão e atire nas mesmas marcas que você viu no chão. Use sua corda para soltar a bola atrás das grades e empurre-a até a plataforma no centro da tela. Use os pilares ao fundo novamente para entrar pela passagem que foi aberta.

26. Vire para o lado esquerdo, use a corda para chegar ao outro lado, desça e acione a alavanca para abrir o portão. Pegue a bola de outro e coloque no prato dentro da sala. Para pegar o **Artefato #1**, olhe para o teto e veja mais uma descrição do painel – volte até ele e faça as mesmas marcas. Volte pelo caminho que você fez e pegue o objeto na sacada. Entre novamente na sala, passe pela porta aberta e desça pelas escadas até chegar à área central.

27. Porta Poseidon: pule na estrutura do centro, vá para o lado esquerdo e use a corda para puxar a plataforma do lado direito. Tome distância e pule na plataforma da esquerda. Use o poste, vá até a alavanca do lado esquerdo e abra a porta. ▶



ANIVERSÁRIO
Lara Croft nasceu no dia 14 de fevereiro de 1968.



28. Porta Hephaestus: volte ao centro e atire no botão sob a entrada da área. Vá para o lado direito, puxe a argola do local, desça devagar e, ao chegar embaixo, atravesse o caminho formado pelo pilar. Pegue o kit médico, escale a parede da direita e suba para chegar à alavanca que abre esta porta. Volte ao centro, pule no local indicado **(Gráfico #11)** e passe agachado. Entre pela porta, use a alavanca e escale a parede do lado esquerdo. Pule e use a outra alavanca. Entre na nova sala e pule nos pisos mais altos. A seguir, pegue a estátua solta e coloque-a em um dos buracos, com seu olhar voltado para o centro. Pegue o bloco e coloque-o em cima da plataforma, um martelo vai cair e formar outra estátua. Coloque-a no segundo buraco. Pise novamente na plataforma, corra e suba no martelo. Pule para o lado direito, agarre o poste e vire à esquerda, colete o **Artefato #2** e prossiga. Empurre o bloco e posicione a última estátua. Pise no prato do martelo e pegue a Hephaestus Key. Volta à área do centro.

29. Vire para à direita, desça e pule no local onde dá para enxergar outro interruptor, baixe-o para abrir a porta Domocles. Desça e use a alavanca para abrir a porta Atlas. Retorne à plataforma central e suba até o local indicado **(Gráfico #12)** e faça o caminho para entrar pela porta Poseidon. Puxe a alavanca, pule na plataforma na grade e pule para o outro lado. Entre na piscina e nade até o fundo, puxe a alavanca e siga em frente. Tome fôlego e desça novamente. Puxe a alavanca na coluna central e pegue o **Artefato #3**.

30. Suba pela plataforma central e tire a caixa da frente da estátua do peixe. O nível da água vai subir, vá para o lado direito e empurre a outra caixa, desta vez para dentro da água. Mergulhe e puxe a alavanca no centro. Isso vai soltar uma plataforma de madeira. Suba e coloque a caixa em frente à estátua para parar o fluxo da água. Desça e interrompa a segunda porta usando a caixa que você derrubou. Use sua corda e posicione a plataforma de madeira do lado direito. Escale a parede e libere o fluxo de água novamente. Suba no buraco na parede, escale-a pelo lado esquerdo e entre na sala com a grade para pegar a Poseidon Key.

31. Porta Atlas: vá ao ponto mais alto e siga as instruções **(gráfico #13)** para entrar na porta Atlas. No lado direito, no ponto de onde você veio, desça e vá para esquerda. Pule no poste e pegue o **Artefato #4**. Volte e, agora sim, entre pela passagem. Acione a alavanca, use a borda do portão para subir, ignore o poste e elimine os ratos. Gire o instrumento e use o piso que se formou para chegar ao outro lado. Suba na parede da esquerda e acione o interruptor para montar o poste sobre o buraco. Atire na marcas atrás da estátua no centro para derrubar a bola. Corra, pule no poste e volte ao instrumento giratório. Gire-o mais uma vez e pegue a chave sob o altar. Suba pelo poste da direita, pegue o **Artefato #5** e acione o interruptor. Volte.



32. Porta Domocles: vá até a parte mais baixa da área central e escale até a porta. Tome cuidado, uma queda aqui pode ser fatal. Use a alavanca e puxe a pedra sobre a grade. Escale o portão.Pise no dispositivo em frente ao segundo portão e passe correndo. Siga para a segunda sala e pegue a chave no centro. Tudo vai desmoronar. Suba na rampa, pule para a plataforma central e salte na janela do lado direito. Pule e puxe a alavanca do local. Passe pelas espadas da primeira sala. Dê a volta e suba na parede da esquerda. Puxe a alavanca na janela e pegue o **Artefato #6**.

33. Pule no pilar branco e, em seguida, salte nos pilares do centro. Dê a volta na parede até chegar ao dispositivo giratório. Abra o portão e faça o caminho de volta. Desça e coloque as chaves nas fechaduras para encerrar esta fase e partir para o imponente Coliseu.



SANGUE AZUL
Lara é filha do Lorde Henshingly Croft, um dos homens mais ricos da Inglaterra.

THE COLISEUM

34. Faça o caminho indicado **(Gráfico #14)** para conseguir chegar à piscina. Nade até o fundo, vire à esquerda na bifurcação, siga até o final e saia. Suba na caixa do lado esquerdo da tela e use a parede para chegar ao lado esquerdo. Passe pela porta de madeira e suba. Acabe com dois gorilas, suba no pilar e escale o pilar do lado esquerdo das arquibancadas. Pule nas pedras e use a alavanca na sacada. Ignore a porta trancada. Desça na arena, acabe com outros gorilas e tigres. Entre pelo portão aberto, vá até o fundo e puxe o baú que está no fundo.

35. Leve o baú à direita da rampa, suba e pegue a chave. Volte, suba pelo portão antes ignorado e use a chave.
Suba pela escada, vá pela esquerda e pule no gancho na cúpula do Coliseu. Ao chegar ao segundo gancho, vire à esquerda, pule na parede e pegue o **Artefato #1** na coluna. Volte e faça o mesmo caminho novamente. Siga até o final, entre no túnel e vire à esquerda.

MIDAS´S PALACE

36. Suba e destrua os três gorilas. Vire à esquerda e suba na fonte. Use a parede do



lado direito, suba mais um nível e acione a alavanca. Continue pelas escadas até chegar à sala com espinhos – entre e vire para a porta que você acabou de entrar e puxe as pedras brancas com o seu gancho. Abra a porta em frente e, no canto direito, puxe a caixa para entrar na sala. Acione a alavanca, suba pela escada e acione outra alavanca. Neste ponto, pegue a **Relíquia #1, Artefato# 1** e a **Lead Bar 1;** basta acompanhar as instruções **(Gráfico #15)**.

Volte à sala inicial, elimine os gorilas e suba na área da estátua. Escale o lado esquerdo e use a alavanca atrás da mesma estátua. Entre pela porta que você abriu e suba até a nova sala – ignore a escada da direita. No final, entre na sala à esquerda e acabe com os animais. Use o seu gancho para puxar as três colunas que sustentam o pilar e pegue o **Lead Bar 2**.



37. Volte e suba pela escada que você ignorou no passo anterior. No final do corredor, vire à direita e suba pelas pedras. Pule na parede do lado direito e use o gancho para chegar até a parede do lado oposto. Continue pulando para o lado direito até chegar à corda que está suspensa. Pule no pilar do lado esquerdo e escale pelas fissuras. No alto, após estabelecer um checkpoint, pule no pilar branco lá embaixo e, rapidamente, salte no próximo bloco. Pule na fissura do pilar branco e escale até chegar à porta do lado direito.

38. Corra pela nova passagem, detone os dois gorilas e acione a alavanca. Desça e entre pela porta atrás da estátua. Na área do fogo, pule na água e acione a alavanca submersa à esquerda da porta. Suba e siga pelas plataformas do lado direito até chegar à outra alavanca. Acione-a e faça o caminho para o lado esquerdo, para acionar outra alavanca. Deste ponto, mire na estrutura e puxe a argola com o seu gancho. Escale até a plataforma mais alta no fundo do cenário e pegue a **Lead Bar 3**.

39. Para pegar a **Relíquia #2,** volte ao começo desta área e faça novamente o caminho até a alavanca do lado direito. Use a argola deste local para chegar ao fundo da tela e siga pelo caminho até encontrar a alavanca secreta. Puxe-a e corra até a plataforma indicada na animação para pegá-lo. Você tem pouco menos de um minuto para pegá-lo.

40. Volte ao começo da fase. Coloque os três itens Leads Bar na mão esquerda da estátua para transformar os blocos em ouro. Coloque as barras nos orifícios, isso vai abrir a piscina e concluir a fase.

TOMB OF TIHOCAN

41. Pule na piscina e siga até o final do caminho. No novo quarto, empurre a caixa para dentro e acabe com os ratos. Posicione a caixa embaixo da alavanca é assim que acioná-la, desça pelo alçapão que foi aberto. Entre na próxima sala e pule para a barra do lado direito, use o gancho para chegar até o outro lado e pule para alcançar o gancho seguinte. Suba e pule na plataforma. Siga até o final da trilha, pule em mais duas barras até encontrar uma caixa. Empurre-a e pule no beiral.

Continue em frente até encontrar a segunda caixa. Empurre-a para baixo e pule na plataforma em frente. Mergulhe na piscina, saia rapidamente e acabe com os jacarés. Empurre a caixa para dentro da água. Siga até o fundo, suba na lateral esquerda e gire o dispositivo para drenar a água da piscina.



42. Pegue a outra caixa e jogue-a dentro da piscina. Desça com cuidado e coloque as caixas sobre os dispositivos. Você precisa encher a piscina novamente. Vire o dispositivo, pule na água e procure um pilar com uma alavanca. Isso vai liberar a grade no fundo da piscina para que você pegue o **Artefato #1**.



43. Suba e use a estrutura de madeira para chegar ao ponto mais alto. Passe pelo túnel e pule na piscina para chegar ao templo. Do lado esquerdo do lago está o **Artefato# 2** e, no direito há uma alavanca, acione-a. Volte e entre no templo. Para vencer na seqüência interativa, aperte os botões que aparecem na tela. ▶

A ARQUEÓLOGA inglesa já descobriu tesouros lendários como a Arca da Aliança e a Lança de Longinus. Lara até já encontrou o Pé Grande.

• **Chefe**
Os Centauros

44. Acerte o inimigo até deixá-lo bastante nervoso. Faça o movimento de esquiva e acerte um tiro quando o alvo ficar vermelho. Neste momento, puxe o seu escudo. Repita a mesma estratégia contra o segundo centauro. Atire sobre o escudo e espere até um deles lançar um raio para puxar o escudo e devolver o raio contra os monstros. Aproveite para acertá-los.



Egito

TEMPLE OF KHAMOON

45. Desça na sala mais baixa e puxe a pedra do lado esquerdo. Mova também a pedra à direita, porém esta com o seu gancho. Suba nas pedras e escale a parede da esquerda. **(Gráfico #16)** Pule no poste e agarre o pilar. Continue até o outro lado. Entre na caverna que está à sua frente. Siga pelas duas próximas salas e use a alavanca para chegar à área mais alta. Elimine um puma e saia pela porta do outro lado.Prepare-se para um quebra-cabeça gigante. Para começar, suba no pilar mais baixo e escale até chegar às barras. Pule na escada ao lado da cabeça da esfinge e pegue o **Artefato #1** à direita da passagem. Puxe a alavanca atrás da estátua e entre.

47. Elimine outros pumas e vá ao final da sala. Examine a alavanca, corra e suba nas estátuas da direita. Pule na estátua da esquerda e use a corda para chegar ao outro lado. Siga pelo novo corredor, puxe a caixa e leve-a até o final do buraco para sair. Pule na barra e siga até o outro lado.

48. Desça e mate os crocodilos. Pule na piscina e use a alavanca. Passe pelo portão, escale o pilar, corra e pule na alavanca. Suba e pule na plataforma do lado direito. Entre e suba na coluna de madeira do lado esquerdo. Salte na alavanca e volte sobre a coluna. Ao entrar na sacada ao lado, puxe a alavanca e a caixa cai.



49. Posicione a caixa exatamente no lado oposto ao local em que ela estava. Escale as fissuras da parede e atravesse a área. Puxe o portão pelo outro lado e use o gancho para atravessar. Puxe a alavanca e suba na porta. Escale até chegar à parte mais alta. Puxe a nova alavanca para abrir uma passagem ao lado da estátua do gato. Antes de descer, vire para a esquerda e use os ganchos para chegar ao **Artefato #2**.

50. Desça ao lado da estátua do gato e elimine os pumas. Abra o portão e suba pela sacada ao lado da porta conforme as instruções **(Gráfico #17)**. Suba no quarto da esquerda e depois siga pela escada. Mate a múmia e use o gancho no fundo, à direita, para chegar ao outro lado. Pule nos pilares e pegue o **Artefato #3**. Suba pela escada,

acione a alavanca e vá até o outro lado para usar as estátuas como plataformas. Ative outra alavanca, volte e use o escaravelho conforme as nossas instruções (**Gráfico #18**).

51. Desça, entre no outro corredor e tire todos os blocos que estão nas paredes. Coloque os obeliscos virados para a porta, obedecendo a seqüência que ensinamos (**Gráfico #19**). Com a porta aberta, coloque um baú do lado direito da porta e use as fissuras na parede para chegar até a parede do lado direito. Pule nos obeliscos e pegue a **Relíquia #1**dentro do buraco da parede. Desça e saia.



OBELISK OF KHAMOON

52. Passe pelo corredor, vire à direita e acione a alavanca. Siga pela ponte que desceu e pegue o Eye of Horus. Pule na piscina no andar de baixo e passe pela porta. Desvie das armadilhas nos corredores e, ao chegar à sala, use o dispositivo da direita. Isso vai abaixar um pilar e você poderá subir nele.

53. Pule para o outro lado e puxe a alavanca. Volte para a plataforma da esquerda e, no centro, suba pela coluna e tome cuidado com os dardos. Pule nas colunas e suba na parede, ao lado da ilustração. Use o grampo para chegar ao outro lado e segure na parede. Vá para o lado esquerdo e pule na coluna central. Atravesse a área e evite os dardos. Pule no bastão que você ativou lá embaixo e vire para a direita. Pegue o **Artefato #1** atrás da pedra e corra para o outro lado.



Suba e acabe com a múmia.

54. No corredor, pule nos bastões para alcançar a alavanca. Suba rapidamente na fenda, salte para o lado esquerdo e passe pelos corredores até chegar ao obelisco. Suba pela parede à direita e use o bastão para chegar à sacada. Puxe a alavanca para liberar uma ponte e abrir um portão. Volte à porta e suba pela parede da esquerda. Pule na parede do lado esquerdo e use as fissuras para conseguir chegar até o portão que você acabou de abrir. Passe pelas armadilhas e escorregue até o fundo do buraco. Arrebente a múmia e puxe a alavanca que está do lado direito, no alto.

55. Desça e tire a caixa que foi liberada do buraco na parede. Suba na caixa e pule nas fissuras acima. Vire à esquerda, espere a lâmina no alto sumir e use o gancho para chegar à alavanca do outro lado. No segundo andar, suba pela parede da direita e use o gancho para chegar à área à esquerda. Em seguida, espere a lâmina sumir e use o gancho para seguir pela esquerda, voltar pela direita e subir nas beiradas.

56. No quarto andar, espere as duas lâminas sumirem para poder correr para o lado oposto. Depois do checkpoint, use o gancho para alcançar o outro lado e repita o processo. Suba pelos buracos na parede e pule para a porta. Antes de seguir em frente, volte e pule do lado esquerdo da porta, na plataforma quadrada. Use o gancho para chegar ao meio da tela. Pegue o **Artefato #2** e volte à porta. Siga até o final do corredor e acione a alavanca. Volte e desça novamente ao local onde você encontrou a última múmia. Vá pela porta do lado direito, passe pelas armadilhas e pegue a Seal of Anubis no obelisco.

57. Volte e suba nas barras do lado esquerdo, passe atrás dos pilares e siga por mais duas barras. Pegue a Ankh of Isis no obelisco. Evite as armadilhas do corredor e desça até a área mais baixa. Destrua as três múmias, entre na nova passagem e passe pelo corredor com mais armadilhas. Acione a alavanca do lado esquerdo no final. Faça o caminho de volta. Vire para a direita e pule na plataforma. Siga pela fenda na parede e, quando chegar ao final desta, vire à esquerda e pule. Contorne a nova parede e pegue o **Artefato #3**. Desça e faça o caminho novamente,



só que desta vez suba pela passagem do lado direito,

58. Dê a volta e entre no novo corredor, no alto. Use o gancho para chegar ao fundo e pule na plataforma do lado oposto. Use a barra e pegue o **Artefato #4**. Desça e pule para o lado direito, use o gancho para chegar ao lado esquerdo e faça o caminho de volta. Na ponte, pule para a esquerda e pegue o Scarab of Osiris. Desça pelo buraco que se abriu na piscina e siga até o final. Elimine o centauro e coloque as peças no obelisco no centro da tela.

SANCTUARY OF THE SCION

59. Passe pela porta que você abriu e suba pelas escadas. Considerando sua entrada como referência, gire o primeiro poste da direita duas vezes e o segundo da esquerda duas vezes (**Gráfico #20**). Isso vai fazer um pilar subir, escale-o e siga pelo corredor. Tome cuidado com as pedras que se fecham. Continue em frente até chegar à esfinge. Desça o máximo que puder usando as escadas do lado esquerdo.

60. Suba pela escada do lado oposto da



esfinge, pule para a plataforma do lado esquerdo e escale a parede. Deslize até a metade da rampa e pule para o outro lado. Corra até o terceiro pilar, escale as fissuras, pule no primeiro andar e vá até a parede atrás dela. Escale os quatro níveis e elimine dois monstros voadores. Deslize levemente pelo caminho à sua frente e pule nas duas barras. Pule em frente, vá para o lado esquerdo, desça e acione a alavanca.

61. Entre pela porta aberta do lado esquerdo e passe pela primeira seqüência de blocos. Na segunda onda, abaixe entre ▶



cada um deles. Siga em frente e ignore, por enquanto, a alavanca que está do outro lado do cenário. Mergulhe na piscina e vá até a área mais baixa. Fique sobre a pedra solta e salte na parede com tom dourado. Escale até a parte mais alta e as peças vão se encaixar. Isso vai levantar o primeiro obelisco. Escale-o e pule na plataforma no lado oposto, então salte para a direita e, em seguida, pendure-se na coluna dourada. Escale até o alto e mais um obelisco vai subir. Escale-o e pule para a ponte. Use o gancho rente à parede para alcançar o outro lado. Pule na terceira coluna e repita o processo.



62. Escale o novo obelisco, pule na ponte e vá até a porta. Pule no poste do lado esquerdo e, rapidamente, salte para o outro. Desça pela parede e pule para a esquerda. Suba na última coluna, escale o obelisco e volte à ponte. Use a barra do lado direito para alcançar as escadas de mão – escale todas elas e, na última, pule para a esquerda. Desça até a alavanca, siga pela porta, arrebente a múmia e pegue a Ankh Key.

63. Mergulhe na piscina e saia pelo portão que você abriu. Mate o centauro na área inicial e volte ao alto da escada do lado oposto da esfinge, porém, desta vez, opte pelo caminho da direita. Pule nas barras, suba pela escada, vire para trás e escale a parede da esquerda. Suba pela coluna e mate os dois monstros voadores. Pule na barra ao fundo e use a alavanca.

64. Entre pela porta e passe pela dupla de blocos usando as barras. Na sala seguinte há um quebra-cabeça de obeliscos igual ao anterior. Pule para a direita e escale a parede. Desça pela escada, pule para a parede da esquerda e depois salte no obelisco que subiu. Pule na plataforma, volte para a direita e pule nas quatro barras rapidamente. Ao chegar à parede, pule na coluna do lado direito para ativar o segundo obelisco.

65. Mergulhe na água e suba na plataforma mais baixa. Pule no obelisco e suba na parede para escalar a coluna. Pule no obelisco que subiu e vá para a ponte. Pendure-se na barra, suba na última coluna e volte para a ponte. Use as barras para chegar às escadas. Suba e acione a alavanca. Desça novamente e, ao chegar à segunda escadaria, pule para o lado direito e pegue o **Artefato #1.**

66. Atravesse a ponte e entre pela porta. Destrua a múmia e pegue a segunda Ankh Key. Mergulhe na piscina e siga pelo corredor liberado. Acabe com os centauros, suba pela escada na esfinge e coloque as duas chaves. Dentro do novo ambiente, desça pelos corredores e acabe com os ratos. Pule na água e acione a alavanca no fundo, entre as duas estátuas. Suba nas plataformas que estão em frente à estátua da direita e siga pela esquerda – use o gancho para chegar à escada que leva a área mais baixa.

67. Suba e pule para o lado oposto. Atire nos escaravelhos na parede para deixá-los na mesma posição que os exemplos que estão no piso. Acione a alavanca. Suba pela escala do lado direito e vá até o final. Pule na barra e salte sobre o dispositivo para abrir o portão na água. Corra até lá, suba e empurre a caixa para a água – posicione a caixa em frente ao portão e acione o dispositivo novamente.



Escale novamente, só que desta vez siga para o local onde a caixa estava. Vá para o lado direito e acione outro dispositivo para liberar um portão no alto. Repita o trajeto pela terceira vez e coloque os escaravelhos no piso nas mesmas posições dos exemplos. Vá para o outro lado e suba pelo lugar onde você acionou a segunda alavanca. Escale as barras, suba pelo lado esquerdo e pule no dispositivo para elevar o nível da água até a porta. Antes de sair, vá pela última vez na estátua da direita, desça e entre pelo portão para pegar a **Relíquia #1**. Passe pelo corredor, elimine os inimigos e suba pelos postes para chegar ao final da fase e colocar as chaves no lugar. No lado esquerdo, no alto, está o **Artefato #2**. Entre, pegue a chave e termine a fase.



Ilha Perdida

NATLA´S MINE

68. Nade até o lago e passe sob a cachoeira do lado direito. Siga pelo túnel, pule na barra e depois salte na caixa. Pegue o kit médico e pule na corda no centro da tela. Balance e pule na parede ao lado da cachoeira. Siga pelo corredor à esquerda. Na área dos trilhos, siga para o lado esquerdo e pegue o fusível vermelho sobre um carrinho. Volte e suba pelas escadas da sala de controle. Coloque o fusível vermelho no local e aperte o

botão. Volte na sala com vidros e puxe a caixa no local para conseguir chegar ao teto da sala. Pule nas vigas de madeira, salte na parede, gire na barra e caia na rampa, então pule rapidamente para o outro lado e colete o **Artefato #1**.

69. Volte ao teto da sala. Siga pelo túnel e pule para o lado oposto. Desça até a plataforma de madeira, prossiga, empurre a caixa e vá em frente. Pule para a parede do lado direito e depois para a plataforma em frente. Siga pelo caminho e passe por cima da tela. Pegue o fusível verde, use o gancho para chegar ao outro lado. Suba pela escada e volte à sala de força para encaixar sua nova aquisição, depois aperte o botão duas vezes antes de sair.

70. Escale as caixas verdes e suba na caixa suspensa que você acabou de posicionar. Pule na plataforma de madeira atrás dela. Siga pelo túnel e entre na primeira à direita. Desça pelas escadas e pegue o fusível azul no chão. Escale novamente usando os canos de vapor. Na sala de controle, aperte o botão vermelho e o verde, então coloque o novo fusível e aperte o botão azul.

71. Entre na sala sem teto e recupere sua arma. Atire na janela e volte para a tela inicial da fase. Suba no barco e atire na corda. Assim que a embarcação parar, pule na parede da direita, escale até o alto e pule para a direita. Siga até o final do caminho e pegue o **Artefato #2**. Passe mais uma vez por baixo da cachoeira e, no final do túnel, atire na primeira caixa. Desça e pegue a **Relíquia #1**.

72. Volte ao local onde você encontrou o fusível vermelho e atire nos vidros. Suba na caixa da esquerda, pule dentro da sala e acione o botão. Com o carrinho no lugar, basta apertar o botão para ativá-lo. Prepare-se para uma seqüência interativa que vai resultar na total derrota de Larson. Pegue a arma do vilão e volte à sala de controle. Recoloque o fusível azul no lugar e aperte o botão. Entre e saia novamente do carrinho.



73. Depois que o carrinho quebrar a madeira, prossiga a pé e pule nas plataformas para chegar ao outro lado. Tome cuidado com os declives para não escorregar – você precisa pular antes de cair. Ao chegar à barra horizontal, vire para o lado oposto, pule e pegue o **Artefato #3**. Volte, suba e entre na nova caverna. Escale a parede conforme as indicações **(Gráfico #21)**. Após a escalada, prepare-se para uma batalha interativa com os seus inimigos.

74. Empurre a caixa da direita até as pedras da direita, escale e pegue o kit médico. Volte, empurre a caixa da esquerda e leve-a até as pedras da esquerda. Escale até encontrar pinos sobre a parede – pule nos pinos com marcas brancas. Pise nos seis pinos para abrir a porta. No canto direito, perto do último pino, pule na parede para pegar o **Artefato #4**. Volte aos pinos e na parte mais alta ative a alavanca.



A MUSA VIRTUAL já foi encarnada oficialmente por nove modelos, entre elas a brasileira Ellen Rocche

THE GREAT PYRAMID

75. Deslize e entre pela porta que você abriu. Siga em frente, passe pela sala com seis casulos e elimine todos os inimigos na sala seguinte. Entre na porta à direita e suba pela escada. Na sala superior, ▶



destrua dois inimigos e vire à esquerda. Na próxima sala, atire no botão do lado direito usando o seu gancho e pule para o outro lado. Repita o processo com o botão do lado oposto e suba até a plataforma mais alta. No terceiro nível, acerte os botões, pule nas barras e use os dois ganchos para alcançar o outro lado. Repita a estratégia nos dois últimos andares.

76. Ao chegar à porta, pule na parede do lado esquerdo, entre na caverna e pegue o **Artefato #1**. Volte e cruze o corredor. Tenha cuidado com as portas que se fecham e desça pela rampa. Elimine os inimigos – um deles repete os seus movimentos, faça com que ela caia em uma armadilha.

77. Vá até o centro da tela e gire o objeto para revelar várias plataformas sob as escadas. Suba pela escada ao seu lado, corra até o fundo do cenário e puxe a alavanca na lateral esquerda. Você tem 30 segundos para descer, girar o objeto e subir pela escada do outro lado. Quando você pisar na plataforma, sua adversária vai cair na lava.

78. Puxe a alavanca da plataforma e siga até a primeira plataforma para chegar à porta. Passe pelas laterais da nova área e tome cuidado com as armadilhas ao tentar ativar as duas alavancas.Passe pela ponte e olhe para cima antes de entrar, então atire no teto e escorregue pela nova passagem. Pule e use o gancho para chegar ao outro lado. Suba e pegue a **Relíquia #1**. Volte e passe pela porta.

FINAL CONFLICT

79. Na batalha contra o monstrengo, posicione-se em frente à porta do local e acerte vários disparos na criatura usando a sua pistola. Faça isso até que a barra de fúria do inimigo fique cheia. Quando ele se aproximar, execute o movimento de esquiva e espere o alvo ficar vermelho para atirar. O monstro vai ficar preso só por uma das mãos, acerte tiros nela até o monstro cair.

80. Siga pelo rio de lava. Pule nas placas e vigas para fazer a travessia. Puxe a alavanca e sua plataforma vai começar a se mover. Espere até que a plataforma do fundo se aproxime para pular. Destrua o centauro e ignore o **Artefato #2**, no alto. Vá até o fundo da sala e puxe outra alavanca. Passe pela porta e mergulhe na piscina. Há outra alavanca no fundo da piscina, acione-a e saia do outro lado. Derrube a caixa no chão, vire-se de costas e pule na plataforma para pegar o **Artefato #1**.



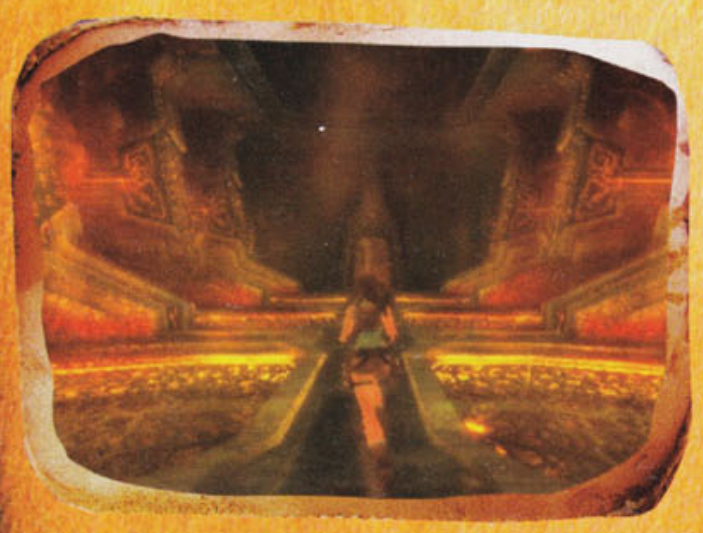


81. Desça, deixe a caixa perto do pilar e suba. Puxe a alavanca para abrir a porta, empurre a caixa até o **Artefato #2** e pegue-o. Coloque a caixa novamente ao lado do pilar, suba e pule no buraco da parede, no lado direito.Desça do outro lado e escale a pedra para encontrar um alvo, atire nele para abrir o primeiro buraco na piscina. Desça e pule nas duas pedras ao redor da piscina. Atire no alvo para abrir mais dois buracos. Siga pelo novo túnel para chegar ao rio de lava. Pule para o outro lado e siga até o final da parede à esquerda. Salte na escada à direita. Suba até o nível mais alto e pule para a esquerda.

82. Desça junto à cachoeira. Pule nas plataformas e entre atrás da cachoeira para pegar o **Artefato #3**. Antes de entrar na área do último confronto, vire à esquerda para encontrar o **Artefato #4**.

NATLA - CHEFE FINAL

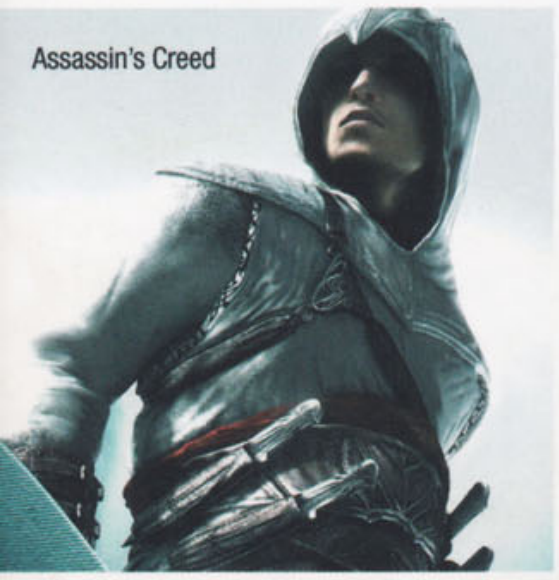
82. Acerte as asas da vilã e não fique parado para não ser atingido. Quando ela cair, fuzile-a até a barra de raiva encher – use a esquiva para acertá-la quando a mira ficar vermelha. Assim que ela cair de joelhos, atire sem dó até que surja uma animação interativa, então aperte os botões indicados para acabar com a vilã e encerrar a aventura. ■





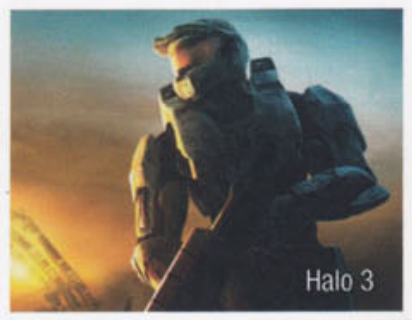
OS MELHORES GAMES DETONADOS

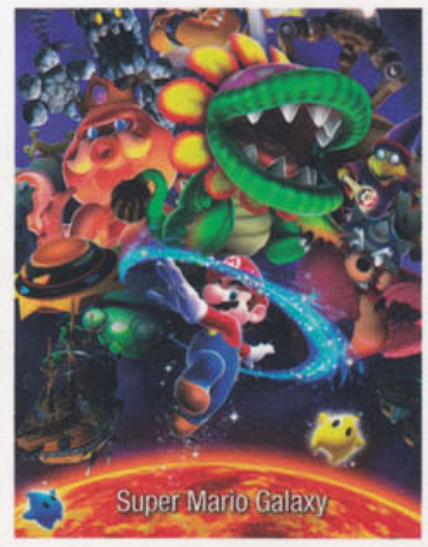
EDIÇÃO 2008







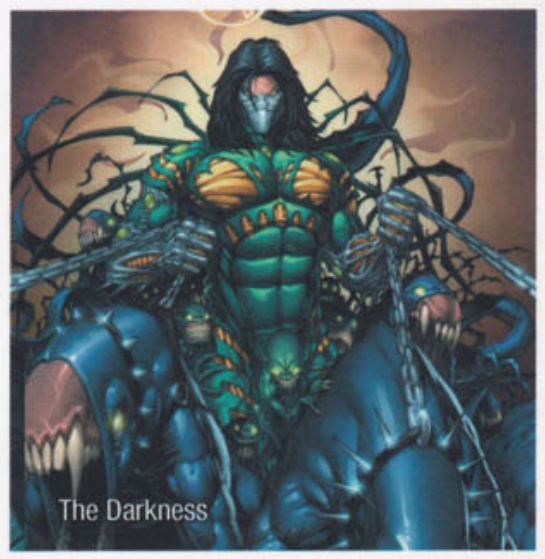
























Retro AVENGERS

EDITORA EUROPA

www.europanet.com.br

9 788586 878374

R$ 24,90

Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers 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 esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br