

12

GAMEMASTER

GUIA COMPLETO



◀ **KING KONG**

PS2 XB GC PC X360

41 missões detonadas em detalhes. De quebra, dicas para habilitar o final alternativo

PRINCE OF PERSIA ▼
THE TWO THRONES

PS2 XB GC PC

Passo a passo completo para você terminar a última parte da trilogia das Areias do Tempo

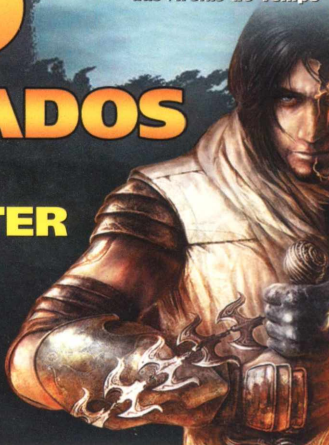
3

DETONADOS

◀ **HARRY POTTER**
E O CÁLICE DE FOGO

PS2 XB GC PC

Toques para evoluir os diferentes tipos de magia e a localização de todos os Triwizard Shields



1875

DETONADO

Revista
GAMEMASTER



Guia de detonados

Harry Potter and the Goblet of Fire (PS2/XB/GC/PC)

King Kong (PS2/XB/GC/PC/X360)

Prince of Persia: The Two Thrones (PS2/XB/GC/PC)

**por Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella
e Leandro Rodrigues**

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
 Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redação

Redator-chefe: Luiz Siqueira

Editor: Leandro Calçada

Editor-executivo: Felipe Azevedo

Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas

Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)

Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766

Colaboraram nesta edição: Erick Melo e Fábio Figueiredo (www.gamertags.com.br)

Euroimagem: Valerio Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade – São Paulo

Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa (0xx11) 3038-5098, Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092,

Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisângela Xavier (0xx11) 3038-5091,

Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105

Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

Contatos: Vinicius Christe (0xx11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103,

Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Sacomani (0xx11) 3038-5082

Assistente de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098

E-mail: publicidade@europanet.com.br

Tráfego: Marcos Roberto

Publicidade – Outras Praças

Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business

Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia

Rio Grande do Sul: (0xx51) 3212-3176 – Julmara Figueiró

Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações

Publicidade – EUA e Canadá:

Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:

Joelma Dantas (0xx11 3038- 5104) – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro

Atendimento ao Leitor e Assinaturas

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisângela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianes, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), João Zanata,

Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa

Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538

Pela internet www.europanet.com.br E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignalia Distribuidora S. A.

Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Prol

Somos Filiais à ANER

Associação Nacional dos Editores de Revistas

**HARRY POTTER AND
THE GOBLET OF FIRE
(PS2/XB/GC/PC)**

Análise6
 Controles7
 Dicas8
 Detonado12

**KING KONG
(PS2/XB/GC/PC/X360)**

Análise18
 Controles19
 Detonado19
 Dicas selvagens21

**PRINCE OF PERSIA:
THE TWO THRONES
(PS2/XB/GC/PC)**

Análise32
 Controles33
 Ações34
 Detonado36





Harry Potter

and the Goblet of Fire

União entre feitiçaria e tecnologia faz do novo game do bruxo o melhor de todos

por Danilo Porto Bastos

Procurando a receita para um jogo de sucesso? É simples. Em um caldeirão, coloque uma asa de morcego, uma língua de sapo, misture algumas baratas, diga a palavra mágica PARANGARICOTIRIRIMHUIARO e pronto. É bom lembrar, porém, que isso só funciona se você for um feitiçeiro. É que no caso da Electronic Arts, a maior produtora de games do planeta, apenas um ingrediente é necessário para conseguir tal resultado: um

investimento milionário. E *Harry Potter and the Goblet of Fire*, baseado no filme mais recente do famoso bruxo juvenil, comprova que essa receita realmente funciona. Com



uma qualidade gráfica de encher os olhos e um esquema de jogo dinâmico, o título tem potencial para agradar até mesmo quem não curte o personagem.

Em uma escala menor, o sistema de jogo lembra o de *Super Mario 64*. Novas fases vão sendo habilitadas conforme você coleta itens chamados Triwizard Shields. O mais bacana dessa opção, porém, é que você precisa avançar pelos estágios na seqüência em que eles aparecem, o que torna a experiência bem menos linear do que nos episódios anteriores.

Outra característica marcante dessa nova versão é o suporte para multiplayer cooperativo. Como na primeira parte da aventura Harry faz tudo na companhia de seus amigos Ron e Hermonie, até três pessoas podem participar do jogo ao mesmo tempo, unindo forças para cumprir os objetos com mais facilidade. Jogando sozinho, por outro lado, você fica livre para escolher qual dos três feiticeiros controlar, enquanto o computador fica encarregado dos outros dois.

Infelizmente, também existem defeitos, alguns que atrapalham logo



de cara, e outros que só ficam evidentes a longo prazo. A lentidão faz parte do primeiro grupo, restringindo a habilidade do jogador. No segundo grupo, o problema é a limitação recorrente da adaptação do roteiro, o que acarreta em situações e batalhas repetitivas e cansativas.

Ainda não foi desta vez que *Harry Potter* conseguiu ficar entre os melhores do ano, mas sua bruxaria já foi suficiente para fazer de *Goblet of Fire* o melhor da série.

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/PC

Produtora: Electronic Arts UK

Distribuidora: Electronic Arts

Tipo: Aventura

Jogadores: 1 a 3

CONTROLES

	PS2	Xbox	GC	PC
Ação				
Movimentação	AE*	AE*	A***	←, →, ↑, ↓
Câmera	AD**	AD**	C-Stick	-
Magia Jinx	✕	A	A	C
Magia Charm	■	X	B	X
Magia Accio	▲	Y	Y	Z
Magia Magicus Extremus	●	B	X	S
Acelerar	R1	R	R	C
Menu de pausa	START	Start	Start	Esc

*Analogico esquerdo ** Analogico direito *** Analogico

DICAS



Hocus Pocus!

Saiba como usar, abusar e aperfeiçoar seus poderes ao longo da nova aventura



Com os feijões coletados durante as fases, é possível comprar diferentes cards para equipar os personagens, fornecendo, assim, várias vantagens. Vale lembrar que cada feiticeiro possui sua própria contagem de feijões e cartas disponíveis, por isso, se estiver jogando sozinho, alterne o controle sobre eles para acumular uma boa quantidade de itens com todos. A cada grupo de seis cards adquiridos, um especial, chamado Character Card, ficará disponível. Há ainda os cards de criaturas, que você recebe ao atingir certos monstros usando técnicas específicas, e os cards do tipo quest, conseguidos após completar missões paralelas.

Itens importantes



Alguns itens ficam escondidos até mesmo atrás dos Triwizard Shields. Fique atento e vasculhe cada canto do jogo

Triward Shields

Esses escudos especiais são os principais itens do jogo e devem ser coletados para que novas fases sejam habilitadas.

Mini Shields

Colete dez em uma fase para fazer um Triwizard Shield surgir e jogue a fase novamente para coletá-lo. A maioria dos Mini Shields fica escondida em colunas, estátuas e em outros objetos destrutíveis.

Dark Detectors, Dragon Statue, Gargoyles, Vanishing Cards

Itens variados que ficam espalhados pelo jogo. É preciso coletar todos para completar 100% da aventura.

Sapos de chocolate

Servem para ressuscitar personagens derrotados durante as batalhas.

Parangaricotirrimihuario!

Conheça os diferentes tipos de magia disponíveis e conheça a função de cada um.

Accio

Serve para atrair objetos pequenos (feijões, por exemplo) até o seu personagem.

Jinx

São os ataques. Utilize-os para derrotar os inimigos e golpear objetos em busca de itens escondidos.

Cham

Encantos que variam automaticamente de acordo com a situação. São eles:

- **Aqua Eructo:** um jato de água usado para apagar fogo.
- **Carpe Retractum:** magia usada para

puxar seres ou objetos.

- **Herbivicus:** encanto que promove o crescimento de vegetais. Para utilizá-lo, colete o Herbivicus Spell Book na fase Herbology (passo 22).
- **Wingardium Leviosa:** feitiço capaz de levitar certos objetos e criaturas.

Combined Casting

Para completar certas tarefas, é preciso que os três personagens usem uma mesma magia simultaneamente. Apesar de essas situações exigirem cooperação entre os jogadores, elas ocorrem automaticamente quando se está jogando sozinho.

Magicus Extremos

A barra de magia é preenchida conforme você coleta feijões azuis. Quando ela estiver cheia, você poderá ativar esta habilidade para aumentar a potência de seus ataques. Se duas ou mais pessoas estiverem jogando, a habilidade só terá efeito se todos a ativarem ao mesmo tempo.

Feitiços evoluídos

Aprenda a melhorar seus feitiços para se dar bem no fim da aventura

Jinx avançado

O segredo para evoluir a magia Jinx é golpear continuamente determinadas criaturas. Abaixo você confere o nome de cada evolução e os monstros que devem ser atingidos para consegui-las.

Lapifors: Salamander

Orchideous: Dugbog

Pullus: Erkling

Vermiculus: Vampyr Mosp

Inflatus: Blast Ended Screw

Charm avançado



Para evoluir a magia Charm, é necessário cooperação. Enquanto outro personagem utiliza a magia na criatura exigida, acerta a mesma usando um Jinx. Em níveis avançados, é preciso que a criatura esteja tonta, por isso, acerte-a várias vezes antes de iniciar o processo. As evoluções e os seres necessários são os seguintes:

- **Aqua Eructo**

Ducklifors: Blast Ended Screw

Ebublio: Salamander

Inflatus: Salamander (deve estar tonto)

- **Carpe Retractum**

Inflatus: Vampyr Mosp

Melofors: Erkling

- **Herbivicus**

Orchideous: Vampyr Mosp

(deve estar tonto)

- **Wingardium Leviosa**

Orbis: Dugbog

Avifors: Blast Ended Screwt
Orbis: Erkling (deve estar tonto)
Avifors: Dugbog (deve estar tonto)

Moody's Challenges



Este estágio não é obrigatório, mas é ótimo para acumular pontos e melhorar os atributos dos personagens. Para não depender do

computador, o ideal é completar as tarefas dessa fase com o auxílio de outro jogador. Os desafios são:

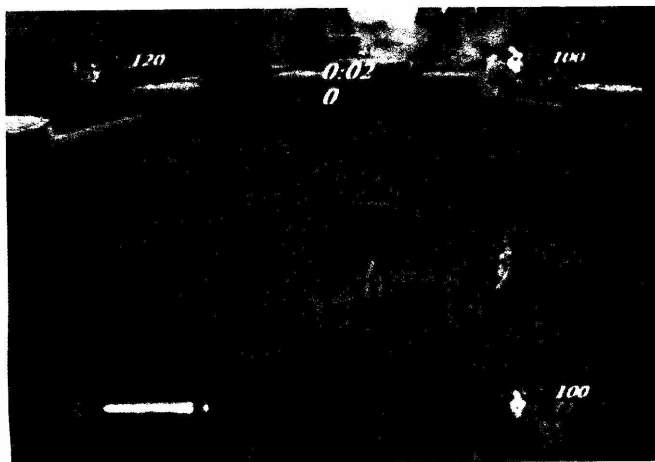
Dugbog Avifors: use a magia Avifors para derrotar dez Dugbogs o mais rápido possível.

Exploding Cauldrons: use os caldeirões para destruir todos os muros e estátuas.

Levitation Challenge: use a magia Wingardium Leviosa para levar as rochas aos alvos.

Bubotuber Fling: utilize a magia Charm nos Bubotubers nos alvos.

Tower Blocks: empilhe os blocos sobre o quadrado no centro da área.





O Grande Torneio dos Feiticeiros

Chegou a hora! Termine o game e mostre quem é o melhor bruxo juvenil do planeta

Os Triwizard Shields são os itens mais importantes da aventura, já que novos estágios só ficam disponíveis de acordo com a quantidade de itens coletados. Para encontrar todos, reinicie as fases quantas vezes forem necessárias e siga as indicações de cada passo existente na estratégia.

O estágio de introdução é bem simples e dispensa grandes explicações. Apenas siga em frente, eliminando as criaturas e usando a magia *Carpe Retractum* para retirar pedras e troncos do caminho.

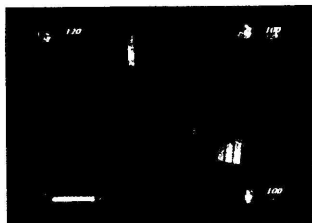
1 - Defense Against the Dark Arts

1- Fase de treinamento. É dividida em duas partes. Na primeira, use a magia *Jinx* nas criaturas e *Accio* para coletar



os itens que estão nos pilares. Na segunda, utilize a magia Aqua Erupto para apagar as chamas dos obstáculos e chegar ao escudo.

2- Para conseguir o primeiro escudo especial, vá até os três grandes blocos que ficam próximos ao início da fase e mova-os até a parede ao norte.



Empilhe-os de maneira a formar uma escada, suba e siga até o fim do corredor.

3- Desça pela rampa ao lado do primeiro grande bloco e use os caldeirões para destruir as paredes. Suba à área elevada e, de lá, puxe o bloco que fica mais acima. Utilize-o para subir na última área deste local, onde está o Triwizard Shield.

4- Passe pelo lado esquerdo da área dos caldeirões e avance até encontrar salamandras de fogo. Após derrotá-las, destrua as colunas usando os caldeirões. O escudo fica na última coluna, depois da fonte.

5- Do início da fase, desça direto pela trilha na parte inferior da tela, retire as

rochas do caminho e siga pela esquerda. Passe pelos níveis usando os grandes blocos e, com a magia Carpe Retractum, abra os portões até chegar ao Triwizard Shield.

6- Volte ao local do escudo anterior e use a magia Herbivicus para passar pelo bloqueio e pegar o escudo atrás da fonte.

7- Do início da fase, desça pela trilha na parte inferior da tela, retire as rochas do caminho e vá pela direita. Abra o portão, suba as escadas e use a magia Carpe Retractum para puxar as pontes. Suba as escadas, apague as chamas e derrote os inimigos. Por fim, apague o fogo no centro da área para pegar o escudo.



8- Do início da fase, vá para a direita e prossiga, exterminando as criaturas até chegar às salamandras. Assim que vencê-las, passe pelo buraco no muro e abra o portão. Apague as tochas pelo caminho e, no fim, derrote o Screwt para receber o Triwizard Shield.

9- Assim como fez para conseguir o

escudo anterior, passe pelo muro que fica depois das salamandras. Vá para a direita e leve o bloco para o outro lado (após os cogumelos) para subir e coletar o escudo.

10- A partir do Triwizard Shield anterior, siga em frente e suba pelas frestas.



Passes por mais cogumelos e derrote o Screwt para pegar mais um escudo.

11- Volte ao local do escudo anterior e use a magia Herbivicus para liberar o caminho no canto superior direito. Siga até o fim e derrote o Screwt para ganhar outro Triwizard Shield.

12- Siga pela abertura no muro e passe pelas tochas. Use a magia Herbivicus para passar pela direita e encontrar um novo escudo.

13- Passe pela arena e siga à direita, através dos cogumelos venenosos. Mais adiante, livre-se dos cogumelos que bloqueiam o caminho e, do outro lado, use o bloco para alcançar o Triwizard Shield, que está no meio das chamas.

14- Vá para a área do dragão e siga

pelo lado direito da jaula. Destrua os cogumelos para subir a ladeira e use a magia Charm para chegar ao topo e pegar o Triwizard Shield.

4 - Triwizard Task

The Dragon

15- A tarefa aqui é simples: sobreviver aos ataques do dragão enquanto coleta o maior número possível de feijões. Existem três escudos no percurso, portanto, fique de olhos abertos.

5 - The Proteus Bathroom

16- Utilize o caldeirão três vezes para destruir a parede danificada e entrar na próxima área. Puxe a ponte e use o próximo caldeirão para destruir os canos que bloqueiam o caminho.



Em seguida, suba pela trilha ao lado da cachoeira e derrote os monstros. Passe pelo portão e destrua outro bloqueio de canos, desta vez mais abaixo. Ao chegar à área circular, siga pela esquerda e desça pela ponte que fica depois das estátuas de peixe. Mais à frente, elimine as salamandras e colete o ovo. Volte, desça pela direita e avance pelos cinco portões, destruindo os inimigos que surgirem.

No fim, você retornará ao início da fase e receberá o Triwizard Shield.

17- A partir da área circular (após os bloqueios com canos), desça à direita



e siga em frente para destruir os canos usando o caldeirão. O objetivo é levar o grande bloco deste local e utilizá-lo para alcançar o escudo que está em cima do muro mais adiante.

18- Na área circular, siga pela direita e mantenha-se na trilha superior. Suba as escadas e abaixe a ponte. Acione o mecanismo para continuar e apague as chamas. Siga pelas escadas à esquerda, dispare na estátua de dragão e abaixe outra ponte para pegar o Triwizard Shield.

19- Mais uma vez, siga pela direita na área circular e mantenha-se no caminho superior. Ao passar a ponte, acione o mecanismo e volte. Caia na grade e use a magia Herbivicus para coletar o escudo.

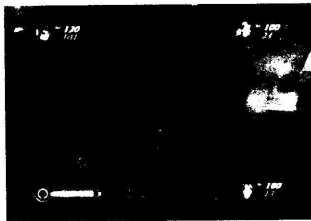
20- Volte ao mecanismo anterior e acione-o. Desça pelas escadas, use a magia Herbivicus e siga trilha da margem da direita. Acione o

mecanismo perto da estátua de peixe e continue. Ative o próximo mecanismo, desça pelo lado esquerdo e, depois das escadas, use a magia Herbivicus mais uma vez para chegar ao Triwizard Shield.

21- Como no passo anterior, siga até os mecanismos e suba pela esquerda após acionar o segundo. Use a magia Herbivicus para desbloquear o caminho à esquerda e suba até a fomalha para ativar outro mecanismo. Continue nesse esquema até voltar ao local das salamandras. No final, em vez de abaixar a ponte, desça para pegar o escudo.

22- Abra o portão e suba as escadas para pegar o Herbivicus Spell Book.

Volte ao início e suba o segundo lance de escadas. Após as animações, destrua os cogumelos e continue até enfrentar os Screwts. Na próxima área surgirão vários Mospes. Desça pela ponte e abra o portão que fica depois da estátua de dragão. Continue em frente, entre na casa e use a magia Herbivicus para subir ao topo. Usando os caldeirões, acerte o castiçal quatro



vezes para enfrentar inimigos e pegar o escudo e o item Gillyweed.

23- Siga até os cogumelos venenosos



e destrua-os usando o tubo para pegar o Triwizard Shield.

24- Vá até área onde encontrou o Herbivicus Spell Book, use o caldeirão para destruir o muro danificado e, depois, use a magia Charm para adquirir o escudo.

25- Abra o portão à direita e utilize uma rocha para fechar o buraco no centro do local. Use o bloco logo em



frente para alcançar a escada na parte superior e pegue o escudo que está escondido no muro.

26- Mais uma vez, abra o portão à

direita e feche o buraco usando uma rocha. Use o bloco para entrar no buraco onde, com a magia Charm, você poderá pegar o Triwizard Shield.

27- Repita o caminho feito no passo anterior, só que desta vez abaixe as



pontes sobre o buraco e siga até chegar ao escudo.

28- Passe pela casa verde e use o caldeirão para soltar o tubo e destruir os cogumelos. Dessa maneira fica mais fácil coletar o Triwizard Shield no local.

7 - Triwizard Task

The Lake

29- A idéia é a mesma do passo 15, só que a fase rola toda debaixo d'água. Não se esqueça dos escudos.



30 The Triwizard Tournament

The Maze

30- O último desafio do torneio consiste em achar a saída de um labirinto. Fique atento aos inimigos e prefira sempre os caminhos com feijões para chegar ao Triwizard Shield.

31 The Final Task

Voldemort

Mantenha a calma e preocupe-se

mais com os esqueletos do que com o próprio Voldemort. Ao término das animações, utilize a esfera de energia para destruir tudo o que aparecer pelo caminho. Depois de algum tempo, uma grande estátua irá persegui-lo. Esquive-se dos ataques e atinja-a nas pernas usando a esfera de energia. Repita a tática até derrotá-la para curtir o final do jogo.





King Kong

O verdadeiro rei das selvas ataca em todos os consoles com um game pra lá de animal

por **Eduardo Trivella**

Desde que Aeris morreu pelas mãos de Sephiroth em *Final Fantasy VII*, o mundo dos videogames não vê tanta emoção. *King Kong*, o filme, estréia logo mais em cinemas brasileiros e é uma refilmagem do clássico de 1976, que, por sua vez, é um remake do filme de 1933. O game faz um excelente trabalho em traduzir a emoção da obra cinematográfica, em parte graças à experiência do próprio Peter Jackson mas, principalmente, pelo toque de Michel Ancel, o mesmo produtor responsável por *Beyond Good & Evil*.

Em *King Kong*, o jogador se vê perdido em uma ilha inóspita, cercado de ameaças por todos os lados. Para piorar, na tela não há

mapas, ícones, setas ou quaisquer indicadores visuais que lembrem o jogador de que se trata de um game. Não há marcadores de espécie alguma na tela nem itens miraculosos que transformam um moribundo em um ser humano saudável em questão de segundos. Também não existem armas poderosas que arrancam cabeças de dinossauro com apenas um disparo.

Por falar em dinos, seus principais inimigos pertencem a esse extinto grupo da fauna, e como o jogo faz de tudo para que você fique desamparado e em constante sensação de emergência, na maioria das vezes você se sentirá como um rato enfrentando um leão, contando com pouquíssima munição e sendo obrigado a recorrer a elementos do cenário para sobreviver.

Mas esse perrengue todo não dura para sempre. Nas fases em que se controla Kong, a visão muda de primeira para terceira pessoa e a tela da TV fica pequena para tamanha magnitude do símio gigante. É o fim dos seus dias de alvo fácil. Agora, aqueles inimigos monstruosos que antes metiam medo parecem pequenos animais indefesos frente à sua força absurda.

Seja controlando Kong, seja controlando Jack, no entanto, seu objetivo é um só: proteger Ann (a atriz principal do filme que o personagem

Carl está produzindo) e escapar dos perigos da selva. Não há como não se envolver na história e, principalmente, não há como não desenvolver uma afeição verdadeira pelo gorila. São poucos os jogos que conseguem tal proeza, portanto, se puder, assista ao filme e jogue o game.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2/XB/GC/PC/X360

Produtora: Ubisoft Montreal

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Ação

Jogadores: 1

CONTROLES

JACK

	PS2	Xbox	GC	PC	X360
Movimentação	AE*	AE*	A**	W, A, S, D	AE*
Câmera	AD*	AD*	C-Stick	Mouse	AD*
Sacar arma	L1	L	L	MD***	LT
Atirar (arma sacada)	R1	R	R	ME***	RT
Golpear	R1	R	R	ME***	RT
Recarregar arma	▲	Y	Y	R	Y
Checar munição	●	B	X	I	B
Conversar/Pedir arma	✖	A	A	E	A

CONTROLES

KONG

	PS2	Xbox	GC	X360	PC
Movimentação	AE*	AE*	A**	AE*	W, A, S, D
Câmera	AD*	AD*	C-Stick	AD*	Mouse
Correr/Escalar/Pular	■	X	B	X	Espaço
Ataque	✖	A	A	A	ME***
Agarrão	●	B	B	B	MD***
Golpe vertical	▲	Y	Y	Y	MR***

*AE/AD - Analógico esquerdo / direito **A - Analógico *** ME/MD/MR - Botões esquerdo / direito / de rolagem do mouse

COMANDOS AVANÇADOS (KONG)

Combos variados - Para desferir seqüências diferentes de golpes com o macacão, experimente combinar os botões de ataque, o agarrão e o golpe vertical.

Fúria - Pressione repetidamente o botão de golpe vertical.

Finalização - Derrube o inimigo, agarre-o e pressione os botões de ataque e agarrão.



Sobre mulheres e SIMIOS

Reviva o impossível caso de amor entre o gorila gigante e uma linda atriz de cinema

1. The Venture (Jack)

Ajuste a visão para normal ou invertida e aprecie a paisagem.

2. Skull Island (Jack)

Siga os três personagens que chegaram à ilha com você e pegue



uma pistola com Hayes. Mate os caranguejos, quebre a barreira de madeira e avance. Enquanto Hayes gira um poste, gire o outro para levantar o portão. Os caranguejos, inclusive um gigante, vão interromper seu trabalho e você deve cuidar de todos para depois passar pelo portão. Derrube o caixote que o avião jogou e pegue a espingarda. Quebre mais uma barreira até chegar a uma dupla de postes onde falta uma alavanca. Pegue-a do chão, gire junto com Hayes e siga seus companheiros.

3. Necropolis (Jack)

Pegue uma lança ou osso pelo chão e

coloque no meio das chamas para criar uma tocha. Use o fogo para queimar o mato e abrir caminho até o ninho de centopéias. Acabe com todas (cuidado, pois elas também atacam seus amigos) e passe pelo buraco aberto pelo segundo grupo. Mais à frente, monstros alados aparecerão pela primeira vez. Não se preocupe, pois em número pequeno eles são fáceis de abater.



Atravesse a ponte de madeira e veja-a ruir sob seus pés. Ann escalará a rocha lateral. Proteja-a dos monstros, junte-se a ela, queime a mata e, novamente, cuide da segurança da moça enquanto ela escala o paredão para abrir a porta.

DICAS SELVAGENS

King Kong é um jogo de tiro em primeira pessoa diferente dos demais, a começar pelo fato de que também existem fases em terceira pessoa em que Kong é controlado. No controle do gorila, não existem muitos segredos; mas é bom estar atento a alguns pontos quando estiver com Jack:

- Você só pode levar uma arma, então prefira sempre a com mais munição. Além da arma, no entanto, é possível carregar

Não corra para o meio das aranhas. Em vez disso, use uma lança para esperar um verme e jogue-o para longe delas, enganando-as para passar com tranquilidade.

Suba e proteja Ann mais uma vez enquanto ela faz a escalada para usar uma tocha e abrir caminho para você. Nade pelo pequeno braço d'água e encontre a garota no final do caminho. Aqui surge um escorpião, mas ele não representa grande perigo se você mantiver a calma e realizar seus ataques com precisão. Bote fogo na mata toda, pegue mais um pouco de munição e avance pelo corredor. Quando vir um vaso com fogo no alto de uma abertura, derrube-o da maneira que achar melhor para que a mata dali também seja incendiada. Encontre Hayes e Carl novamente e pegue o rifle sniper. Elimine uma centopéia que ataca por trás e passe pela ponte que acabou de se formar.

uma lança ou osso de animal. É sempre bom ter um desses itens à mão, já que além de servirem como arma, eles podem ser transformados em tocha.

- Sempre que possível, use lanças e ossos para economizar munição. E lembre-se: esses itens podem ser usados mais de uma vez.
- Se sofrer algum golpe, seja de qual inimigo for, fuja e esconda-se até a tela deixar de ficar vermelha.

5. The Wall (Jack)

Quebre a barreira e procure um ponto alto para atirar em todos os vasos com fogo e incendiar a mata. Desça em seguida e acabe com os monstros que sobraram. Siga Ann e repita o procedimento incendiário em outro local parecido com o primeiro. Depois que ela abrir duas portas no final do corredor, os dois personagens são capturados pelos nativos da ilha.

Enquanto está amarrado, tudo o que você pode fazer é ver Ann ser levada por King Kong. Depois de liberto, siga



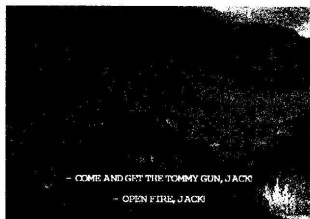
Carl e fuja das lanças de fogo jogadas pelos nativos. Agora a briga é de cachorro grande, ou quase isso: velociraptors aparecerão e a única arma que você terá contra eles é um punhado de lanças. Mire com cuidado e não desperdice armamento. Para abrir a próxima porta, você precisa de uma alavanca para girar o poste. Ela está numa área protegida pela mata, onde há um vaso de fogo logo acima. Incendeie o local para coletar o item.

7. On Kong's Tracks (Jack)

Siga Carl até ele ser capturado por um

monstro alado. Nem perca tempo tentando resgatá-lo agora, pois é impossível. Persiga a criatura e fique esperto com vários bichos que vão aparecer no seu caminho. Agüente firme na base das lanças até conseguir a arma de fogo, que fica dentro de um caixote suspenso logo mais à frente. Vá até o alto do platô e descarregue sua espingarda no monstrão que carregava Carl. Atire somente quando ele se aproximar. Três ou quatro balaços na cabeça dele já são suficientes. Feito isso, siga Carl até o fim da fase.

Pegue a manivela que está perto das aranhas (jogue uma tocha ou inseto para afastá-las) e siga Carl até o abrigo para eliminar os dinossauros sem maiores preocupações. Pegue a outra manivela na área cercada por mato, à esquerda da porta, e use as duas para avançar. Passe pela cachoeira e siga o curso d'água. Seja rápido aqui, pois não é possível atirar nas centopéias enquanto se está na água. Hayes é encontrado no final do corredor.



Passa ao lado da cachoeira e ataque os dois dinos a distância, usando

lanças, antes de explorar o local. Aproxime-se de Hayes e pegue a metralhadora. Mate os outros raptors e queime toda a mata para liberar o caminho para Hayes. Pegue uma manivela num dos cantos da sala, abra a porta e avance pela água.

9. V-Rex (Jack)

Mate os morcegos para distrair o V-Rex enquanto Hayes e Carl trabalham para abrir a porta. Se depois disso o dinossauro ainda for para cima de seus amigos, ataque-o e fuja até eles terminarem o serviço. Passe pela porta



e corra para o fundo do abrigo, dentro da água. Espere o bicho desistir da perseguição e siga seus companheiros. Pegue uma manivela nas redondezas e abra a porta. Tente passar por cima das madeiras e separe-se de seus amigos.

A mata à frente está lotada de dinos, portanto, avance com cuidado. Encontre com Ann e, separado por um abismo, corra na mesma direção que ela. Quando os monstros atacarem a loira, meta bala neles. Em seguida, a situação se inverte é a vez da garota

ajudá-lo. Depois disso, um monstrengo desce dos céus e voa para longe com Ann.

11. Kong (Kong)

Pule de galho em galho, destrua os morcegos e persiga o bicho até chegar ao ponto alto de uma montanha para o confronto com o voador gigante. Entre em estado de fúria e divirta-se trucidando os inimigos. Quando o maior vier pra cima, espere-o ficar bem perto para acertá-lo. Assim que ele cair, agarre-o e finalize.

Tire o pilar da frente, quebre a barreira e pule pela floresta até o ponto onde começa a caçada por Ann. Esmague os dinos, vá até a garota e pegue-a.

Acabe com os morcegos antes de passar pelas madeiras suspensas e contorne o penhasco até avistar um rifle sniper ao lado de um cadáver. Com a arma, acerte todos os morcegos e passe pelo segundo grupo de madeiras suspensas. Ao chegar a uma área com água pela cintura, passe pela manada de brontossauros sem se preocupar com eles. Acenda uma tocha e queime a



mata para subir as escadas. Cruze a ponte e entre na caverna atrás de uma cachoeira. Pule no lago que fica na parte de trás para dar conta das centopéias. Depois de uma sucessão de escorpões, morcegos e centopéias, engane as aranhas jogando uma lança com peixe ou um inseto e passe tranquilo pelas madeiras suspensas.

13. Millipedes (Jack)

Usando o rifle, proteja Carl e Hayes das centopéias e, logo em seguida, use-o para cuidar da sua própria segurança contra os morcegos que rondam a área com madeiras suspensas. Fique perto do abrigo e abra fogo a distância. No meio da travessia, pare e proteja seus amigos novamente até eles abrirem a porta.

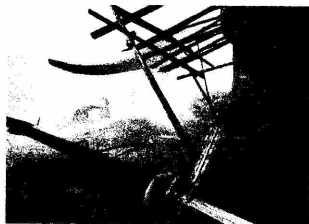


Aproveite que as próximas centopéias brigam entre si para avançar mais um pouco e se reunir a eles. Para abrir a última porta da fase, faça o seguinte: pegue uma lança e volte até a área das centopéias brigonas. Atire num vaso com fogo que está no alto para acender o debaixo e use as chamas para acender uma tocha. Jogue a tocha pela abertura da parede, no

vaso do chão. Atravesse a cachoeira, pegue a tocha e queime a mata para pegar a manivela. Volte à porta para terminar.

14. Brontosaurus (Carl)

Seus amigos param em frente a uma barreira de espinhos. Você deve seguir na mesma direção dos brontossauros para achar fogo e fabricar uma tocha para transpor esse obstáculo. Fique atento à mudança de música: quando ela ficar sinistra, é porque há um raptor nas proximidades.



Passe pelas madeiras suspensas, enfrente os raptors de um ponto alto e dê a volta até o local do fogo. Acenda uma tocha e jogue-a no vaso ali perto. Acenda outra tocha no segundo vaso e abra caminho até o local onde estão seus companheiros.

15. Jimmy (Jack)

Deixe Hayes com a espingarda e pegue o rifle para você. Desça e elimine os monstros com calma. Se preferir, atraia os bichos para que Hayes detone vários com um só tiro. Mais à frente você encontra Jimmy. Proteja-o dos ataques dos dinos e, assim que ele embarcar em uma

jangada, avance até ver uma porta sendo aberta. Mate todos os dinos que entrarem. Termine pelo maior.



Siga em frente e veja Jimmy parar com a jangada. Espere o fogo dos nativos abrir caminho na mata (ou use uma lança em chamas) e suba na jangada.

16. Rapids (Jack)

Acenda tochas na jangada e jogue na mata abaixo das plataformas dos nativos. Fique esperto também com as centopéias e morcegos durante a travessia.

17. Rapids (Jack)

Atire na cabeça dos V-Rex sempre que eles se aproximarem.

18. Rapids (Jack)

Solte Ann em um local seguro e



enchá o bicho de porrada. Após várias bordoadas, agarre-o e finalize-o. Levante o pilar, quebre a porta de madeira e pule pela selva para chegar até Ann, que está sendo atacada por dois V-Rex. Agora a briga é mais difícil: tente separar os dois, use as árvores e concentre-se em um de cada vez.

19. Swamps (Jack)

Avance e dê cobertura a seus companheiros, atirando nos crocodilos quando eles entrarem na água. Suba pela mureta estreita e use uma tocha para queimar a mata. Do alto, continue



atirando e dando cobertura. Passe você também para o outro lado e suba as escadas.

20. Swamps (Jack)

Use a árvore para varrer os dinos, pegue Ann e suba pela pilastra do meio da sala. Solte a garota para que ela abra caminho usando fogo, suba pelo paredão e, depois da cachoeira, pegue a loira novamente. Avance pela selva e quebre a primeira barreira de madeira. Solte-a para que ela pegue uma lança e acenda uma tocha. Pegue-a novamente e suba pela

pilastra. Solte-a para que outro caminho seja aberto.



Um pouco mais à frente, os T-Rex voltam para infernizar sua vida. Jogue uma árvore no que fica mais perto de Ann e tente levantar o pilar. Livre-se do que está no mesmo local que você e quebre a barreira para que Ann pule em seus braços.

21. The Log (Jack)

Depois de acordar no fundo do desfiladeiro, siga pela água até seus amigos.

22. The Skull Islanders (Kong)

Arranque a árvore, quebre a escultura e jogue-as nos nativos que ficam no fundo da tela. Pegue Ann, passe pela porta e entre na vila causando o



máximo de destruição possível. Atravesse a selva de novo e solte Ann para que ela suba na plataforma e libere o caminho. Enquanto espera, arranque a árvore e use-a para praticar beisebol com os nativos. Pegue a mulher novamente e continue o caminho. Em frente à última porta, solte Ann e tente levantar o pilar.

23. To Save Ann (Jack)

Desça, contorne o rio para chegar até as lanças. Use-as para chamar a atenção do V-Rex e dar tempo para Ann escalar a parede e começar a abrir a porta. Mantenha-se vivo durante



esse intervalo, procurando passar pelo meio dos arcos de pedra para que o lagartão perca tempo quebrando as barreiras. Com a porta aberta, siga em frente até se reunir com Ann e, logo em seguida, com Hayes e Jimmy.

24. The Cave (Jack)

Ande até o final da caverna.

25. Venatosaurus (Jack)

Suba a escadaria e arme-se contra os dinos. Quando o último grupo aparecer, espere até que somente um fique e livre-se dele. Agora o

grupo precisa de fogo. Siga Ann e, após passar pela cachoeira, acenda uma tocha no meio da sala e jogue no mato onde a loira está parada.



Acenda outra tocha no local e leve-a de volta à porta. Para não dar erro, acenda todos os vasos que encontrar no caminho. Queime a mata em frente à porta e siga Ann mais uma vez, agora para pegar a manivela. Quando vir os raptors brigando com as centopéias, coloque fogo na mata para incinerar os bichos, pegue a manivela e volte para abrir a porta.

28. To the Plane (Jack)

Queime a mata sob a ponte de madeira feita pelos nativos e passe para o outro lado. De fora d'água, dê cobertura enquanto seus amigos fazem a travessia do pequeno lago. Junto deles, vá até o alto de uma escadaria e mande chumbo e lanças nos morcegos. Atravesse o pântano, quebrando as barreiras de madeira, mas tome cuidado com os monstros que atacam de vários lados.

27. Call Kong (Jack)

Fuja do V-Rex com seus amigos. Quando o bicho ficar impedido de

passar para o lado onde vocês estão, ele dará a volta. Fuja novamente, desta vez para um abrigo no meio da água. Ann percebe que isso é inútil e decide pedir a ajuda de Kong. Distraia o V-Rex matando morcegos e jogando lanças nele enquanto ela sobe no pilar e acende o fogo.

29. To the Plane (Jack)

Primeiramente, arrebente o V-Rex. Depois, vá atrás do morcego que capturou Ann. Quebre a porta e corra pela selva. No local do confronto, entre em estado de fúria e acabe com todos os monstros alados. Suba o pilar, pegue Ann e passe pela porta. Siga andando pelas paredes, sobre o rio de lava, e entre numa área de cachoeiras com mais três V-Rex. Solte Ann e destrua as feras. Pegue Ann e passe pela porta.

29. To the Plane (Jack)

Ajude Jimmy contra os raptors, abra a porta e fique atento, pois há muitos outros monstros à frente. Faça o caminho de volta para o local onde você viu o avião pousar (começo da fase Call Kong) e use o fogo para



queimar a mata e os inimigos. Por fim, coloque Jimmy no avião.

30. *Fight in Lair (Jack)*

Elimine os morcegos com o rifle e suba a escadaria matando outros pelo caminho. Quebre a barreira de madeira e caia na água. Para eliminar o dino da próxima sala, passe pelo meio dos pilares e pegue a munição de rifle que fica dentro do caixote. Desse ponto, e de outros semelhantes também no alto, acerte todos os inimigos da sala. Queime a mata e suba pela direção



oposta à porta, que necessita de uma manivela. Pegue a dita cuja perto das aranhas e volte para abri-la e quebrar a barreira em seguida.

31. **Kong's Lair (Jack)**

Entre no templo, nade ao encontro de Ann e converse com ela.

32. *Fight in Dino Lair (Kong)*

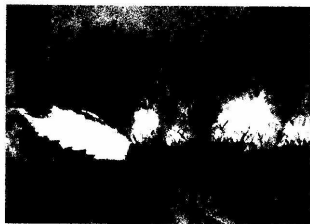
Depois de enfrentar vários V-rex, acabar com as cobras dessa fase é moleza. O esconderijo de Kong está cheia delas e para completar esse estágio tudo o que você precisa fazer é se livrar das três serpentes maiores.

33. **Free! (Jack)**

Pule no rio e suba na jangada.

34. *Closed by Kong (Jack)*

Saia da caverna e atravesse o campo enquanto os bichos se atacarem.



Acenda uma tocha, queime a mata toda para incinerar monstros e abri caminho e siga Ann até o final da fase.

35. **Heading Back (Jack)**

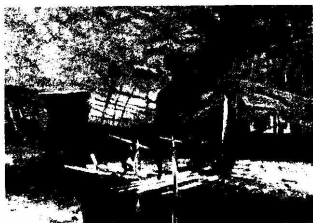
Você conta apenas com lanças, então tenha cuidado contra os raptors. Siga



em frente, jogue uma lança no vaso de fogo que fica no alto para queimar a mata e continue derrubando os dinos pelo caminho. Quando os nativos jogarem lanças de fogo, espere o fogo apagar e corra em ziguezague para não ser atingido.

Queime toda a mata e siga pela passagem estreita. Espere Ann dar uma de acrobata e ser feita novamente de refém pelos nativos.

37. Kong's Capture (Kong)



Entre na vila destruindo tudo. Se os nativos impedirem que você passe por alguma porta, dê a volta e mate-os antes de prosseguir. Pule no local de sacrifício e pegue Ann. Suba no pilar e solte a garota para que ela libere a passagem. Pegue-a novamente e siga em frente.

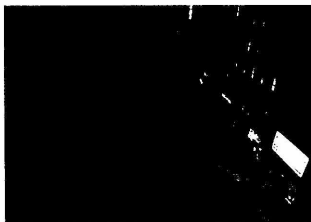
38. A TORRE DO IMPÉRIO
TRAMPOLIM

Vá, rapidamente, até o local onde Kong está caído.



39. In the Streets of New York (Kong)

Quebre as amarras e saia pelas ruas causando destruição. Esmague os carros e caminhões da polícia em seu caminho. Siga os holofotes e procure



um ônibus parado embaixo dos trilhos do metrô. Tire-o do caminho e continue em frente. Avance até que Ann suba em sua pata. Escale o edifício Empire State pelos cantos das paredes.

40. A TORRE DO IMPÉRIO
PULO DE SALTO

Suba até a torre mais alta e acerte os aviões que passarem do seu lado.

41. Kong's Death

Nada a fazer agora, apenas assista ao trágico fim.

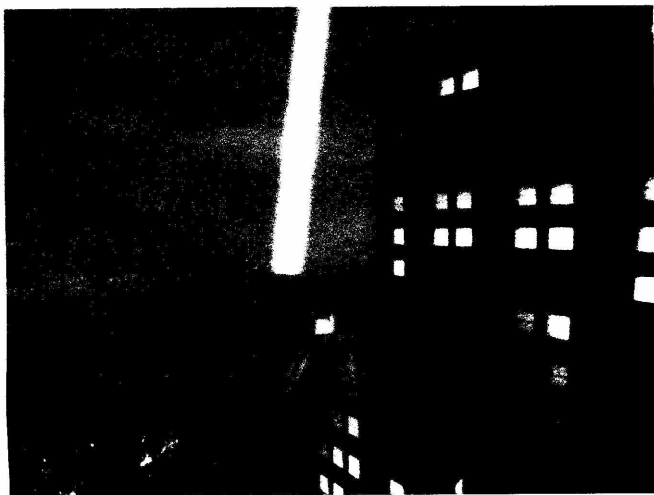




Extra: Alternative Ending (Kong / Jack)

Se você morreu de pena ao ver o macacão partir desta para melhor no fim normal, salve-o! Após terminar o game pela primeira vez, repita as missões já completadas para acumular 250 mil pontos. Fazendo isso, o último Extra do jogo ficará disponível e você terá a oportunidade de mudar o fim da história.

Na primeira parte, como Kong, procure ficar no lado oposto de onde vêm os disparos e derube os aviões até controlar Jack em um avião. Persiga os aviões que atiram na sua ilha e derube todos. Por fim, voe próximo aos pontos e destrua-os.





Prince of Persia: The Two Thrones

**A famosa série reformulada em 2003
despede-se dessa geração em grande estilo**

por **Leandro Rodrigues**

The Two Thrones não é apenas o desfecho da trilogia da renovada série protagonizada pelo habilidoso príncipe sem nome. O jogo marca também a última aparição do personagem na atual geração de consoles e, por isso mesmo, tinha a obrigação de ser, no mínimo, tão bom quanto às duas últimas versões. De fato, foi exatamente isso que aconteceu.

Depois dos fatos ocorridos em *The Sands of Time* e *Warrior Within*, o príncipe e sua amada, Kaileena, a imperatriz do tempo, retornam à Babilônia em busca de paz. Isso, porém, é a única coisa que eles não encontram. Inexplicavelmente, a cidade está completamente destruída e seus súditos estão contra eles. Para piorar

ainda mais a situação, o príncipe é capturado e Kaileena, sem outra alternativa, sacrifica-se para liberar as areias do tempo e salvá-lo. O herói, aparentemente, escapa ileso. Mais tarde, porém, quando ele recupera a adaga do tempo, percebe que foi infectado pelo poder das areias e passa a se transformar em uma criatura sombria. Com uma nova personalidade, mas sem respostas para a atual situação em que se encontra, o herói inicia uma jornada para descobrir quem está por trás de tudo.

Ninja do tipo Persa

Como o príncipe e seu alter-ego passam a maior parte do tempo lutando contra os mais variados inimigos, a variedade de golpes tem de ser grande para que as batalhas não

fiquem monótonas. Mas graças à possibilidade de usar duas armas ao mesmo tempo, o príncipe pode realizar um número impressionante de combos e manter o tédio bem longe de seus combates. O mesmo acontece com sua versão demoníaca, cuja arma específica pode atingir inimigos a distância.

As armas, entretanto, não servem apenas para o combate. Aqui, elas também são usadas como ferramentas para exploração. A adaga do príncipe normal pode ser fincada em pontos específicos existentes em paredes. A versão maligna, por outro lado, pode usar sua arma como uma corda, o que torna possível atravessar abismos e alcançar locais muito altos.

Apesar disso tudo, a verdadeira surpresa de *The Two Thrones* é o sistema de furtividade. Ao se aproximar de um inimigo sem alertá-lo, é possível eliminá-lo com os movimentos do tipo Speed Kill. Depois de iniciado, o tempo pausa por breves segundos e o jogador precisa pressionar os botões



indicados no momento certo. Usar essa técnica fica cada vez mais difícil, mas é fundamental para poupar energia durante a jornada. Todas essas novidades, acompanhadas de um visual de alto nível e um retorno às raízes na parte musical, fazem desta versão mais uma obra-prima da Ubisoft.

FICHA TÉCNICA

Plataformas: PS2/XB/GC/PC

Produtora: Ubisoft Montreal

Distribuidora: Ubisoft

Tipo: Aventura

Jogadores: 1

CONTROLES

	PS2	Xbox	GC	PC
Movimentação	AE*	AE*	A***	W, A, D, S
Câmera	AD**	AD**	C-Stick	Mouse
Rolar/Pular/Ação	✕	A	A	Barra de espaço
Ataque principal (AP)	■	X	B	ME****
Ataque secundário (AS)	▲	Y	Y	E
Pegar/Jogar arma secundária/Soltar	●	B	X	C
Balançar/Correr em paredes/Defesa	R1	R	R	MD****
Visão em primeira pessoa	R2	●	↓	F
Visão panorâmica	L2	O	↑	Q
Ativar Adaga do Tempo	L1	L	L	R
Menu de pausa	START	Start	Start	Esc

*Analogico esquerdo ** Analogico direito *** Analogico
**** Botões esquerdo (ME) e direito (MD) do mouse

Acrobacias

Se você ainda não conhece a série (que vergonha!), confira as principais acrobacias do príncipe

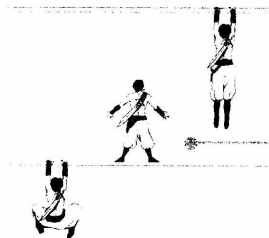
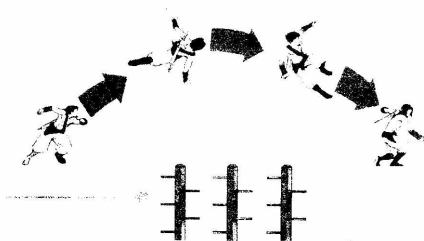


Pulando nos pilares

O príncipe pode agarrar qualquer poste ou pilar para escalar e alcançar lugares mais altos. Para pular de um pilar a outro, deixe o herói de costas para o ponto em que você deseja pular, direcione e pule.

Correr pelas paredes

Este é o movimento mais importante do game, já que o príncipe passa mais tempo nas paredes do que no chão. Para correr pelas paredes, corra paralela ou diagonalmente à parede e aperte o botão de interação com o cenário.



Equilibrando-se nos beirais

Beirais são os pequenos suportes grudados em paredes ou rochedos. Você pode se equilibrar neles, porém suas habilidades ficam limitadas. Use o botão de pulo para subir em um beiral ou o de arremesso para se pendurar. De pé sobre um beiral, aperte o botão de pulo para saltar para trás.

Suprema



Pular de uma parede para outra

O príncipe pode ficar em um espaço estreito entre duas paredes e pular entre uma e outra para conseguir escalar. Para começar, escale uma das duas paredes e pule. Aperte o botão de pulo a cada impacto para pular para o outro lado.

Barras acrobáticas

Em praticamente todos os cenários do game você encontrará barras acrobáticas. Pendure-se nelas e aperte o botão necessário para girar e ganhar impulso. Para atingir uma barra acima da sua, pule contra uma parede próxima e dê outro pulo na hora do impacto para subir.



Correr contra a parede

É um derivado da técnica de correr pela parede, porém nesta você deve correr na direção da parede e usar o botão de interação para subir verticalmente. Use o movimento para ganhar altura e saltar em um apoio mais alto ou apenas para dar um salto mortal e enganar um perseguidor.



A maldição das areias do tempo

Complete a última aventura do príncipe e descubra o mistério das Areias do Tempo

01. Depois que os demônios levarem Kaileena, role para passar pela abertura na parede e vire à esquerda. Suba na estrutura de madeira, pule o buraco e siga em frente. Pule para a parede do lado esquerdo e corra por ela até o outro lado.

02. Escale a parede à direita e, em cima, siga para a esquerda. Desça pela escada e escale os dois pilares do centro da sala. Pule de um para outro até chegar ao alto e salte para a plataforma. Circule o local e, da estrutura de madeira, pule para a parte mais alta do pilar. De lá, pule e agarre na beirada da parede. Siga para a

direita, desça, corra pela parede e pendure-se no beiral da parede. Suba no local disponível.

03. Desça na nova sala para avistar uma fonte.



04. Siga em frente e suba a escada. Após coletar a faca, aproxime-se do inimigo e pressione AS para



surpreendê-lo. Depois, sempre que o tempo parar, aperte o botão novamente para golpear a vítima.

05. Continue pela direita e pule no poste. Desça, elimine outro inimigo e corra pela parede em seguida. Ao agarrar no beiral, siga por ele e, no final do caminho, pule para o lado oposto. Por fim, desça a escada.

06. Siga em frente e corra pela parede da esquerda. No meio da corrida, pule para segurar na beirada da parede oposta. Suba, passe para o lado esquerdo e suba pela escada. No alto, corra pela parede e segure-se no beiral da passagem.

07. Depois da animação, corra pela parede da esquerda e escorregue pela cortina. Avance até o fim do local e suba a escada dentro da cabana. Pule para a escada seguinte, escale a parede e salte para a plataforma do outro lado. Suba, pule para a outra

escada, desça e siga para a esquerda. Escale as duas paredes seguintes.

08. Do alto, desça com cuidado e acerte o arqueiro pelas costas. Desça a escada, entre na última janela e suba a escada.

The Harbor District

09. Corra pela parede da esquerda e pule para a plataforma no final. Continue pelo beiral de madeira do lado esquerdo e, ao fazer a curva, suba de volta. Ande com cuidado pela viga e pule para a próxima, rolando pela abertura a sua frente em seguida.

10. Salte para a viga em frente, desça com cuidado até a viga mais baixa e surpreenda o inimigo mais próximo.



Siga até a sala ao fundo e use a parede e as vigas para chegar ao alto. Feito isso, corra, pule em outra viga e salte na direção da parede a sua frente. Com o personagem suspenso, desça lentamente e pule quando estiver próximo ao chão. Elimine os dois guardas para prosseguir.

11. Pule na viga em frente, ande sobre

ela e salte para a próxima. Pule para o vão na parede à esquerda e suba. Em cima, pule em mais uma viga e repita a operação no vão. Desta vez, desça com cuidado e elimine a vítima mais próxima.

12. Suba a escada e continue pelo corredor ao fundo. Há dois arqueiros na área inferior. Tente surpreender pelo



menos um deles e suba a escada para chegar ao alto da torre à esquerda. Da viga, pule para o parapeito. Aguarde o arqueiro voltar e pegue-o por trás. Role pela passagem para entrar em uma sala.

The City of Babylon

13. Suba pela parede à direita, corra



por ela e pule para a viga que fica na esquerda. Espere o inimigo se aproximar e pegue-o desprevenido. Acerte o arqueiro e corra pela parede da esquerda. Em cima da viga, pule para o muro do outro lado e siga até o final do corredor, onde será preciso saltar de parede de em parede para chegar ao alto.

14. Corra, pule pelas vigas até chegar ao outro lado, desça com cautela e pegue os dois soldados desprevenidos. Siga em frente, passe pela viga e pule para a outra, ao fundo. Salte para o muro e corra pela parede à direita. No final, pule na próxima viga. Daqui, faça a seguinte acrobacia: pule para a parede, use a impulsão para pular na direção oposta e agarre-se na madeira. Suba e siga em frente.

The Palace Balcony

15. Desça pela sacada até o telhado, corra pela parede e pule para a próxima sacada. Elimine dois inimigos e, na próxima sala, livre-se de um arqueiro. Corra pela parede ao fundo e suba no pedestal. Novamente, corra pela parede em frente e aperte AP para fincar a adaga no local indicado. Pule e pressione o mesmo botão para subir. Salte para a sacada do outro lado, corra pela parede da esquerda e, quando estiver em cima do dispositivo, pressione o botão de pulo para saltar diagonalmente.

16. Suba na placa móvel da sacada para que uma porta seja aberta ao

fundo. Corra e entre por ela. Escale a parede da direita e finque a adaga na parede do fundo. Desça, surpreenda o guarda e suba na viga à esquerda. Pule para a sacada e suba para pegar mais um guarda.

17. Entre na sala ao fundo e suba na sacada. Elimine o guarda, escale a parede e finque a adaga no ponto



certo. Corra pela parede e finque novamente a adaga mais à frente. Continue pela parede da direita e aperte AS quando a tela brilhar para eliminar o inimigo. Da parede ao fundo, pule para a outra parede e, na próxima, salte para a beirada do buraco. Suba e escale mais uma. No alto, finque a adaga e, em seguida, corra e pule para o lado oposto. Siga em frente para pular na parede que fica sobre o arqueiro. Surpreenda os dois inimigos mais próximos.

18. Na sala ao fundo, escale a parede da esquerda e finque a adaga. Corra para o lado direito e pendure-se na beirada da parede. Depois da animação, suba e, no canto esquerdo, corra pela parede para

acionar um dispositivo e pular para a viga em frente. Entre pela passagem que se abriu.

2o. Corredor

19. No corredor cheio de armadilhas, a primeira coisa a fazer é correr para escapar do chão com espinhos. Em seguida, fique atento à lâmina que sai do chão. No final do corredor, seja rápido para escalar a parede, pois existem espinhos. A seguir, corra pela parede da esquerda, tome cuidado com a lâmina e pule para o lado esquerdo.

20. Corra pela parede da esquerda e, no dispositivo, salte diagonalmente para a esquerda. Escale a próxima parede, role para passar pelas lâminas e gire a alavanca no fim do



corredor. Para chegar à abertura no teto, volte um pouco e, no meio da área marcada por duas faixas, escale a parede e pule para a outra. Finque a adaga no local demarcado para escorregar e, assim, acionar um bloco para subir. Se precisar, use a fonte que fica no lado esquerdo da próxima sala.

The Throne Room

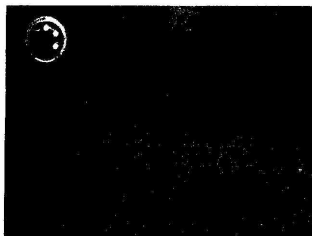
21. Fique a adaga em uma das esfinges e corra para o lado direito, continuando até o fim do corredor.



Pule, mate o primeiro arqueiro, corra para a direita e pule no pilar. Pegue o segundo arqueiro pelas costas, escale a parede da direita e finque a adaga.

22. Pule para o pilar e depois para a sacada. Livre-se do arqueiro, salte para o pilar do lado oposto. Posicione-se em frente ao vão da parede, desça e elimine os dois guardas de uma só vez. Depois, entre pela porta em frente e assista à animação.

23. Quando o palácio começar a desmoronar, corra pelos corredores,



acione o dispositivo na parede em frente à porta fechada e siga por ela. Na parte seguinte, corra pela parede para não morrer quando o chão desabar. Mais a frente, finque a adaga no alto da parede e continue correndo. Na última parede, desça deslizando pela cortina e entre pela porta.

The Trapped Hallway

24. Siga pelo corredor da direita tomando cuidado com as armadilhas. Acione o dispositivo na parede em frente à porta e, na próxima sala, fique atento aos escombros. Pule no único pilar disponível e passe para outros dois ao lado. Por fim, pule na parede, suba dois lances e pule para o pilar mais alto. Antes de ela cair, pula para a parede e finque a adaga no ponto certo. Corra para a direita e repita o procedimento anterior. Pule para o último pilar e, depois, para a viga. Desse ponto, pule para a passagem com fogo.

25. Salte para a cortina do lado oposto e, no fim da descida, pule para o vão na parede do outro lado e desça.

The Trapped Palace

26. Tenha calma para não ser pego por nenhuma armadilha no corredor. Passada essa parte, você poderá encontrar areias do tempo nos jarros. Pule para o outro lado e corra pela parede da esquerda para acertar os guardas.

27. Elimine os dois guardas e siga



pela parede a sua frente. Finque a adaga no ponto certo e continue sua escalada.

The Royal Chambers

28. Acione o dispositivo próximo à porta e siga em frente. Desça as escadas e, ao acordar depois da animação, pendure-se na barra a sua



frente. Pule para as outras, siga em frente e agarre-se em outra barra. Pule para a parede, vá para a esquerda e desça pelo vão da parede.

29. Na nova área, dê cabo dos inimigos, escale a parede do lado e finque a adaga na engrenagem para abrir a passagem secreta. Com cuidado, desça pelas paredes até o lado com água. No fundo, escale a parede usando sua adaga. Pule para o pilar para abrir uma porta e siga por ela.

30. Desça pela parede, passe pela água e suba pelos pisos da parede à esquerda. Pule no pilar e, a seguir, para a barra. Salte e suba na parede que se move. Finque a adaga e corra para a esquerda. Pule no vão da

parede, bem no canto esquerdo, e desça até o fundo.

31. Depois da transformação, o príncipe passa a se alimentar das areias do tempo. Use a corrente na estátua do gárgula, puxe e entre pela porta que se abriu.

32. Desça, pegue o baú e suba de novo. Corra, aperte AS para prender a corrente na barra e passe para a viga. Avance por mais duas barras, elimine alguns inimigos, entre na gruta em frente e puxe o bloco usando a corrente. Siga pela nova porta, suba na parede, ande para a esquerda e suba dois níveis. Corra pela parede da direita e suba a escada.

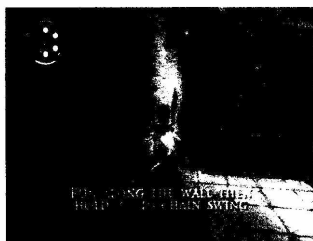
33. Acione a engrenagem no canto esquerdo usando sua adaga e pule



para a barra quando a plataforma se mover. Pule para a próxima e, na parede giratória com espinhos, espere o momento certo para pular até chegar ao topo. Da viga, pule no vão entre as madeiras e desça.

34. Suba pelas madeiras na parede e,

na frente da plataforma móvel, pule e finque a adaga. Corra para a sua esquerda e continue em frente. Na sala a seguir, finque a adaga na parede à esquerda e entre pela nova porta. Vire à direita, passe pelas



lâminas, continue em frente e beba a água da fonte dourada para ser transportado. Avance desviando das armadilhas até chegar à luz branca.

35. Faça o caminho de volta, entre na porta à esquerda e atravesse o local com lâminas.

36. Passe pelos corredores e corra pela parede à esquerda. Pule para a plataforma, corra pela parede da direita e suba a escada. Prossiga tomando cuidado com os dardos.

37. Pule os buracos, livre-se dos dois arqueiros e suba pelas beiradas na parede a sua frente. Passe para o outro lado, tome cuidado com o piso que cai e suba até o alto da torre.

The Fortress

38. Desça pela coluna entre as

paredes, acabe com os inimigos e finque a adaga no poço de areia do tempo. Corra pela parede da esquerda e pule na barra. Pule para a próxima e pegue o arqueiro desprevenido.

39. Pule na corrente, desça e elimine mais dois inimigos. Suba no bloco à direita e finque a adaga no alto. Corra para a esquerda e finque-a novamente. Continue correndo, pule nos dois dispositivos para chegar ao fundo do local e suba na borda da parede da direita.

40. Após exterminar os dois soldados deste local, gire a alavanca para abrir o portão e corra pela parede da esquerda tomando cuidado com os espinhos.

41. Controlando a versão negra do príncipe, corra pela parede da esquerda e, embaixo do lustre, jogue a



corrente. Corra mais um pouco e pule para a corrente. Elimine os inimigos no piso térreo e suba no pilar. Pule para as barras e, da última, pule e finque a adaga na catraca para abrir o portão. Siga por ele.

42. Durante a corrida de biga, preocupe-se com duas coisas: atacar sem dó qualquer um que tentar subir



no seu veículo e jogar as bigas adversárias contra as paredes. Depois da animação, continue em frente, subindo por paredes e escadas até chegar a uma fonte.

43. Suba na viga e pule para a que fica em frente. Salte para o beiral do lado direito, siga para a direita e desça quando não puder mais avançar. Da janela, desça mais um lance, ande para a direita e, da ponta da viga, pule para o outro lado. Siga para a esquerda e desça pelo outro lado.



44. Corra pela parede da direita e use o dispositivo de impulso para chegar ao lado oposto. Livre-se dos guardas e pendure-se se na beirada. Abaixo há um ponto onde a adaga pode ser fincada. Faça isso e espere um inimigo se aproximar para surpreendê-lo. Repita o esquema com o guarda mais a frente, suba na viga e pule no vão entre as paredes.

45. Desça com cuidado e elimine os guardas. Siga pela porta deste local e, ao virar à esquerda, dê cabo dos soldados. Suba na caixa, finque a adaga no alto, corra para a direita e desça do outro lado. Corra pela parede até o lado oposto e enfrente as criaturas parecidas com cachorros.

46. Corra pela parede da direita, passe pelo buraco, pule o próximo e escale a parede. Depois da metamorfose, livre-se de mais monstros e pule para



o outro lado, mas não se esqueça de usar a corrente e correr em seguida para não ser morto quando o piso desmoronar. Corra pela parede da esquerda e segure-se na barra. Suba e pule para a plataforma.

47. Passe pela plataforma que está descendo e use a corrente na barra para alcançar a escada do outro lado. Suba até o topo para voltar ao normal.

The Lower City Rooftops

48. Pule para o prédio à direita, elimine o arqueiro, desça pela esquerda e livre-se de outro. Pule para o outro lado e assista à animação.

49. Continue pelos telhados dos prédios, livre-se de mais arqueiros e siga em frente. Pule para o prédio em frente, corra pela parede da direita e



use o dispositivo para alcançar a corrente. Desça com cuidado e, depois de eliminar todo mundo, entre pela porta à direita. Corra, desça pelo poço e escale a parede ao fundo, firmando a adaga nos locais marcados. Salte para a estrutura de madeira no lado oposto, suba até o nível mais alto, corra pela parede da direita e finque a adaga no final da parede. Desça até o chão usando os outros pontos da parede.

50. Escale a parede da direita e finque a adaga. Suba mais um lance e

finque-a novamente. Dali, corra e finque-a na catraca do lado direito para abrir duas portas. Entre pela que fica no lado oposto, passe as armadilhas e, no alto, tome água na fonte dourada. Do outro lado, passe por mais armadilhas para aumentar sua barra de energia, faça o caminho de volta e finque a adaga na catraca ao lado da porta para poder sair.

51. Abra as duas portas usando a adaga e siga passagem ao lado para enfrentar o primeiro chefe.

Chefe: Jawless Brute

Circule em volta do inimigo para não ser surpreendido e procure por pontos para fincar sua adaga. Quando



encontrar, escale a parede, suba em uma plataforma e, assim que a tela brilhar, pule no gigante e desfira três golpes perfeitos. Quando ele tombar, suba em suas costas e acerte mais três ataques. Para continuar a aventura, pule no túnel.

The Arena Tunnel

52. Corra pela parede da direita, suba

na plataforma móvel, pule e use sua corrente para pegar a barra que fica no lado oposto. Use a corrente mais uma vez para chegar ao outro lado, tomando cuidado com os pilares que fecham a passagem. Na viga, pule para a esquerda, desça a escada e, no fundo, puxe o gárgula com a corrente. Salte ao que se formou e corra para passar pela porta.

53. Corra pela parede da direita, use a corrente no lustre e suba nas



plataformas do outro lado. No alto, corra para a esquerda e use a corrente novamente. Suba e volte usando as barras mais acima. Continue pelo corredor até o personagem voltar ao normal.

The Balconies

54. Corra pela parede da direita até o outro lado, elimine o inimigo e corra pela parede da esquerda. Livre-se de mais um guarda e, da sacada, pule para o prédio em frente. Assim que derrubar outro inimigo, desça e escale a parede a sua frente. Finque a adaga no alto e corra para a esquerda para se agarrar na corrente.

55. Surpreenda os soldados abaixo, desça até a fonte e volte ao nível superior para acionar o dispositivo na parede. Ative a câmera lenta e desça para entrar na porta.

The Dark Alley



56. Escale a parede do canto e siga pulando de um lado para o outro. No alto, finque a adaga no ponto certo e corra para a esquerda até o final do corredor. Suba a escada e pule de prédio em prédio eliminando os arqueiros.

57. Após a conversa com a princesa, siga para o lado oposto, suba na parede e finque a adaga. Corra para a esquerda, derrube mais



alguns inimigos e tome cuidado com o fogo no teto. Entre pela porta aberta pela princesa.

58. Na ponta da viga, salte para o centro do vão e desça devagar. Pule



para o lado oposto, finque a adaga, corra para a direita e escorregue pela cortina. Escale a parede, corra pela da esquerda e, ao descer por outra cortina, pule antes de cair no abismo.

59. No canto esquerdo no final do corredor, pule de um lado para outro entre as paredes para chegar ao topo. Suba na plataforma, dê a volta e ande até a ponta da viga. Pule para o outro lado, corra pela parede da esquerda e suba as duas escadas.



60. Livre-se dos inimigos invisíveis e siga para a direita. Escale a parede e finque a adaga. Suba, corra ao redor da torre e pule no pilar do outro lado. Repita esse esquema mais uma vez e finque a adaga no local disponível. Corra para a direita e pule no dispositivo.

61. Coloque o objeto derrubado pela princesa embaixo da parede onde há um buraco. Corra e entre por ele. Lá dentro, acione a catraca usando a adaga, desça e corra pela parede da direita para voltar e entrar pela porta.

62. Pule o buraco, siga para a direita e finque a adaga no outro lado. Corra para a esquerda e seja rápido na



plataforma, pois ele cai depois de um tempo. Pule, finque a adaga no lado oposto, corra para a esquerda e, da plataforma, salte para acionar a catraca. Na outra plataforma, seja rápido e pula para o outro lado.

63. Continue pulando de uma plataforma para outra e corra pela parede da direita. Salte para o lado, escale a parede ao fundo, pule para o

outro lado e livre-se de dois cachorros. Suba na pedra e corra pela parede da direita. Segure-se na barra no último instante, pegue impulso, pule e acione a catraca na parede.

64. Suba na pedra que surgiu, corra pela parede da direita e suba na madeira. Corra novamente pela parede



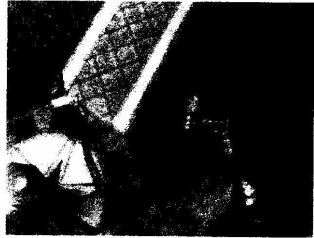
e pule na barra. Pule para o muro e depois salte para o outro lado. Escale, finque a adaga e vá para a esquerda. Salte para a viga e, em seguida, para dentro do prédio. Desça e enfrente todos inimigos.

65. Posicione o objeto embaixo dos símbolos da parede, suba e finque a adaga neles. Acione a alavanca mais acima, volte e desça no vão entre as plataformas. Suba na pequena elevação e finque a adaga ao lado. Corra para a direita e passe pelos dois símbolos para fincar a adaga novamente. Suba e, do outro lado, acione mais duas alavancas.

66. Volte à primeira alavanca e acione-a mais duas vezes. Suba no objeto liberado pela princesa e acione

a catraca. Depois da animação, acione a catraca de novo, suba e entre pela porta que se abriu. Siga pelo corredor pulando nas plataformas.

The Temple



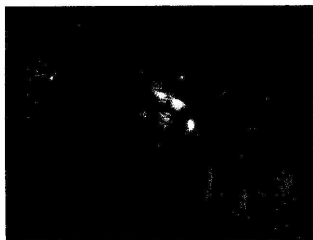
67. Acione a engrenagem e, após a transformação, pule na viga e salte para o outro lado. Elimine as criaturas e corra para a direita. Da plataforma, corra novamente e pule no final, usando a corrente para chegar ao outro lado.

68. Corra para a esquerda e pule na viga. Dê cabo dos inimigos e puxe o



bloco com o gárgula. Suba, pule para o outro lado, entre pela porta e puxe mais um gárgula.

69. Corra pela parede da esquerda e use a corrente para chegar até o outro lado. Dê a volta no salão



usando os lustres na parede, desça e mate todos os inimigos. Acione a pedra e entre na porta que se abriu. Faça o mesmo com a pedra seguinte e passe pelas armadilhas antes que a porta se feche.

70. Acione a alavanca e elimine os inimigos. Suba na parede e pule no pilar. Suba, pule para o outro, volte à



plataforma, salte em direção às barras e suba por elas até chegar ao corredor. Acione outra alavanca, siga pela porta, corra pela parede da direita, desça pela cortina e, depois, pule para a outra. Acione a

engrenagem e corra pela parede da direita. Suba no muro e continue pelas escadas.

The Marketplace

71. Depois da animação, volte e corra pela parede da esquerda. Pule para a estrutura de madeira no meio, dê a



volta e desça pelo vão. Pule na viga e dê cabo dos dois guardas. Coloque a caixa sobre a placa móvel, entre pela porta e escale a parede no final do corredor.

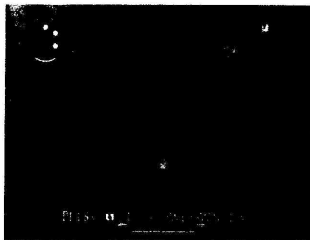
72. Pule de poste em poste, elimine os inimigos, puxe a caixa para perto do muro, suba e pule para o outro lado. Acione a engrenagem, posicione a caixa liberada pela



princesa sobre o bloco móvel e suba no outro. Entre pela porta, corra e suba a escada. Escale a próxima parede e suba pelas plataformas.

73. Corra pela parede da direita, use o dispositivo e finque a adaga. Continue pela mesma parede, pule para o outro lado e finque-a novamente. Atravesse o local usando as vigas e fincando a adaga.

74. Desça, escale a parede da direita, pule para o lado oposto e segure-se



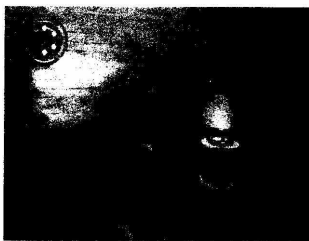
no beiral. Vá para a direita, finque a adaga, continue e suba no beiral novamente. Ande até a ponta da viga e pule no vão da parede. Desça, derrube os inimigos, acione a engrenagem e use a câmera lenta para entrar pela porta ao fundo.

75. Siga pela esquerda e suba na parede ao fundo. Pule de viga em viga e acabe com todos os guardas. Use o poço, puxe uma caixa de madeira para que a princesa chegue do outro lado. Empurre a caixa embaixo da engrenagem e vá para a

porta. Corra pela parede da direita e use os dispositivos.

The Bowery

76. Corra pela parede da esquerda, pule para a direita e suba na plataforma. Derrube os inimigos, pule para a viga e, a seguir, para o lado.

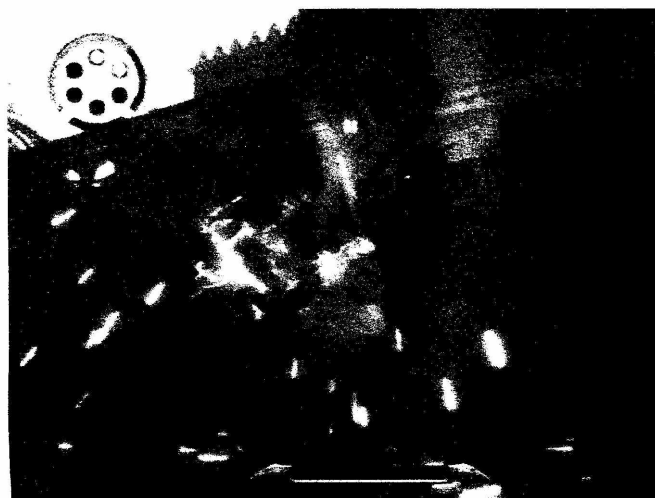


Com o personagem transformado, pule e use a corrente para chegar ao outro lado. Desça e elimine os inimigos.

77. Suba no lado oposto e, do alto, pule e use a corrente. Suba na viga e depois pule para o prédio. Na sala vermelha, acione o dispositivo na parede, use a câmera lenta, entre pela porta e desça na cortina.

78. Há mais inimigos na área inferior. Depois de eliminá-los, suba na coluna central e pule para o pilar. Volte para a coluna e entre na sala. Acabe com os guardas, corra para o outro lado, entre na sala e suba, pulando de uma parede para outra.

79. Acione a alavanca para fazer o lustre descer. Corra pela parede da esquerda e use a corrente para



segurar nele. Entre na sala da esquerda, mate o arqueiro e pule na sala com água. Ao voltar ao normal, siga pela outra janela.

80. Suba o túnel para conversar com a princesa.

The Upper City

Chefe: Woman In Purple



Não se iluda: a batalha aqui não é fácil. Acerte-o com diversos golpes e, na disputa de força, pressione AP repetidamente. A inimiga fugirá e você se transformará. Corra e pule na viga para chegar ao outro lado. Elimine o inimigo e colete areias do tempo. Quando estiver na mesma plataforma da oponente, acione a câmera lenta e suba para continuar a disputa. Para terminar, rolará mais uma disputa de forças. Seja rápido e, depois da vitória, siga a princesa pela porta.

The Plaza

81. Desça pela cortina e, no final, pule para o outro lado. Corra, salte para o lado oposto e pule novamente, usando a corrente para seguir em frente. Pule na viga e desça até o

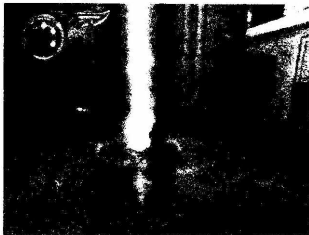
chão. Corra, use os dispositivos, pule no beiral da parede e continue em frente.

82. Corra pela parede da esquerda e use o lustre para chegar ao outro lado. Elimine os inimigos e faça a seguinte sequência de movimentos: escale a parede em frente à barra, pule, use a corrente na barra e, em seguida, pule na viga. Corra pela parede da direita e atravesse para o lado oposto com auxílio do lustre. Use os dispositivos nas paredes até chegar ao alto do pilar e, então, pule para a plataforma de madeira.

83. Acione a pedra na parede e corra para a porta. No próximo corredor, siga em frente até voltar ao normal.

The Upper City

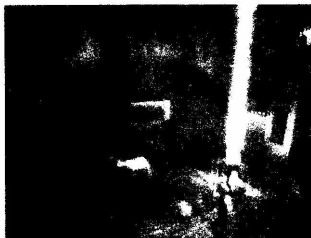
84. Suba na caixa no fundo da sala, corra pela parede à direita, pule na estrutura acima e acione a alavanca



para abrir as travas da caixa no chão. Puxe-a totalmente para o lado oposto, suba nela mais uma vez e pule na madeira do outro lado. Volte para se agarrar na viga que fica mais acima.

85. Suba pela coluna no vão da parede, pule para a viga e surpreenda os guardas. Acione outra alavanca e corra pela porta que se abriu. Corra pela parede da direita e use os três dispositivos para chegar ao final do corredor.

86. Corra pela parede da esquerda e pule na corrente. Desça, elimine os



inimigos, passe pelo corredor e acabe com mais alguns. Acione o dispositivo, entre pela porta, suba a escada no meio do corredor e continue a subir, pulando de parede em parede. Suba na viga e, depois, no prédio à direita.

87. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado. Continue em frente e desça pelas plataformas. Corra pela parede da direita, pule nos dois dispositivos e desça para eliminar o inimigo. Desça mais um lance, livre-se de outros guardas e verifique o poço. Acione a placa móvel na parede e entre na porta.

88. Destrua os vasos, puxe a caixa até o fundo e escale a parede. Suba no bloco, finque a adaga no ponto

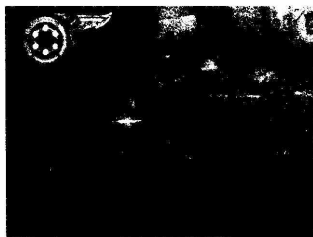
disponível, corra para a esquerda e pule para o outro lado. Finque a arma novamente e suba até a plataforma mais próxima.

The City Gardens

89. Pule na viga em frente e, dela, salte para fincar a adaga na parede. Corra para a direita e finque-a novamente. Suba no beiral, corra pela viga, pule para o outro lado, suba e siga para a direita. Finque a adaga em mais um ponto, corra e finque-a novamente em outro ponto.

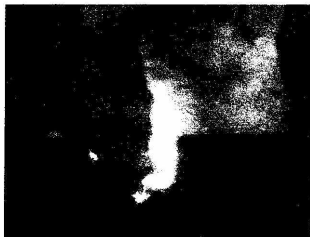
90. Surpreenda o inimigo e siga pelo parapeito. Pule para o outro lado e, em seguida, para um coqueiro. No último coqueiro, suba e pule para fincar a adaga na catraca. Continue pelos coqueiros e volte ao pilar. Da madeira, pule para o outro lado e desça até o chão da maneira mais segura possível.

91. Na viga, pule para o outro lado e, na última, agarre-se e siga pelas



barras. Pule para o muro do lado direito, salte em direção ao coqueiro e desça para eliminar os inimigos. Verifique o poço em seguida.

- 92.** Acione a engrenagem no alto da torre, suba no coqueiro e pule nas



plataformas que surgiram. Desça, livre-se dos inimigos, corra pela parede da direita e segure-se na viga. Pule para o outro lado e pendure-se no parapeito. Acabe com os oponentes e continue a descida.

- 93.** Contra a criatura cheia de folhas e galhos, atinja as pernas até que ela fique de joelhos. Aproveite a oportunidade e suba nas costas dela para acertá-la. Controlando o gigante,



tenha cuidado para não bater na parede. Faça-o encostar nas portas para abrir caminho e prossiga até ele cair morto. Passada essa parte, suba a escada à direita.

The Canal

- 94.** Antes de seguir para a esquerda, role pelo buraco na parede à direita. Siga pelo parapeito à direita, pule para o outro lado e continue até o fim do corredor. Suba pela escada, beba água da fonte dourada e avance pelo corredor com armadilhas até o fim.

- 95.** Volte, entre na passagem à esquerda que ignorou anteriormente e pule de uma parede para outra até



chegar ao topo. Lá, corra pela parede da direita e segure-se no parapeito ao fim. Salte para a escada e desça. Pule para o novo parapeito, depois para a barra e, então, para o corredor.

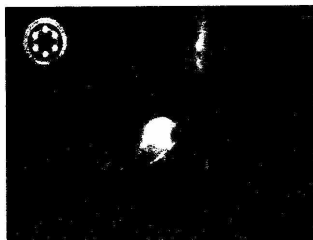
The Promenade

- 96.** Siga em frente, elimine o inimigo, posicione a caixa junto ao muro próximo à água, bem no canto direito. Suba nela, corra pela parede e pule de uma para outra, acabando com o inimigo ao fundo.

- 97.** Acione o bloco móvel na parede, corra pela parede da direita, pule no dispositivo e suba no parapeito. Suba pulando de uma parede para outra e,

em cima, corra no sentido contrário para se transformar novamente.

98. Desça pela corrente, mate os inimigos e acione a engrenagem no alto da parede para fechar as janelas.



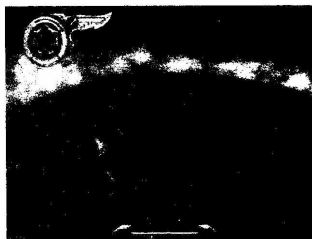
Corra pela parede e use a corrente no lustre. Desça pela cortina e use o outro lustre para chegar ao lado oposto.

99. Livre-se dos inimigos nesse local e acione a nova engrenagem. Mais janelas serão fechadas. Corra pela parede, use o lustre e, em seguida, os três dispositivos. Acabe com mais um guarda, corra pela parede da direita, use mais dois dispositivos e, por fim, o lustre. Elimine todo mundo, acione outra engrenagem e suba na viga. Pule na janela aberta e corra até o outro lado. Suba na parede do canto e pule na outra janela. Corra pela parede da direita e use os dois lustres para chegar ao outro lado.

100. Segure-se no parapeito e puxe o gárgula. Pule nele e corra pela parede da esquerda. Na escada, desça e puxe outro gárgula. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado para

voltar ao normal. Escale as paredes ao seu lado e pule para as barras. Desça pela corrente e acabe com todos os oponentes. Verifique o poço, entre pela porta, atravesse o corredor e suba.

101. Acione a engrenagem e passe pela porta. Suba na madeira, pule na plataforma e desça um nível. Corra, pule para a outra plataforma ao fundo, corra pela parede e suba na viga.



Continue pelas outras duas vigas até a plataforma mais alta. A única maneira de passar pela próxima porta é destruindo-a. Para isso, será preciso acionar, no sentido indicado pela seta, várias vezes as engrenagens, sempre alternando entre a esquerda e da direita. Para deixar a seta no sentido necessário, gire a alavanca mais próxima. A seqüência é a ser feita é a seguinte:

Engrenagem da esquerda:

uma vez para frente

Engrenagem da direita:

duas vezes para direita

Engrenagem da esquerda:

duas vezes para frente

Engrenagem da direita:

uma vez para direita

Engrenagem da esquerda:

uma vez para trás

Engrenagem da direita:

uma vez para direita

Engrenagem da esquerda:

uma vez para frente

Engrenagem da direita:

uma vez para direita

Engrenagem da esquerda:

uma vez para frente

Engrenagem da direita:

uma vez para esquerda

Engrenagem da esquerda:

uma vez para frente

The King's Road

102. Outra corrida de biga. Desta vez, além dos desafios já conhecidos, você terá de desviar de obstáculos no meio do caminho.

Chefe: Axe and Sword Twins

Concentre seus ataques no inimigo com a espada. Quando o outro tentar pegar você pelas costas, desvie para que o machado dele fique preso no chão. Aproxime-se para iniciar o Speed Kill e atacar os dois inimigos em uma



única seqüência. Repita a mesma tática até vencê-los.

103. Na sala, depois de se transformar, elimine todos os inimigos, entre pela porta que se abriu e escale a parede no final. Em cima, saia do outro lado e suba. Continue a subida após voltar ao normal.

The Palace Garden

104. Corra pela parede da direita, use o dispositivo para alcançar o parapeito, pule para o vão do outro lado e suba. Use a manivela, entre pela porta, pule na cortina e, a seguir, para o outro



lado. Pendurado, siga para o lado oposto, pule de parede em parede para subir e mate as duas criaturas.

105. Corra pela parede da direita e pule para o lado oposto. Pule para a barra e, depois, finque a adaga na parede. Corra para a direita, suba na plataforma, vá para o parapeito do lado oposto e pule para fincar a adaga do outro lado. Siga para a direita e suba na plataforma móvel. Suba pulando de uma parede para outra e, no alto, finque a adaga. Corra para a

direita e pule para segurar na barra do outro lado.

106. Suba para a próxima barra, pule para a seguinte e salte para o



prédio. Acabe com os inimigos, acione a alavanca e entre na porta que se abriu.

107. Escale a parede de direita e finque a adaga no ponto certo. Suba novamente e pule para fincar a arma do outro lado. Corra para a direita, suba na plataforma móvel e, por fim, no parapeito ao fundo.

108. Avance, pule de uma parede para outra para subir, elimine os dois guardas, corra pela parede da direita e pule nas barras. Siga pulando entre as paredes e finque a adaga no alto. Corra pela parede da esquerda, pendure-se no parapeito, siga para a esquerda e pule para o lado oposto. Livre-se do inimigo e pule para o elevador onde a princesa está.

109. Quando o elevador parar, elimine os demônios e acione a alavanca. Assim que as pedras

começarem a se mover, suba pelo vão entre as paredes, corra para a direita e suba no bloco móvel. Finque a adaga no ponto mais próximo, corra para a esquerda e finque-a novamente. Suba ao ponto mais alto possível e corra pela parede da esquerda. Fique a adaga na pedra que se move e continue correndo para a esquerda.

110. Corra pela rocha em movimento, desça pela cortina e, no fim, pule para a viga do outro lado. Dê a volta e, da outra viga, pule em direção ao vão para subir. No topo, finque a adaga, corra para a direita e pule para o outro lado, fincando a arma no local disponível. Corra pela parede da esquerda, segure-se no beiral e desça ao lado da porta.

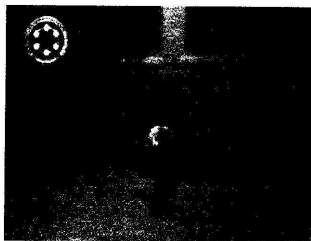
111. Corra pela parede do lado direito, pule, finque a adaga na parede oposta e corra para a



esquerda. Continue no mesmo sentido, finque a adaga novamente, pule para a barra e, depois, para o outro lado. Finque a arma mais uma vez e corra para a direita.

The Hanging Garden's

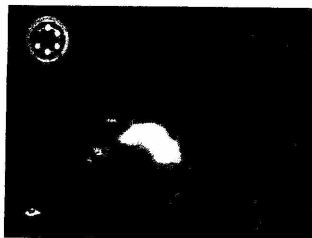
112. Desça para o parapeito mais próximo, siga para a direita e, assim



que possível, suba até encontrar a princesa. Depois disso, corra pela parede da esquerda, pule na barra do outro lado e desça pelo vão.

113. Corra pela parede ao fundo e finque sua adaga no ponto disponível. Corra novamente, pule na rocha móvel e suba pelas barras. Da ponta da viga, pule para a barra do outro lado e, então, para a parede. Depois da animação, corra pela parede da esquerda, segure-se no parapeito e desça pelo vão.

114. Examine a fonte de areia, pule e



finque a adaga no símbolo. Suba e, usando o bloco móvel, pule de parede em parede para subir. No alto, agarre-se no parapeito, vá para a esquerda, desça pelo vão e acabe com dois inimigos.

115. Corra pela parede da direita, segure-se no beiral ao fundo e pule na barra do lado direito. Salte para beirada acima, pule para o outro lado e, em seguida, para a direita.

116. Ande até a ponta da viga e pule para o vão. Desça tomando cuidado com as lâminas, passe pelo corredor com armadilhas e, na próxima sala, alinhe as três plataformas no nível mais alto para habilitar uma ponte. Para isso, usando as alavancas correspondentes a cada plataforma, faça o seguinte:

Plataforma da direita:

uma vez para cima.

Plataforma da esquerda:

duas vezes para cima.

Plataforma do meio:

uma vez para cima.

Plataforma da direita:

duas vezes para cima.

Plataforma do meio:

uma vez para baixo.

Plataforma da esquerda:

uma vez para baixo.

Plataforma do meio:

duas vezes para cima.

Plataforma da esquerda:

uma vez para cima.

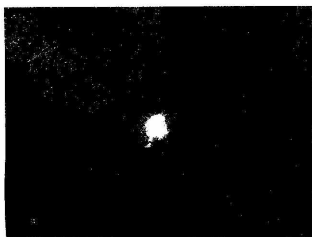
Corra para a ponte e assista à animação.

The Well of Ancestor's (1)



117. Entre pela porta da direita, corra pela parede desse mesmo lado e use a corrente no lustre. Corra mais uma vez e segure-se no lustre para alcançar a viga. Pule na direção a corrente e use a sua arma para descer com cuidado na viga apodrecida. Seja rápido e pule na plataforma à direita. Corra pela parede à esquerda e use o lustre para chegar à porta aberta.

118. Recupere a energia, saia e pule na viga. Desça dois níveis e corra



pela parede da direita, usando os lustres para chegar até a outra ponta.

Desça pelo vão no canto direito, elimine os demônios na área inferior, pule e use a corrente nos lustres em frente.

119. Corra pela parede da direita e use os lustres. Desça pelas vigas, corra pela parede da esquerda e use os quatro lustres para entrar no vão da caverna. Use a corrente na barra, siga pela caverna e ande no parapeito do lado direito. Siga em frente, livre-se dos inimigos, suba na viga e pule para o vão. Desça até o fundo.

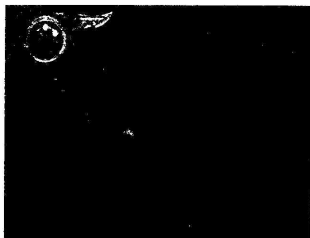
120. Pule de beirada em beirada para chegar ao fundo da caverna, desça e use a corrente na barra em



frente. Prossiga desviando das armadilhas, corra pela parede da direita, pule no dispositivo, suba e pule para o outro lado.

121. Escale a parede e puxe o gárgula do outro lado. Suba, pule para a parede da esquerda, passe pelas lâminas e acione o bloco no chão para entrar na sala. Colete a nova adaga, destrua a porta danificada e entre por ela.

122. Usando a arma recém-adquirida para iluminar locais escuros, entre na sala em frente e corra pela parede

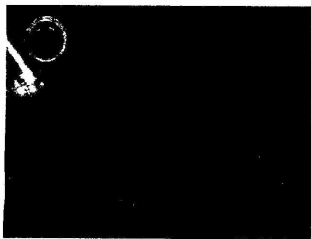


da esquerda. Pule para o lado oposto, elimine alguns inimigos invisíveis, corra pela parede da esquerda e passe por dois buracos. Continue em frente com cuidado.

123. Vire à direita e pule nas plataformas ao centro. Prossiga sempre em frente e, depois, corra pelas duas paredes à esquerda.

The Labyrinth

124. Pise no bloco móvel, entre na porta que se abriu, corra pela parede da esquerda e pule para o beiral à



direita. Siga em frente, pulando de um parapeito para outro, e pise no bloco para entrar.

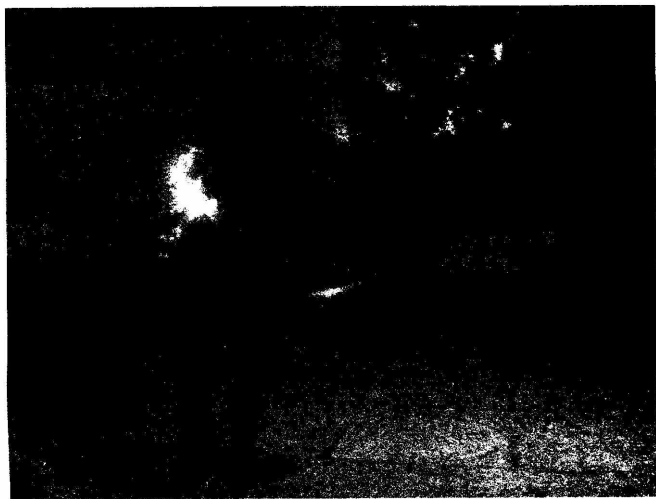
125. Pule nas barras e, do outro lado, corra pela parede e suba no parapeito. No nível mais alto, pule na barra e, então, para o outro lado, ficando a adaga no símbolo. Suba pelos outros símbolos, pule no muro, quebre a parede e pule para a plataforma do centro.

The Underground City

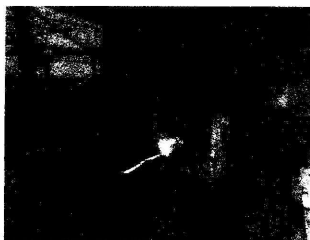
126. Pule para a plataforma da direita e quebre outra parede. Passe pelas plataformas com armadilhas e corra pela parede da direita. Suba no vão da parede, pule para o outro lado, finque a adaga e segure-se na barra em seguida. Pule para o outro lado e suba pulando de uma parede para outra. Acione a engrenagem, corra pela parede da direita e pule em dois blocos móveis.

127. Do outro lado, pule e acione outra engrenagem. Pule no pilar central, desça e pule para o outro lado. Quebre a parede, escale a próxima e finque a adaga. Suba, pule para a direita e, em seguida, para o outro lado.

128. Livre-se das criaturas, quebre a parede, suba na plataforma acima usando a parede da direita. Corra pela parede da esquerda, segure-se na barra e pule para o vão. Desça com cuidado, elimine os inimigos, finque a adaga no ponto específico e suba.

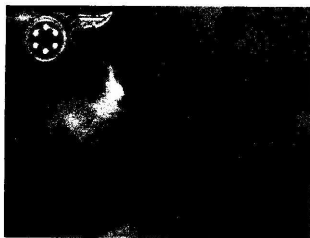


129. Pule no pilar e desça em seguida. Pule para o outro pilar, elimine os oponentes e destrua a parede ao fundo. Corra pela parede da



esquerda, finque a adaga no símbolo da direita e volte. Suba usando o vão entre as paredes, passe pelas armadilhas e continue a subida usando os símbolos.

130. Acione a engrenagem e acabe com todos os inimigos na sala que foi aberta. Vá para o canto esquerdo, ao fundo da sala, e corra pela parede. Finque a adaga no local disponível, suba, corra para a esquerda e pule na



viga. Avance, pule no símbolo novamente, salte até a plataforma e

finque a adaga no símbolo novamente. Pule na outra viga, finque a adaga na parede e corra para a esquerda. Acione o bloco e entre pela porta aberta.

131. Corra pelo corredor, pule nas barras e suba na plataforma.

The Lower Tower

132. Suba na plataforma de madeira do lado esquerdo, corra pela parede, segure-se na barra e suba pelas outras plataformas. Corra pela parede



novamente, pule na viga e desça pelo vão mais próximo. Pule para o outro lado e elimine o inimigo.

133. Acione a alavanca, suba, escale a parede e pule na viga. Em seguida, salte para o outro lado, suba pelas vigas e acione outra alavanca. Continue a subida por outras vigas e, no topo, puxe a caixa do elevador, encostando-a na parede. Suba, finque a adaga, pule para a direita e próxima usando a mesma técnica.

134. Pule para o pilar de madeira,

volte, finque a adaga na parede, continue para a direita e suba na barra. Vire para o outro lado, suba na



plataforma, suba até a porta e entre por ela. Corra pela parede da direita desviando das armadilhas e prossiga pelo corredor.

135. Acione a engrenagem e saia pela porta. Escale a parede, ficando a adaga nos pontos disponíveis, pule no pilar e acione a alavanca ao fundo. Suba pelas vigas, puxe a caixa do elevador ao fundo até o outro, acione a alavanca e use as barras para subir.

136. Passe a caixa para o terceiro elevador, escale a parede da esquerda e pule para a plataforma. Corra pela parede, pule para o elevador, salte para a viga e vá para a plataforma de madeira. Suba pelo vão das madeiras, finque a adaga no ponto mais acima e use as barras para chegar ao lado esquerdo.

137. No corredor gigante cheio de armadilhas, o segredo é sincronizar

os movimentos e ficar de olho para avistar os pontos onde é possível fincar a adaga.

138. Do lado de fora, corra pela parede da esquerda e, da plataforma, suba no muro. Acabe com os inimigos, empurre a caixa para o elevador, pule na plataforma do lado oposto e, então, para a esquerda. Livre-se dos novos oponentes e leve a caixa para o outro elevador.

139. Troque a caixa de elevador, pule para o outro e, depois, para o prédio. Corra pela parede da esquerda, suba e vá para a esquerda. Suba no pilar, pule para a plataforma da direita e finque a adaga no ponto acima. Pule de símbolo em símbolo e entre na estrutura de metal para eliminar os inimigos.

140. Saia do outro lado, suba, finque a adaga no local disponível e siga



para a esquerda. Da viga, pule para outro lado, continue por outras vigas e finque a adaga no lado oposto. Pule para o pilar e, depois, para o parapeito. Entre pela porta à direita.

The Upper Tower

141. Corra pela parede da direita, finque a adaga no ponto disponível,



continue para a direita e suba ao parapeito. Continue a subida usando as paredes e os pontos de fixação.

142. Nos próximos corredores, o esquema é usar os parapeitos, esperando o momento certo para não cair. Continue subindo pelas barras.

143. Suba as escadas, passe pelo jardim, suba e acione o bloco móvel



na parede da direita. Volte ao jardim, entre pela porta aberta, atravesse o corredor e quebre a parede. Desça o corredor e suba usando elevador.

Chefe: Vizier

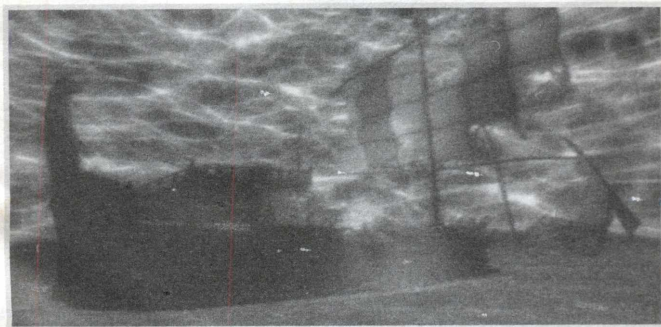
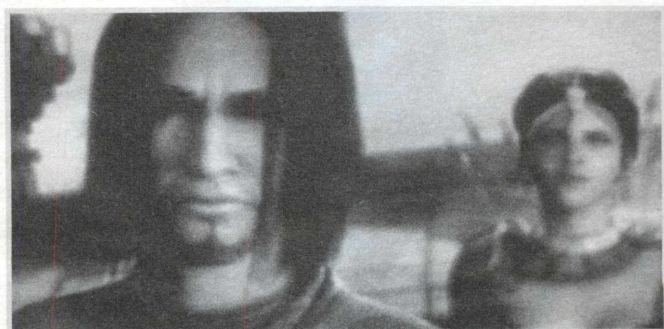
Esse cara dá muito trabalho. A luta começa franca. Acerte-o com ataques secundários e tome cuidado com os contra-ataques e com as pedras lançadas por ele. Depois da animação, o inimigo cria um redemoinho. Desvie das pedras e corra para o pilar que fica atrás do inimigo. Suba e, quando a tela brilhar, pressione AS e realize um Speed Kill. Repita esse procedimento mais duas vezes e o adversário adotará uma nova estratégia. Para vencê-lo, suba nos escombros lançados por ele e, no local mais alto, aperte AS no momento certo.

The Mental Realm

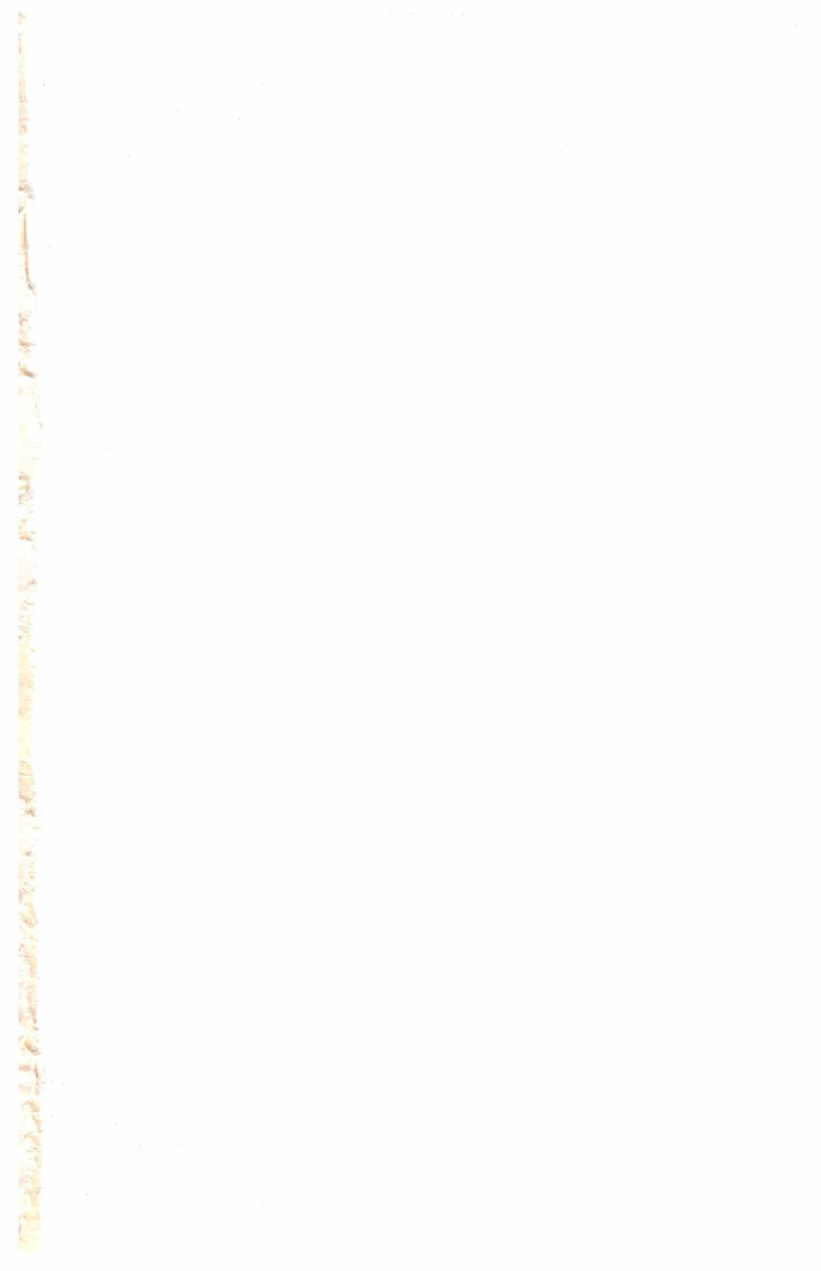
Chefe: Dark Prince

Acerte alguns golpes no inimigo para que ele fuja. Siga pelos corredores sem se preocupar com buracos, pois tudo não passa de alucinação. Na sala com dois tronos, dezenas de príncipes demoníacos surgirão. Elimine os que estiverem no seu caminho, suba a escadaria e curta o final do jogo.









GAMEMASTER **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista
GAMEMASTER edição Nº 12.
Não pode ser vendido separadamente



Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
www.europamet.com.br