

# 16

GAMEMASTER

# GUIA COMPLETO



PS2 XB

## Driver: Parallel Lines

O novo jogo da série. Táticas para todas as 32 missões

## 3 Jogos Detonados



PS2

## Kingdom Hearts II

Roteiro completo para o segundo RPG que mistura Disney com Final Fantasy.

PS2 XB PC

## The Godfather

Estratégia para o game baseado no clássico do cinema: descrição de armas, famílias rivais e tipos de serviços





por Eduardo Trivella  
e Leandro Rodrigues

GUIA DE DETONADOS

**DRIVER:  
PARALLEL  
LINES**

**THE GODFATHER**

Revista  
**GAMEMASTER**

**Kingdom Hearts II**





**Diretores**  
**Aydano Roriz**  
**Abílio P. Cunha**

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

**Diretor Editorial e jornalista responsável:** Roberto Araújo - MTb.10.766 – e-mail: [araju@europanet.com.br](mailto:araju@europanet.com.br)  
**Diretor Adjunto:** Mário Fittipaldi

**Redator-chefe:** Luiz Siqueira  
**Editor:** Leandro Calçada  
**Editor-executivo:** Felipe Azevedo  
**Redatores:** Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Wecchi, 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

**Internet:**  
**Webmaster:** Cássio Narciso  
**Webdevelopment:** Rodrigo Mourão

**Propaganda:** Leticia Nunes

**Publicidade São Paulo**  
**E-mail:** [publicidade@europanet.com.br](mailto:publicidade@europanet.com.br)  
**Gerentes Comerciais:** Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Maurício Dias (0xx11) 3038-5093  
**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.  
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097  
**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx11) 3038-5211

**Publicidade - Outros Estados**  
**Rio de Janeiro:** (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação  
**Brasília:** (0xx61) 3326-0205 – New Business  
**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia  
**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados  
**Santa Catarina:** (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

**Publicidade - EUA e Canadá:** 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

**Circulação e Promoção**  
**Gerente de produto:** João Alexandre  
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

**Atendimento Pessoa Jurídica:** Joelma Dantas - [joelma@europanet.com.br](mailto:joelma@europanet.com.br) (0xx11) 3038-5104

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marília Ribeiro Roriz

**Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:**  
**Coordenadora:** Fabiana Lopes  
**Atendentes:** Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes  
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900  
**Telefone São Paulo:** (0xx11) 3038-5050  
**Telefone outros estados:** 0800-557667  
**Pela Internet:** [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)  
**E-mail:** [atendimento@europanet.com.br](mailto:atendimento@europanet.com.br)

**Administração**  
**Gerente:** Cécilia Tomazelli  
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

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

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil**  
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC- Instituto Verificador de Circulação**

**Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas**



# Indice



|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>DRIVER: PARALLEL LINES</b> |   |
| REVIEW .....                  | 6 |
| DETONADO .....                | 8 |



|                      |    |
|----------------------|----|
| <b>THE GODFATHER</b> |    |
| REVIEW .....         | 18 |
| EXTRAS .....         | 20 |
| DETONADO .....       | 30 |



|                          |    |
|--------------------------|----|
| <b>KINGDOM HEARTS II</b> |    |
| REVIEW .....             | 42 |
| DETONADO .....           | 46 |

# Driver:

## Paralela Linhas

**Com a possibilidade de rodar por duas versões diferentes da cidade de Nova York, o novo jogo só não emplaca por causa da dificuldade irritante**

**P**ra quem gosta de guaraná, Kuat até que é gostoso, mas nada supera o Guaraná Antarctica original. Nos videogames, a parada é mais ou menos igual: *Driver* tem lá seus atrativos, mas não tem condições de bater de frente com a série *Grand Theft Auto*, que, apesar de a produtora Reflections negar, influenciou bastante na criação de *Parallel Lines*. O protagonista, por exemplo, não é mais o



**São duas  
cidades em uma:  
na década de 70  
e nos dias atuais**



policia! Tanner, e sim um criminoso que atende pelo nome de TK.

O jogo, que se passa em uma vers!o virtual fielmente recriada da cidade de Nova York, acompanha duas fases distintas da vida do personagem. A primeira ! em 1978, quando ele era apenas um jovem mancebo que pilotava bem e cumpria miss!es para uma gangue de criminosos que acabam o traindo. A segunda fase rola em 2006, depois que TK passa 28 anos na cadeia e sai em busca de vingança.

A variedade, assim como nos jogos criminosos da Rockstar, ! o atrativo principal. Existem miss!es obrigat!rias, que fazem o enredo avançar, miss!es paralelas, que podem ser acessadas a qualquer momento, sempre que o jogador precisar de uma grana extra, e carros especiais que ficam estacionados em determinados locais da cidade, provendo diversos outros objetivos.

Algumas mecânicas de jogo funcionam muito bem, como a

possibilidade de recomeçar uma miss!o depois de morrer, sem ter de voltar ao local de início. Infelizmente, porém, também existem opç!es irritantes, e a polí!ia ! o melhor exemplo disso. ! praticamente impossí!vel andar pela cidade sem ter pelo menos uma viatura na sua cola. Isso acontece principalmente porque o ícone que indica a localizaç!o delas no radar ! pequeno demais, ent!o fica difícil saber quando ! preciso ter cautela. E como n!o se pode iniciar nem finalizar uma miss!o enquanto os homens da lei est!o atr!s de voc!e, ! preciso ter muita paciência para conseguir terminar o game antes de desistir e desligar o console.

## FICHA T!CNICA


**Plataformas:** PS2/XB

**Distribuidora:** Atari

**Produtora:** Reflections Interactive

**Tipo:** Aç!o **Jogadores:** 1

**Nota Geral:** 6,5



DETONADO

# Ás do volante

Controle um piloto habilidoso e mostre quem manda nas ruas de Nova York, seja na década de 70 ou nos dias atuais



1978

## Nickel and Dime



Siga para o ponto amarelo no mapa e despiste os policiais que encontrar no caminho. Deixe o passageiro no local e vá para a garagem de Ray.

## Wheelman



Pegue o carro danificado no beco e leve-o para a garagem com cuidado para não deixá-lo ainda mais avariado. Conserte a lata velha usando a opção "Repair" e, em seguida, escolha "Clear Felony" para limpar a sua barra. Feito isso, selecione as opções "Buy Parts" e "Acessories" para ganhar os seguintes itens: pneus e vidros à prova de bala e insulfilm. Troque a cor do carango com as opções "Respray" e "Base

Color", e prepare-o para as próximas missões escolhendo peças nos menus "Performance Shop", "Engine" e "Stage 1". Por fim, guarde-o selecionando "Store Vehicle" e saia do local escolhendo "Exit Garage". Para completar a missão, prove a Slink que você é rápido na direção: passe pelo primeiro checkpoint a 60 milhas por horas, pelo segundo a 70 e pelo terceiro a 100.

## Gunman



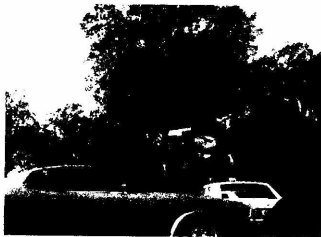
Atire nos barris vermelhos e, em seguida, circule o carro e descarregue toda a sua munição nele. No segundo carro, fique a uma distância segura, aperte **R2** e atire nos pneus antes de destruí-lo por completo. Para terminar, persiga o inimigo e fuzile-o enquanto ele estiver em movimento.

## Pay Ray

Cumpra missões paralelas ou vença as corridas espalhadas pela cidade (pontos vermelhos no mapa) para arrecadar \$1500. Com a grana, leve-a para a garagem em La Guardia.

## Hot Wheels

Roube o carro da gangue rival e faça



barbaridades no trânsito para atrair a atenção da polícia. Despiste os tiras e então devolva o veículo ao dono.

### Bread Run



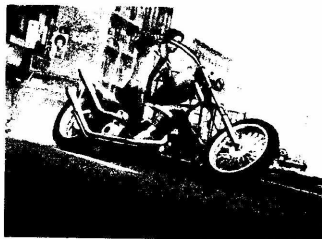
O objetivo é pegar o dinheiro em quatro boates e levá-lo para Slink em menos de nove minutos. Após passar pelo primeiro estabelecimento, inimigos começarão a persegui-lo. Se achar necessário, elimine-os para facilitar.

### Repoman

São 12 minutos para você roubar os três veículos indicados e levá-los para a garagem da loja Phoenix Auto Shop, que também é o lugar onde você encontra o guincho para a realização do serviço. Os veículos não podem ser danificados, portanto seja cauteloso quando for guinchá-los. Como os

proprietários não irão deixar barato, desça do guincho e fuzile-os caso seja necessário. Com o último entregue, converse com o cara no guichê.

### Last Chance



Uma corrida de motocicletas. Sempre que possível, use as rampas para escapar dos carros brancos que formam barreiras ao longo do percurso. Na parte das ladeiras sinuosas, corte caminho pelo mato. Vença e o esconderijo ficará disponível.

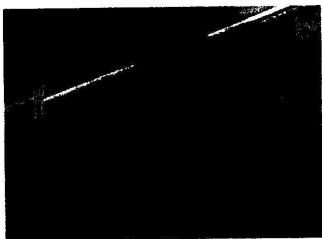
### Turning the Screw



Dirija feito doido até que a barra à esquerda da tela fique cheia, assim, o dono do veículo ficará assustado e responderá às perguntas. Repita o esquema mais algumas vezes e, por fim, leve-o para casa. Enquanto ele

estiver falando, desacelere para não danificar o carro desnecessariamente.

### **Paddy Wagon**



Siga o caminhão que é escoltado pelos dois carros de polícia. De dentro do carro, fuzile a viatura que fica atrás, fazendo-a explodir. Continue a perseguição e faça o mesmo com o outro veículo policial. Por fim, atire no caminhão para fazer os policiais saírem e, na sequência, acabe com todos eles. Roube o caminhão para completar.

### **Rosalita Racer**



Para participar da corrida cujo prêmio é um carro chamado Rosalita, é preciso que você personalize um veículo qualquer com uma nova carroceria de \$1000. Chegue ao ponto de destino na primeira colocação, pegue Rosalita e

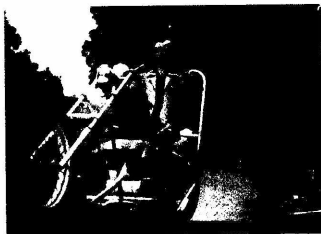
volte ao início da fase. Além de se preocupar com a polícia, os demais competidores virão atrás de você. Proteja o carango e não deixe o marcador esvaziar. Prefira seguir margeando os trilhos, pois os inimigos ficam mais lentos nesse local.

### **Air Mail**



Com a moto, siga o helicóptero e recolha os pacotes que caírem pelo caminho. Mais tarde, quando avistar um policial agachado embaixo de uma escada, atire no barril explosivo que fica perto dele e use a rampa originada para saltar com a moto. Continue subindo e, antes que a polícia chegue, colete o último pacote no telhado do prédio. Leve todos os itens ao ponto inicial.

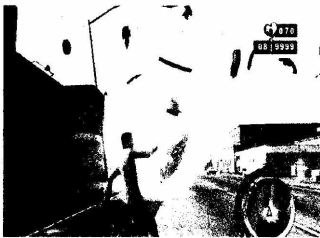
### **Circuit Breaker**





Participe das corridas de La Guardia e Hunt's Point, mas, em vez de vencê-las, faça com que o carro com marcador amarelo chegue em primeiro lugar. A maneira mais fácil de fazer isso é entrar nos rachas usando um furgão ou um caminhão e ficar parado próximo à linha de chegada. Bloquee a passagem dos concorrentes e saia da frente do carro certo quando ele chegar.

## Jail Break



Com o caminhão adquirido na fase Paddy Wagon, vá até a prisão, espere o portão abrir e estacione no local marcado. Avance pela ponte e pare no próximo ponto. Saia, pegue a escavadeira e siga pelo caminho por entre a obra, atirando nos guardas sem descer do veículo. No final, arrebente o muro e entre pela porta. Dentro da prisão, o melhor a fazer é adotar estratégia tipo Rambo: coletando sempre as armas mais poderosas, siga eliminando os policiais até chegar à cozinha, onde está o cara que você deve resgatar. Após retornar ao furgão, fuja para o esconderijo.

## Gift Wrapped

A parte da missão é subir ao topo do



estacionamento que fica nas redondezas do início da missão para roubar o carro dos colombianos. Existem duas alternativas para entrar no local: pela entrada principal ou usando as rampas que formam uma passagem pelos contêineres. A segunda opção é a mais indicada, já que você não chama a atenção dos inimigos. A bordo do veículo indicado, siga para a garagem da missão Repoman, onde o carango será arrumado de eventuais avarias e terá uma bomba plantada. Retorne ao estacionamento antes do término do tempo e sem danificar muito o carro. Estacione-o na mesma posição que o encontrou e saia rapidamente do local.

## Kidnap

Siga para o ponto amarelo e espere o comboio passar. No momento que o

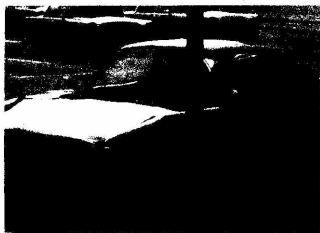


comando de voz for dado, aperte **R3** para explodir o outdoor, obrigando os veículos a ir por outro caminho. Siga-os, aproxime-se e pressione o mesmo botão novamente para destruir um dos carros. Tome a frente do comboio e pare embaixo da ponte. Plante a bomba, volte ao carro, vá para a marca amarela e espere o comando de voz.



Depois de explodir a ponte, siga para o posto de gasolina, instale outro explosivo e mande tudo pelos ares. Por último, espere na área da emboscada, elimine os bandidos que saírem do carro (não atire nos caras que ficam nos telhados dos prédios, pois eles são seus aliados), roube o veículo e leve-o para a garagem. Para escapar da polícia, saia pelo corredor lateral.

## Ransom



A princípio, você tem cinco minutos para chegar ao estacionamento. Lá, suba ao último andar e pegue a moto com o dinheiro do resgate. Siga saltando pelos telhados até chegar a um canteiro de obras. Suba no caminhão e metralhe os veículos inimigos, mirando nos pneus ou no motorista. Agüente o máximo que puder e, se o seu caminhão explodir, roube outro veículo e faça o caminho até Hunt's Point.

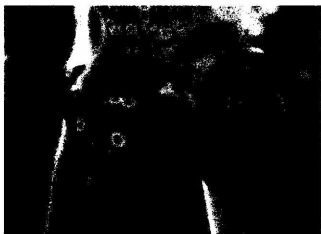
## 2006

### The Mexican



Siga o trem utilizando um veículo que seja mais veloz, mas fique sempre em cima dos trilhos, pois sua velocidade diminui. No fim da linha, o personagem aparecerá automaticamente fora do veículo. Sem nenhuma pressa e sempre agachado, avance pelo parque de diversões eliminando todos os inimigos que surgirem. Quando o personagem Mexican aparecer no alto de um dos brinquedos do parque, proteja-se atrás do caixote e aguarde até que os capangas se aproximem. Elimine-os, mas guarde munição para acabar com o mexicano.

## Tailgate



Esta missão começa após o término da anterior. Persiga o cara que explodiu seu carro e acabe com ele. Depois, siga para encontrar Maria, o contato de Ray. Como não é possível trocar de carro, a polícia estará na sua cola. Despiste-a o mais rápido que puder.

## Ram Rider



Para sair do beco, acelere tudo e siga em frente, ignorando o bloqueio inimigo. Quando a perseguição começar, distancie-se o suficiente para que apenas um carro permaneça no seu encalço. Quando isso acontecer, saia do veículo e espere os inimigos fazerem o mesmo. Dê cabo de todos e então siga para o próximo ponto da missão. Com a nova caranga blindada, vá para as lojas indicadas no mapa e

destrua todas, entrando pela vitrine e atropelando as estantes. Após a terceira, despiste os adversários para completar a missão.

## Guardian Angel



Simples e objetivo: despiste ou elimine os perseguidores. Uma boa tática é atrair os inimigos para algum local próximo a um rio. Basta jogar seu carro na água para que eles o sigam. Você reaparecerá vivo fora do carro, mas eles não.

## Rush Hour



Em menos de 9 minutos, você deve descobrir qual dos quatro veículos está transportando as drogas. Para fazê-los parar, atire até que o motorista saia. A polícia só passará a persegui-lo depois que você verificar o terceiro carango.

## Gauntlet



Sua obrigação é proteger Maria, portanto siga o carro dele bem perto. Haverá um bloqueio formado por dois veículos. Escolha um e jogue o seu carango para cima dele, visando eliminar os bandidos que sairão dele. Livre-se dos outros usando a metralhadora ou atropelando-os. Quando a barra estiver limpa para Maria avançar, saia do carro, recarregue energia e munição e roube outro veículo, pois existirá outro bloqueio mais adiante. Durante o tiroteio, o motorista do carro de Maria morrerá. Elimine os oponentes e então suba a bordo do veículo para levar a mulher ao destino final.

## Shell Shock



Entre na caminhonete estacionada no hangar e acelere sem hesitar, pois os

bandidos lançarão um míssil na sua direção. Saia do local e vire à direita imediatamente, seguindo por entre os contêineres e utilizando a rampa no final para chegar à rua. Avance um pouco e então saia do carango para eliminar os inimigos que estão atrás de você. Feito isso, leve a caminhonete tranquilamente até a garagem em La Guardia. No último bloqueio, aproveite o peso do veículo e passe com velocidade total.

## Riding Shotgun

Entre no caminhão e atire nos helicópteros e carros inimigos. Quando o caminhão parar, suba na moto e leve-a até a casa do cliente.

## Gate Crasher

Nesse objetivo, para começar, atraia a atenção da polícia e leve-os ao encontro dos bandidos. Repita o processo nos outros dois pontos existentes.

## Slink

Persiga Slink, tentando alcançá-lo logo na primeira grande reta para metralhá-lo sem dó. Não ligue para os capangas do carro amarelo, apenas concentre-se no inimigo principal.

## Candy

No jardim, escolha um veículo rápido e siga o fugitivo. Seja rápido para fuzilá-lo com sua metranca, pois a droga que você tomou começará a fazer efeito, deixando a tela cada vez mais turva com o passar do tempo.

## Bishop

Armado com um lança-míssil, vá até a



mansão de Bishop. Para facilitar sua vida, antes de passar pelo ponto que dá início à missão, suba na moto mais próxima - dessa maneira, fica mais difícil de você ser atingido. Siga o tanque bem de perto e dispare três mísseis nele.

### Bear Cage

Pegue a viatura, dirija até a delegacia, estacione na vaga de Corrigan e suba de elevador. Plante os explosivos na mesa dele e volte para o elevador antes da explosão, eliminando os guardas que aparecem no caminho. Pegue o carro vermelho e fuja do estacionamento. Se alguma porta se fechar, atire no painel de controle para que ela se abra. Ao sair do prédio, livre-se dos tiras.

### Home Wrecker



Fique na cola da limusine e atire nela até fazê-la parar. Elimine os policiais e siga até a mansão de Corrigan. Avance lentamente, livrando-se dos seguranças do cara, e, por fim, escolha um dos carros para fugir do local. Despiste a polícia para finalizar a missão.

### Corrigan

Entre no beco e prossiga eliminando os inimigos. Se sofrer danos, volte e colete um medkit no armazém. Na rua, livre-se dos policiais e, em seguida, pegue o carro esportivo e persiga o helicóptero de Corrigan. Ao entrar no túnel, não acelere muito ou ficará sem espaço para desviar das rochas que caem e dos carros desgovernados. Do lado de fora, continue a acompanhar Corrigan, disparando mísseis e atirando com seu rifle de assalto até derrubá-lo.





# The Godfather

**Baseado no clássico dos cinemas, o jogo traz cenas paralelas à trama original e dá uma nova dimensão ao longa que inspirou séries como *GTA***

**H**á dez anos, o anúncio de um jogo baseado em filme causava grande comoção porque, além de raros, eles permitiam aos jogadores interagir em cenas importantes da história. Mais recentemente, porém, a coisa mudou completamente de figura. Os gamers começaram a ansiar por novidades em títulos baseados em produções cinematográficas, mas ainda assim

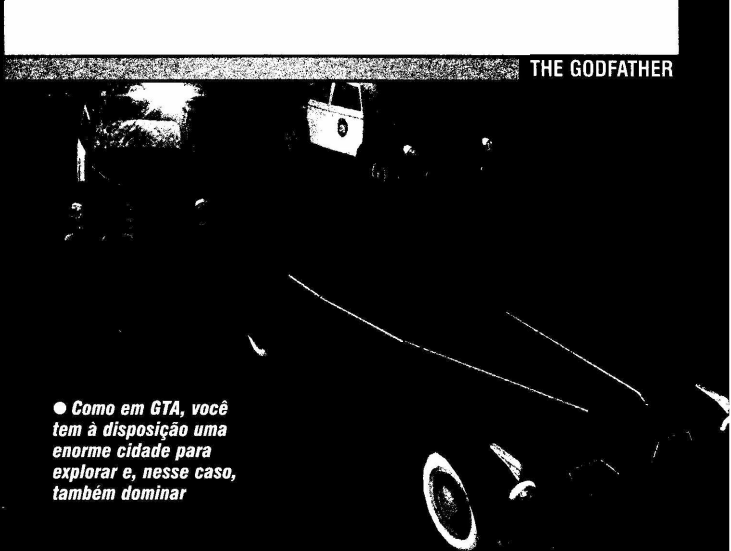
foram bombardeados por centenas de jogos que não traziam nada de muito especial.

É bem verdade que de um tempo para cá algumas produtoras já têm pensado em jogos baseados em filmes de uma maneira diferente, mas depois de tanto tempo vendo tosqueiras dos mais variados tipos, ainda fica difícil botar uma fé quando um novo game do tipo é anunciado. Com *The Godfather (O Poderoso Chefe)* não foi diferente. A reação inicial dos jogadores e fãs foi de receio. Felizmente, porém, o resultado final provou que a EA fez um trabalho sério e, acima de tudo, divertido.

## **Quase um capítulo inédito**

No game, a história do primeiro filme serve como pano de fundo para as ações do jogador, que controla o filho de um ex-funcionário da família Corleone que busca vingar a morte do pai. Ao ser





● *Como em GTA, você tem à disposição uma enorme cidade para explorar e, nesse caso, também dominar*

ajudado por Luca Brasi, amigo de Don Corleone, você passa a trabalhar para a família, realizando serviços que, em sua maioria, servem para explicar fatos não mostrados no filme, criando um elo entre as duas coisas e complementando a trama. Ao cumprir as tarefas, você ganha respeito e pode subir na hierarquia da família. Mas as missões principais nem sempre são suficientes para que isso aconteça. Por isso, é preciso completar os vários objetivos secundários disponíveis, como subornar comerciantes e executar assassinatos por encomenda.

### Nos mínimos detalhes

No que diz respeito à fidelidade, o trabalho da EA é digno de aplauso. A recriação, tanto da cidade de Nova York quanto do estilo de vida da década de 40, é fantástica. Casas, prédios, carros, trajes, enfim, tudo foi recriado

com perfeição para manter o mesmo clima do filme. Igualmente impressionante é a qualidade com que os personagens baseados em atores reais foram modelados. Com exceção de Al Pacino, que fez o papel de Michael Corleone no filme e recusou participar do jogo, todos os outros personagens virtuais são idênticos a suas versões de carne e osso, inclusive nas vozes, que também foram dubladas pela maior parte dos atores que atuaram no longa.

*The Godfather* é um jogo imperdível, que proporciona longas horas de diversão, ainda mais se você puder assistir ao filme antes de jogá-lo.

### FICHA TÉCNICA

**Plataformas:** PS2/XB/PC/X360

**Distribuidora:** Electronic Arts

**Produtora:** EA Redwood Shores

**Tipo:** Ação **Jogadores:** 1

**Nota Geral:** 8,5

EXTRAS

# Capiscee?

Quer dominar a cidade de Nova York?  
Então confira as dicas a seguir e aprenda  
tudo o que é preciso para chegar ao topo







## Estrutura de Máfia

Entenda a hierarquia da família Corleone para traçar o seu caminho até a cobiçada posição de Don de Nova York.



**Outsider (Estranho)** - É assim que você começa o jogo. Ninguém, a não ser Luca Brasi, sabe quem você é.

**Associate (Associado)** - Não chega a ser um cargo respeitado na máfia, mas é um começo. Um associado não passa de um garoto de recado, que cuida de assuntos banais envolvendo a família.



**Soldier (Soldado)** - É o primeiro cargo considerado oficial na família. Nenhuma pessoa consegue essa posição sem antes ter sido um associado. Para que essa mudança ocorra, um capitão precisa recomendar um associado, que

passará a cumprir todas as ordens dadas por seu superior direto.



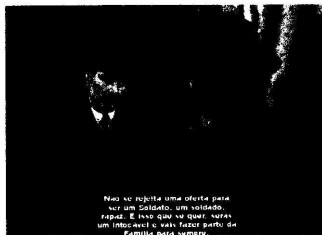
**Capo (Capitão)** - Ao se tornar um capitão, sua principal incumbência será controlar um grupo de soldados que, geralmente, é formado por dez pessoas. Nessa posição, é você quem estabelece a quantia a ser cobrada dos estabelecimentos controlados pela família, assim como a pessoa que ficará encarregada de cada comércio e a comissão de seus subordinados. Os capitães são recomendados pelos subchefes ou, em casos raros, diretamente pelo Don da família.



**Consigliere (Conselheiro)** - Um cargo de grande prestígio, já que o seu papel é ajudar o Don a tomar as decisões corretas. No caso dos Corleone, o

conselheiro também é um advogado, o que faz dele uma pessoa ainda mais valiosa para a família.

**Underboss (Subchefe)** - Nomeado pelo Don, o subchefe tem a função de controlar e dar ordens a todos os capitães. Além disso, é ele que fica encarregado dos negócios da família caso o Don tenha algum problema de saúde ou com a justiça.



**Don (Chefe)** - Sua palavra é lei. Nesse cargo, você tem o poder de decidir quem entra e quem sai da família. Como se isso já não fosse suficiente, você também recebe uma porcentagem do rendimento de todos os demais membros da família.

**Don de Nova York** - Ponto mais alto do jogo, alcançado somente após completar, no mínimo, 91,5% dos objetivos do jogo. A essa altura, todos os chefes das famílias rivais já estão mortos e você a reina na cidade.

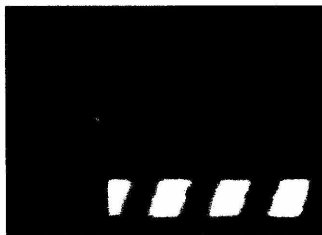
## Gangues de Nova York

Além dos Corleone, existem outras quatro famílias disputando o domínio da cidade de Nova York. Confira as

características e a área de atuação de cada uma.



**Tattaglia** - Atua com mais força no Brooklyn, onde oprime a classe mais pobre do bairro. É considerada a família mais traiçoeira de todas.



**Stracci** - Controla uma parte de New Jersey, estado vizinho de Nova York. Já está em ascensão graças aos negócios que administra, mas isso não impede seus membros de fazer o que mais gostam: matar. Portanto, fique esperto com os membros dessa família.

**Cuneo** - Domina uma das áreas mais violentas da cidade, o bairro Hell's Kitchen, por isso, seus membros andam sempre bem armados. Antes de comprar um briga com eles,

certifique-se de estar bem equipado, caso contrário sofrerá para derrotá-los.

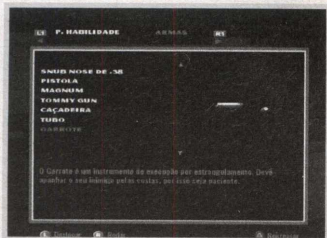


**Barzini** - Concentra suas operações em Midtown e é a família mais poderosa no início do game. Nada mais óbvio, afinal, tem dinheiro falso suficiente para comprar tudo e todos.

## A arte das armas

Mafioso bom é mafioso armado. Conheça o arsenal que estará à sua disposição ao longo do jogo.

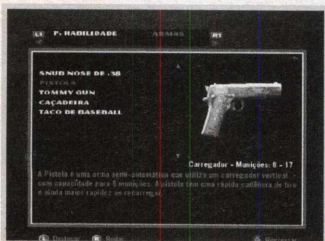
**Garotte** - A melhor forma de executar alguém sem chamar atenção. Chegue abaixado por trás da vítima para estrangulá-la.



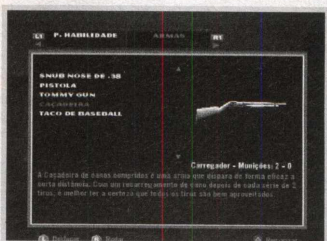
**Police Baton** - Cassetete. Resistente, é ideal para desarmar oponentes.

**Baseball Bat** - Causa mais dano que o Police Baton, mas não é tão resistente. Bom para intimidar os comerciantes que, a princípio, não querem colaborar.

**Pistol** - Uma arma semi-automática. Tem capacidade para oito balas, uma boa velocidade de disparos e um ótimo tempo de recarga. Use-a quando for invadir lugares onde há muitos inimigos.



**Magnum** - Arma de velocidade média e capacidade para seis balas. Um único tiro pode ser fatal.

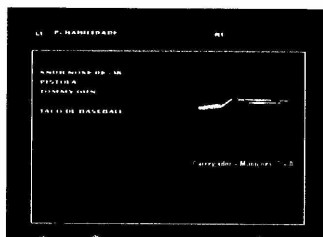


**Revolver** - Arma utilizada pela polícia. Embora silenciosa, seu poder de fogo é muito baixo.

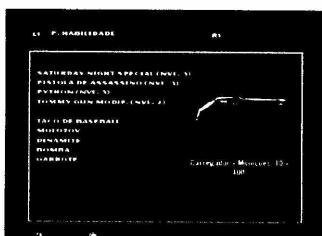
**Saturday Night Special** - Essa é uma arma modificada. Extremamente rápida

e potente. Tem a capacidade para armazenar 60 balas.

**Shotgun** - Como manda a tradição, é perfeita para alvos a curta distância. Exige recarga a cada dois tiros, portanto, use-a em locais com poucos inimigos.



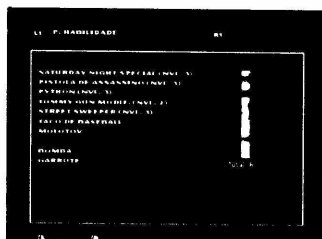
**Street Sweeper** - A arma mais poderosa disponível no jogo. Com capacidade para dez cartuchos, dispara de forma automática e é encontrada com vendedores que ficam escondidos em becos escuros.



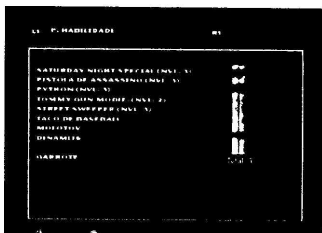
**Machine Gun** - Uma metralhadora compacta e rápida. Consegue eliminar dezenas de inimigos em tempo recorde, mas tem um sério problema: o tempo de recarga. É tão lento que pode ser fatal para você.

**Dillinger** - A metralhadora mais avançada que existe em Nova York. Dispara a uma velocidade incrível, tem capacidade para 75 balas. O problema é o preço a ser pago por uma: \$500.000.

**Dinamite** - Você pode carregar apenas três de uma vez só. É ideal para arrombar cofres e caminhões, mas fique atento, pois o pavio é curto.

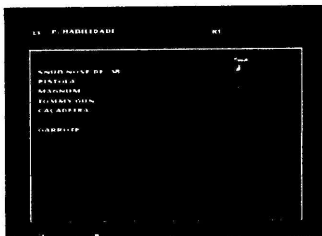


**Time Bomb** - Explosivo capaz de derrubar construções inteiras. Apesar de demorar mais do que a Dinamite para explodir, é importante ser rápido ao usá-la. É um item de extrema importância para vencer outras famílias.



**Molotov** - O bom e velho coquetel molotov. Pode incendiar vários inimigos ao mesmo tempo.

**Cano** - Encontrada com maior frequência perto dos sistemas de esgoto. Use-o apenas se não tiver nenhuma outra arma.



**Python** - Rápida e mortífera, é uma Magnum modificada. Dispara projéteis com ponta oca, o que causa muito mais destruição.

## Vida do crime

Dominar uma cidade como Nova York não é uma tarefa muito simples. Confira tudo o que você pode fazer para conseguir tal façanha.

## Extorsão



Controlar o maior número de estabelecimentos comerciais é essencial para conseguir dominar a cidade. Para intimidar os donos desses locais vale

tudo: socar, usar armas, destruir objetos, etc. Fique de olho na barra que fica no canto superior direito. É preciso ultrapassar a marca azul para que as pessoas colaborem. Não abuse demais, caso contrário a barra ficará vermelha e a vítima partirá para o tudo ou nada, deixando você com apenas uma opção: eliminar o infeliz e sair de mãos vazias.

## Negócios ilegais



Alguns dos comércios conquistados são fachadas para práticas ilegais como jogos de azar, tráfico de drogas ou venda de armas. Sempre que um comerciante decidir colaborar com a família, verifique a existência de alguma porta que dá acesso aos fundos. Entre fuzilando todo mundo, exceto o dono do negócio (o personagem com o ícone de uma marionete sobre a cabeça). Converse com ele em seguida para controlar o local.

## Assassinatos encomendados

Certas pessoas interferem nos negócios da família e, por isso mesmo, devem ser eliminadas. Além de ganhar respeito, você também recebe uma boa quantia em grana, que



pode ser ainda maior se as condições impostas pelo contratante forem respeitadas. A localização dos contratantes é indicada pelos pontos amarelos. Converse com eles e um X amarelo surgirá no mapa, mostrando o local onde a vítima se encontra. Consulte a tabela a seguir para facilitar a sua vida durante o game.

| Contratante       | Vítima             | Recompensas       | Condição                              |
|-------------------|--------------------|-------------------|---------------------------------------|
| <b>Tessio</b>     | Mikey Saleri       | \$500 / \$2500    | Elimine-o sem usar nenhuma arma       |
| <b>Tessio</b>     | Donnie Marinelli   | \$500 / \$2500    | Elimine-o usando o Baseball Bat       |
| <b>Tessio</b>     | Tony Bianchi       | \$500 / \$2500    | Elimine-o usando o Garrote            |
| <b>Tessio</b>     | Freddie Nobile     | \$4000 / \$20000  | Não deixar testemunhas vivas          |
| <b>Tessio</b>     | Johnny Tattaglia   | \$4000 / \$20000  | Incendeie a vítima                    |
| <b>The Trojan</b> | Plinio Ottaviano   | \$1500 / \$7500   | Incendeie a vítima                    |
| <b>The Trojan</b> | Leon Grossi        | \$1500 / \$7500   | Atire-o no forno                      |
| <b>The Trojan</b> | Oscar Zavarelle    | \$1500 / \$7500   | Atinja-o no joelho, ombro e queixo    |
| <b>Clemenza</b>   | Bobby Marcolini    | \$1500 / \$7500   | Jogue-o da ponte                      |
| <b>Clemenza</b>   | Mario de Bellis    | \$1500 / \$7500   | Atropele-o                            |
| <b>Al Neri</b>    | Jaggy Jovino       | \$7500 / \$37500  | Não elimine nenhum acompanhante       |
| <b>Clemenza</b>   | Ronie Tosca        | \$4000 / \$20000  | Elimine-o com um tiro na cabeça       |
| <b>The Trojan</b> | Jack Fontana       | \$5000 / \$25000  | Estrangule-o com as próprias mãos     |
| <b>Clemenza</b>   | Luciano Fabbri     | \$7500 / \$37500  | Converse antes de executá-la          |
| <b>The Trojan</b> | Salvatore Stracci  | \$5000 / \$25000  | Execute-o antes de destruir o armazém |
| <b>Clemenza</b>   | Marco Cuneo        | \$7500 / \$37500  | Faça com que pareça um acidente       |
| <b>Al Neri</b>    | Big Bobby Toro     | \$7500 / \$37500  | Não elimine nenhum policial           |
| <b>Al Neri</b>    | Pietro Testa       | \$5000 / \$25000  | Acerte-o quando ele apertar a mão     |
| <b>Al Neri</b>    | Domenico Mazza     | \$10000 / \$50000 | Suborne o guarda-costas para ajudá-lo |
| <b>Al Neri</b>    | Emilio Barzini Jr. | \$10000 / \$50000 | Livre-se dos membros da família antes |

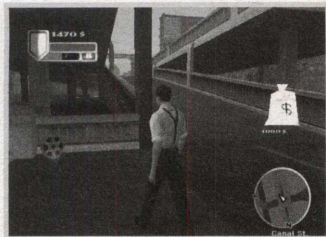


## Armazéns



Cada família controla uma determinada quantidade de armazéns, onde guarda os frutos de trabalho sujo. Conquistar locais desse tipo, portanto, é uma mão na roda. Para isso, porém, é preciso descobrir a localização exata deles, o que só é possível se você interrogar os motoristas dos caminhões das famílias. A tarefa não é tão simples. Primeiro, porque você precisa parar o caminhão e, segundo, porque sempre existem dois guardas para proteger o veículo. Você pode roubar o dinheiro que está sendo transportado, mas tenha em mente que será perseguido posteriormente.

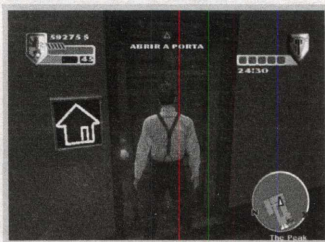
## Terminais de transporte



São os locais onde as famílias guardam suas frotas de caminhões. Se decidir dominar um lugar desses, equipe-se

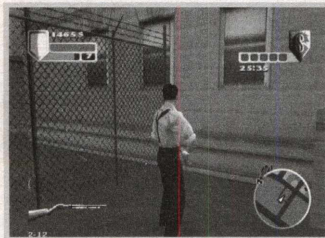
muito bem, pois eles são vigiados por cerca de 50 inimigos.

## Esconderijos



Há 26 escondijos espalhados pelos bairros de Nova York, e conquistar todos é um dos objetivos extras do game. Além disso, eles servem como save point e guardam armas, munição e itens para recuperar energia.

## Guerra entre famílias



Cada vez que você entra em conflito com uma das famílias rivais, uma barra de vingança aparece no canto superior direito. Quando os níveis ficam em vermelho, é sinal de que uma guerra está para começar. Se isso acontecer, você terá duas alternativas. Procurar um posto do FBI e subornar um agente, o que amenizará a situação, ou invadir



um dos comércios controlados pela família inimiga e destruí-lo usando uma Time Bomb.

## Bancos



Roubar bancos é outra maneira de se conseguir dinheiro no jogo. Antes de realizar o assalto, porém, pegue uma Time Bomb, pois ela será necessária para arrombar os cofres. No local, elimine os guardas, plante o explosivo e afaste-se. Colete a grana e fuja para o esconderijo mais próximo, lembrando que a polícia estará na sua cola.

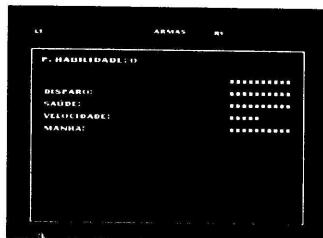
## Suborno



A melhor maneira de cometer pequenos crimes sem ser importunado pela polícia é subornando-a. Procure os guardas que fazem a ronda nas ruas ou vá até uma delegacia. A barra verde

que surge ao lado do radar indica o tempo que você tem para fazer o que quiser sem que os oficiais da lei peguem no seu pé.

## Habilidades



A cada missão concluída, você ganha pontos que podem ser usados para melhorar as habilidades do seu personagem. É possível deixá-lo mais rápido, com a mira mais precisa, com a capacidade de carregar mais itens, etc.

*Infelizmente, pilotagem é uma habilidade que não pode ser melhorada*







DETONADO

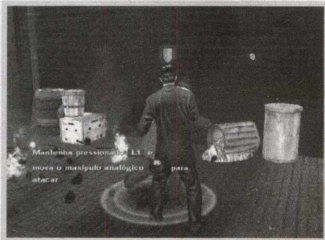
# Vingança!

Faça carreira na família mafiosa mais  
respeitada de Nova York nos anos 40 e  
vingue a morte de seu pai de forma digna

## The Price of Loyalty

**01.** Ao controlar o personagem, elimine os três inimigos e assista à animação.

## The Alley



**02.** Enquanto Luca Brasi segura um dos inimigos, realize os movimentos indicados na tela. Não tenha pressa, pois esta parte serve para que você domine o sistema de combate. Detone os dois malandros para dar continuidade à missão.



**03.** Ao receber o mapa de Luca, siga para o esconderijo (o ponto azul no mapa), entre no quarto que fica no segundo andar, salve o jogo e pegue o Baseball Bat no canto do local.

## The Enforcer

**04.** Desça e atenda ao telefone. Encontre com Luca no ponto indicado e

converse com ele. Após a explicação, entre no açougue e intimide o dono do estabelecimento para extorqui-lo.

**05.** Assim que ele abrir a porta dos fundos, suba e converse com Frankie, o cara que comanda um cassino clandestino. Quando ele aceitar a oferta de colaborar com a família, desça e suborne o guarda. Saia do local e converse com Luca para terminar a missão.

## A Grave Situation



**06.** Vá ao Falconite Social para encontrar Monk e Paulie. Siga-os até o local onde estão os estudantes. Caminhe abaixado para não chamar a atenção das vítimas e entre correndo quando estiver bem perto, impedindo que eles fujam. Dê uma surra nos dois para completar o objetivo.

## Sleeping with the Fishes

**07.** Converse com Monk e salve o jogo em seguida.

**08.** Encontre-se com Luca no local indicado para aprender a usar armas de fogo. Primeiro, atire nos ombros do manequim e, em seguida, nos joelhos. Acerte os outros manequins no beco e, por último, atire no caminhão.



**09.** Corra até o carro e, em menos de quatro minutos, leve Luca até o Luna Bar. Após a animação, invada o local pela porta dos fundos. Use as paredes e as caixas para se proteger e elimine todos os inimigos. Encontre o assassino de Luca no bar e acabe com ele. Feito isso, volte ao seu veículo e fuja para o esconderijo. A polícia estará na sua cola, então tente usar o tráfego a seu favor para retardá-los.

## The Don is Dead



**10.** Encontre Monk na barbearia e assista ao atentado de Don Corleone. Depois disso, sem sair do estabelecimento, livre-se dos inimigos que ficam do outro lado da rua. Saia finalmente e acerte um tiro no ombro do cara que segura a refém. Assim que a garota estiver livre, fuzele o safado.

**11.** Agora, seu objetivo é escoltar a ambulância que transporta Don Corleone, portanto mantenha-se sempre próximo a ela. Na ponte, dê cabo de todos os inimigos, menos do que tem um ícone branco sobre a cabeça. Interrogue-o para saber que foi o mandante do atentado.



**12.** Completado o seu objetivo anterior, entre na ambulância e dirija até o hospital, tomando cuidado para que a barra que indica a energia de Don Corleone não fique completamente vazia no caminho.

## Welcome to the Kingdom



**13.** Siga até a casa dos Corleone, fale com Sony e depois encontre com Clemenza no bar. Em seguida, vá rapidamente para o hospital onde Don Corleone está.

## Intensive Care



**14.** Ao chegar ao hospital, encontre com Frankie e siga-a. Converse com o guarda, que retirará todas as suas armas, para poder entrar.

**15.** Suba ao segundo andar e vá até o final do corredor. Após a conversa, um assassino surgirá. Esconda-se atrás da porta e elimine-o assim que ele entrar no quarto.



**16.** Saia do local, converse com Michael, pegue a arma e escolte Frankie até o subsolo. Acabe com todos os inimigos que aparecem no caminho. Use as paredes como proteção ou você será facilmente fuzilado.

**17.** Ao chegar perto da garagem, atire na bomba de gasolina para eliminar os inimigos de uma vez. Coloque Frankie em uma ambulância e volte à recepção para reencontrar Michael.

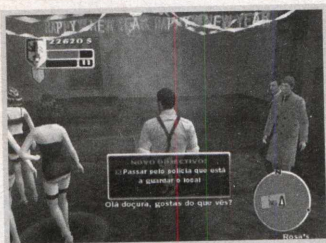
## Invitations



**18.** Encontre Clemenza no Gabriel Villa's Taibor e siga para a floricultura em seguida.

## Fireworks

**19.** O estabelecimento fica exatamente no meio de uma viela. Entre, fale com a dona do local e vá para os fundos. Converse com o capanga que fica na base da escada e suba. Lá, converse com Monk, Paulie e Sonny, que está no quarto.



**20.** Após algum tempo, a polícia invadirá o lugar e o sargento Galtosino levará Rosa. Desça, suborne o guarda e saia pela porta aberta por ele. Andando abaixado, vá pela esquerda e elimine os guardas sem atrair a atenção dos demais. Caso alguém perceba a sua presença, você será obrigado a

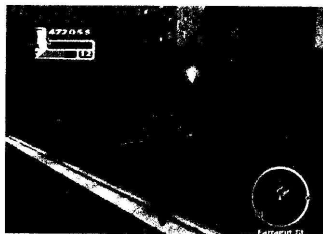
exterminá-los em menos de 30 segundos. Colete a chave que fica com policial ao lado da porta.

**21.** Use-a para entrar e livre-se dos quatro oficiais que estão no andar de baixo. Tome cuidado para não ser surpreendido com o que aparece repentinamente na escada e acabe com ele. Suba, salve Rosa e prossiga pela porta dos fundos, subindo no telhado para encontrar o sargento.



**22.** Para completar a missão, você deve eliminar o inimigo, mas fazendo parecer um acidente. Para isso, agarre-o e acerte alguns golpes. Empurre-o até a beirada do edifício e jogue-o lá para baixo.

## Death to the Traitor

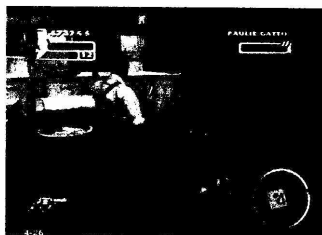


**23.** Volte à casa dos Corleone e converse com Clemenza. Dirija até o

restaurante, colete as armas no segundo e livre-se dos inimigos que estão importunando o cozinheiro. Converse com ele em seguida e o siga. Entre pela porta que ele abriu e pegue mais armas. Saia e fale com Clemenza.



**24.** Siga Clemenza e Paulie pelo beco e, na porta do bar, selecione a sua melhor arma. Entre fuzilando todo mundo (há dois inimigos atrás do balcão e outros dois nas próximas portas). Suba a escada, acabe com os demais oponentes e plante uma Time Bomb no balcão com o símbolo azul. Desça correndo e assista à explosão.



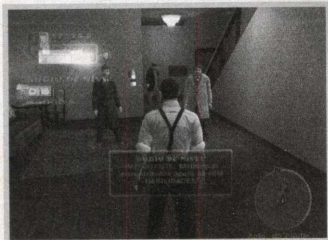
**25.** Agora seu objetivo é eliminar Paulie. Assim que sair do carro e correr para dentro do ferro-velho, siga-o. Proteja-se atrás das carcaças dos carros para não ser atingido pelos explosivos disparados pelo fugitivo. No



centro do local, ataque-o quando ele parar de atirar.

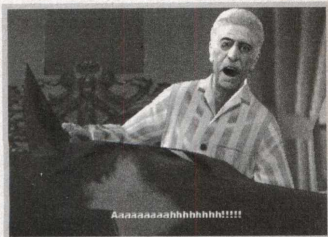
**26.** Entre no carro e siga para o ponto azul que aparece no mapa, usando as rampas espalhadas pelas ruas para fugir da polícia.

## Friends and Enemies



**27.** No novo esconderijo, salve o jogo e, após receber as instruções de Monk, siga para encontrar com Sonny.

## Horseplay



**28.** No início, deixe Rocco andar na frente e siga-o abaixado, usando carros e muros para não ser visto pelos guardas.

**29.** Ao chegar ao celeiro, elimine o guarda que entrar no local em menos de 30 segundos. Quando Rocco estiver com a cabeça do cavalo, abaixe-se e

suba. Use o Garrote para dar cabo do próximo vigia.

**30.** Siga pela esquerda, suba outro lance de escada e entre na mansão. Como você não pode matar nenhum inocente, aguarde o mordomo sair da cozinha para poder se livrar do guarda que está de costas para a porta a sua direita. Vire à direita, suba a escada, pegue outro guarda e, no próximo cômodo, espere a empregada conversar com outro guarda. Elimine-o assim que ele virar e então continue até o final do corredor. Aguarde Rocco para terminar a missão.

## The Love Nest



**31.** Na casa dos Corelone, converse com o personagem indicado e, depois, vá para Midtown para encontrar com Tom Hagen. Entre no novo esconderijo e converse com Frankie. Por fim, volte à casa da família Corleone.

## A Recipe for Revenge

**32.** Após a animação, dirija rapidamente para o restaurante do Louis, entre pelos fundos e elimine os dois guardas de maneira furtiva. Converse com Orlando e intimide-o para que ele abra a porta dos fundos.



Entre abaixado e siga para o banheiro, que fica a sua direita.



**33.** Depois da animação, Michael fugirá para o carro e você precisará dirigir. Saia do restaurante fuzilando todos os inimigos que encontrar no caminho. Já no veículo, siga para as docas. Como o caminho é longo, estude bem o mapa para traçar a rota que achar melhor. Faça de tudo para escapar dos carros pretos.

## Now it's Personal



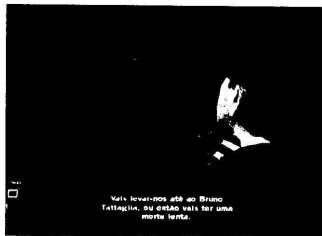
**34.** Vá até o Falconite Social e encontre Tom Hagen. Saia do bar após a conversa e siga para onde Frankie está. Fale com ele e assista à animação.

**35.** Detone os inimigos no saguão e, por fim, interrogue o que tem o ícone sobre a cabeça.

**36.** Quando o cara abrir o bico, use o telefone para chamar Monk. Entre no

carro e vá até o local indicado para pegá-lo. Depois, corra até a igreja, invada o local pelo lado esquerdo e elimine todos os oponentes.

## The Silent Witness



**37.** Encontre com Sonny e interrogue o refém mantido por ele para descobrir a localização de Bruno Tattaglia.

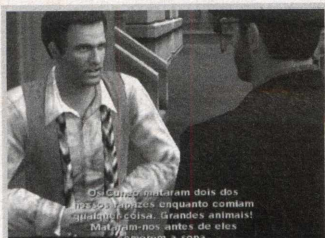


**38.** O alvo se encontra no crematório. Entre no local, acabe com os capangas, inclusive o que está na garagem. Desça pelo elevador e, ao ser atingido, livre-se de mais alguns capangas. Agarre Bruno quando ele se aproximar e jogue-o dentro do forno. Essa é a única maneira de conseguir cumprir a missão.

## It's a Jungle out there...

**39.** Apenas encontre Sonny na casa dos Corleone e converse com ele.

## Sonny's War



**40.** Encontre com Sonny no novo ponto, entre no carro e dirija até o local indicado no mapa. Acabe com todos os inimigos e interrogue o dono do local abusando da violência.

**41.** Com a informação necessária, pegue o carro e siga o caminhão que leva o vendedor de armas. Faça-o parar, interrogue-o e volte para o carro. Seja rápido para chegar ao novo destino em menos de 2 minutos e meio. Lá, entre no local e espanque o dono até que ele coopere com você.

## Change of Plans



**42.** Volte à casa dos Corleone e tente converse com Sonny. Entre no veículo e siga-o. No pedágio, após Sonny ser morto, siga o policial para descobrir quem foi o mandante do crime.

**43.** O responsável pela morte de Sonny fica em um clube no bairro Hell's Kitchen, então siga para o local em menos de quatro minutos. Detone todos os inimigos e interrogue o subchefe da família Tattaglia. Volte rapidamente à casa dos Corleone e assista à reunião entre os cinco chefes das famílias.

## Order to Kill



**44.** Converse com Michael na casa dos Corleone para ser promovido a capitão. Em seguida, encontre-se com Monk em um hotel da família. O FBI está investigando o local e você deve descobrir o que eles querem.



**45.** Livre-se de todos os inimigos que estão no estabelecimento e, quando Monk matar o suposto traidor, atenda o telefone para falar com Michael, que

informa que Monk é o verdadeiro pilantra. Desça e pegue um carro para chegar até ele. Nas ruas, avance com tudo para passar pelos bloqueios.

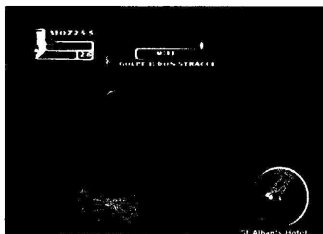
**46.** Monk estará protegido por vários capangas da família Cuneo. Elimine todos, protegendo-se sempre atrás dos muros e barris. Por fim, fuzile Monk, que está ao lado do piano, no canto esquerdo do local.

## Prelude



**47.** Volte à casa da família Corleone e fale com Tom. Siga para o Brooklyn para se encontrar com Willy Circi.

## It's Only Business



**48.** Aqui, seu objetivo é seguir Tessio para entrar na reunião dos Barzini. Quando o traidor tentar fugir, use uma metralhadora para dar cabo dele.

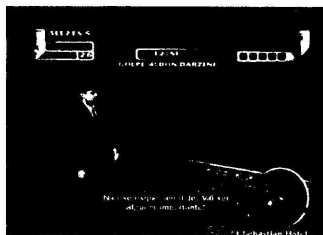
## Baptism by Fire



**49.** Converse com Michael no cemitério e depois encontre Clemenza na floricultura.



**50.** Entre no hotel da família Stracci e suba desarmado. Fale com o Don da família rival e acompanhe-o até o elevador. No térreo, ajude Clemenza a se livrar dos inimigos no local. Ao sair do hotel, você passa a ter 13 minutos para assassinar Don Cuneo.



**51.** Siga até a barbearia em Hell's Kitchen e converse com Willi Cicci. Vá para o Hotel Savannah, em Midtown e, assim que sair do carro, siga Willi. Elimine os capangas no saguão, saia para a rua em seguida e acabe com Don Cuneo.



**52.** Com mais 13 minutos, agora para eliminar Don Tattaglia, fale com Willi e encontre com Rocco no Embassy Club, que fica no Brooklyn. Converse com ele e, depois, com a mulher que está do lado de fora. Assim, a localização da vítima surgirá no mapa.



**53.** Entre no hotel, suba ao terceiro andar e mate todo mundo. Procure nos quartos até encontrar Don Tattaglia e espere ele empurrar a garota para fuzilá-lo sem dó. Feito isso, converse com Rocco e siga para o bairro Little Italy, para encontrar Al Neri. Novamente,

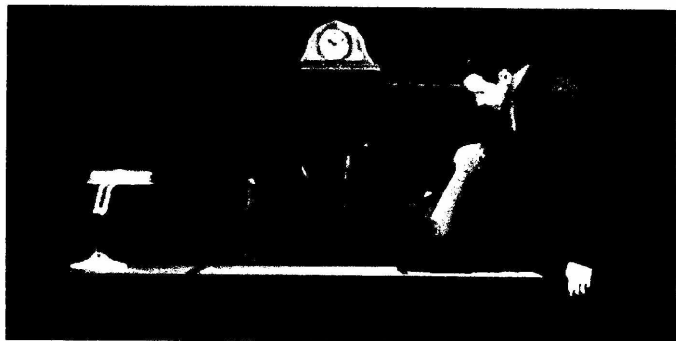
o cronômetro marcará 13 minutos. Esse é o tempo que você terá para eliminar Don Barzini.



**54.** Pilote a viatura e vá para o local indicado. Assim que estacionar, espere o policial se aproximar da viatura. Aguarde o sinal dele e, quando isso acontecer, corra atrás de Don Barzini, que fugirá pelo lado direito. Ao eliminá-lo, você será obrigado a fugir da polícia por dois minutos e meio.



**55.** Livre-se dos oficiais da lei e siga para o local onde Michael está. Fale com o homem de preto e vá para a casa dos Corleone. Agora, seu objetivo é conquistar os comércios restantes. Para isso, você deve destruir as casas das famílias rivais. A tarefa é bem difícil, pois existem muitos guardas nos locais. Quando entrar na casa, desça ao porão, plante uma Time Bomb e fuja.





# Kingdom



**Três anos após a chegada do primeiro game, Square-Enix e Disney unem forças mais uma vez para alegrar os fãs com a nova versão para PS2**

**A** espera foi longa, mas valeu a pena. Foram três anos de agonia, mas enfim chegou a hora de os personagens Disney e o universo da produtora de *Final Fantasy* se unirem pela segunda vez em uma das séries de RPG mais aclamadas





# Hearts II

do PS2. Aos interessados pela história, vale ressaltar que *Kingdom Hearts II* não é exatamente uma continuação do episódio do PS2, uma vez que a trama se apoia em diversos eventos da versão *Chain of Memories*, lançada para o portátil GBA. Isso não chega a ser um problema para os jogadores do PS2, mas vale o aviso: nem tudo é familiar.

Na parte técnica, os grandes defeitos do primeiro jogo foram corrigidos. A câmera agora é controlada pelo analógico direito e o sistema de batalhas ganhou combos, tornando-o mais dinâmico. Ainda nos combates, outra novidade é a barra Drive, acima dos indicadores de energia e magia, que ativa uma transformação que deixa Sora muito mais poderoso.

De resto, o jogo segue a mesma fórmula de sucesso de seu antecessor, com gráficos e som de primeira, e os carismáticos personagens da Disney, incluindo alguns estreantes, como o pirata Jack Sparrow, de *Piratas do Caribe*, e o mundo virtual do filme *Tron*, um clássico da década de 80. Com tantas novidades, jogar *Kingdom Hearts II* é uma obrigação. E é bom deixar claro: umas das obrigações mais prazerosas que você já teve.

## FICHA TÉCNICA

**Plataforma:** PS2

**Distribuidora:** Square-Enix

**Produtora:** Square-Enix

**Tipo:** RPG **Jogadores:** 1

**Nota Geral:** 9,0







# De coração

Use a estratégia a seguir para  
chegar ao fim de um dos melhores  
games de RPG já lançados para PS2

## Twilight Town

### PRIMEIRO DIA

**1.** Controlando Roxas, reúna-se com seus amigos, vá até a loja no outro lado da rua e pressione **▲** para conversar com a atendente. Um gato aparecerá no toldo. Aperte **R1** para travar a mira.



**2.** Seu grupo encontrará outros personagens e, um pouco antes da batalha, você terá a oportunidade de escolher a arma que quiser. A da direita, que parece uma simples barra, aumenta seu ataque, enquanto que a do meio, que é uma barra com uma mão, melhora sua defesa. A arma da esquerda, por fim, que se parece com uma espada, aumenta seu nível de magia.

**3.** Hora de enfrentar Seifer. Bata nele com tudo apertando **●**. O inimigo vai

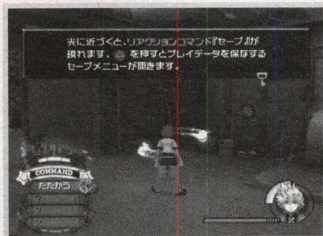


pular e tentar atingi-lo. Quando isso acontecer, esquive-se e aproveite para desferir um contra-golpe.

**4.** Um dos inimigos vai roubar seu amigo. Corra até a floresta atrás dele. Use um Movimento Combinado (MC) para se esquivar, depois acerte um golpe no cara. Isso não vai afetá-lo. A Keyblade vai aparecer na mão de Roxas e a batalha recomeçará. Repita a operação. Desta vez você vai conseguir eliminar o inimigo.

### SEGUNDO DIA

**5.** Assim que o segundo dia começa, salve o jogo usando o botão **▲** em cima das luzes que ficam girando. Você ganha um mapa da Twilight Town. Há um skate a sua espera do lado esquerdo de Roxas, mas antes desça até o quadro de avisos. Nele você pode escolher um dos trabalhos para fazer.



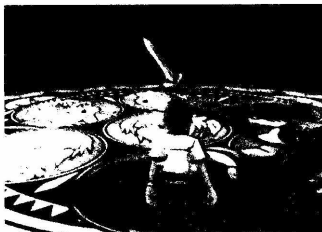
**6.** O primeiro trabalho, de cima para baixo na lista, é o de entregador de cartas. Use o skate. Você deve entregar cinco cartas, sendo que três são para pessoas e duas para pássaros. Basta chegar perto do destinatário e apertar **▲**. O segundo dever é entregar a

bagagem. Basta travar a mira na carroça com a bagagem e soltar vários golpes para que ela suba a ladeira. Quando a carroça pular você deve dar mais um golpe para que ela suba mais depressa. Coloque-a na garagem. Seu último trabalho é exibir sua habilidade com a bola. Acerte cinco combos de quatro hits para vencer.

**7.** Vencidos os desafios, suba a ladeira e fale com seu amigo. A garota vai lhe dar uma bolsa. Depois de muitas animações você, enfim, poderá salvar o jogo para iniciar o terceiro dia.

## TERCEIRO DIA

**8.** Saia da sala em que você está e siga para o alto da ladeira. Você vai encontrar mais uma vez o grupo de personagens. Eles estão sendo atacados. Ajude-os. Mais uma vez você não consegue acertar o inimigo. Ao cair num lugar escuro, depois de um tempo, você precisa escolher novamente a sua arma.

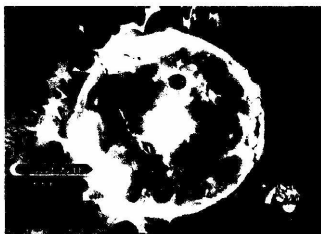


O bastão aumenta as suas magias, o escudo melhora a defesa e a espada ajuda no ataque.

**9.** Escolhida a arma, elimine os inimigos e abra o baú para pegar uma poção. A

seguir, suba pela rampa, matando os inimigos pelo caminho e pegando as poções. Ao chegar ao ponto mais alto, você enfrentará o primeiro chefe.

### Inimigo - Gigante



Logo que a briga começa a tela fica branca e você é preso. Quando o gigante atacar, fique esperto e use o MC. Assim que ele cair, abuse dos combos. Siga se esquivando e acertando o gigante e repita a estratégia até ele cair de vez.

## QUARTO DIA

**10.** Esse desafio é divertido. Suba no ringue e fale com o homem no centro. Ele lhe explica as regras e pergunta se você vai participar. Escolha a segunda opção para entrar na briga.

**11.** As regras são simples. Ganha a luta quem tiver o maior número de bolas no final do tempo. Quando você acerta seu inimigo, ele perde bolas vermelhas, que, ao serem tocadas por você, viram bolas azuis. A primeira luta é contra Hayner. Basta atingi-lo diretamente.

**12.** Fale novamente com o homem ao centro e encare a segunda luta, contra Vivi. Acerte-o rapidamente e tome

cuidado com os seus golpes giratórios. Após a briga o tempo é paralisado e você deve enfrentar Axel. Acerte alguns golpes para que luta seja interrompida. Fale novamente com o homem no ringue e enfrente a última batalha.

**13.** Esta luta exige mais estratégia. Circule ao redor do bacana, sempre mantendo distância e, quando ele estiver com a guarda aberta, acerte-o. Ao vencer você ganha o cinturão de campeão e também um troféu.

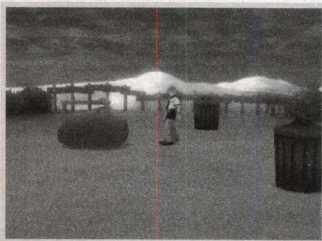
## QUINTO DIA

**14.** Suba até a estação do trem, fale com seu amigo e embarque. Na Sunset Station, saia e fale novamente com seu amigo, que vai lhe mostrar um mapa com a localização exata das outras pedras misteriosas. A primeira está um pouco acima em um beco. Examine a parede com tijolos vermelhos, desvie das bolas e examine novamente.



**15.** O próximo mistério está escondido em uma minicachoeira, ao lado da sua amiga. Primeiro você precisa enfrentar e ganhar da sua sombra. Após derrotá-la, volte, entre no túnel e acabe com os clones de Vivi para pegar outra pedra.

**16.** Suba para a colina do pôr-do-sol e suba no saco de lixo que se mexe lá no alto. Ande nele até ele se cansar. Resolvido o mistério, suba no trem-fantasma e vá até a outra ponta. Entre no portal. Depois da animação você voltará para Plaza Station.

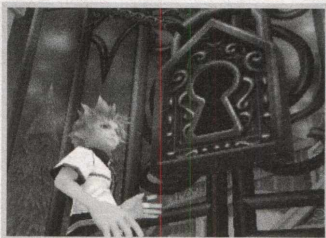


**17.** Vá até a praça onde o bonde fica e entre no buraco da parede que leva até a floresta. Acompanhe a rota pelo mapa do jogo e siga até a mansão.

## SEXTO DIA

**18.** Salve. Você deve voltar ao ponto onde o dia anterior terminou, ou seja, na mansão. O caminho está infestado de inimigos. De volta na mansão, use a Keyblade para abrir o portão.

**19.** Suba as escadas da esquerda e



entre na porta deste mesmo lado. Na sala branca após a animação, você ganha o mapa do castelo e também o lápis de cor. Siga para a sala da direita nesse mesmo andar. Lá, Roxas vai desenhar algo na mesa e uma passagem secreta vai aparecer.

**20.** Entre pela porta lá embaixo e, após a animação, entre pela seguinte. Após detonar os inimigos você vai enfrentar Axel de novo.

### Inimigo - Axel



A batalha desta vez é mais complicada. Tome cuidado para não cair nas chamas. Axel tem duas barras de energia, use poções se necessário. Acerte golpes até que o inimigo se esconda nas chamas e quando Axel vier para cima de você, use o MC para desviar e continue golpeando-o. Vencida a luta, saia pela porta. Depois de muitas animações, o jogo começa.

### Twilight Town - Sora

**21.** Você precisa subir até a estação de trem. Inimigos vão cercá-los e Mickey vai aparecer para ajudar. Assim que ganhar os itens, entre na estação, salve o jogo e fale com Donald. Escolha a segunda opção para entrar no trem.

### The Mysterious Tower

**22.** Pegue os itens junto às árvores. Na porta você conhece Pete. Mate todas as sombras e entre no castelo. Suba até o topo da torre acabando com todos os inimigos pelo caminho. No alto, fale com Yensid na sala. Você pode olhar o livro dele. Pegue o mapa no baú e fale com ele, escolhendo a segunda opção. Isso vai liberar a outra porta.

**23.** Entre e fale com a fada de vermelho. Ela vai lhe dar o poder de se transformar. Saia da sala e fale novamente com Yensid. Agora você tem a nave pilotada por Tico e Teco para explorar novos mundos. A bordo da Gummi Ship, escolha Hollow Bastion no mapa.

### Hollow Bastion



**24.** Logo de cara você conhece Mooglee. O personagem é capaz de melhorar e transformar seus itens, assim como no primeiro jogo. Siga em frente, mate os inimigos e a garota aparece e lhe dá o mapa do local. Entre na casa mais a frente, acompanhando o local pelo mapa. Essa é a casa de Merlin.

**25.** Aqui dentro você ganha alguns itens muito importantes para a aventura: um cartão e um Blizzard Element. A partir daqui você também ganha a habilidade



de fazer mágicas, por meio da segunda opção do seu menu.

**26.** Siga para as torres mais altas do local e desça pela escada escura. Você encontra Leon, que vai enfrentar uma forte batalha junto com você. Depois disso você volta para o mapa mundial. A bordo da sua nave você deve escolher uma das rotas para chegar ao próximo mundo. Siga para a mais baixa.

**27.** No controle da nave basta chegar vivo recolhendo os prêmios.

## Beast's Castle



**28.** Depois de seguir a sombra, há mais uma luta. A besta invade a sala e o derruba. Quando ela sair, salve e saia. Suba as escadas e siga pelo caminho da direita para encontrar a Bela. Depois de conversar, pegue o mapa no baú.

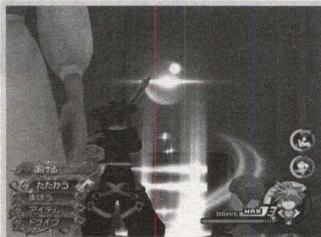
**29.** Siga pelo caminho da esquerda no salão principal. No fim do corredor há uma porta bloqueada por um armário. Empurre-o com cuidado para não acordá-lo, entre e enfrente os guardiões.

### Inimigo - Gate Guardian

Acerte bem no centro entre os guardiões tomando cuidado com os seus golpes, que o jogam longe. Use o MC sempre que possível. Isso vai fazer um dos

espíritos que estão no portão sair. Mate-o e repita a operação.

**30.** Ao entrar, pegue um novo mapa no baú e fale com o relógio e seus amigos.



Volte para a sala anterior e use uma das estantes perto das armaduras para subir. Fale com o relógio. Ele vai fazer com que as armaduras se movimentem e a porta se abra. Siga pelo corredor abrindo caminho para a chaleira. Destrua as caixas e acione todas as lamparinas pelo caminho. Continue pelo corredor que se abriu e entre na porta onde você vai se confrontar com a Fera.

### Inimigo - BEAST



O segredo aqui é atacar sem piedade e ficar de olho para apertar o botão indicado na hora certa. Só assim é possível vencer a Fera. Após a luta ela



decide se juntar ao seu grupo. Corra até o quarto da Bela.

**31.** Depois de falar com o armário, salve o jogo e volte ao salão principal. Entre pela porta do meio, em frente ao primeiro lance de escadas. Uma nova batalha o espera lá dentro.

### Inimigo - Dark Stalker



Use os golpes combinados entre Sora e a Fera. A chave para a vitória é usar o lustre na hora certa. Acerte o inimigo e, assim que a opção estiver disponível, use o MC. Na segunda forma, o chefe fica muito mais agressivo. Acerte-o seguidamente e, quando puder, use novamente o MC para subir no lustre e girar o inimigo junto. Repita a operação até ele virar história. Volte ao mapa e siga pelo caminho antes ignorado.

## The Land Of Dragons

**32.** Depois da animação inicial, Mulan entra no grupo. Fique esperto, pois ela carrega o dragão e o bicho fica tenso quando há muita briga. Por isso, trate de matar os inimigos e pegar os símbolos de dragão que aparecem para baixar a adrenalina dele.

**33.** Quando você chegar ao

acampamento, fale com o capitão e, depois da conversa, volte a falar com ele. Existem três missões que ele vai lhe passar. São todas simples e o único objetivo é eliminar todos os inimigos.

**34.** Siga pelo caminho da ponte e destrua tudo que encontrar pelo caminho. Suba rumo às montanhas detonando as rochas que bloqueiam a passagem. Lá no alto você encontra a vila. Pegue o mapa e siga pela caverna do lado direito. Lá, você e Mulan enfrentarão dezenas de inimigos.

**35.** Saia e siga pelo caminho rumo às montanhas. No alto você deve enfrentar centenas de inimigos em um intervalo pequeno de tempo. Vença-os e volte à vila. Volte para o cenário da ponte e entre na porta que se abriu. Seu inimigo está na frente do palácio. Certifique-se de que Mulan está no seu grupo e enfrente-o.

### Inimigo - Shan Yu



Derrotar Shan Yu não é difícil. Use golpes combinados (última opção do menu principal), desvie dos seus ataques e fique atento para usar o MC. Ganhando a luta você conquista o Hidden Dragon. Após a vitória você vai automaticamente para o mapa mundial e volta para Hollow Bastion.

## Hollow Bastion

**36.** Ao chegar ao local, acompanhe a animação e fale com Donald. Ele está com o livro 100 Acre Wood, mas ele não está completo.

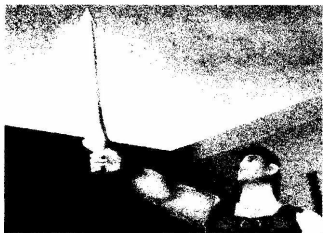
## 100 Acre Wood



**37.** Pegue o mapa e os itens, depois fale com Pooh. Após a conversa, você cairá do livro e verá seus amigos sendo atacados. Elimine os inimigos e volte para falar com Pooh.

**38.** Assim que terminar a conversa, você vai ganhar a Base Ball Charm. O objeto permite que você peça a ajuda de outros aliados nos momentos críticos, e o primeiro disponível é Chicken Little. De volta ao mapa, use a sua nave para seguir para o mundo mais baixo.

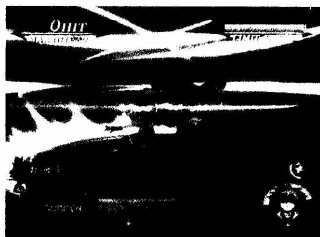
## Olympus Coliseum



**39.** Fale com a Megara e siga pelo caminho atrás do local onde ela está. Continue em frente e suba até encontrar um save point. Pegue o mapa nesse local. Siga e você encontrará Auron. Junto com ele também está Hades, um inimigo que você não pode atingir.

**40.** Solte alguns golpes e a tela vai mudar. Agora você está do lado de fora e Hades continua a segui-lo. Nem adianta tentar acertá-lo. Mate os companheiros dele e desça correndo, eliminando todos pelo caminho. Hades se mantém sempre na sua cola. Siga o caminho de volta até chegar ao inimigo que você vai ter que enfrentar.

## Inimigo - Cerberus



Trave a mira em uma das cabeças do bicho e mande dezenas de golpes nele. Cedo ou tarde Cerberus acaba o agarrando e vai ser preciso executar o MC na hora certa. Repita esse procedimento até ele cair e continue a bater usando apenas seus combos.

**41.** Siga pelo caminho da esquerda. Agora você está no Coliseu e Auron já não faz mais parte do grupo. Entre pela porta a sua frente. Você precisa fazer dois testes com o gordinho. É só

acertar dezenas de golpes seguidos nos vasos que aparecem. Feito isso volte e saia do coliseu e siga pelo portal verde.

**42.** Lá dentro você precisa eliminar cem soldados de água em um minuto e meio. Para facilitar sua vida, use o MC. Você vai adquirir a Olympus Stone. Entre na próxima sala, pegue o mapa e acione o dispositivo no meio do ambiente. No próximo local rola outra briga.

### Inimigo - Pete (1)



Esta luta é fácil. Acerte golpes em sequência com a ajuda de Hercules e, quando ele soltar pedras na sua cabeça, use o golpe combinado com o seu companheiro para que as pedras não o acertem. Quando o Bafo usar o campo de força, use o golpe correto (MC) para acertá-lo. Enquanto ele estiver caído, aproveite e acerte muitos combos nele. Após vencer mais esta luta, volte ao Coliseu para ajudar Hercules. Seu objetivo agora é acabar com as várias cabeças da Hidra.

### Inimigo - Hydra

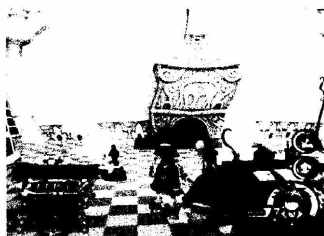
Para vencer a Hydra, trave a mira em uma de suas cabeças e acerte vários golpes. Quando possível, use o MC. Depois de um tempo, ela tira todas as

cabeças do chão. A estratégia continua a mesma, só que agora você pode utilizar um golpe combinado com Pegasus, o cavalo alado de Hercules. Enquanto estiver voando, acerte os golpes no momento certo e repita a operação até detoná-la. De volta ao mapa mundial, siga para o castelo da Disney.

## Disney Castle

**43.** Suba as escadas e entre na passagem. Você vai sair no jardim do castelo. Aqui a coisa começa a ficar feia, pois há muitos inimigos. Aproveite os baús em cima das estátuas de flores, entre na outra porta e siga pelo corredor. A porta no meio do corredor está encantada e você só pode voltar aqui mais tarde. Siga até a biblioteca.

**44.** Pegue novas páginas do livro do Pooh no baú, depois salve o jogo e fale com a Minnie. Saia pela porta e leve a rainha em segurança até a porta ignorada anteriormente. Sempre que precisar chamar a rainha para ficar próxima a você, use o botão ▲.



**45.** Dentro do salão principal, seu objetivo é chegar até o trono do outro lado. Para repelir os inimigos, use o golpe combinado com a rainha. Basta chegar perto dela e apertar ▲. Ao chegar ao

local certo, uma cena mostrará uma nova passagem. Siga por ela.

**46.** Lá embaixo, salve o jogo e use o save para voltar ao mapa do mundo e ir à casa de Merlin. Ele volta ao castelo com você e abre um novo portal.

## Timeless River

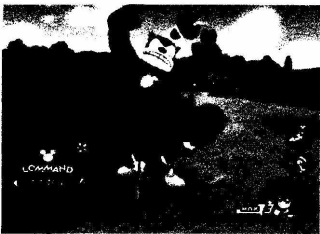


**47.** Assim que você entra, pegue os itens e salve o jogo. Siga pelo caminho do pier. Ao chegar lá, fale com Pete e enfrente-o de novo.

### Inimigo - Pete (2)

Acerte vários combos, e quando Pete correr em sua direção, use o MC. Repita a operação até ele cair de vez.

**48.** Agora existem quatro portais do lado de fora para você explorar. Entre em cada um deles e acabe com todos os



inimigos. Quando fizer isso no último, salve o jogo e siga pelo caminho do lado oposto do pier. Você enfrentará mais uma batalha com Pete.

### Inimigo - Pete (3)

Agora a luta fica um pouco mais complicada. Pete começa jogando vários objetos em você. Fique com o dedo no botão **▲** para jogá-los de volta. Quando o barco bater, suba no guincho do barco e arrebente a gaiola embaixo do inimigo. Quando ela explodir, a luta termina.

**49.** Após vencer Pete mais uma vez, saia. Você vai assistir a uma cena bizarra: dois Petes brigando entre si. É a última luta desta série. Mas fique atento, pois só há um alvo: trata-se do Pete que está usando roupas.

### Inimigo - Pete (4)



A batalha é longa. Abuse dos combos. Quando o segundo Pete estiver por perto, use o botão **▲** para acertar um golpe combinado. Você vai acompanhar mudanças de cenários, até, finalmente, ter a chance de finalizar o confronto.

## Olympus Coliseum

**51.** Siga para o portal que leva ao

mundo do crime e fale com o barqueiro. Ele perguntará se você deseja ou não entrar no campeonato. Escolha a opção da esquerda e enfrente dez rounds contra diversos inimigos. Quando terminar, pegue os itens, salve o jogo e volte para o mapa mundial.

## Port Royal



**52.** Pegue os itens do local, salve o jogo e siga pela escada do lado direito. Lá embaixo você vai ter de enfrentar alguns piratas. Evite o confronto no primeiro momento, já que você não pode acertá-los, mas quando a lua aparecer, aproveite e parta para a pancadaria.

**53.** Siga pelo caminho da cidade e pegue os itens que estão escondidos atrás da parede de barris. Volte com Jack Sparrow para a tela da primeira batalha e você vai ter a opção de entrar no navio. Converse com Will e escolha a segunda opção no mapa para ir à ilha.

**54.** Siga em frente. Lá embaixo há mais piratas. Enfrente-os. Ao conseguir o mapa, você voltará automaticamente. Fale com Will e escolha o ícone com a palavra Next. Uma série de batalhas o aguarda. Primeiro, elimine os piratas. A seguir, eles tentarão invadir seu navio. Aproxime-se dos canhões e aperte ▲.

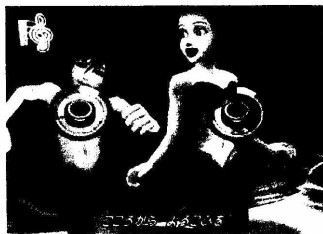
Se um dos piratas roubar seu tesouro, um ícone de moeda ficará sobre a cabeça dele e você terá um minuto para recuperar a grana. Ao vencer o confronto, salve o jogo e volte ao convés acompanhado de Jack.

**55.** Salve o seu barco jogando cinco barris com pólvora para fora da embarcação. Na ilha, salve o jogo. Desça e passe pelas cavernas acabando com os inimigos. No centro da caverna é hora de enfrentar o chefe.

### Inimigo - Barbossa

Comece localizando o pequeno ponto laranja. Siga até ele e acerte o inimigo que está segurando a lanterna. Isso vai iluminar todo o local. Acerte combos no pirata inimigo e, quando possível, use o MC rapidamente. Fique atento, pois alguns combos precisam de até três toques nos botões. Os golpes cooperativos entre Jack e Sora também são importantes. Use-os e repita a estratégia até eliminar Barbossa.

## Atlantica



**56.** Esta área não traz grandes dificuldades. Fale com o peixe amarelo e, em seguida, com o caranguejo. Ele vai lhe propor um minigame musical. Aperte

o botão ● na hora certa para conseguir um Excellent e pronto.

**57.** Fale novamente com o caranguejo e participe do concerto. Seu objetivo é encher a barra de notas musicais, mas ela só ganha uma nova nota a cada vez que você conseguir um Excellent ao apertar o botão. Seu trabalho aqui acaba por enquanto. Fora no mapa mundial, siga para a terra de Aladdin.

## Agrabah



**58.** Logo ao entrar no local você já encara uma briga, mas ela é interrompida no meio. Você ganhará um mapa. Aproveite para salvar o jogo. Saia da loja do comerciante e siga para o norte. Fale com Aladdin e ele vai entrar no seu grupo.

**59.** Volte à loja do comerciante e fale com ele. Os caminhos para o bazar



serão abertos. Entre em qualquer um deles e saia pelo portão de madeira. Caminhe pelo deserto até a caverna.

**60.** Veja a pedra suspensa no ar. Abu, o macaco de Aladdin, vai pegá-la, mas as estátuas do local vão tentar recuperá-la. Toda vez que uma onda de areia chegar perto dele, use ▲ para combinar o golpe. Quando o macaco chegar à estátua, a tarefa estará cumprida. Entre pela outra porta.

**61.** Agora, além de enfrentar vários inimigos, você tem dois minutos para descer com o tapete até chegar ao chão do cenário. Pegue o mapa, entre pela outra extremidade, acabe com todos os inimigos e se prepare para a batalha contra os deuses.

## Inimigos

### Volcano Lord e Blizzard Lord

Escolha um dos dois para ser sua primeira vítima e acerte-o até ele ficar em pedacinhos. Quando isso acontecer, corra e use um MC contra o outro inimigo para conseguir eliminar os dois rapidamente. Ao fim da luta você ganha o poder de invocar o Gênio. De volta ao mapa mundial, escolha o caminho que leva a Halloween Town.

## Halloween Town

**62.** Pegue os itens e fale com Jack Skellington. Você ganhará um mapa. Salve o jogo e siga pela porta. Continue em frente, rumo às árvores e analise a árvore que tem enfeites natalinos.

**63.** Do outro lado, acabe com todo mundo e entre na casa a sua frente. Pegue o mapa e saia pela outra porta. Do lado de fora, siga as pegadas no

chão e no alto da colina e saia pela árvore. No cemitério, continue em frente seguindo as pegadas que levam a um portão que antes estava trancado.

### Inimigo - Prison Keeper

Este é chato de derrotar. A melhor defesa aqui é o ataque. Não deixe ele o atacar nunca, parta para cima com tudo.



Quando ele começar com o ataque de bolas de fogo, esconda-se. Sempre que o inimigo ficar muito no alto, suba no morro no centro do cenário para acertá-lo lá mesmo. Quando tiver chance, use o MC. Após a batalha, volte à casa onde você encontrou o Papai Noel, salve e saia pela outra porta para enfrentar o chefe deste cenário.

### Inimigo - Oogie Boogie

Esta luta não é das mais difíceis. Seu inimigo fica no alto, dentro de uma caixa de vidro, e você em uma das três esteiras do cenário. Aperte **▲** para arremessar as caixas explosivas e, quando ele cair, golpeie-o sem piedade. Depois de alguns golpes ele vai voltar à caixa, mas ficará sobre outra esteira. Aproxime-se da ponta e aperte **▲** para mudar para outra esteira. Repita a estratégia de ataque para que o inimigo

literalmente estoure no ar.

## Atlantica

**64.** De volta à água, prepare-se para mais um minigame musical. Repita o procedimento que você fez no passo 57 e pronto. Volte ao mapa mundial e escolha Pride Land.

## Pride Land

**65.** Pegue os itens e o mapa, depois salve o jogo e siga em frente. Todo o cenário é repleto de itens. Siga para o lado superior do mapa. Perto da caverna algumas hienas irão expulsá-lo. Siga para o lado oposto até o final.

**66.** Depois da selva você encontra Simba. Pegue o mapa em um baú neste local e aproveite para coletar mais páginas para o livro do Pooh. Salve o jogo e volte para a floresta. Fale com Simba. Ele vai lhe dar um item e entrar para a sua turma. Faça todo o caminho de volta até encontrar a caverna onde você foi expulso e entre. Lá dentro você vai ter sua revanche contra as hienas.

### Inimigo - Hyena



Enfrente-as na raça, mas proteja sempre o seu amigo. Após a vitória, sua magia do fogo vai ser aprimorada. Siga subindo



pela caverna. Lá em cima você vai encontrar Simba em meio a uma batalha e, claro, você irá ajudá-lo.

### Inimigo - Scar

Ataque-o usando o seu golpe combinado com Simba, que é muito poderoso. Se Scar lhe agarrar, aperte **▲** no momento certo para escapar. Repita a operação até acabar com seu novo inimigo.

## Olympus Coliseum



**67.** Depois de vencer Scar, um novo campeonato estará disponível no mundo dos criminosos. Seu objetivo é eliminar centenas de inimigos em dez rounds, mas desta vez sozinho e com três minutos para resolver toda a encrenca.

## Twilight Town

**68.** Aqui a coisa é rápida, mas difícil. Siga até o centro da cidade e acabe com todos os inimigos. Quando terminar, pegue o troféu e saia rumo à estação de trem. Fale com os seus amigos e vá para Hollow Bastion.

## Hollow Bastion

**69.** Fale com Cloud e corra até a casa de Merlin. Ao entrar, fale com todos, depois saia e suba a escadaria do lado

esquerdo. Você encontrará Yuna, Rikku e Paine. Siga e passe pelo portão.

**70.** Pegue o skate e passe rasgando pelo corredor. Pegue o mapa e siga em frente. Fale com Leon e use o computador deste local.

## Space Paranoids

**71.** Passe pela porta. Tron vai se unir ao seu grupo. Pegue o mapa. Entre na sala da esquerda e mexa na máquina. Você precisa achar a caixa vermelha antes que o tempo acabe. Volte e mexa no computador. Entre novamente na sala para enfrentar um desafio em cima de uma moto. Na primeira missão, você precisa acabar com cinco inimigos. Já na segunda, seu objetivo é fugir e chegar ao final do local.

**72.** Tron vai se juntar a sua equipe novamente. Siga em frente e você vai encontrar uma central de computadores. Elimine os inimigos. Sempre que o computador superaquecer você deve usar o botão **▲**. Faça isso três vezes em frente aos símbolos vermelhos, depois saia desta sala e siga para o lado oposto para encarar outro chefe.

### Inimigo - Dangerous Program

Acerte vários golpes no inimigo. Sempre



que possível, use o golpe combinado com Tron. Depois que acabar com o superaquecimento, aproxime-se e use o botão ▲, mas fique atento aos contra-golpes com lasers do inimigo. Após a luta, volte para o computador.

## Hollow Bastion

**73.** Mexa novamente no computador para que Mickey apareça, depois salve o jogo e siga pelo longo corredor. Você vai ter que enfrentar mais um chefe.

### Inimigo - Demyx



Esse sem dúvida é o cara mais chato que apareceu até agora na aventura. Primeiro repita o que você fez na última batalha com esse cara, lá no passo 42, e abuse dos MCs para acabar com todos os inimigos de água antes que o tempo se esgote. A seguir, parta para cima de Demyx. Cuidado com os golpes dele e, sempre que tiver a oportunidade, use o MC. Fique atento, pois quando a tela escurecer, mais inimigos de água aparecerão. Seja rápido, pois se você não conseguir eliminá-los em dez segundos, a luta já era.

**74.** Siga pelo único caminho disponível. De tempos em tempos você precisará

parar e enfrentar inimigos com a ajuda de diversos companheiros. Salve o jogo, pegue outra página do livro do Pooh e siga em frente para uma longa, mas divertida batalha.

### Inimigos - 1000 Heartless



Mais simples impossível. Acerte tudo que se mover. Use os movimentos combinados para acabar com todos rapidamente. Pode parecer difícil, mas além de simples esta luta é boa para evoluir alguns níveis com facilidade.

## Atlantica

**75.** Hora de outro minigame. Desta vez fale com o peixe amarelo. Ele vai perguntar se você deseja participar. Escolha a segunda opção para confirmar. A idéia e a mesma: basta executar o comando no momento certo.



Faça pelo menos cinco movimentos de nível Excellent e pronto.

## The Land Of Dragons



**76.** Mulan volta a se unir ao seu grupo. Suba toda a colina. Lá em cima, para variar, há mais um inimigo à sua espera.

### Inimigo - Mysterious Man



Aqui você deve acertar o homem de capuz e desviar dos bichos voadores. Depois de um tempo golpeando, porém, a batalha acaba.

**77.** Após a luta, desça e volte rumo à vila. Passe por lá e corra até o castelo, pegando à esquerda no rio. Entre e acabe com mais inimigos. Siga até a sala, fale com o imperador e salve o jogo. Pegue mais uma página do livro de Pooh, saia do castelo e enfrente o chefe.

### Inimigo - Storm Rider

Você começa bem em cima do inimigo. Golpeie os chifres da besta e, quando possível, use o MC. O bicho ficará de cabeça para baixo. Caso você caia, aproveite os redemoinhos para voltar a montar o bicho. Repita a operação sempre e não se esqueça do golpe combinado com Mulan. Após vencer, volte para a casa do Merlin para explorar as páginas do livro do Pooh.

## 100 Acre Wood

**78.** Siga para a casa do porquinho para curtir outro minigame. Nele, você passeia em uma bexiga. Acerte as colméias e recolha o maior número possível de favos de mel.

**79.** Volte novamente ao livro. Desta vez, seu destino é a casa do coelho. O minigame é um verdadeiro tobogã. É preciso terminar o trajeto sem esbarrar ou ser atingido mais de dez vezes.

**80.** De volta ao livro, é hora de falar com o tigre, em frente à casa do canguru. Use a cama elástica e pule o mais alto possível, destruindo as bexigas.



**81.** A caverna do burro traz outro desafio. Agora é preciso encontrar Pooh na caverna, levando seus companheiros com você. Fuja das abelhas.

## Beast's Castle

**82.** Fale com a Fera e siga para o seu quarto (vá para a esquerda no alto da escada). Fale novamente com a Fera e pegue o mapa no baú. Volte ao corredor de entrada e acabe com todos na sala. Após a animação, rola mais uma luta.

### Inimigo - Xaldin



Prepare-se para perder um bom tempo nessa batalha. O cara é muito apelão. Acerte combos no safado e, sempre que possível, use o movimento combinado com a Fera. Quando o inimigo soltar as lanças, afaste-se, e quando ele sair voando, fique preparado para desviar de um redemoinho de vento. Mantenha a estratégia de ataque até derrotá-lo. Aqui, se você morrer, ainda resta a opção de vencer com Mickey, que tem combos muito poderosos.

## Port Royal

**83.** Acabe com os piratas e embarque no navio. Siga para o local indicado no mapa. Ao desembarcar, acabe com todos para ganhar a primeira moeda amaldiçoada e voltar automaticamente para o navio. Desembarque novamente no mesmo lugar e pegue mais duas moedas que estão com os inimigos que

têm o símbolo na cabeça.

**84.** Volte para a ilha no meio do mapa e pegue a última das moedas. Salve o jogo e volte ao porto inicial para a batalha com o chefe.

### Inimigo - Grim Reaper

Logo de cara o seu inimigo rouba parte do tesouro que está no centro do cenário. Acerte vários combos até que ele fique mais fraco. Quando isso acontecer, as moedas começarão a cair no chão. Recolha-as e coloque-as de volta no baú. Assim que todo o tesouro estiver de volta ao seu lugar você consegue acertar realmente o inimigo. Seja rápido, pois ele vai tentar pegar mais moedas e, então, você vai ser obrigado a repetir todo o procedimento.

## Atlantica



**85.** O minigame musical voltou com uma pequena variação das canções que você já enfrentou. Seu objetivo é acertar os comandos e manter a barra que fica na lateral direita da tela no nível amarelo. Após cumprir a tarefa, siga até o Coliseu.

## Olympus Coliseum

**86.** Fale com o monstinho vermelho e escolha a opção de baixo para entrar em

um novo campeonato. Enfrente duas lutas seguidas e siga ao portão azul. Depois de escutar o plano, volte e fale com Auron. Ele vai seguir em um barco.

**87.** Você precisa falar com Auron novamente, por isso, siga pelo portão verde. Passe pelo lago. Do outro lado você encontra o personagem novamente. Ele vai se unir ao seu grupo para vocês encararem outra briga.

### Inimigo - Hades



Não tente acertar Hades em hipótese alguma quando ele estiver em chamas. Depois de alguns combos, Hercules entra na briga. Ele vai criar algumas esferas para ajudá-lo e você deve jogá-las em direção ao inimigo. Sempre que uma chuva de lava começar a cair, corra para perto de Hercules e use o golpe combinado. Isso cria um escudo. Repita a estratégia até derrotar o vilão.

### Agrabah

**88.** Saia pelo portão de madeira e siga rumo ao deserto. Depois da animação, continue em frente até conquistar o tapete. Persiga Jafar e acerte-o algumas vezes, depois vá até o alto da torre onde o inimigo o espera. Acabe com alguns de seus aliados.

**89.** Você precisa encontrar e ativar três interruptores. O painel da torre mostra a exata localização de cada um. Use o poder do fogo para acionar a chave que está escondida sob a plataforma e use o poder do trovão na que fica escondida no alto da torre. Para ativar o último interruptor, oculto no beco, perto do chão, use o poder do gelo.



**90.** Assim que a porta for aberta, você terá exatos 30 segundos para entrar. Pegue o mapa e salve o jogo. Não se esqueça de pegar também a página final do livro do Pooh. Você irá participar de uma perseguição no tapete voador. Aproveite para matar inimigos e acumular experiência, já que eles morrem com um golpe. Salve o jogo novamente e entre no palácio para enfrentar o Jafar.

### Inimigo - Jafar



Este é muito fácil de derrotar. É só acertar vários combos na cabeça dele e desviar sempre dos poderes de fogo que ele solta. Quando o tempo mudar e tudo ficar escuro, desvie das pedras e quando o céu clarear, ataque. Após derrotá-lo, volte à casa de Merlin para explorar a última página do livro do Pooh.

## 100 Acre Wood

**91.** Mais simples impossível. O guloso do Pooh está com o pote de mel preso na sua cabeça. Assim que o tempo começar a rolar, você deve apertar ▲ para ajudar o pobre urso.

## Halloween Town

**92.** Saia pela porta que leva à fábrica, suba até o segundo andar e enfrente os três pestinhas Lock, Shock e Barrel. Acerte vários combos neles e, quando os inimigos estiverem na estrelinha, jogue uma caixa em cima deles.

**93.** Volte até a primeira parte deste mundo, passando pelo cemitério. Você vai encontrar inimigos que estão com os presentes do Papai Noel. Acerte-os e recupere os pacotes. Quando estiver com os quatro, volte até a casa do Papai Noel. Suba até a fábrica e converse com o operário. Você tem que enfrentar um minigame. Acerte cem caixas com os ursinhos. Volte para a casa, salve o jogo e fale com o bom velhinho.

### Inimigo - Test Object

Sem segredos: basta golpear sem dó. Depois, siga para a Pride Land.

## Pride Land

**94.** Suba até o alto da montanha e fale

com Simba. Ele vai se juntar ao grupo mais uma vez. Volte e siga pelo caminho da esquerda. Entre na caverna e fale com Rafiki, depois siga para a esquerda e passe pelo enorme lugar deserto. Siga para o caminho do canto inferior esquerdo da tela.

### Inimigo - Hyenas



O difícil não é matar as danadas, e sim chegar perto delas. É preciso correr. Sempre que conseguir se aproximar, não perca tempo e mande um golpe combinado com Simba para cima delas. Após a batalha, volte à tela do deserto e prepare-se para a batalha.

### Inimigo - Ground Shaker

Apesar do tamanho, este inimigo não é difícil. Desvie de suas patadas com ▲, depois use o golpe combinado com Simba. A seguir, acerte os olhos do gigante para derrubá-lo. Quando o inimigo vacilar, aproveite para subir usando novamente o botão ▲ e acerte o monstro em cima da estrutura.

## Atlantica

**95.** Outro minigame musical. Desta vez você precisa fazer a barra roxa no alto da tela ficar abaixo da metade.

## Hollow Bastion

**96.** Você precisa refazer o caminho até chegar ao computador. Antes de usá-lo, porém, vá para a próxima sala e pegue o item no baú, depois volte.

## Space Paranoids



**97.** Verifique o computador nesta sala. Escolha a segunda opção novamente. Corra para o alto do mapa, siga em frente e verifique outro computador. Você vai enfrentar mais um chefe.

### Inimigo - Sark, MCP

Na primeira parte da batalha tudo o que você deve fazer é acertar Sark com vários combos. Quando ele cair, ele vai dobrar de tamanho. Agora acerte suas pernas para que ele caia de joelhos. Desta vez o alvo é a cabeça. Ele vai começar a cair e a travar. É hora de acertar as paredes que protegem o computador central. Quando você conseguir enxergá-lo, use o MC. Repita a operação até destruir tudo, depois volte a Twilight Town. Como o caminho está fechado, você precisará usar a sua nave.

## Twilight Town

**98.** Saia da estação de trem e volte para a praça do bonde. Siga até passar pela

floresta e chegar à mansão. Logo no portão você já tem de enfrentar uma batalha com vários inimigos, mas conta com a ajuda de Mickey.

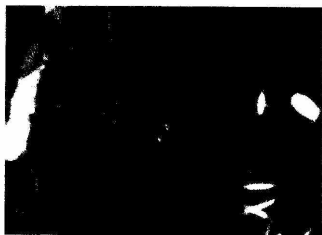
**99.** Dentro da mansão, suba a escada da esquerda e entre pela porta deste mesmo lado. A seguir, salve e corra em direção à porta do lado oposto. Entre.

**100.** Na biblioteca, entre pela porta no andar de baixo, fale com o seu amigo. Escolha a opção do meio para ativar o portal e entre. O próximo portal o leva para o mundo da escuridão. Entre e acabe com os inimigos na viagem.

## The World That Never Was

**101.** Depois das cenas, salve o jogo, pegue o mapa e entre na nave. Siga para a próxima sala. É nela que você vai encontrar o primeiro dos confrontos finais do jogo.

### Inimigo - Xigbar



Não é tão difícil de vencer, mas exige muita atenção. Logo que a luta começa, você tem de desviar dos ataques e abusar do MC para evitar os golpes da arma dele. Quando Xigbar cair, o desafio começa. Não fique no campo de alcance dele. Deixe para se aproximar apenas quando você puder usar uma das suas



transformações. Quando a tela ficar pequena e o cara no centro, averigue se sua energia está cheia, pois o ataque vai ser pesado. Quando voltar tudo ao normal, continue o ataque até vencê-lo, depois siga em frente e até encontrar um portal azul. Salve e entre.

### Inimigo - Luxord



Este cara tem o poder de transformá-lo em objetos. Logo de cara ele o deixa com o formato de um dado. A melhor coisa a fazer é fugir dos ataques e esperar sua barra de drive zerar para que você volte ao normal. De volta ao controle, utilize combos e MCs sempre que possível. Quando Luxord o transformar em cartas de baralho, a melhor coisa a fazer é esperar tudo voltar ao normal de novo. Além de se preocupar com a sua energia, você precisa zerar a barra do oponente antes que a sua acabe. Após a luta, volte à sala principal, salve o jogo e siga para o novo portal, mais ao fundo da tela.

### Inimigo - Saix

Esta batalha é demorada, mas se você pegar o jeito não terá problemas. O cara é muito apelão e vive pulando e dando vários golpes seguidos, porém, cada um

dos ataques deixa uma espécie de machado no chão. Aproveite e use o MC perto dos machados para deslizar sobre eles. Ao chegar perto do chefe, use novamente o MC para atacá-lo. Repita esta sequência sempre recuperando a sua energia. A luta é longa, mas a estratégia funciona. A seguir, salve e siga para a porta principal ao fundo, que foi liberada. Após as plataformas invisíveis, rolará outra batalha.

### Inimigo - Xemnas (1)

Logo de cara Xemnas o prende dentro de um campo de força que absorve a sua energia. Corra, suba em frente ao prédio e use o MC para se livrar disso. Suba correndo pelo prédio e, no alto, use mais uma vez o MC, depois volte para baixo, acerte combos no chefão e fique atento, pois tudo vai se repetir. Não se esqueça de salvar o jogo, pois este é o seu último save antes da batalha final.

**102.** Corra em direção ao grande portão e escolha a segunda opção do menu para entrar. Use os MC para desviar das pedras e escalar. Quando chegar em frente ao portão com uma pedra branca, acerte vários golpes na rocha. Elimine os inimigos e volte ao portão até ele abrir.

### Inimigo - Xemnas (2)

Acerte combos no monstro em cima do trono e fique atento aos contra-ataques com a espada. Sempre que sua energia estiver no fim, fique no canto e deixe Riku lutar. Quando a batalha mudar de campo, você irá parar no meio do espaço. Use o botão ■ para mandar bala no monstro. Após destruir todas as

partes da criatura, você ficará suspenso no ar. Pule de vez em quando para não perder a altura. Ao chegar a uma das pedras, use o MC para jogá-la na nave. Isso vai abrir uma passagem. Entre e continue a luta. Desta vez há lasers tentando atingi-lo. Para recuperar sua magia, pule e fique suspenso no ar até tudo se normalizar.

### Inimigo - Xemnas (3)



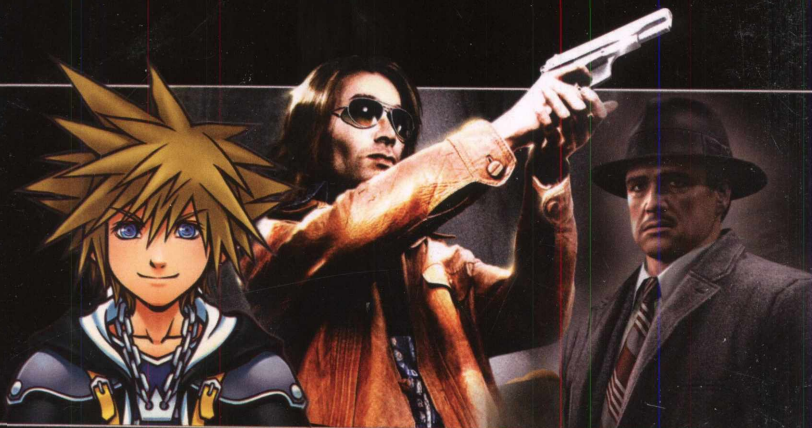
Este local estranho é o cenário do confronto final. Abuse dos MC para desviar dos ataques do inimigo logo no começo e, quando estiver no "chão" do lugar, use seu MC com Riku. Se bem executado, o movimento permite acertar 150 hits no inimigo. Fuja até que sua barra encha novamente e continue usando o MC para maximizar os danos. Quando a energia do adversário ficar baixa, ele pegará Sora. No controle de Riku, aperte **■** para tirar o clone de Xemnas do caminho, corra e use o MC para libertar o guerreiro. Ao ser transportado para o portal dimensional, você sofrerá um imenso ataque de laser. Desvie utilizando o MC. De volta ao cenário inicial, realize o último golpe combinado com Riku. Pronto. Agora é só assistir à belíssima animação final.





# **GAMEMASTER** **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista  
**GAMEMASTER** edição Nº 16.  
*Não pode ser vendido separadamente*



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