

# #24 GAME MASTER GUIA COMPLETO

## Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

- Manha para adquirir facilmente todas as esferas do dragão
- Fusões especiais para habilitar personagens e itens secretos



EDITORA  
★ ★ ★  
20 Anos  
★ ★ ★  
EUROPA

## Gears of War

- Roteiro completo para terminar o modo principal
- Dicas para se dar bem jogando sozinho ou acompanhado





**Fuja do Carekinha Japonês,  
Pé no Habbo e Sorte no Tele?**



**Só no Habbo você  
cria seus próprios jogos.**

**HABBO™**

**habbo.com.br**

por Daniel Facciola e Humberto Martínez

GUIA DE DETONADOS

# Gears of War



Revista  
**GAMEMASTER**



# Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 2

## EXPEDIENTE

# Revista GAMEMASTER



**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: araujo@europanet.com.br  
**Diretor Adjunto:** Mário Fittipaldi

**Editor:** Felipe Azevedo  
**Redatores:** 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:** Marianna Russo

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

**Propaganda:** Leticia Nunes

**Publicidade São Paulo**  
E-mail: publicidade@europanet.com.br  
**Gerentes Comerciais**

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Mauricio 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 Ianez.  
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097  
**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

**Publicidade - Outros Estados**  
**Rio de Janeiro:** (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação  
**Brasília:** (0xx61) 3326-0205 – New Business  
**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia  
**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 (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  
**E-mail:** atendimento@europanet.com.br

**Administração**  
**Gerente:** Cecília 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 Chignaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC- Instituto Verificador de Circulação**

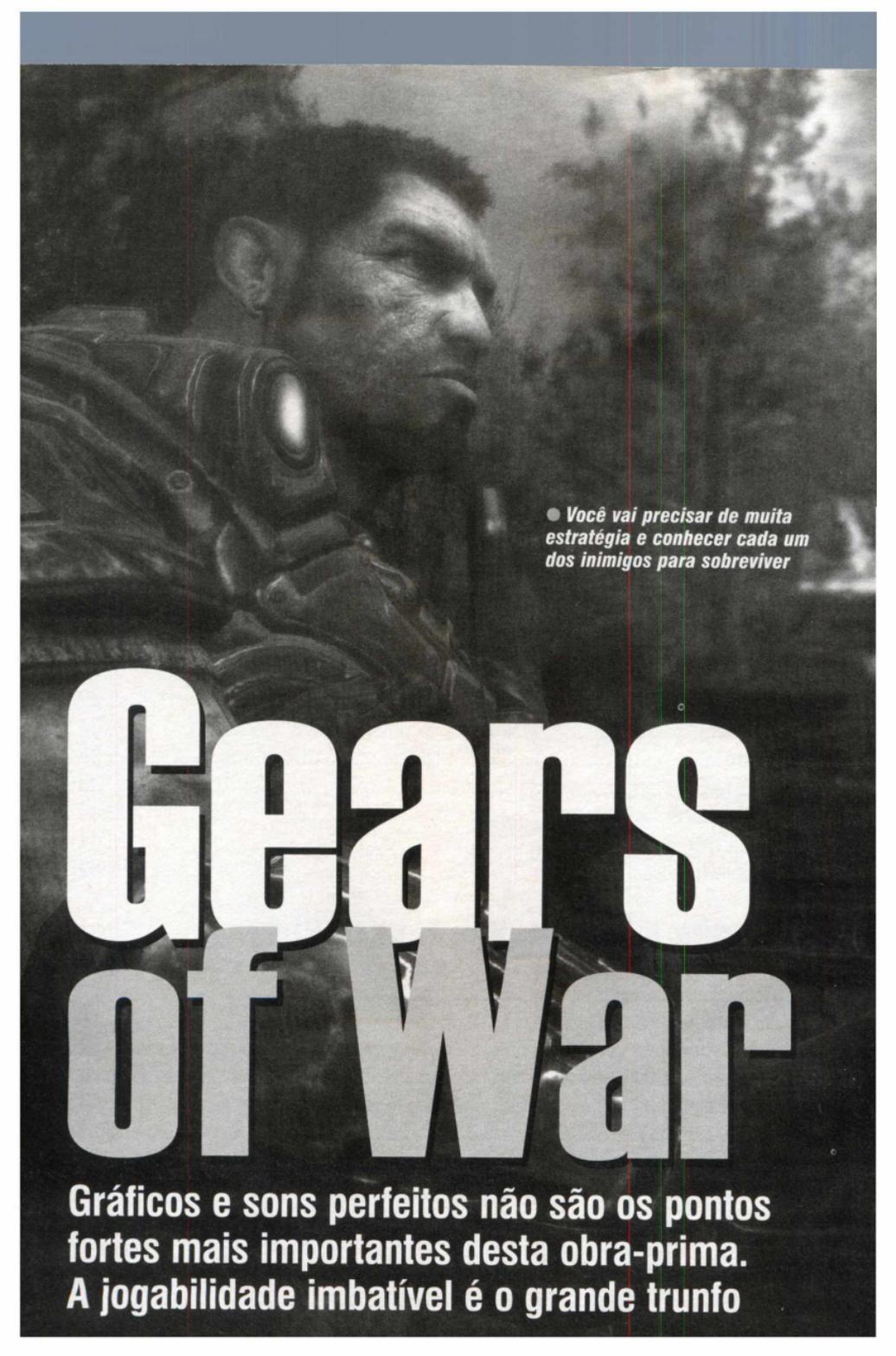
**Somos Filiação à ANER**  
**Associação Nacional dos**  
**Editores de Revistas**

## GEARS OF WAR

<b>Abertura</b> .....	<b>6</b>
<b>Tutorial</b> .....	<b>8</b>
Táticas .....	10
Armas .....	14
Inimigos .....	17
<b>Detonado</b> .....	<b>22</b>
Ato 1 .....	24
Ato 2 .....	27
Ato 3 .....	30
Ato 4 .....	32
Ato 5 .....	34
<b>Extras</b> .....	<b>36</b>
COG TAGs .....	38
Modo Insane .....	40
Multiplayer .....	41
Achievements .....	42

## DRAGON BALL BUDOKAI: TENKAICHI 2

<b>Abertura</b> .....	<b>46</b>
<b>Tutorial</b> .....	<b>48</b>
Modos de Jogo .....	50
Habilidades .....	51
As Esferas do Dragão .....	53
<b>Estratégia</b> .....	<b>54</b>
Fusões Especiais .....	56
Potaras Amarelas .....	57
Potaras Roxas .....	62
<b>Extras</b> .....	<b>66</b>
Esferas em Poucos Minutos .....	66
Kid Goku e Grandpa Gohan .....	66
Tempradas Secretas .....	66



● *Você vai precisar de muita estratégia e conhecer cada um dos inimigos para sobreviver*

# Gears of War

**Gráficos e sons perfeitos não são os pontos fortes mais importantes desta obra-prima. A jogabilidade imbatível é o grande trunfo**

**U**m ano após chegar às lojas, o X360 finalmente provou que está pronto para encarar qualquer parada. O motivo disso? A chegada de *Gears of War*, o game mais bonito da nova geração - ao menos até agora. Todos os detalhes visuais impressionam no jogo: efeitos de reflexo, relevo, iluminação, etc. Enfim, trata-se de um título que mostra o quão poderoso é o console da Microsoft em termos de qualidade visual.

Mas além dos gráficos, é bom deixar claro que o som é soberbo. A trilha é excelente, com músicas orquestradas que dão o clima perfeito para a jogatina. Isso sem contar os efeitos sonoros, que ficam no mesmo nível das megaproduções hollywoodianas. Obviamente, só quem tem home theater em casa poderá desfrutar o máximo desse quesito. Mas isso, que fique bem claro, não tira o mérito do jogo de forma alguma.

Felizmente, *Gears of War* não é mais um jogo que chama atenção apenas pelos gráficos e sons e animaiscos. A jogabilidade aproveita muito bem os recursos disponíveis e

exige pensamento, estratégia e, claro, muita habilidade. O sistema de controle, que privilegia o botão A como a principal forma de realizar ações, pode parecer um pouco difícil no começo, mas funciona perfeitamente assim que você se acostuma.

Quanto à diversão, não há do que reclamar. Após terminar o modo principal sozinho, você repete a dose jogando em modo cooperativo. Depois disso, ainda pode aproveitar o Versus para se reunir com os amigos na Xbox Live e desafiar outras equipes.

Se os parágrafos anteriores forem suficientes para deixá-lo com vontade de aproveitar 100% do jogo, sorria. Nas próximas páginas você encontra tudo sobre o game: dicas de sobrevivência, informações sobre armas e inimigos, estratégia para cada uma das fases e muito mais.

## FICHA TÉCNICA

**Plataforma:** X360

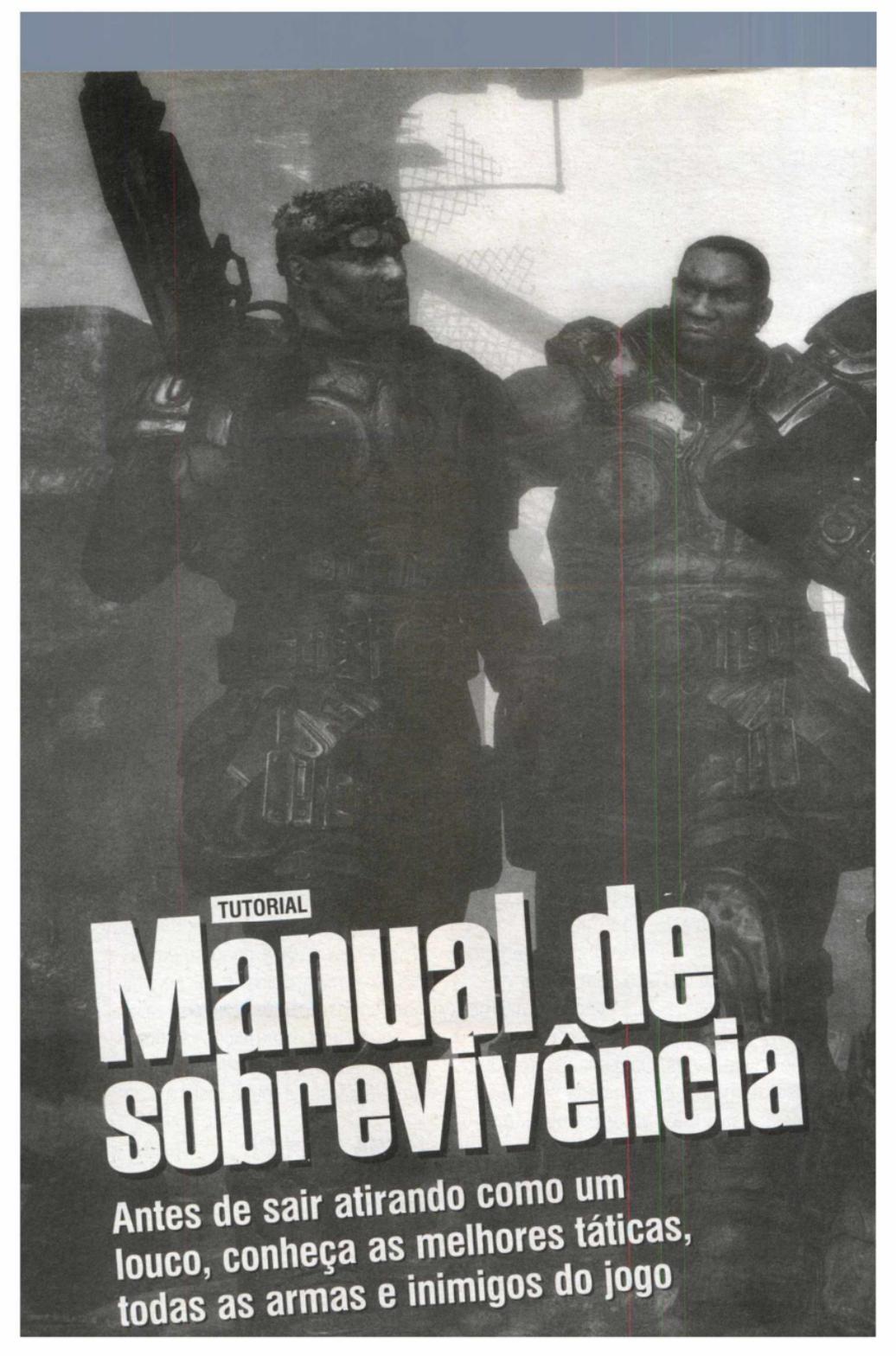
**Distribuidora:** Microsoft Game Studios

**Produtora:** Epic Games

**Tipo:** Ação

**Jogadores:** 1 a 2 (até 8 online)

**Nota Geral:** 10

A black and white photograph of two soldiers from the video game Gears of War. The soldier on the left is wearing a helmet with a night vision device and has a large rifle slung over his shoulder. The soldier on the right is wearing a tactical vest and has a handgun in his hand. They are standing in a dimly lit, industrial environment with a window in the background.

TUTORIAL

# Manual de sobrevivência

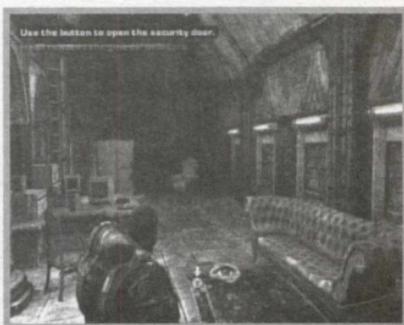
Antes de sair atirando como um louco, conheça as melhores táticas, todas as armas e inimigos do jogo



## TÁTICAS IMPORTANTES

**Na guerra, só os soldados bem treinados sobrevivem. Então, antes de partir para o combate, leia as dicas e saiba o que vale e o que não vale a pena fazer durante os confrontos que rolam durante o game.**

### Estude o cenário



Todos os cenários do jogo são construídos visando um combate estratégico, portanto, evite sair atirando como se fosse o Rambo. Dê uma boa olhada para todos os elementos ao seu redor, já que é possível se proteger atrás da maior parte deles usando o botão A.

Em áreas onde os inimigos surgem pela frente, do lado oposto do cenário, o melhor a fazer é se livrar de todos antes de avançar. Em cenários mais abertos, os ataques geralmente vêm de várias direções, o que exige que você se movimente com mais frequência para encontrar locais seguros para se proteger. Tome cuidado também com os inimigos que ficam em cima das construções, pois eles têm uma visão privilegiada e podem atingi-lo com mais facilidade. Outra agravante em áreas

abertas são os Emergence Holes, buracos que se abrem no chão e servem como portal de entrada para mais inimigos. Fique de olho na posição dos buracos para poder se proteger no melhor lugar possível.

Nas batalhas que acontecem em locais circulares, é muito fácil ser cercado por oponentes se você não for rápido o suficiente. Para evitar que isso aconteça, tente eliminar os inimigos de um dos flancos e, em seguida, posicione-se no local onde eles estavam. Por fim, há os lugares estreitos, que exigem combate rápido. Neles, o importante é não parar de se mover e dar preferência à arma Gnasher.

### Observe o inimigo

Além do cenário, você deve se preocupar com os inimigos. E motivo para isso não falta, já que a Inteligência Artificial realmente funciona em *Gears of War*: tente correr para cima deles e eles assumirão postura defensiva; avance sem cautela e os inimigos atacarão pelas costas; seja lento no mano-a-mano e acabará fatiado.

É importante manter uma boa movimentação e ficar boa parte do



tempo escondido. Os monstros costumam dar uma parada entre seus tiros, ou para esperarem a aparição do seu personagem ou para recarregarem as armas. Tente preparar a mira para quando eles aparecerem. Felizmente, seus inimigos costumam atacar sem parar e para saber onde se escondem, basta prestar atenção nos tiros deles.

Note que cada espécie também tem seu próprio estilo, de acordo com a arma que usa. Os de espingarda costumam avançar rapidamente, tentando ficar próximos de você. Inimigos com metralhadoras costumam se movimentar lateralmente e atiram sem parar, mesmo quando não estão vendo ninguém. Aqueles que usam Torque Bow costumam atirar menos e esperam oportunidades certas de atingir você. Em casos especiais, você encontra os Boomers. Apesar de atirarem pouco, os grandalhões não costumam errar e, por isso, além de se esconder é bom correr bastante para fugir das explosões. No caso deles, pulos laterais podem ser a solução.

## Proteja-se nos locais certos

Como já dito, é sempre bom saber onde

se esconder nos cenários. E aqui fica o reforço, saber usar os obstáculos a seu favor é muito importante. Alguns lugares são melhores e mais protegidos, como grandes paredes. Mas eles limitam suas possibilidades de tiro para a esquerda ou para a direita. Os muros e barreiras mais baixos costumam deixar um pedaço das suas costas descobertas, mas permitem que você atire cegamente, mire de qualquer ponto e, principalmente, proporcionam saídas rápidas para o campo de batalha, já que é possível saltar pela maioria deles. Você passará boa parte das batalhas atrás de obstáculos, então aprenda a usá-los sabiamente.

## Corra, Fenix, corra



Outro ponto importante do game é sua corrida. Normalmente, ela é pouco utilizada, mas pode livrar sua cara em vários momentos. Algumas vezes, os inimigos avançam para um pedaço do cenário inesperado e você precisa sair rapidamente. Mantenha o botão pressionado e seu personagem correrá abaixado, evitando boa parte dos tiros. Além disso, driblar inimigos pesados é uma boa idéia. Em algumas fases, é a

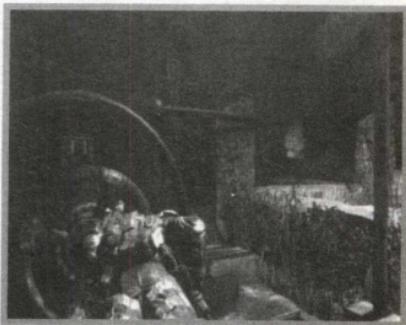


## TUTORIAL

única solução. Contra as Troikas, por exemplo, a corrida ajuda a atravessar de um obstáculo até o outro. Dessa maneira, você pode se movimentar até encontrar o lugar ideal para derrubar seu atirador.

No fim do game, com ações com o tempo limitado, a corrida se torna importante, principalmente quando usada para fugir de hordas de inimigos ou de um Berserker.

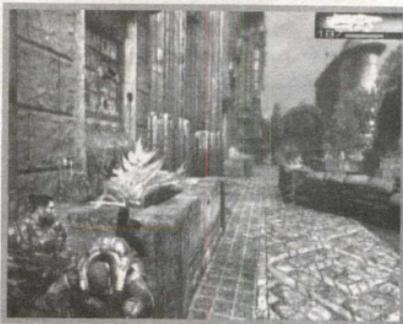
### A arte da esquivas



Uma habilidade que vai salvar sua pele muitas vezes é a esquivas. Com o botão A e o analógico esquerdo, seu personagem consegue dar saltos laterais e frontais. Além de servir para fugir de tiros, essa habilidade funciona muito bem na hora de escapar de granadas ou de flechadas. Contra os Berserkers, ela é indispensável. Quando ele correr para cima, uma esquivas seguida de corrida pode salvar sua vida muitas vezes. Os Boomers também costumam errar tiros em alvos que pulam de um lado para o outro. Para fechar, é uma ótima opção para saltar em direção a uma barreira mais próxima do inimigo, que pode estar em uma

Troika, pronto para atirar em alvos que mexem pouco.

### Atire como se não houvesse amanhã



A principal habilidade do jogo é atirar. E, aqui, fica a mais importante lição: atirar bastante é tão importante quanto mirar, já que a munição não é escassa (nada de síndrome de *Resident Evil*, aqui). Algumas vezes, fogo cruzado atinge inimigos correndo, acerta alguém que sai do esconderijo para olhar ou simplesmente completa o serviço em alguém que já está ferido. Acertar bastante é mais importante do que mirar com cuidado, a não ser que você esteja usando armas que exigem maior precisão, como o Torque Bow ou o Longshot.

### Recarregamento ativo

Sempre que sua munição acaba, seu personagem começa o processo de recarregar. Repare na barra branca que aparece, com um indicador que passa de um lado para o outro, medindo o tempo que ele vai demorar para completar o processo. Repare que ela é sinalizada por duas marcas brancas. Se



you press the RB button at the right moment, when the indicator is at the top of the differentiated gauge, the reload time decreases. To do this perfectly, you need to press when the indicator is in the first section of the differentiated color.

### Tiro cego como forma de defesa e ataque



Hide behind walls and objects is a common habit that you will acquire while playing *Gears of War*. Behind small walls and barriers, your character can crouch. From there, you can try to aim and shoot, using LT. But this exposes your character and, depending on the crossfire, it's a very bad idea to do

this. Therefore, there is an option to shoot blind. For this, just press the right button.

Doing this, your character aims the weapon and shoots from above the obstacle. Of course, doing this does not have an aiming option and the maximum you will get are scattered shots. But, before giving up on this technique, think about the possibilities of shooting while an enemy advances in your direction or while monsters run from one side to the other in the vicinity of your battlefield. The tactic is especially effective against those adversaries with heavy weapons, like Boomers or the soldiers with Torque Bow.

For this, you can use a machine gun like the Lancer, with long and more effective shots. Another good idea is to try with the Boomshot, since its explosive potential is high and can finish everything in the vicinity. If you are sure you will hit the enemy on the other side, a shotgun shot is very functional. Now, the more legal option is to use grenades. As they take time to aim and hit a good area, throwing them blindly "more or less" where the enemies are can work very well.

Besides this, generally a grenade causes panic among the adversaries, who start running desperately. At this time, grab any other weapon and rifle the world. The only negative point of this strategy is that the grenades finish quickly and can take a little

## TUTORIAL

até você encontrar reposição para elas (pelo menos, quando acostumar, seus tiros cegos serão "certeiros").

### Diferentes formas de matar



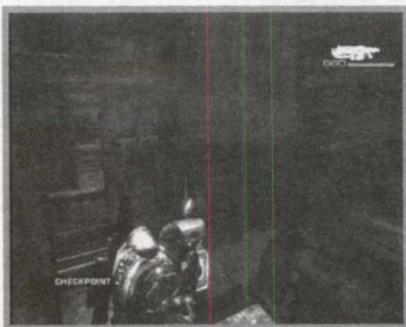
Matar de forma criativa é um bom jeito de descontrair e aliviar a tensão da guerra. Além da serra-elétrica, existem diversas maneiras de finalizar um inimigo. Para testá-las, derrube seu rival atirando em lugares não-vitais, como a perna, por exemplo. De perto, é possível usar granadas, chutes, pancadas com a arma (praticamente todos os movimentos do seu personagem acabam com seu inimigo de um jeito cruel). Vale a pena tentar, principalmente para ver aquele inimigo chato sendo executado sem dó.

## ARMAS

**Durante o jogo, seu personagem carrega quatro armas simultaneamente. Duas de grande porte, que podem ser trocadas em tempo real por outras encontradas no cenário. A outra dupla consiste em uma pistola e granadas. Para alternar entre elas, você usa o direcional**

**equilibrada, o ideal é jogar com seu equipamento preferido. Para uma ou outra situação, é claro, existem acessórios mais recomendados.**

### Lancer



Provavelmente é a arma mais famosa de *Gears of War*. Ela funciona perfeitamente para a maior parte do jogo. Por isso, sempre tenha uma em mãos para não se dar mal durante os combates. A grande metralhadora é rápida e ainda conta com uma serra-elétrica acoplada, ideal para combates de curta distância e mortes que fariam o maníaco da serra elétrica se sentir envergonhado.

A mira dela é excelente e funciona bem de curta e média distância. De longe, costuma errar alguns tiros. É uma ótima opção para disparos cegos, principalmente pela precisão e velocidade. Com o cartucho grande, rajadas longas são permitidas antes de você ter que parar para recarregar. Como nada é perfeito, sua força é abaixo de outras armas. Quanto à já citada serra-elétrica, ela é excelente para ataques rápidos e solitários. Se você chegar a algum inimigo por trás ou

pegá-lo desatento, é uma boa opção. Agora, se estiver cercado de inimigos, muito provavelmente, seu personagem será derrubado e fuzilado antes de conseguir cortar seu adversário. Então, pense bem antes de começar o seu açougue de Locusts. Vale lembrar que durante o jogo seus inimigos também usam esta arma. Por isso, é bom tomar cuidado para não acabar fatiado por um deles.

### Gnasher

A espingarda é um dos tipos de arma mais clássicos que existem. Assim como na maioria dos shooters, ela aparece em *Gears of War*. Mas não se anime: apesar da mira grande, quando usada em média ou em longa distância,

ela acerta tudo, menos a sua vítima. Pelo lado bom, em lugares pequenos, ela é excelente e derruba a maioria dos monstros com dois ou três disparos. Só que há um problema grave: o tempo de recarregamento é demorado quando comparado a outras armas.

### Torque Bow

Agora é a hora de conhecer uma das melhores armas para batalhas em campo e, também, uma das mais difíceis de dominar. O arco-e-flecha explosivo conhecido como Torque Bow tem uma mira estranha e o controle de tiro com o botão RT é bem particular. Você tem que segurar o botão por alguns segundos até o sinal vermelho aparecer e, só a partir deste momento,



## TUTORIAL

o poder devastador fica liberado. Caso atire antes disso, a flecha ainda explodirá mas não conseguirá perfurar nada. Se conseguir fincar a flecha em um inimigo, ele explodirá em poucos segundos.

Você pode também atirar flechas indiretamente em paredes, cantos ou qualquer outro lugar onde um inimigo está escondido. Dessa maneira, ele será atingido (e provavelmente morto) quando o projétil explodir. O único ponto negativo é o tempo de carregamento entre uma flecha e outra, o que exige planejamento na hora do tiro. Aqui também é importante dominar o recarregamento ativo, principalmente para lugares fechados. Pela baixa velocidade e frequência de tiros, esta não é uma

arma recomendada para tiroteios em lugares pequenos.

### Boomshot

Outra arma que não poderia faltar. O lançador de mísseis é a principal arma de um dos inimigos mais chatos do game, o Boomer. Vencê-lo é o único jeito de consegui-la. Outra coisa: não é o equipamento que vai ficar muito tempo em sua mão durante o game. Por isso, aproveite bastante enquanto estiver em sua posse, pois você vai ter muita diversão explodindo tudo o que é vivo.

Infelizmente, o sistema de mira é fraco e a precisão dos tiros, horrível. A arma exige algum treino para dominá-la e não é recomendada como uma solução. Fica como opção para grandes explosões em lugares distantes e



quando você está com boa cobertura. Se um projétil explodir perto do seu personagem, você também é danificado.

## Hammerburst

Assim como os humanos têm a metralhadora, os Locusts têm a dele. A arma aparece logo no tutorial do single player e é uma ótima opção, caso não tenha a Lancer na mão. O esquema de tiros dela é por rajadas, ao contrário de fogo direto. Por isso, não funciona muito bem em trocas de tiro e, por isso, perde em relação à arma dos humanos. Pelo lado bom, o seu poder é maior do que a outra metralhadora e causa mais dano em curto espaço de tempo, mesmo com as intermitências de tiros. É uma boa opção para quem gosta de ficar pouco tempo exposto.

## Longshot

Rifle de precisão muito útil. Com o poder de fogo bem alto, é ótimo para acabar rapidamente com inimigos que estão longe de você. Para ativar o zoom, mire com o botão LT e então pressione o direcional analógico direito como se fosse um botão. Infelizmente, seu cartucho só guarda um tiro por vez e a demora pra recarregar é longa. Por isso, treine bastante seus recarregamentos antes de começar sua carreira de atirador de elite.

## Hammer of Dawn

A arma mais estranha do jogo é, também, uma das mais legais. Infelizmente, é pouco aproveitada e aparece em raros momentos do game. Diferentemente do resto das armas,

com esta você não atira diretamente. Ao contrário, usando o RT, uma mira é fixada em algum lugar e depois de alguns segundos um raio de satélite rasga os céus e queima tudo o que estiver sinalizado.

É possível mirar em inimigos ou na área em volta dele. A arma aparece em batalhas contra Seeders e Berserkers. Se ficar com ela, pode usá-la para atravessar inimigos ou fechar rapidamente os buracos. É uma das melhores opções nas partes com luz solar, onde ela fica disponível.

## INIMIGOS

**Existem vários tipos de inimigos no game, cada um deles com suas peculiaridades, mas todos com o mesmo objetivo: acabar com a sua raça. Por isso, conhecê-los bem é essencial e a melhor coisa a se fazer antes de começar a guerra para valer.**

### Locust Grunt

É o monstro mais comum do jogo e o soldado mais baixo das tropas inimigas. Normalmente, ataca você em times, se organiza mal e usa a Hammershot ou a espingarda. Algumas vezes, aparece com Lancer e, bem raramente, usa rifles de atirador de elite. Costuma arremessar granadas, mas sua mira é péssima e dificilmente acerta em cheio (para a sua felicidade). Como é o mais fraco, poucos tiros são suficientes para derrubá-lo, a não ser que você esteja na dificuldade Insane. É bom se acostumar a enfrentar estes inimigos, já que do primeiro capítulo até o último chefe você

## TUTORIAL

vai encarar filas e batalhões deles. Para aumentar a emoção durante a jogatina, tente matá-los de forma criativa.

### Boomer

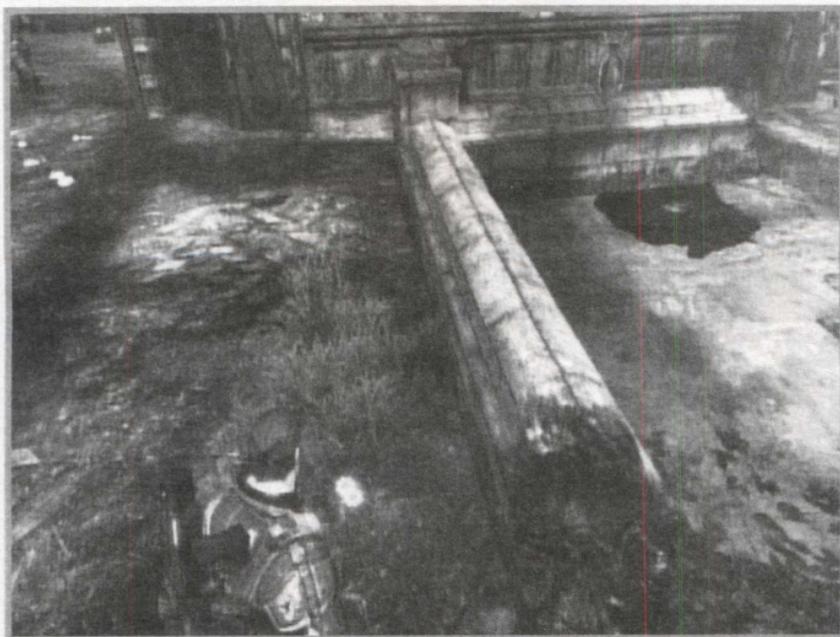
O grandalhão é uma versão maior, mais pesada, mais alta e mais feia do Locust. A arma dele também segue esse padrão e é conhecida como Boomshot. Com poucas palavras e muitos gritos, os monstregos anunciam sua chegada. Felizmente, quase sempre eles fazem o mesmo antes de atirar. Geralmente, já chegam atirando e, por isso, quando desconfiar da presença de um deles, prepare sua esquiva. Nem pense em usar sua serra-elétrica contra eles, os Boomers são imunes a qualquer tipo de ataque direto. Contra eles, a tática é usar o melhor tipo de arma disponível:

valem granadas ou tiros com Sniper, flechadas certeiras com Torque Bow ou, se o local permitir, lasers da Hammer of Dawn. A arma deles também é uma boa opção, caso você tenha alguma em mãos.

O truque é arrumar um lugar para ficar escondido e sair para atirar enquanto eles recarregam. Quando os monstros gritarem, anunciando mais um ataque, se esconda novamente. Algumas vezes, vale a pena sair correndo porque a explosão do míssel também causa dano. Como eles aparecem bastante e, algumas vezes em duplas, seja cuidadoso nos combates.

### Theron Guard

Se os Locusts e Boomers são os soldados comuns e de campo do



exército inimigo, os Thérons, provavelmente, são líderes deles. Os monstros, além de contarem com uma roupa estilosa, demoram muito mais para morrer e são bem mais perigosos.

Além de usarem as armas já citadas anteriormente, com exceção do Boomshot, eles usam o Torque Bow. Contra eles, as táticas normais funcionam, mas é necessário um cuidado extra com as flechadas explosivas, que podem atingir você direta ou indiretamente. Eles começam a aparecer no terceiro ato e são importantes, porque são fontes de Torque Bow e de munição para a arma.

### **Berserker**

Esse estranho Locust é do tamanho de um Boomer, cego e, dizem, é feminino. Para caçar você, usam o cheiro e o barulho. Por serem bem precisos, o truque para se dar bem é ser silencioso ou, quando passar perto deles, correr bastante. Vale lembrar que se um deles encostar em você, é morte na certa. Para facilitar a fuga, use bastante a esquiwa lateral.

Normalmente, são derrotados com a arma Hammer of Dawn ou alguma estratégia ligada ao cenário.

### **Wretches**

Esses quadrúpedes de uma espécie desconhecida lembram um pouco os Hunters de *Resident Evil*. Eles correm rapidamente, pulam bastante e andam pelos tetos ou por qualquer outro canto onde consigam grudar. Felizmente, são derrubados com uma pequena quantidade de tiros, cortes

rápidos (com a serra-elétrica) ou qualquer tiro de espingarda. Nos modos mais difíceis, tente usar somente a metralhadora já que eles são muito rápidos. Vale lembrar que, se você ficar cercado, dificilmente poderá escapar.

Existe outra espécie de Wretches, bem parecidos com os descritos acima. A grande diferença deste tipo de inimigo é que eles são completamente pretos, têm um estranho brilho no escuro e, o pior, explodem quando são mortos. Para enfrentá-los, use as mesmas táticas e tome cuidado para não matá-los perto de você, caso contrário a explosão pode causar um bom dano. No modo Insane, por exemplo, a explosão acaba direto com seu personagem. Felizmente, eles aparecem pouco no jogo e não são grande dor de cabeça.

### **Kryll**

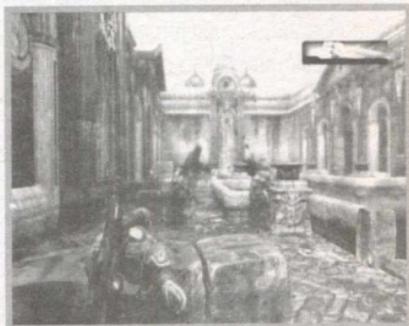
Esse tipo de criatura, que lembra muito um morcego, gosta de voar pela noite e só ataca em grupos. Durante a noite, ficam sobrevoando o céu esperando o momento certo para atacar. Por serem da escuridão, evitam de qualquer maneira lugares iluminados e esperam a presa passar para um ambiente mal iluminado antes devorá-la sem dó. A vítima não precisa ser humana, já que os monstros destroem os Locusts também, com exceção do General RAAM. Para matar essas criaturas das trevas, a única forma é usar um canhão ultravioleta especialmente criado para isso. Infelizmente, essa arma só aparece em uma missão do jogo e, no resto do tempo, você terá que se esconder na

## TUTORIAL

luz. Felizmente, os “morceguinhos” aparecem pouco durante a aventura.

### Seeders

Se você não entender o que é um Seeder, não se preocupe. Ninguém entende. Olhando de longe, eles são plantas vivas com quatro patas e potencial de canhão. De tempos em



tempos, lançam Nemacysts, bichos voadores que procuram inimigos e explodem logo que entram em contato com eles. Para se livrar deles, use armas normais e atire enquanto estão voando. De preferência, use metralhadores já que o dano causado pela explosão é bem grande e pode matar direto, principalmente na dificuldade Insane. Se muitos Seeders estiverem próximos, o sistema de comunicação do seu personagem começa a falhar de maneira inexplicada. Além disso, eles não são derrotados por armas comuns e o único jeito de colocá-los abaixo é usando a Hammer of Dawn. São inimigos raros e, se tomar muito cuidado, eles não causarão muita dor de cabeça.



## Reavers

Para continuar a série de bichos estranhos, os Reavers aparecem. Esses estranhos bichanos voadores são montados por Locusts comuns e Theron. Para alçar vôo, correm pelo chão até ganharem impulso o suficiente e, normalmente, carregam um ou dois inimigos. Para derrubá-los, nenhum segredo: use armas normais e atire sem parar. Se preferir, derrube o seu piloto e acabe rapidamente com o problema. Só aparecem perto do final do jogo e são um incômodo na última batalha.

## Corpsor

Apesar de aparecer diversas vezes no começo do jogo, o bicho gigante só

fica frente a frente com você uma vez na história inteira, perto do final do terceiro ato. A aparência dele parece a de um siri gigante e suas pernas são a principal arma. Ele não é dos desafios mais difíceis e fica extremamente vulnerável durante o ataque.

## General RAAM

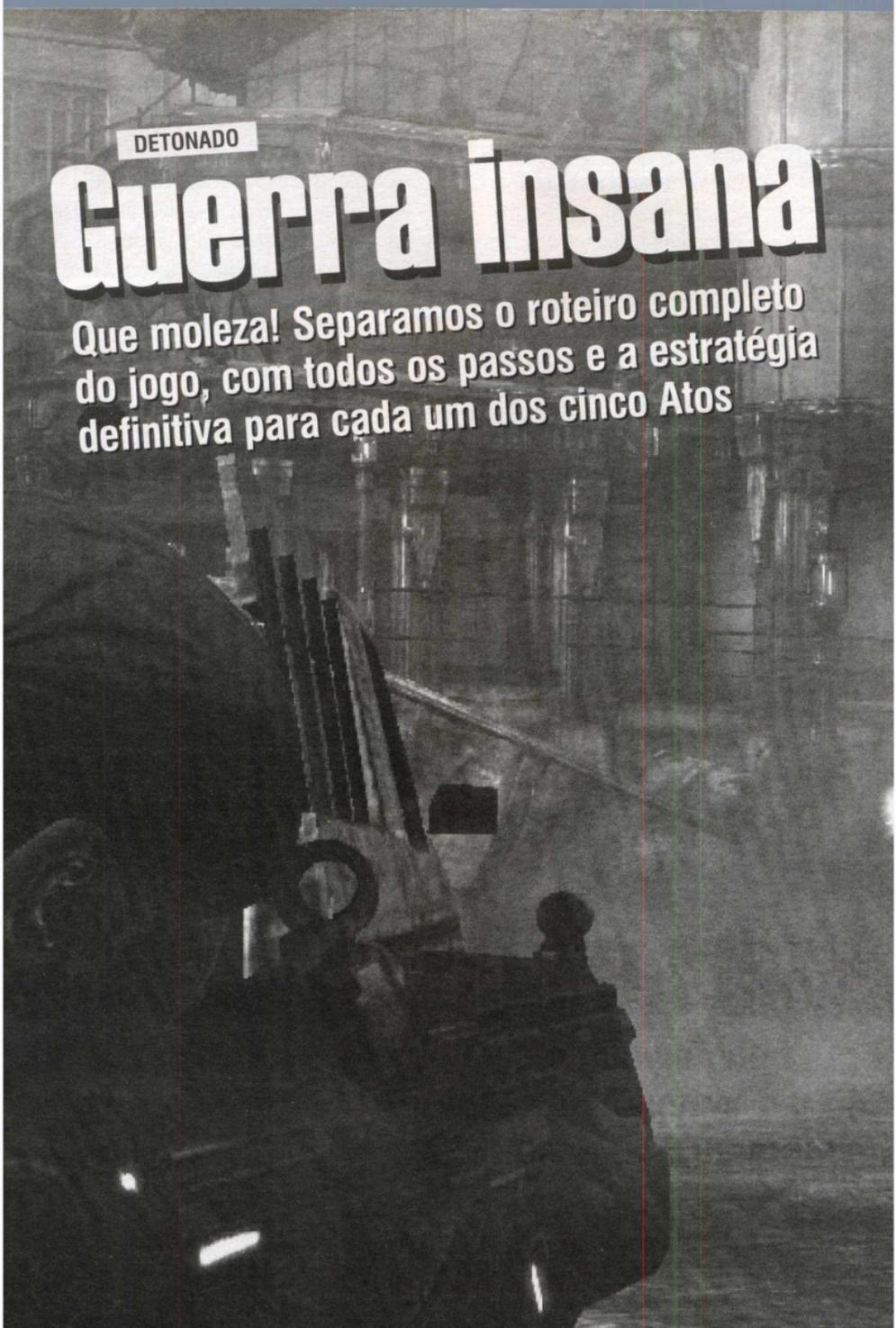
O líder das tropas inimigas é o que está no posto mais alto das forças de ocupação dos Locusts. É o chefe final e, por isso, não espere moleza ao enfrentá-lo. Pelo seu estilo de vestir e lutar, provavelmente foi um Theron antes de chegar ao cargo, principalmente pela sua habilidade no campo de batalha e sua estranha intimidade com os Krylls.



DETONADO

# Guerra insana

Que moleza! Separamos o roteiro completo do jogo, com todos os passos e a estratégia definitiva para cada um dos cinco Atos





## ATO 1: ASHES

### Jacinto Prison

Logo no começo, siga até a porta e responda ao seu amigo. Usando o LT, você vai para esquerda e direto ao combate. Com o RT, o herói segue para um treinamento. Use o botão da direita. Agora, no lado externo, aperte Y para focalizar a visão em um ponto de interesse. Fuja rapidamente para o início da fase para não ser atingido.



Após o bombardeio, segure LB para ver seu próximo objetivo e um indicador. Antes de subir, vá até o fim do jardim e pegue a primeira COG TAG. Agora, suba a escadaria. Na sala de cima, aperte o botão na mesa usando X. Este mesmo botão serve para pegar munição. Do lado de fora, atire nos dois carregadores de força. Para ajudar a localização, use Y. Na sala, aperte A para se esconder atrás de algum objeto do cenário. Agora, ande usando o analógico esquerdo e, quando possível, aperte A para realizar alguma ação especial.

Treinado, vá para o lado de fora e use sua nova técnica para pular sobre a barreira. Do outro lado, pegue a

munição. Na próxima ponte, esconda-se na parede e use LT para sair e mire no Locust. Depois de derrubá-lo, corra até a sala, aperte o botão e saia correndo usando o botão A. Dentro da cadeia, desça e pegue algumas granadas. Quando os inimigos aparecerem no salão, derrube-os usando elas.

Quando estiver pronto, desça. Ali, se aproxime da porta e arrume cobertura. Derrube todos os invasores e, antes de ir embora, vá até o fundo do salão e procure a segunda COG TAG perto da escadaria. Agora saia, suba a escada da esquerda rapidamente e pegue a COG TAG no local. Depois, se livre dos inimigos e vá embora junto do seu amigo.

### Trial by Fire



Suba a escadaria e siga até o jardim. Ali, mais alguns Locusts aparecem. Esconda-se rapidamente e tenha paciência para atirar sempre em segurança. Livre-se dos inimigos, pegue a quarta COG TAG no local. Continue em frente e pegue armamentos no chão. Se algum colega morrer, aproxime-se dele e aperte X para dar uma forcinha e

recolocá-lo no combate.

Na próxima parte, mais Locusts aparecem. Eles saem de um buraco no chão e, se quiser, você pode usar uma granada nesse local para facilitar seu serviço. Com a área limpa, pegue o equipamento disponível e continue em frente. Agora, mais alguns inimigos aparecem. Se quiser tentar um novo estilo de assassinato, vá escondido até eles, use algumas balas para imobilizar, aproxime-se deles e aperte B. Usando a serra-elétrica, você consegue eliminar adversários rapidamente. É uma boa idéia para quando você estiver próximo dos buracos. Continue pelo caminho, atravesse a ponte e entre no prédio.

Nesta área, dois buracos de Locusts aparecem. Vá com cautela e tente não trocar tiros muito próximo. Quando estiver pronto, procure a quinta COG TAG perto de um buraco inimigo (entre as plantas). Com ela em mãos, vá para o lado de fora, desça a escadaria e siga até o carro.

### Fish In a Barrel



Aqui, tente correr por fora do caminho principal (pela direita), para se dar bem. Vá eliminando os inimigos para abrir

caminho e chegar à fonte. Nela, procure a sexta COG TAG na parte da esquerda e prepare-se para outra batalha campal. Uma boa idéia é usar as granadas nos buracos e evitar ficar na parte central do lugar. No fim da batalha, continue pelo caminho.

### Fork in the Road



Agora, você pode ir pelo caminho da esquerda e passar por algumas salas ou, se preferir, escolher o da direita. Independentemente da decisão, logo você estará de volta com os amigos. Junto deles, há mais uma metralhadora para derrubar. Quando fizer isso, um buraco aparece. Acabe rapidamente com os Locusts. Se quiser, use a casa como proteção. Outra opção é aproveitar a metralhadora. De um jeito ou de outro, continue em frente.

### Knock It Out

Do lado de fora, corra para o canto esquerdo a partir da Van com o símbolo da caveira. Ali está o sétimo COG TAG. Com ele, procure cobertura e elimine rapidamente os inimigos. Para a metralhadora, use uma granada. Na parte interna, mais inimigos. Livre deles,

## DETONADO

seu grupo se reúne. Após isso, corra para a metralhadora disponível. Com ela, segure LT para mirar melhor. Quando a batalha externa acabar, mais inimigos aparecem na parte de dentro. Vá para lá e detone-os. Seu amigo abrirá a porta. Suba a escada e vá em direção aos gritos.

### Hammer



Vá até o lado externo e desça para ajudar o soldado Cole, que está lutando sozinho. Com ele, entre no prédio e suba. Jack abrirá a porta. Nela, siga à esquerda e agarre o oitavo COG TAG. Agora, siga para o lado contrário e, quando o robô se aproximar, alguns Wretches aparecerão. Seja rápido para matar todos, já que eles infestam o ambiente rapidamente. No próximo salão, pegue a Hammer of Dawn.

Do lado de fora, você experimenta a arma. Mire em um inimigo e segure o botão de tiro por alguns segundos até receber um sinal. Então, solte o botão e um ataque do céu derrubará seu adversário. Arma útil e econômica, pena que só funciona em lugares abertos. Acabe com os primeiros Locusts e, do outro lado da ponte, ataque o

monstro com sua nova arma. Para melhorar, mantenha RT pressionado para o laser durar mais tempo.

Do lado de dentro, atravesse outra sala. Aqui, mais um Seeder na parte central. De novo, a Hammer of Dawn é bem-vinda. Tome cuidado com os Wretches e Locusts que ocupam o local. Com a área limpa, desça e, no salão, mais uma pequena batalha. Após vencê-la, continue pelo corredor. Na próxima salinha, vá um pouco para a direita do corpo para encontrar o nono COG TAG. Com ele em mãos, passe pela porta. Agora, continue em frente.

### Wrath



Logo no começo, uma batalha e, do lado de fora, outro Seeder. Use mais uma vez a Hammer para acabar com ele. De volta ao lado de dentro, o grupo conversa e os Locusts abrem uma porta. Elimine-os e vá para o corredor. Mais à frente, você enxerga seus amigos em uma batalha. Siga em frente e logo mais novas batalhas entram em cena. No fim, uma metralhadora Troika. Novamente, a tática da granada é bem-vinda, use-a e dê a volta pelo lado. Quando se aproximar da metralhadora,

assuma o controle e destrua todos os Wretches que aparecerem no caminho.

Agora, siga seus amigos e, na parte inferior, outra batalha começa. No fim dela, ande até o outro lado e vá até o topo. Assuma o controle da Troika e mate todo mundo que puder. Quando acabar, uma cena começa.

## China Shop



No começo da fase, volte até a área onde seu companheiro morreu e pegue a COG TAG no corpo dele. Em seguida, caminhe com cuidado para não atrair o Berserker adiante. Quando ele aparecer, corra e se esconda rapidamente. Conseguindo isso, atraia-o para a porta e pule para desviar, usando o analógico esquerdo junto com o botão A. O grandalhão abrirá caminho para o seu personagem.

Antes da terceira porta, vá para a esquerda e pegue mais um COG TAG. Note que seu tempo é limitado, então não pense muito. Do lado de fora, corra pela esquerda e avance até o muro para encontrar a décima segunda COG TAG. Finalmente, arme sua Hammer of Dawn e, silenciosamente, queime seu adversário até ele cair.

## ATO 2: NIGHTFALL

### Tick Tick Boom

No começo da missão, você aprende a comandar a equipe. Pressione LB e use A para ordenar ataque, B para cessar fogo e Y para reagrupar. Ande até a opção de dois caminhos aparecer. Pela



esquerda, você enfrenta dois Boomers mano a mano e é bom usar algumas granadas. Os inimigos deixam cair a Rocket Launcher. Pela direita, você os enfrenta de cima.

Passe pelo corredor e espere um Locust abrir a porta. Elimine-o e siga em frente até descer. Agora, enfrente a batalha e reencontre seus amigos. Dentro da casa, vá até a porta que precisa ser aberta por um robô. Dali, ande até o galpão e procure o sofá, na parte inferior. Destrua-o para encontrar a décima terceira COG TAG. Finalmente, suba e passe pela porta.

### Grist

Do lado de fora, mais um Boomer com companheiros. Seja rápido com a metralhadora e com as granadas. Virando a esquina, mais inimigos. Atravesse o galpão e desça do outro

## DETONADO

lado. Antes de ir em frente, volte e pegue mais uma COG TAG, que fica embaixo da parte com escadas.

Siga em frente para mais combates e, quando chegar ao carro destruído, se esconda atrás dele. Empurre-o para ganhar posição e elimine o homem da metralhadora usando uma granada. Depois disso, acabe com os outros soldados e passe pelas vielas. Quando chegar ao portão, vá atrás das máquinas de jornal para conseguir o décimo quinto COG TAG. Aproxime-se do homem e passe pelo portão. Atravesse o acampamento e olhe bem para as pessoas que estão nele.

### Outpost

Basta avançar e escutar a conversa com Franklin. Depois disso, atravesse a casa.

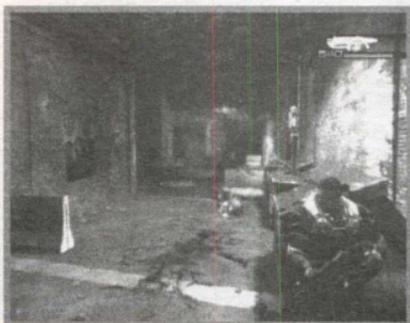
### Lethal Dusk



Do lado de fora, vença os inimigos na vila e desça a escadaria. Lá, enfrente mais Locusts e use a válvula para atravessar o rio. No meio do caminho, uma parada para enfrentar os monstros. Do outro lado, suba a escadaria e ande até o vilarejo, sempre

atacados, pegue os itens na cabana e siga em frente.

Atravesse a casa e enfrente os inimigos. Atirar nos botijões de gás é uma boa opção para acelerar o processo. Livre dos inimigos, siga até o fim da rua e olhe para a esquerda. Na cabana marcada com a caveira, exploda o botijão para ter luz e vá até lá para conseguir a décima sexta COG tag. Siga



em frente atirando em mais botijões para manter a estrada iluminada.

Na batalha contra a metralhadora, acenda o caminho, corra até lá perto e use uma granada. Depois disso, exploda o botijão no prédio e entre. Do outro lado, mais uma batalha e uma pilha de entulhos. Atravessando, você encontra um lugar com um carro pegando fogo. Esconda-se atrás dele e empurre-o com X para avançar em segurança.

Novamente, use granadas para liberar o chão e bons tiros para derrubar o homem na Troika superior. Com o caminho livre, entre no prédio e vá até o fim. Pelo buraco na parede, atire no botijão de gás. Saia e passe pela viela.

Atravesse o prédio e, do lado de fora, outro combate começa. Derrote os

em busca de botijões de gás. Do outro lado, a rua está completamente escura. Olhe para a esquerda e note que o décimo sétimo COG TAG está no chão. Não vá até ele agora, em vez disso entre no prédio e suba até o topo. Lá, use o holofote para acompanhar seu amigo enquanto ele atravessa. Quando ele completar, a rua acenderá. Mire o holofote no canto com o COG TAG. Desça, pegue o item e complete a sua travessia. No fim, mais um buraco. Continue em frente usando os botijões.

## Dark Labyrinth



Vá caminhando pela casa e corra em todas as partes escuras. Em outros momentos, espere a luz acender. Quando chegar ao quarto com um corpo, destrua o armário para abrir caminho. Mais à frente, alguns inimigos aparecem. Logo que sair da casa, pegue a COG TAG à esquerda do carro e atire no botijão no banco de trás dele. Empurre-o e desça correndo atrás para chegar em segurança.

## Powder Keg

Corra até a casa (olhe com Y para não perder a direção) e fale com o

homem. Depois disso, use a válvula para encher o tanque. Agora, corra para dentro da casa e pegue a munição. Alguns Locusts aparecem, seguidos de um Boomer. Seja rápido, caso contrário a casa será tomada. Depois de mais uma rodada de inimigos, saia e vá para o carro.

## Burnt Rubber

Para controlar o carro, use RT para acelerar e LT para breicar. O X serve para trocar entre piloto e arma. Quando os inimigos aparecerem, ilumine-os. Fique esperto, porque os inimigos costumam vir de trás e cercar o carro. Quando isso acontecer, acelere e, rapidamente, volte ao modo de tiro para eliminá-los enquanto eles não alcançam você.

## Last Stand



Inicialmente, corra para a esquerda e consiga cobertura. Concentre-se em matar os Locusts. Do lado externo, na ponte, existe munição. Ali também é um bom ponto para o combate, com a Troika. Quando acabar com todos, um buraco abre com três boomers. Corra até o ponto mais alto e preste atenção

## DETONADO

no barril que vai rolar. Dele, começa a vaziar combustível. Aproveite e atire nos botijões embaixo do barril gigante. Missão cumprida!

### ATO 3: BELLY OF THE BEAST

#### Downpour



Siga pela área chuvosa até a porta. Depois da tentativa inútil de abri-la, continue pelo caminho da direita. Contra os Wretches brilhantes, mantenha distância, pois eles explodem quando são abatidos. Do outro lado, na parte com pequenas construções, procure a escada que leva às docas de madeira. No fim dela está a COG TAG 19. Agora, volte e entre na segunda casa, ao norte. Acenda o gerador, volte para a primeira casa e suba no elevador. Atravesse pelo telhado e entre no local.

#### Evolution

Procure a porta com o botão verde que pode ser aberta. Passe por ela e avance até o laboratório devastado. Atrás de outra porta está um sobrevivente. Depois de falar com ele, siga pelos corredores, escute a conversa e

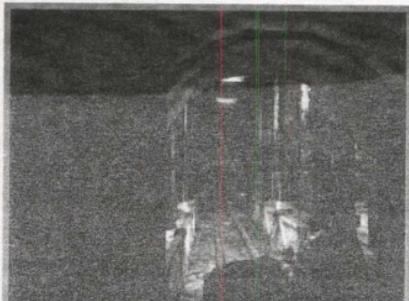
companheiros na parte de baixo e passe pela porta que abriu.

Quando você chegar ao lugar com as madeiras podres, ande com cuidado pela direita para encontrar a vigésima COG TAG. Se cair, corra rapidamente até a escada. Quando estiver pronto, volte e passe pelo outro caminho. Assim que terminar a travessia, use os botões no painel para abrir a porta. Siga até a mina abandonada. Arrume um canto e escolha a metralhadora para segurar os Wretches. Se preferir, fique na porta e acabe com todos em linha reta.

Livre deles, passe pelo corredor até chegar a uma sala. Use a válvula para abrir as portas e desça a escadaria. Reunido com seu grupo, use outra válvula e, na próxima seção, fique nos fundos para enfrentar os inimigos que aparecem. Avance até o final e tente abrir a porta. Um Boomer vai descer de elevador. Descarregue sua arma rapidamente e tome distância para desviar do tiro. Faça isso até derrotá-lo e passe pela porta que, finalmente, abriu.

#### Coalition Cargo

Desça até perto dos carrinhos e pegue



mais um COG TAG ao lado da escada. Na sala, acione o botão verde e, agora sim, entre no transporte. Atire em todos os inimigos e logo você chegará ao fim. Abra a porta e siga reto. Mais adiante, a porta parece bloqueada, mas logo é liberada. Passe por ela, siga até a sala central e enfrente os Boomers no local. Termine a descida.

### Darkest Before Dawn



Siga em frente e procure pela porta com a caveira. Na frente dela está o vigésimo segundo COG TAG. Depois de pegá-lo, volte e, se quiser, desça pelo caminho central para pegar munição. Finalmente, siga pela terceira estrada e alguns Wretches aparecerão. Livre deles, desça até escorregar na água. Na parte inferior, ande até os Locusts aparecerem. Livre deles, vá até o lado da escadaria da casa e pegue a próxima COG TAG.

Desça pela estrada e, quando puder, use Y para ver a coluna fraca. Atire nela bastante. Livre de ameaças, siga em frente e mais alguns Wretches aparecem em seu caminho. No fim, outro Boomer entra em cena. Contra este, atire bem de longe para manter sua chance de escapar dos

tiros. Ande mais um pouco e outra queda acontecerá.

Depois da pequena batalha, você pode escolher um dos dois caminhos. Se preferir o da esquerda, estimulará o combate frente a frente. O da direita é mais seguro e você terá uma visão melhor nos combates. Reunido com seu amigo, termine a descida. Quando o Corpser aparecer, vá para a direita e consiga mais munição e o vigésimo quarto COG TAG. Com ele em mãos, siga em frente.

### Angry Titan

Comece a andar e o Corpser vai aparecer. Não tente atirar agora. Espere as garras abrirem e, então, seu ponto fraco aparecerá. Atire sem dó na barriga e, quando o monstro gritar, acerte a boca dele. No fim do caminho, atire nos dois suportes da plataforma para acabar com ele. Reunido com sua equipe, vá embora.

### Tip of the Iceberg



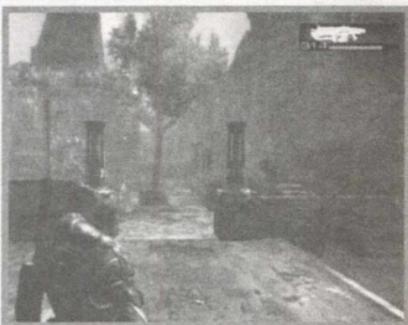
Pelo caminho, você encontrará um corpo com o Torque Bow. Esta arma atira de acordo com o tempo que você mantém RT pressionado. Ande até a

## DETONADO

estrutura principal e prepare-se para outra batalha. Mantenha-se escondido para evitar os tiros explosivos e descarregue suas armas. Se estiver com a Sniper, ative-a mirando e clicando com o botão do analógico direito. Com a área limpa, aperte o botão do elevador.

### ATO 4: THE LONG ROAD HOME

#### Campus Grinder



Logo no começo, corra pela direita e aproxime-se da casa com uma escada de cada lado. Ali está o próximo COG TAG. Vença a batalha no campo aberto. O importante aqui é ficar sempre com uma boa cobertura para não ser pego de surpresa. Depois da primeira leva, os Boomers aparecem. No fim da batalha, siga para o portão aberto. Agora, se você for pela esquerda terá mais combates mano a mano.

Pela direita, o tiroteio fica a longa distância. Independentemente do caminho, no fim você terá que usar a Hammer of Dawn para destruir um Seeder. Quando o buraco sob ele se abrir, use novamente a arma. Termine de

para abrir o portão. Saia pelo outro lado e passe por mais algumas salas. Desça e atravesse a rua. Surte outro prédio. Quando chegar à metralhadora, elimine o Locust do local e vá para o lado de fora. Atire nos botijões da parte de trás do carro e atravesse o portão aberto.

#### Bad to Worse

Pegue o COG TAG atrás de um carro queimado e ande até a porta. Jack começará a abrir a porta. Defenda-o até o fim do processo. Contra os Boomers, fique do lado contrário deles e use o pulo lateral para fugir. Quando terminar, entre no lugar e ande até o jardim. Pegue o Hammer of Dawn. No final, um Berserker aparece. Seja rápido e desvie



dele. Passe pela porta e continue seguindo em frente e desviando do monstro. Na última parte, atraia o monstro para as colunas que liberam o céu. Só assim sua arma poderá ser usada. Depois da luta, use a válvula para apagar o fogo e vá para o jardim.

#### Hazing

Atravesse para o segundo jardim e use seu Hammer of Dawn para matar

os buracos. Atravesse pela pequena sala e, no próximo local aberto, mais inimigos e um Boomer entram em cena. Livre dele, entre na casa. Corra até o pátio e detone mais inimigos. Tome muito cuidado para não avançar demais e acabar cercado, principalmente porque um Boomer aparece. Siga em frente.

### Close to Home



No jardim, mais uma luta recheada de inimigos. Não desça a escadaria antes de o combate terminar. Quando isso acontecer, passe pelo cemitério, que também está cheio de Locusts, e chegue à parte com a estátua. Ali, corra pela lateral e pegue as metralhadoras por trás. Continue em frente e abra o portão.

### Imaginary Place

Suba batalhando com os inimigos e, quando o Boomer aparecer, desça para ganhar campo de combate. Chegando à casa, suba para o segundo andar e enfrente os inimigos. No térreo, continue o combate e logo um Locust abrirá uma porta. Vença-o e passe pelo lugar. Na sala, outros soldados aparecem.

Livre deles, continue até o escritório. Feito isso, destrua a mesa para encontrar uma COG TAG embaixo. Agora, siga até a próxima parte e use a válvula. Desça e enfrente mais inimigos. Pelo porão, siga até a parte com água e barris.

### Entrenched

Procure a estante que pode ser examinada e chute-a com X. Novamente, Jack vem ajudar você. Proteja-o e passe pela porta aberta. Depois da cena, volte até a parte frontal da casa. O caminho de volta está cheio de inimigos, então ande com cautela. Chegando lá, vá para o segundo andar e encontre seus amigos. Agora, limpe o jardim e logo a casa será invadida. Use tudo o que tiver para derrubar o Boomer rapidamente. Livre dele, desça e passe pelo novo caminho e suba.

De cima, olhe para o jardim, atire na madeira que fica atrás da porta e acabe com os inimigos. Se preferir, use uma granada no buraco para facilitar. Atire no botijão ao lado da porta, desça e passe por ela. Do outro lado, você chega a um novo jardim



## DETONADO

com outros Boomers. Seja rápido com eles e corra até o APC, no fim do caminho.

### ATO 5: DESPERATION

#### Special Delivery

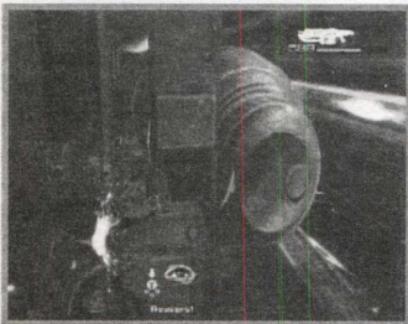
Logo no começo, os monstros aparecem. Seja rápido para conseguir cobertura contra os Snipers. Depois disso, vários buracos se abrem para complicar ainda mais sua vida. Use granadas para facilitar. Quando o jogo sinalizar, corra imediatamente para a plataforma de trem.

#### Train Wreck

Corra por cima do trem até o final. Como sempre, a área está cheia de

Locusts. Com cuidado, ande até o final e mexa na porta. Um Berserker aparece. Fuja dele e vá até o vagão com um botão. Desconecte-o e atraia o monstrego. Quando ele chegar perto, pule para o lado (o infeliz vai passar direto para os trilhos de trem).

Corra para a porta e pegue o COG TAG ao lado dela. Seja rápido para atravessar os vagões, matar os soldados e derrotar os pilotos dos monstros que voam pela lateral. No último vagão, mais um COG TAG no canto, perto da porta. Pegue-o, passe pela porta e suba a escada. Lá em cima, assuma o controle de uma Troika e atire sem parar em todos os Reavers que aparecerem.



Depois disso, desça e corra pelo corredor. Passe pelos Wretches e use os botões para abrir as portas. Mais à frente, Locusts aparecem. Se preferir ir pelo lado de fora, use o botão para derrubar os tanques e abrir espaço. Mais à frente, Jack precisará abrir uma porta. Proteja-se enquanto ele faz isso.

Com a porta aberta, atravesse rapidamente até o próximo carro. Passe pela porta, derrube os tanques usando

porta do vagão que você está e volte por dentro até encontrar a última COG TAG. Finalmente, retorne e siga pelo outro caminho.

### Pale Horse

Se estiver com um Torque Bow, sorria. Atire com ele no chefe para abrir o escudo formado por Krylls e, em



seguida, metralhe-o como quiser. Se não estiver com a arma citada, prepare-se para encrenca. A única maneira de conseguir atingi-lo sem o Torque Bow é lançando granadas ou aguardando os Krylls voarem em sua direção. Quando isso acontecer, acerte o inimigo com a Longshot ou uma metralhadora. Lembre-se de se proteger somente em locais iluminados, caso contrário você será atacado pelo Krylls.

Quando o inimigo se aproximar do local onde você está, saia e corra pela parte central do trem até o outro vagão. Proteja-se e continue o procedimento descrito acima até derrubar o oponente. Agora, confira os extras e as dicas exclusivas nas próximas páginas.





**EXTRAS**

# Fim de jogo?

Que nada, a diversão está só começando: resumo dos 30 COG TAGs, dicas para o modo Insane, Achievements e outras facilidades estão mastigadas nesta seção



## COG TAGS

**Completo o jogo, mas não conseguiu coletar os 30 COG TAGs indicados no roteiro? Sem problemas. Confira o resumo para descobrir quais estão faltando e onde eles são encontrados.**

### Ato 1

#### Jacinto Prison

**1** Logo depois de escolher entre Tutorial ou ação, siga reto até o final do jardim e ele estará lá, esperando você na frente de um símbolo dos Gears.

**2** Em uma parte da fase, seu grupo espera enquanto um Locust arromba a porta. Nesta sala, você encontra o COG TAG na parte traseira.

**3** Do lado de fora e na escadaria da esquerda. Está perto do lado esquerdo da plataforma.

#### Trial by Fire

**4** Logo que terminar de subir a escadaria no começo, você chegará a um pequeno espaço cheio de inimigos. Quando a batalha terminar, seus companheiros indicarão as proximidades do COG TAG.

**5** Quando chegar ao prédio com dois Emergence Holes que se abrem, o COG TAG fica perto do segundo.

#### Fish in a Barrel

**6** Quando chegar à parte externa com

Depois de eliminar todos, procure o COG TAG na parte esquerda do cenário, perto da munição.

#### Knock Knock

**7** Quando chegar à primeira parte externa, um buraco vai devorar um carro. Siga pela lateral dele até o fim para encontrar o sétimo COG TAG.

#### Hammer

**8** No corredor onde aparecem vários Wretches, o COG TAG fica à direita, de onde saem os primeiros monstros durante a cena não-interativa.

**9** Quando encontrar o corpo do soldado Rojas, procure do lado direito da escadaria, próximo a um pilar.

#### China Shop

**10** No começo do capítulo, vá para a esquerda e entre no corredor onde fica o corpo de um soldado. Perto dele está o décimo COG TAG.

**11** Depois que o Berserker aparecer, faça-o quebrar a primeira e a segunda porta. Ande com cuidado até a terceira. O COG TAG está à esquerda dela.

**12** Quando chegar ao lado de fora, corra pela esquerda do cenário e você encontrará um pequeno lugar, na grama, com o COG tag.

### Ato 2

#### Tick Tick Boom

**13** Perto do final da fase, você

debaixo de um sofá, perto de uma escadaria. Se você não encontrá-lo, fique tranqüilo. No começo da missão Grist (a próxima), você pode voltar um pouco e chegar no local.

### Grist

**14** Depois do combate contra os Wretches, no salão, você encontra uma escadaria com mais desses monstros. Quando terminar de descer, volte pela viela e vasculhe a parte de baixo das escadas. O COG TAG está caído perto do muro à direita. Não tem erro.

**15** Quando chegar ao portão com um soldado no topo, não passe por ele. Volte um pouco. O COG TAG está no chão, escondido atrás de um objeto do cenário.

### Lethal Dusk

**16** Quando chegar à primeira parede, onde os Krylls devoram alguns soldados, ande mais um pouco e você verá uma cabana com o símbolo dos Gears pintado. Dentro dela está um botijão de gás. Exploda-o para iluminar o local e vá até lá para encontrar o COG TAG.

**17** Em uma parte da fase, você terá que usar um holofote para proteger seu companheiro enquanto ele atravessa a rua para chegar ao prédio. Quando termina, use o holofote para iluminar um canto à frente, na esquerda, do lado contrário do prédio. Ali está o próximo COG tag e, se você não colocar luz ali, será devorado pelos Krylls.

### Dark Labyrinth

**18** Perto do final da fase você encontra um carro com um botijão de gás atrás. Antes de atirar no objeto, olhe à direita e corra para encontrar o COG TAG.

### Ato 3

#### Downpour

**19** Na última seção, com as salas com o botão de acesso e o elevador, existe um pequeno caminho na parte externa que leva a uma plataforma sobre o mar. O COG TAG está ali.

#### Evolution

**20** Quando chegar à parte que tem o piso apodrecendo, ande com cuidado pela direita. O COG TAG estará lá, no final do caminho.

**21** Logo que descer as escadas e encontrar alguns carrinhos, não vá direto ao encontro deles. Em vez disso, procure pela COG TAG ao lado da escada.

#### Darkest Before Down

**22** No começo da fase, você enxerga uma porta com o símbolo da caveira. O COG TAG está próximo dela.

**23** Depois de um combate contra os Locusts, procure pela casa no cenário. O COG TAG fica escondido perto da escadaria.

Quando o Corpser aparecer, antes da batalha, siga para a direita e procure pelo COG TAG.

**Ato 4****Campus Grinder**

**25** Assim que a fase iniciar, tente aliviar a luta e depois procure pela casa com uma escadaria de cada lado. O COG TAG está próximo dela.

**Bad to Worse**

**26** No início, olhe nas redondezas para encontrar um carro destruído. Perto dele está o COG TAG.

**Imaginary Place**

**27** Na segunda parte da mansão aberta depois do confronto contra os monstros no jardim, existe um escritório bem grande. Destrua a mesa para encontrar o COG TAG embaixo.

**Ato 5****Train Wreck**

**28** Depois de vencer o Berserker, entre no vagão que se abriu e procure o item no chão (perto da porta).

**29** Este COG TAG fica no vagão antes de subir as escadas que levam ao topo do trem, o mesmo local em que você enfrenta os Reavers.

**30** Perto do final do trem, você passa por um carro. Antes de atravessar para o vagão, olhe para trás e retorne pela parte interna. No fim dela, você encontra o último COG TAG.

**porém não impossível. Conheça algumas dicas que podem facilitar a sua vida durante a jornada.**

- Tente dominar as técnicas de jogar no modo cooperativo. Pode acreditar: duas cabeças ajudam muito mais nesse nível de dificuldade do que uma.

- É essencial usar uma boa combinação de armas (metralhadora e espingarda geralmente dão conta do recado). Caso você não domine o uso delas, procure sempre manter carregada uma arma explosiva, como o Boomshot ou o Torque Bow. Em áreas onde o Hammer of Dawn fica disponível, não hesite em usá-lo. Mas tome cuidado: como ele exige que você fique vulnerável por um certo tempo, suas chances de ser morto são maiores.

- Se estiver jogando sozinho, preocupe-se com a sua vida somente nas partes em que ficar separado dos seus parceiros. No modo cooperativo, ande com cuidado e tente sempre ficar lado a lado com seu amigo, pois se um dos dois avançar rápido demais acabará atraindo a atenção de muitos monstros, o que dificultará ainda mais as coisas.

- Tome cuidado extra com qualquer tipo de explosão, já que elas realmente acabam com você neste nível de dificuldade. O principal problema são os Wretches explosivos. Contra eles, atire rápido, movimente-se bastante e jamais fuzile algum que esteja nas proximidades. Por isso, evite a todo

## DICAS PARA JOGAR NA DIFICULDADE INSANE

Terminar o jogo na dificuldade Insane

- Lembre-se de ficar perto do seu time a maior parte do tempo. É sempre bom se manter próximo dos seus companheiros para poder revivê-los com mais rapidez. Se estiver jogando no modo cooperativo, essa dica é essencial.

- Tente concentrar seus disparos em áreas específicas dos cenários para conseguir um espaço maior para se mover e se esconder. É bom também lembrar onde cada Emergence Hole se abre para, rapidamente, fechá-los usando granadas ou disparos da Hammer of Dawn. Se demorar para fazer isto, provavelmente será cercado e morto pelos inimigos.

- Na dificuldade Insane, a batalha contra o chefe final é realmente complicada, tanto jogando sozinho quanto acompanhado. Por conta disso, tente chegar até ele munido com um Torque Bow e muita munição.

## MULTIPLAYER

***Gears of War* tem um excelente suporte ao modo online. Além de todas as opções para as partidas cooperativas, vale a pena experimentar o modo versus. Na Live, o sistema de encontro de salas e de partidas rápidas funciona extremamente bem, especialmente se você tem conexão de internet banda larga. Os modos de jogo disponíveis são os seguintes:**

### Warzone

É a opção para quem gosta de tiroteio

puro. Aqui, a idéia é atirar sem parar até derrotar o inimigo. Ganha a equipe que conseguir sobreviver.

### Assassination

Nesta modalidade, um jogador do time é proclamado líder e o resto da equipe tem que jogar a favor dele. O objetivo, claro, é acabar com o líder do time adversário.

### Execution

É parecido com o Warzone, só que você, assim como seus parceiros, pode ser revivido caso seja ferido seriamente. Portanto, a única maneira de eliminar alguém durante a partida é por meio de execuções.

**Agora que você já conhece os modos de jogo, confira algumas dicas para se dar bem durante a jogatina online.**

### Comunicação é essencial

Usar o headset para conversar com a equipe é uma das coisas mais importantes no modo online. Você fica sabendo a localização dos adversários e pode fugir com mais facilidade ou preparar uma emboscada.



## Cooperação acima de tudo

Trabalhar em equipe e criar estratégias são táticas obrigatórias para quem quer se dar bem jogando online. Não tente bancar o herói ou não durará muito tempo. Com sua equipe por perto, você dificilmente será pego pelas costas e sempre terá apoio quando os inimigos estiverem a sua frente. Além disso, é importante saber dividir equipamentos, pois quanto mais jogadores da sua equipe estiverem bem armados, maiores serão as suas chances de vitória.

## Seja o senhor das armas

A melhor solução para os combates está nos disparos certos. Por isso, vale a pena perder algum tempo treinando com todas as armas disponíveis. Não tente se especializar apenas no uso de metralhadoras e de espingardas, já que elas não serão muito úteis contra um time inteiro em um campo de batalha aberto. Cada situação exige uma tática diferente. Logo, ser versátil é a melhor pedida. Um armamento que pode mudar o rumo das partidas é a granada. Ou seja, capriche nos arremessos para surpreender os oponentes.

## Não roube pontos dos seus parceiros

No modo Execution, não há nada pior do que derrubar um inimigo e, de repente, um membro da sua equipe surgir para finalizá-lo e ficar com o seu ponto. Leve isso em consideração e não faça o mesmo com seus

companheiros. Assim eles não farão o mesmo com você.

## Não abandone uma partida sem motivo real

Não é saindo das partidas só porque sua equipe está perdendo que você irá melhorar suas habilidades. Portanto, não abandone o jogo bem no meio de um combate ao menos que seja realmente necessário.

## ACHIEVEMENTS

Não faltam Achievements em *Gears of War*. Para conseguir pontos no gamescore da Live, basta completar os objetivos listados a seguir.

### Completed Act 1 On Casual

Complete o Ato 1 na dificuldade Casual.

### Completed Act 2 On Casual

Complete o Ato 2 na dificuldade Casual.

### Completed Act 3 On Casual

Complete o Ato 3 na dificuldade Casual.

### Completed Act 4 On Casual

Complete o Ato 4 na dificuldade Casual.

### Completed Act 5 On Casual

Complete o Ato 5 na dificuldade Casual.

### Mercenary

Termine o game na dificuldade Casual.

### Completed Act 1 On Hardcore

Complete o Ato 1 na dificuldade Hardcore.

### Completed Act 2 On Hardcore

**Completed Act 3 On Hardcore**

Complete o Ato 3 na Hardcore.

**Completed Act 4 On Hardcore**

Complete o Ato 4 na dificuldade Hardcore.

**Completed Act 5 On Hardcore**

Complete o Ato 5 na dificuldade Hardcore.

**Soldier**

Termine o game na Hardcore.

**Completed Act 1 On Insane**

Complete o Ato 1 na dificuldade Insane.

**Completed Act 2 On Insane**

Complete o Ato 2 na dificuldade Insane.

**Completed Act 3 On Insane**

Complete o Ato 3 na dificuldade Insane.

**Completed Act 4 On Insane**

Complete o Ato 4 na dificuldade Insane.

**Completed Act 5 On Insane**

Complete o Ato 5 na dificuldade Insane.

**Commando**

Termine o game na dificuldade Insane.

**Time to Remember**

Encontre 10 COG TAGs.

**Honor-Bound**

Encontre 20 COG TAGs.

**For The Fallen**

Encontre 30 COG TAGs.

**Zen and the Art of Reloading**

Realize 25 recarregamentos ativos.

**Zen and the Art Part 2**

Realize 5 recarregamentos ativos perfeitos na sequência.

**My Love For You Is Like A Truck**

Derrote um Berserker na Hardcore.

**Broken Fingers**

Derrote um Corpser na Hardcore.

**A Dish Best Served Cold**

Derrote General RAAM na Hardcore.

**Clusterluck**

Elimine três inimigos simultaneamente dez vezes. Use granadas e armas explosivas.

**A Series of Tubes**

Seja o Host e vá ao fim de 50 partidas no modo Ranked da Xbox Live.

**Dom-curious**

Complete um capítulo do modo Co-Op jogando como Dominic Santiago.

**Domination**

Complete dez capítulos no modo Co-Op jogando como Dominic Santiago.

**I Can't Quit You Dom**

Complete todos os atos jogando como Dominic Santiago.

**Don't You Die On Me**

Reviva cem companheiros de time no modo Ranked da Xbox Live.

**Fall Down Go Boom**

Basta eliminar cem inimigos usando a arma Boomshot no modo Ranked da Xbox Live.

## EXTRAS

### **Pistolero**

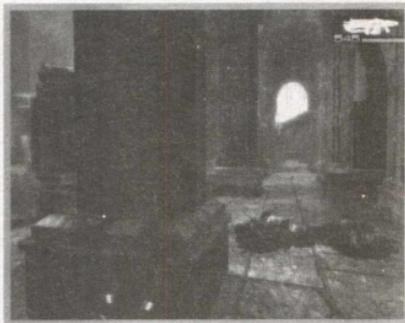
Elimine cem inimigos usando a pistola no modo Ranked da Xbox Live.

### **The Nuge**

Elimine cem inimigos usando o Torque Bow no modo Ranked da Xbox Live.

### **I Spy With My Little Eye**

Elimine cem inimigos usando o Longshot no modo Ranked da Live.



### **Don't Hurt 'Em**

Elimine cem inimigos usando a Hammer of Dawn no modo Ranked da Xbox Live.

### **It's a Massacre**

Elimine cem inimigos usando a serra-elétrica no Ranked da Xbox Live.

### **Curb Appeal**

Elimine cem inimigos usando a pisada no modo Ranked da Xbox Live.

### **Capital Punishment**

Elimine cem inimigos. Faça isso atirando nas cabeças, quando eles estiverem desabilitados no Ranked da Xbox Live.

### **Is It A Spider**

Elimine cem inimigos com uma granada

no modo Ranked da Xbox Live.

### **The Money Shot**

Elimine cem inimigos com um tiro na cabeça no modo Ranked da Xbox Live.

### **Always Remember Your First**

Termine uma partida Versus no modo Ranked da Xbox Live.

### **Don't Hate The Player**

Termine uma partida com o maior número de pontos no modo Ranked da Xbox Live.

### **Mix It Up**

Vença uma partida em cada tipo de jogo no modo Ranked da Xbox Live.

### **Around The World**

Vença uma partida em cada mapa no modo Ranked da Xbox Live.

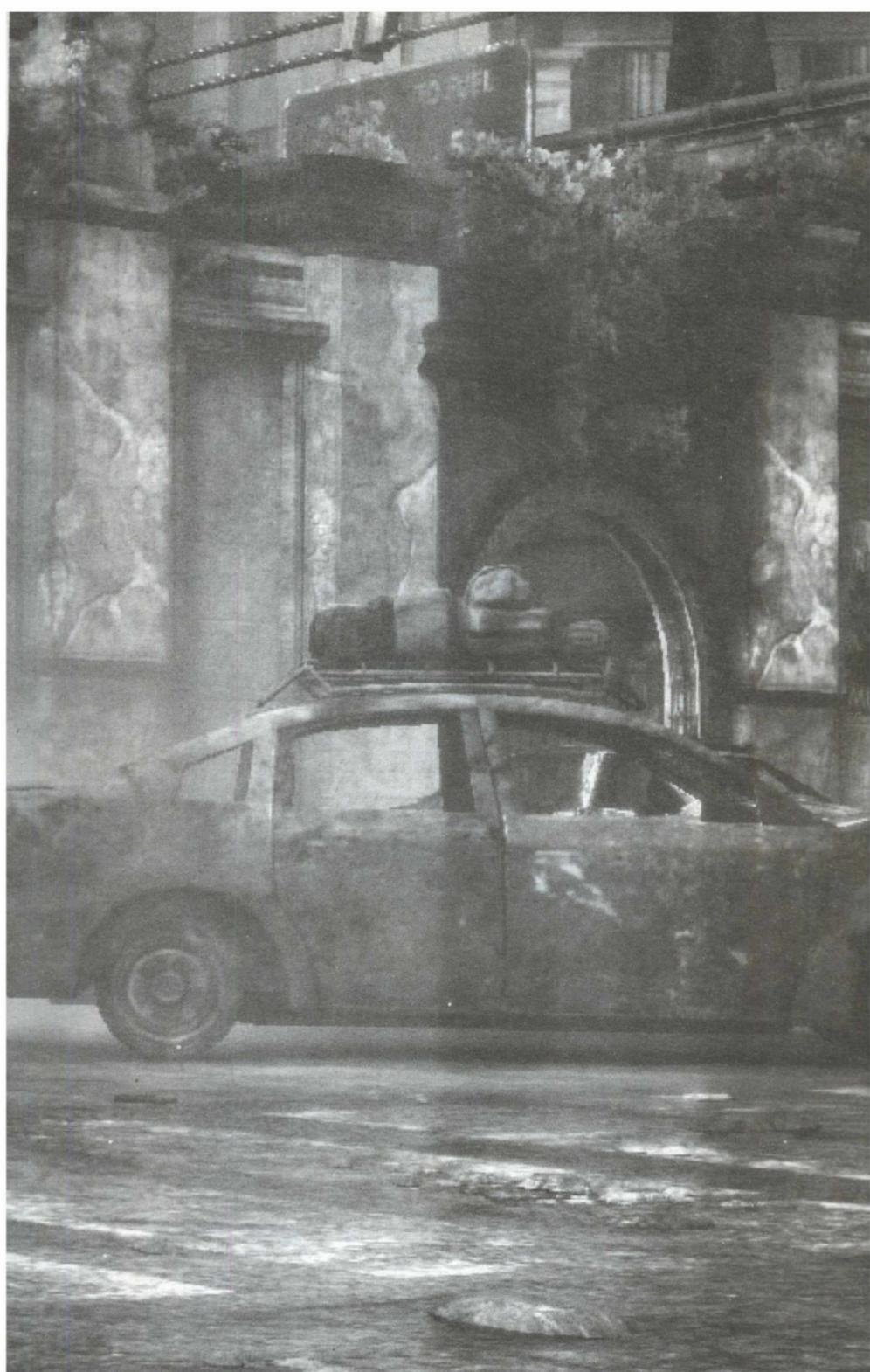
### **Can't Touch Me**

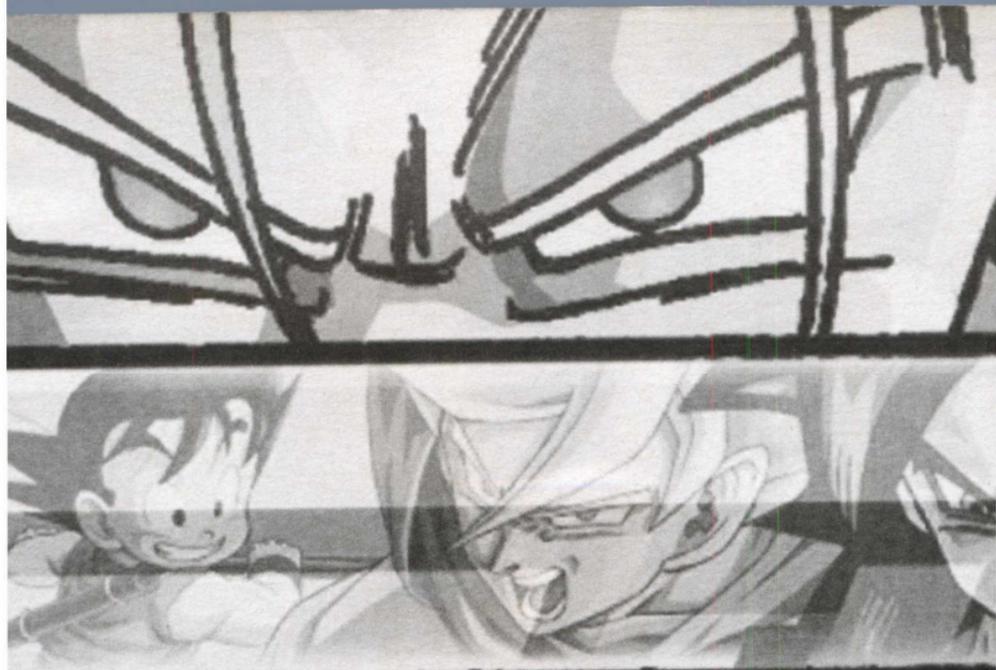
Vença dez partidas sem perder um round no modo Ranked da Xbox Live.

### **Seriously...**

Elimine 10 mil inimigos no modo Ranked da Xbox Live.







# DRAGON

## BUDOKAI TENKAICHI 2

Esqueça todos os outros jogos da série: *Budokai Tenkaichi 2* é o título definitivo e deve estar na sua prateleira

**O**s fãs da série *Dragon Ball* têm motivos de sobra para comemorar. A versão mais robusta acabou de sair para PS2 e Wii. *DBZ: Budokai Tenkaichi 2* traz

absolutamente tudo o que os jogadores esperavam: mais de 70 personagens diferentes (considerando cada uma das fusões), seis modos de jogo, lutadores personalizáveis e, o melhor, a presença



# BALLZ

das 24 sagas (Z e GT), inspiradas em nada menos que dez filmes da série.

Quanto à jogabilidade, esta versão recebeu dezenas de melhorias, como cenários enormes, teletransportes ativados por comandos intuitivos, maior liberdade para voar e muito mais combos diferenciados para cada lutador. O interessante é que há mais maneiras para estender ou finalizar cada um dos combos, que são iguais aos do anime.

São três tipos de magias especiais para cada lutador, todas muito simples de se fazer. Mas esta facilidade é compensada pelo eficiente sistema de

batalha do jogo, que permite se defender, se esquivar ou rebater a magia. Isso ajuda a manter o equilíbrio do combate e acaba literalmente com a graça dos jogadores apêloes, aqueles que só sabem abusar de movimentos especiais. Agora, seja um campeão na raça usando as dicas e as estratégias das próximas páginas.

## FICHA TÉCNICA

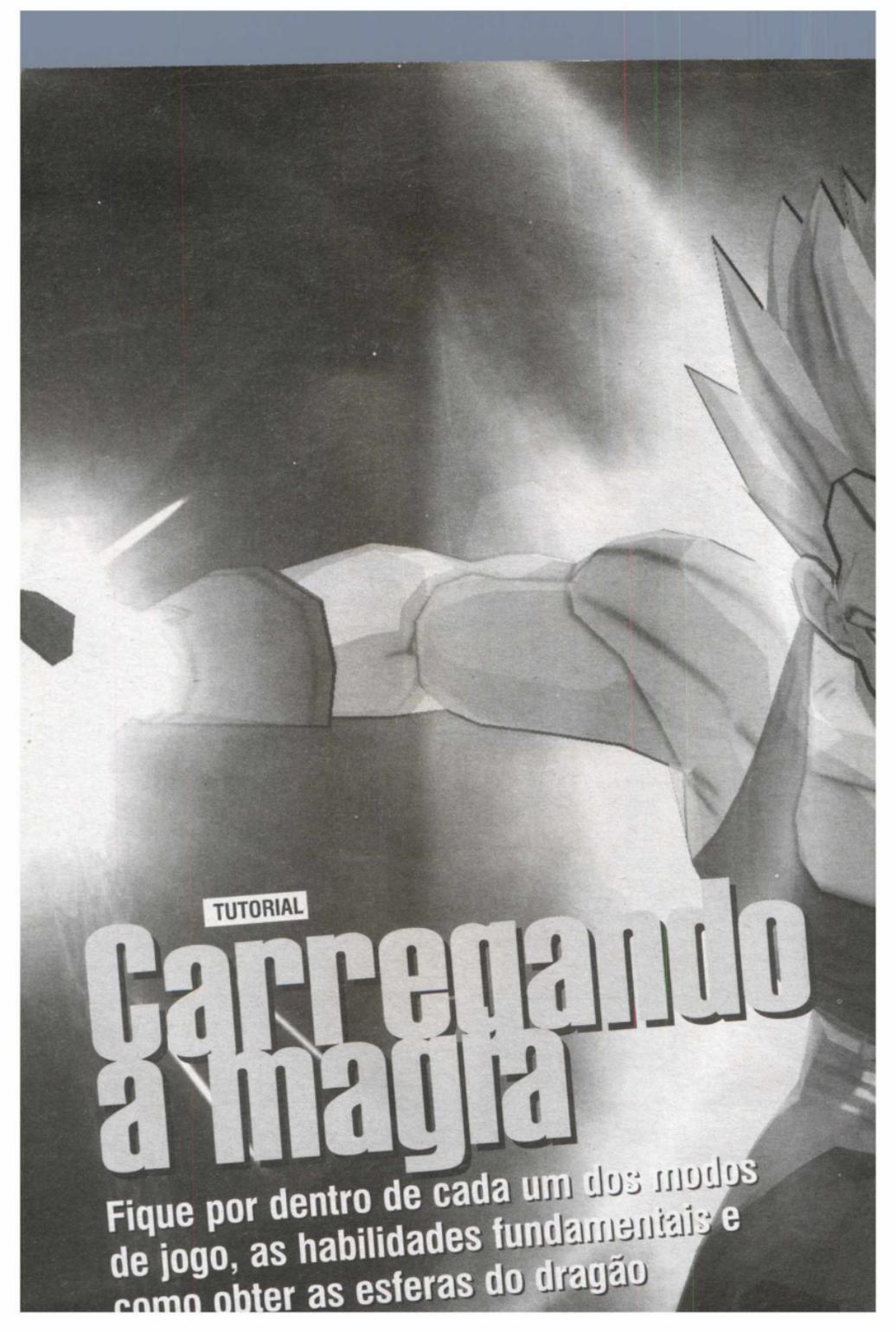
**Plataformas:** PS2/Wii

**Distribuidora:** Atari

**Produtora:** Namco Bandai Games

**Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2

**Nota Geral:** 7,5



TUTORIAL

# Carregando a magia

Fique por dentro de cada um dos modos de jogo, as habilidades fundamentais e como obter as esferas do dragão



## MODOS DE JOGO

Conheça todas as opções de jogo disponíveis em *Budokai Tenkaichi 2*.

### DRAGON ADVENTURE

É o modo principal do game e resume o enredo de praticamente toda a fase Z e GT do anime *Dragon Ball*, ou seja, são os melhores momentos extraídos de centenas de episódios do desenho animado. Além disso, há várias passagens cujo enredo segue as aventuras de dez filmes da série *DBZ*. É a maior concentração de aventuras em um só game na história dos jogos de *Dragon Ball*. O Dragon Adventure é dividido em sagas, cada uma relacionada a uma fase importante da série ou a um filme. Basta concluir todas as missões, indicadas pelo radar como ponto vermelho, para habilitar a saga seguinte. Os pontos amarelos no mapa são os eventos livres, que geralmente são lutas sem envolvimento com o roteiro cujo propósito é apenas ganhar pontos extras de experiência e itens. Este modo conta com 24 temporadas e as três últimas são secretas. São elas:

01. Saiyan Saga

02. Tree of Might

03. Lord Slug

04. Final Battle

05. Frieza Saga

06. Makyo Star

07. Cooler's Revenge

08. The Return of Cooler

09. The Story of Trunks

10. Android Saga

11. Super Android 13

12. Broly: The Legendary Super Saiyan

13. Ultimate Future Warrior

14. Bojack Unbound

15. Majin Buu Saga

16. Broly: The Second Coming

17. Fusion Reborn

18. Wrath of the Dragon

19. Baby, The Avenger

20. Ultimate Android

21. Evil Dragon of Absolute Destruction.

### ULTIMATE BATTLE Z

Use qualquer personagem que você customizou para enfrentar diversos grupos de inimigos formados pelo computador. Há grupos temáticos, como o Esquadrão Ginyu, grupo só de personagens que participaram da primeira fase de *Dragon Ball* (infância de Goku) e outros. Este é um excelente modo para ganhar bons itens e experiência, sendo que a pontuação bônus aumenta conforme seu desempenho nas lutas. Por isso, capriche.

### DRAGON TOURNAMENT

Torneios organizados por chaves e com regras de eliminatória. Existem três torneios: World Tournament, Cell Games e World Martial Arts Big Tournament. A princípio, só o primeiro está habilitado e basta vencer o primeiro nos dois primeiros níveis de dificuldade para habilitar o próximo e assim por diante. As premiações pela vitória do torneio são em dinheiro, por isso vale a pena para conseguir uma grana para gastar no Item Shop.

## DUELING

Combates multiplayer simples ou Tag, que são duplas contras duplas, mas não com quatro personagens na tela, apenas com a diferença de poder escolher um personagem reserva para entrar na batalha a hora que você quiser.

## ULTIMATE TRAINING:

Treine as maiores técnicas de combate sozinho (Practice) ou com as instruções de Goku e Vejita (Training).

## EVOLUTION Z

Modo para customização de personagens, dividido em três opções: Z Item Collection, Z Item List e Item Fusion. No Z Item Collection, é possível acessar qualquer lutador habilitado e equipá-lo com itens. Esta opção é importante para remanejar itens equipados em lutadores no Dragon Adventure e equipar em outros lutadores. Já o Z Item List mostra absolutamente todos os itens adquiridos na partida, suas fichas e porcentagem que representam do total. A opção Item Fusion é onde você consegue combinar itens para a criação de outros novos ou habilitar lutadores. Veja a tabela de combinações na área Fusões Especiais (página 56).

## ITEM SHOP

Compre e venda itens. Vença as temporadas do Dragon Adventure para ganhar cartões que dão acesso a itens mais caros na loja. O melhor cartão é o Gold Card, que só pode ser adquirido ao completar 100% do Dragon Adventure.

## DATA CENTER

Digite aqui as senhas adquiridas com outros jogadores para habilitar os personagens customizados que eles criaram. Para "transformar" seu lutador em uma senha, vá a qualquer tela de customização, clique sobre seu personagem, depois em Password e anote a senha revelada. Se você tiver um save game do primeiro *Dragon Ball Tenkaichi*, escolha a opção Fusion para ganhar um prêmio em dinheiro.

## HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Use todas as dicas a seguir para dominar as melhores técnicas de combate do game.

## MOVIMENTAÇÃO

Use o direcional analógico esquerdo para se mover e aperte **X** para acionar o Dash e acelerar a velocidade. Aperte **X** para cancelar o Dash no meio do caminho. Segure **L2** e aperte **X** para acelerar ainda mais o Dash, porém essa função consome sua barra de KI. Aperte **L1** para travar a mira no oponente, assim sempre que você se mover vai ser em direção ao inimigo (**↑**) ou em volta dele (**←**, **→**). Quando quiser voar, aperte **R1** duas vezes para subir devagar ou **L2** + **R1** para subir muito rápido. Aperte **R2** para descer ou **L2** + **R2** para descer rápido.

## MAX POWER

Segure **L2** para carregar sua energia espiritual, o KI. Quando a barra ficar azul e alcançar seu máximo, o lutador alcança o status MAX POWER. Somente

## TUTORIAL

neste estado é possível usar o golpe supremo de cada guerreiro, chamado Ultimate Blast. Outro trunfo deste modo é o Hyper Smash (**L2** + **■**), habilidade que permite interromper um combo. Enquanto você estiver no MAX POWER, poderá executar combos mais extensos e algumas técnicas únicas.

## COMBOS



Visite a lista de golpes de seu personagem para conhecer seus diferentes combos. Há algumas combinações que servem bem para todos os lutadores, como este combo aéreo: acerte seu alvo com uma seqüência **■**, **■**, **■**, então aperte **↑** + **▲** (segure o botão para conseguir um golpe mais forte) para arremessar o oponente para o ar; pressione **✕** para segui-lo e aperte **■** rapidamente para continuar o combo ou **▲** para atacar com mais força, porém com menos precisão.

## QUEBRAR DEFESA

Existem diversas maneiras de anular a defesa do seu oponente. A primeira é o agarrão, executado ao apertar **✕** + direcional analógico na direção do

alvo. A segunda técnica é o Smash Attack, golpe que, literalmente, arrebenta a defesa do inimigo. Para isso, segure **■** até encher a barra no canto inferior direito da tela e solte. Aperte diferentes direções para conseguir resultados diferentes.

## DRAGON HOMMING

Após executar um golpe que arremesse seu adversário longe, aperte **✕** para segui-lo e aperte **■** para acertá-lo ainda em movimento com um golpe forte (aponte com o direcional para onde quer arremessá-lo). É possível repetir isso mais de uma vez. Se você apertar **▲** em vez de **■**, seu personagem vai se teletransportar para as costas do oponente.

## BLAST





Há três tipos de magias especiais: Blast 1, Blast 2 e Ultimate Blast. Blast 1 são os ataques especiais mais fracos e nem sempre são técnicas de ataque e podem ser habilidades que recuperem energia ou até preparem o lutador para um ataque mais forte, como para Goku, que precisa usar seu Blast 1 para poder usar sua Genki-dama. O Blast 2 são ataques mais poderosos que só podem ser usados quando o "Lock-on" estiver ativado e ficam mais fortes se você segurar **▲** até encher a barra de força. Já Ultimate Blast é o ataque supremo e só pode ser feito durante o MAX POWER com o comando **L2** + **▲**.

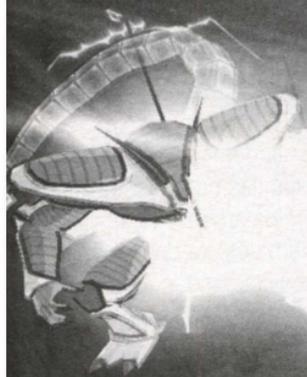
## AS ESFERAS DO DRAGÃO

Assim como na mitologia do próprio anime, em *DBZ: Budokai Tenkaichi 2* existem todas as lendárias esferas do dragão. Ao todo, são sete esferas mágicas que, quando reunidas, evocam um poderoso dragão capaz de realizar qualquer desejo.

Todas elas estão escondidas nos cenários do modo Dragon Adventure e muitas vezes é preciso destruir montanhas e prédios para

encontrá-las. É claro que, devido à grande velocidade das batalhas, há chances de você destruir o esconderijo de uma esfera do dragão e nem vê-la. Para evitar isso, compre o Dragon Radar no Item Shop, aparelho que revela um ponto amarelo no radar quando uma esfera é descoberta. Um ponto branco surge no mapa quando as sete esferas forem reunidas, vá até ele para encontrar o dragão. Caso a última esfera seja coletada na Terra, o dragão será Shenron (Shen-long) e você terá direito a apenas um pedido, no caso um item raro. Mas se a sétima esfera for coletada no planeta Namek, o dragão evocado será Porunga, que permite três desejos, ou seja, três itens de menor raridade.





ESTRATÉGIA

# Kameha

Aprenda a habilitar todos os personagens e itens especiais. Vire logo a página e descubra o que é preciso fazer para consegui-los



menhall

## FUSÕES ESPECIAIS

Uma grande parte dos personagens secretos do game e alguns itens só pode ser adquirida por meio da fusão de brincos Potara roxos, adquiridos no modo Dragon Adventure. Para fazer as fusões, vá ao modo Evolution Z e escolha a opção Item Fusion. É obrigatório ter um Z Item Fusion para cada fusão (compre-os no Item Shop por 1.000 zenies). Escolha dois itens seguindo as combinações listadas abaixo para conseguir os personagens secretos. Quando visitar a tela de seleção de personagens, aperte **L1** ou **R1** para selecionar as versões secretas dos mesmos. Confira a tabela de itens especiais e personagens secretos.

### Itens Especiais

#### Potara Azul +5:

Turtle Shell + qualquer potara azul + 1

**Potara Azul +10:** Water of the Gods + qualquer potara azul + 5

**Potara Azul +15:** Elder Releases Potential + qualquer potara azul + 10

**Potara Azul +19:** Old Kaioshin's Ceremony + qualquer potara azul + 1

**Potara Azul +19:** 100x Gravity Device + qualquer potara azul + 15

#### Master's Skills:

Miracle + Dragon Power

#### Master's Essence:

Abandoned Essence + Hit Essence

**Everyone's Hopes:** Kibitokai's Secret Arts + Dende's Healing

#### Master's Secret Plan:

Stealth Mode + Raging Hurricane Strike

#### Master's Protection:

Quick Recover + Perfect Guard

**Master's Spirit:** Inescapable Menace + Advanced Senses

#### Master's Pressure:

Powerful Style + Energy Breaker

#### Master's Presence:

Fighting Charisma + Heavy Pressure

#### Master's Trump Card:

Active Heart + Mind Breaker

#### Succession Technique:

Conversion Attack + Desperation

### Personagens Secretos

**General Tao:** Bros. of Crane Hermit + Memorial Campaign

#### Great Ape Vegeta:

Power Ball + Vegeta (Scouter)

**Great Ape Nappa:** Power Ball + Nappa

**Turles:** Lower Class Saiyan + Fruit of Tree of Might

**Slug:** Mutation + Namekian

**Super Slug:** Giant Form + Slug

#### Great Ape Bardock:

Power Ball + Bardock

**Cui:** Frieza's Soldier + Vegeta's Rival

**Super Zarbon:** Unsealed + Zarbon

#### Full Power Frieza:

Ultimate Transformation + Frieza Final Form

**Great Ape Turles:** Power Ball + Turles

**Garlic Jr.:** Makyo Star + Dead Zone

**Super Garlic Jr.:** Giant Form + Garlic Jr.

#### Cooler:

Frieza's Brother + Hatred of Goku

#### Cooler Final Form:

Cooler + Ultimate Transformation

#### Salza:

Armored Cavalry + Cooler's Soldier

**Meta-Cooler:** Cooler + Big Gete Star

#### MAX Power Master Roshi:

Master Roshi + Seriouness

#### Mecha Frieza:

Remodeling Surgery + Full Power Frieza

**Perfect Cell:**

Self Destruction + Cell Perfect Form

**Android 13:** Computer + Hatred

**Fusion Android 13:**

Parts of #14/#15 + Android 13

**Broly:** Hatred of Goku + Son of Paragas

**Super Saiyan Broly:**

Super Saiyan + Broly

**Legendary Super Saiyan Broly:** Super

Saiyan Broly + Breakthrough the Limit

**Bojack:** Galactic Warrior + Unsealed

**Full Power Bojack:**

Ultimate Transformation + Bojack

**Zangya:**

Galactic Warrior + The Flower of Evil

**Majin Buu (Pure Evil):** Human

Gunman's Gun + Majin Buu

**Kibitoshin:** Kibito + Supreme Kai

**Super Buu 1:**

Super Buu + Absorb Gotenks

**Super Buu 2:**

Super Buu + Absorb Gohan

**Janemba:**

Saike Demon + People's Bad Energy

**Super Janemba:**

Janemba + Ultimate Transformation

**Hidegarn:** Hidegarn's top half +

Hildegarn's lower half

**Baby Vegeta:**

Baby + Vegeta (Second Form)

**Super Baby 1:**

Baby Vegeta + Lower Class Saiyan

**Super Baby 2:** Super Baby 1 +

power From Lower Class

**Great Ape Baby:**

Artificial Blutz Wave + Super Baby 2

**Super 17:**

HFIL Fighter #17 + Android #17

**Syn Shenron:**

Evil Dragon + Negative Energy

**Super Yi-Shin-Long:**

Syn Shenron + Ultimate Dragonball

**Great Ape Raditz:** Power Ball + Raditz  
(só após terminar o game)

**Grandpa Gohan:**

Master Roshi's Pupil + Fox Mask

## POTARAS AMARELAS

Os brincos Potara amarelos são responsáveis por atributos e habilidades especiais capazes de tornar cada lutador único. Conheça quais são as funções de cada um dos brincos para montar as melhores combinações. Nota: a habilidade seguida de \* serve para Poronga. Já a com \*\*, para Shenron.

**01. Dragon Homing Uses +1:**

estende um golpe para a habilidade Dragon Homing.

**02. Dragon Homing Uses +2:**

estende dois golpes para a habilidade Dragon Homing.

**03. Lock On Range Enlargement:**

aumenta a eficácia do recurso Lock On.

**04. Master's Skills\*:** estende dois

golpes para a habilidade Dragon Homing, aumenta sua velocidade até que ela rivalize a do oponente e Ultimate Blast [+5].

**05. Regeneration Ability:** recupera o Ki e a energia gradualmente.

**06. Eternal Energy Device\*:** recupera energia gradualmente. Funciona para os andróides #16, #17, #18 e Super 17.

## ESTRATÉGIA

**07. Tension Up:** acelera a recuperação de vitalidade consideravelmente.

Funciona para os andróides #13, #16, #17, #18.

**08. I Am Champion!!:** acelera a recuperação de sua vitalidade constantemente. Funciona com Hercule, Videll e Great Saiyaman 2.

**09. Warrior Race:** recupera um nível de Ki ao receber ataques com Rush. Funciona apenas com saiyajins.

**10. Indomitable Spirit:** seu lutador recupera Ki ao receber ataques com Rush.

**11. Fighting Spirit Elevation:** o lutador equipado começa a batalha com a barra de Ki completa.

**12. Ki Control:** ataques que consomem Ki vão gastar menos vitalidade do seu lutador.

**13. Miracle Z:** quando sua energia esgotar, seu lutador recupera um nível de energia. Funciona uma vez por batalha.

**14. Gravity Device:** o nível de velocidade do oponente diminui durante a batalha.

**15. Magic Beast Yakon:** durante batalhas Tag, você vai roubar energia do adversário.

**16. MAX POWER Plus\*\*:** faz o status MAX durar mais tempo.

**17. Abandonment Essence:** movimentos de velocidade que usem **L2** não vão consumir Ki.

**18. Hit Essence:** seu lutador não perderá energia quando defender golpes físicos.

**19. Miracle Z Plus\*:** quando sua energia esgotar, seu personagem ficará invencível por alguns instantes. Funciona com Yamcha, Chiaotzu, Hercule, Tao, Cui e Yajirobe.

**20. Cool Mind:** recupera um nível de Ki quando seu personagem desviar de um ataque usando Blast 2 ou Ultimate Blast.

**21. Stealth Mode:** se o oponente cancelar o Z Search sem encontrá-lo, ele perderá velocidade até que use o Z Search de novo.

**22. Aura Barrier:** diminui pela metade o intervalo de tempo necessário para execução de Blast 1.

**23. Advanced Senses:** cobertura total do cenário para o Z Search.

**24. Powerful Style:** faça uma provocação perto do oponente para ganhar um nível de Ki.

**25. Energy Breaker:** faça uma provocação perto do oponente para drenar um nível de Ki dele.

**26. Fighting Charisma:** na batalha Tag, faça uma provocação perto do oponente para ganhar meia barra de troca.

**27. Heavy Pressure:** na batalha Tag, faça uma provocação perto do oponente para zerar a barra de troca dele.

**28. Active Heart:** faça uma provocação perto do oponente para ganhar um nível de Ki especial.

**29. Mind Breaker:** faça uma provocação perto do oponente para extrair um nível de Ki especial dele.

**30. Conversion Attack:** seu primeiro Blast 2 ou Ultimate Blast não pode ser defendido.

**31. Desperation:** seus ataques Blast 2 e Ultimate Blast não podem ser bloqueados, mas seu lutador fica com a guarda aberta.

**32. Perfect Guard:** permite defender qualquer ataque sem perder energia.

**33. Quick Recover:** aumenta a velocidade de recuperação de tontura.

**34. Raging Hurricane Strike:** permite acertar o oponente quando ele estiver caído. Funciona uma vez.

**35. Inescapable Menace:** as chances de esquiva especial aumentam quando seu lutador estiver com pouca energia ou tonto.

**36. Dende's Healing:** jogando em dupla, sua energia recupera quando seu lutador estiver fora da batalha.

**37. Kibitokai's Secret Arts:** jogando em

dupla, seu Ki recupera quando seu lutador estiver fora da batalha.

**38. Self-Confidence:** jogando em dupla, seu Ki recupera quando seu lutador estiver fora da batalha.

**39. Master's Essence:** não gasta Ki durante o Rush. Ki [+5].

**40. Master's Spirit:** Ataque [+5]. As chances de esquiva especial aumentam quando seu lutador estiver com pouca energia ou tonto e a ferramenta Z Search funciona com total eficácia.

**41. Master's Pressure\*:** Energia [+5]. Faça uma provocação perto do oponente para ganhar um nível de Ki e subtrair um nível de Ki do oponente.

**41. Master's Presence:** Blast 1 [+5]. Em uma batalha Tag, faça uma provocação perto do oponente para ganhar metade da barra de troca e reduzir a barra de troca do adversário pela metade.

**42. Master's Trump Card:** Blast 2 [+5]. Faça uma provocação perto do oponente para ganhar um nível de Ki especial e extrair uma barra dele.

**43. Master's Secret Plan\*:** caso seu oponente cancele o Z Search, ele terá mais dificuldade em usar a ferramenta novamente. Seu lutador ganha Velocidade [+5] quando o oponente ficar tonto.

**44. Master's Protection:** seu lutador

## ESTRATÉGIA

não perde energia ao defender qualquer ataque e se recupera mais rápido quando ficar tonto. Defesa [+5].

**45. Succession Technique:** seu oponente não conseguirá defender seu primeiro Blast 2 ou Ultimate Blast.

**46. Everyone's Hopes\*\*:** quando você jogar em dupla, seu personagem recupera a energia enquanto está fora da batalha.

**47. Halo:** diminui pela metade o gasto de Ki para Blast 2 e Ultimate Blast. Só pode ser usado por heróis.

**48. Majin Seal\*\*:** diminui pela metade o gasto de Ki para Blast 2 e Ultimate Blast. Só pode ser usado por vilões.

**49. Hints of Martial Arts\*\*:** aumenta um ponto [+1] para todos os atributos.

**50. Title [Tenkaichi]\*\*:** aumenta quatro pontos [+4] para todos os atributos.

**51. Title [Top Fighter]:** Slots [+2] e Ki [+10].

**52. Title [Elite]:** Energia [+3], Ataque [+3] e Velocidade [+3].

**53. Title [SuperFighter]:** Energia [+3], Defesa [+3] e Ki [+3].

**54. The God of Justice:** Blast 1 [+3], Blast 2 [+3] e Ultimate Blast [+3].

**55. Mystery of Shenron:** Energia [+7] e Defesa [+7].

**56. The Sacred Water:** Ataque [+7] e Velocidade [+7].

**57. Master Piece [Roshi]:** Ki [+7] e Blast 1 [+7].

**58. Master Piece [Crane Hermit]:** Blast 2 [+7] e Ultimate Blast [+7].

**59. Puar's Support:** Ataque [+12] e Defesa [+12].

**60. Oolong's Support:** Energia [+12] e Ki [+12].

**61. Chichi's Support:** Ki [+5]. Aumenta as chances de usar esquivas especiais quando seu lutador estiver com pouca energia ou tonto.

**62. Bulma's Support:** um golpe extra para o Dragon Homing. Começa a batalha no nível MAX.

**63. Muuri's Support:** Blast 1 [+7] e Ki [+7].

**64. King Cold's Support:** Ki [+3] e Ataque [+15]. Funciona apenas com Guldo, Recoome, Burter, Jeice, Ginyu, Frieza e Mecha Frieza.

**65. Kiss of #18:** vença todos os três torneios no nível master. Aumenta quatro pontos de todos os atributos.

**66. Spopovich:** Energia [+7] e Defesa [+3]. Funciona para Demon King Dabura e Majin Buu (todas as formas).

**67. Yamu:** Ataque [+5] e Blast 1 [+5].

Funciona apenas para Demon King Dabura e Majin Buu (todas as formas).

**68. Puipui:** Velocidade [+8]. Todos os lutadores aliados e inimigos perdem cinco pontos de velocidade.

**69. Zoonama's Banb:** quando seu personagem perder toda energia vai recuperar um nível de energia, mas só funciona uma vez por batalha. Aumenta um ponto para todos os atributos.

**70. Micro Band:** suas esquivas especiais ficam muito eficientes quando seu personagem estiver com pouca energia ou imobilizado. Uma vez por batalha, sua energia zera e ganha um nível.

**71. The Turtle Stone:** Velocidade [+5]. Acelera a velocidade de recarga para Blast 2 e Ultimate Blast.

**72. Vicious Desire:** aumenta um ponto para todos os atributos e acelera a velocidade de recarga de Blast 2 e Ultimate Blast. Funciona apenas para vilões.

**73. The Emperor's Aura:** Slots [+3] e Blast 1 [+15]. Funciona apenas com Guldo, Recoome, Burter, Jeice, Ginyu, Frieza e Mecha Frieza.

**74. Eternal Life:** recupera energia gradualmente. Em batalhas em dupla, a energia do segundo lutador recupera enquanto ele está fora do combate.

**75. Z Fighter's Bond:** facilita a

localização do oponente com o "Lock on". Sua energia zera em um momento aleatório da batalha e sobe um nível em seguida. Funciona apenas com guerreiros Z.

**76. Ginyu Force's Bond:** Blast 1 [+10]. Provoque o adversário bem de perto para ganhar um nível de energia.

**77. Genuine Power:** Slots [+2] e o lutador começa a batalha com o MAX ativado.

**78. Result of Training:** Slots [+2] e um golpe extra para o Dragon Homing.

**79. Ki!:** Ki [+8] e Defesa [+3].

**80. Rage!:** Ataque [+8] e Ki [+3].

**81. Charge!:** Velocidade [+8] e Ataque [+3].

**82. Guts!:** Defesa [+8] e Ki [+3].

**83. Finish!:** Blast 1 [+8] e Ki [+3].

**84. Potential Power!:** Blast 2 [+8] e Ki [+3].

**85. Unbelievable Attack! :** Ultimate Blast [+8] e Ki [+3].

**86. Great Saver!:** acelera o tempo para execução de Blast 1. Uma vez por batalha a sua energia zera e, em seguida, ganha um nível.

**87. Don't Monkey Around With Me!:** Slots [+2] e Velocidade [+3].

## ESTRATÉGIA

**88. I Won't Forgive You!**: Slots [+2] e Blast 2 [+3].

**89. Fighter's Pride**: Slots [+2] e Blast 1 [+3].

**90. Tougher Than Ever**: Slots [+2] e Energia [+3].

**91. Speed & Heavy Blow**: Slots [+2] e Ataque [+3].

**92. Unleash Ki**: Slots [+2] e Ki [+3].

**93. Furious Power**: Slots [+2] e Ultimate Blast [+3].

**94. Turtle Hermit's Uniform**: Slots [+2] e Defesa [+5].

**95. Piccolo's Uniform**: Slots [+2] e Defesa [+5].

**96. Fighting Jacket**: Slots [+2] e Defesa [+5].

**97. The Bravest Sword**: Slots [+2] e Ultimate Blast [+15]. Funciona só para os heróis.

**98. Limitless Power**: suas magias Blast 2 e Ultimate Blast tornam-se indefensáveis, porém seu lutador ficará atordoado. Blast 2 [+5] e Ultimate Blast [+5].

**99. Shenron's Record**: Ultimate Blast [+15] e Dragon Homing [+2].

**100. Gero's Lab Data**: Slots [+3] e Blast 1 [+5].

**101. Babidi's Magic**: lutadores aliados e inimigos perdem 20 níveis de velocidade e têm sua energia drenada gradualmente. Funciona apenas para Demon King Dabura e Majin Buu (todas as suas formas).

**102. Bibidi's Magic**: faça uma provocação perto do oponente para ganhar um nível de Ki e encher a barra de troca. Funciona apenas para Demon King Dabura e Majin Buu (todas as formas).

**103. Gohan's Teacher**: faça uma provocação perto do oponente para que ele perca um nível de Ki e toda a barra de troca.

**104. Perfect Stance**: defesa absoluta. Suas chances de esquiva especial aumentam quando sua energia estiver baixa.

## POTARAS ROXAS

As Potaras roxas são próprias para fusões. Confira como e onde consegui-las e oriente-se pela lista de fusões para usá-las corretamente.

**01. Miracle**: complete a Destined Rival.

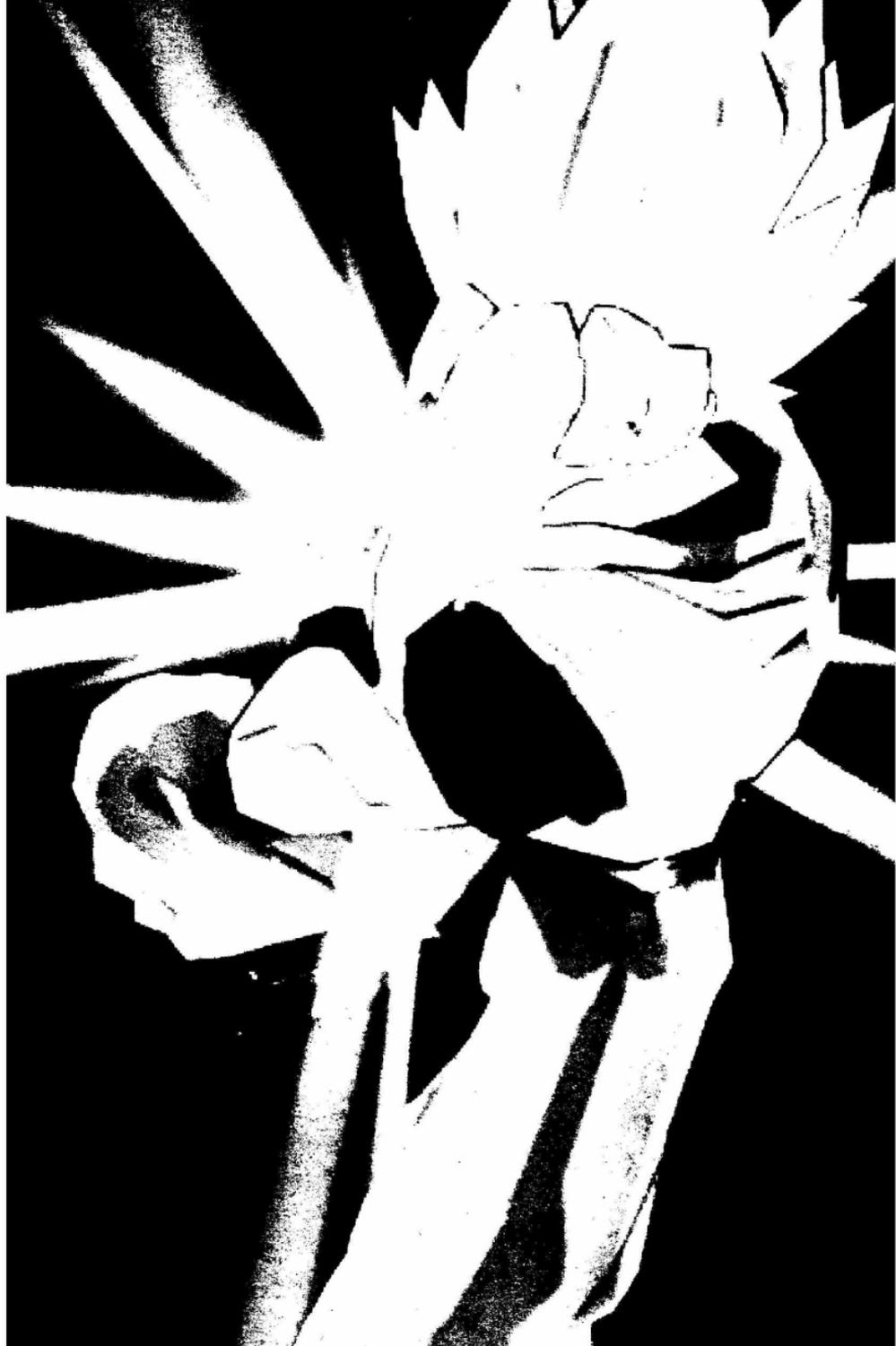
**02. Dragon Power**: encontre as sete esferas do dragão e peça o item para Porunga.

**03. Wicked Heart Revealed**: compre-a no Item Shop.

**04. Babidi's Brainwashing**: compre-a no Item Shop.

- 05. One Who Love Justice:** compre-a no Item Shop.
- 06. King Yemma's Stamp:** compre-a no Item Shop.
- 07. Tortoise Shell:** encontre as sete esferas do dragão e peça para Porunga.
- 08. Ultimate God Water:** encontre as sete esferas do dragão e peça para Porunga.
- 09. Elder Releases Potential:** complete o evento livre (ponto amarelo) na fase 06 da saga The Return of Cooler.
- 10. 100g Training:** junte as sete esferas do dragão e peça-o para Shenron. Este item aparece aleatoriamente na lista de desejos oferecidos por Shenron. Por isso, é possível que você precise evocar o dragão várias vezes para consegui-lo.
- 11. Elder's Kai Ritual:** junte as sete esferas do dragão e peça-o para Shenron. Este item aparece aleatoriamente na lista de desejos de Shenron. É possível que você precise evocar o dragão várias vezes para consegui-lo.
- 12. Unsealed:** complete a fase 04 da saga Freeza.
- 13. Ultimate Transformation:** complete a fase 18 da saga Frieza; fase 04 da saga Cooler's Revenge e fase 06 de Bojack Unbound.
- 14. Remodeling Surgery:** fase 00 da saga Cell.
- 15. Super Saiyan:** fase 03 da Broly
- 16. Human Gunman's gun:** fase 12 da saga Majin Buu.
- 17. Frieza's Brother:** fase 03 de Cooler's Revenge 03.
- 18. Galactic Warrior:** fase 04 e 06 da saga Bojack Unbound.
- 19. Saike Demon:** fase 01 da saga Fusion Reborn.
- 20. People's Bad Energy:** fase 04 da saga Fusion Reborn.
- 21. Artificial Blutz Wave:** fase 04 da saga Baby, the Avenger.
- 22. Breakthrough the Limit:** fase 06 da saga Broly: the Legendary Super Saiyan.
- 23. Self Destruction:** fase 23 da Android.
- 24. Power Ball:** pode ser adquirida em diversas fases.
- 25. Lower-Class Saiyan:** fase 00 da saga Tree of Might.
- 26. HFIL Fighter #17:** fase 05 da saga Ultimate Android.
- 27. Power from lower class:** fase 03 da saga Baby, the Avenger.
- 28. Absorb Gotenks:** fase 15 da saga Majin Buu.

- 29. Absord Gohan:** fase 15 da saga Majjin Buu.
- 30. Bros. of Crane Hermit:** vença Tao no evento livre da fase 01 da saga Saiyan.
- 31. Memorial Campaign:** vença Tao no evento livre da fase 01 da saga Saiyan.
- 32. Makyo Star:** fase 00 da saga Makyo Star.
- 33. Dead Zone:** fase 01 da saga Makyo Star.
- 34. Giant Form:** fase 01 da saga Lord Slug 01 e fase 02 da saga Makyo Star.
- 35. Hatred of Goku:** fase 00 da saga Cooler's Revenge e fase 00 da saga Broly: The Legendary Super Saiyan.
- 36. Big Gete Star:** fase 06 da saga The Return of Cooler.
- 37. Seriousness:** fase 00 da saga The Return of Cooler.
- 38. Namekian:** fase 00 da saga Lord Slug.
- 39. Mutation:** fase 01 da saga Lord Slug.
- 40. The Flowers of Evil:** fase 02 da saga Bojack Unbound.
- 41. Armored Cavalry:** fase 02 da saga The Cooler's Revenge.
- 42. Cooler's Soldier:** fase 03 da saga The Cooler's Revenge.
- 43. Son of Paragas:** fase 00 da saga Broly: The Legendary Super Saiyan.
- 44. Lower Class Saiyan:** fase 02 da saga Freeza.
- 45. Frieza's Soldier:** fase 00 da Frieza.
- 46. Vegeta's Rival:** fase 00 da saga Frieza.
- 47. Evil Dragon:** fase 00 da saga Evil Dragon of Absolute Destruction.
- 48. Negative Energy:** fase 02 da saga Evil Dragon of Absolute Destruction.
- 49. Ultimate Dragonball:** fase 05 da Evil Dragon of Absolute Destruction.
- 50. Computer:** fase 00 da saga Super Android 13.
- 51. Hatred:** fase 01 da saga Super Android 13.
- 52. Parts of #14/#15:** termine a saga Super Android 13.
- 53. Fruit of the Tree of Might:** fase 01 da saga Tree of Might.
- 54. Kibito:** complete a Super Android 13.
- 55. Hildegarn's top half:** fase 01 da saga Wrath of the Dragon.
- 56. Hildegarn's lower half:** fase 02 da saga Wrath of the Dragon.



## ESFERAS DO DRAGÃO EM POUCOS MINUTOS

Há um jeito rápido e prático para conseguir todas as esferas do dragão. Entre em Saiyan Saga, escolha a fase 01 Kakarot e coloque no nível mais fácil. Voe até Southern Capital para enfrentar o General Tao. Durante a batalha, destrua as casas até descobrir em qual delas está escondida a esfera do dragão, colete-a e vença a partida. No mapa, aperte **START** e escolha a opção "Select Scenario" para voltar ao menu de



fases. Volte à mesma fase e repita todo o processo quantas vezes quiser para acumular esferas facilmente.

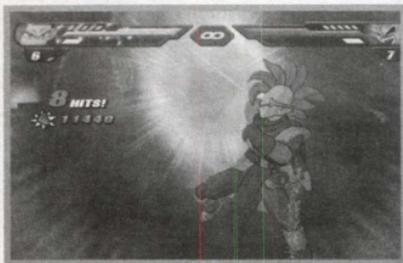
## KID GOKU E GRANDPA GOHAN

Kid Goku é a versão infantil de Goku, extraído das primeiras aventuras da série Dragon Ball. Para habilitá-lo, entre no modo Dragon Adventure, escolha Android Saga e escolha a fase Cell Games Begin. Em seguida, voe até Mountain Road para enfrentar o desafio de Yamcha. É preciso ter um lutador bastante poderoso para derrotar Yamcha e assim ganhar o item Fox Mask. Volte ao menu principal do Dragon Adventure:

escolha a temporada secreta Destined Rivals e entre na fase Destined Showdown. Voe até Kami's Lookout e derrote Grandpa Gohan para habilitar Kid Goku e ganhar o item Master's Roshi Pupil. Combine este item com o Fox Mask para habilitar o avô adotivo de Goku, Grandpa Gohan. Para destravar a versão Great Ape de Kid Goku, consiga 100% no modo Dragon Adventure.

## TEMPORADAS SECRETAS

Além das 21 temporadas disponíveis no modo Dragon Adventure, há outras três temporadas secretas no jogo. Para habilitá-las, siga as instruções a seguir.



### 22. Fateful Brothers

Vença a primeira luta de Saiyan Saga, na fase 00 Mysterious Alien Warrior. Faça isto só depois de terminar o game para ter força e vencer este desafio.

### 23. Beautiful Treachery

Vença a segunda batalha de Frieza Saga, na fase 01 A Pursuer Who Calls Death.

### 24. Saga Secreta 03 Destined Rivals

Entre em Majin Buu Saga e vença a segunda batalha, na fase 01 Training With Goten.

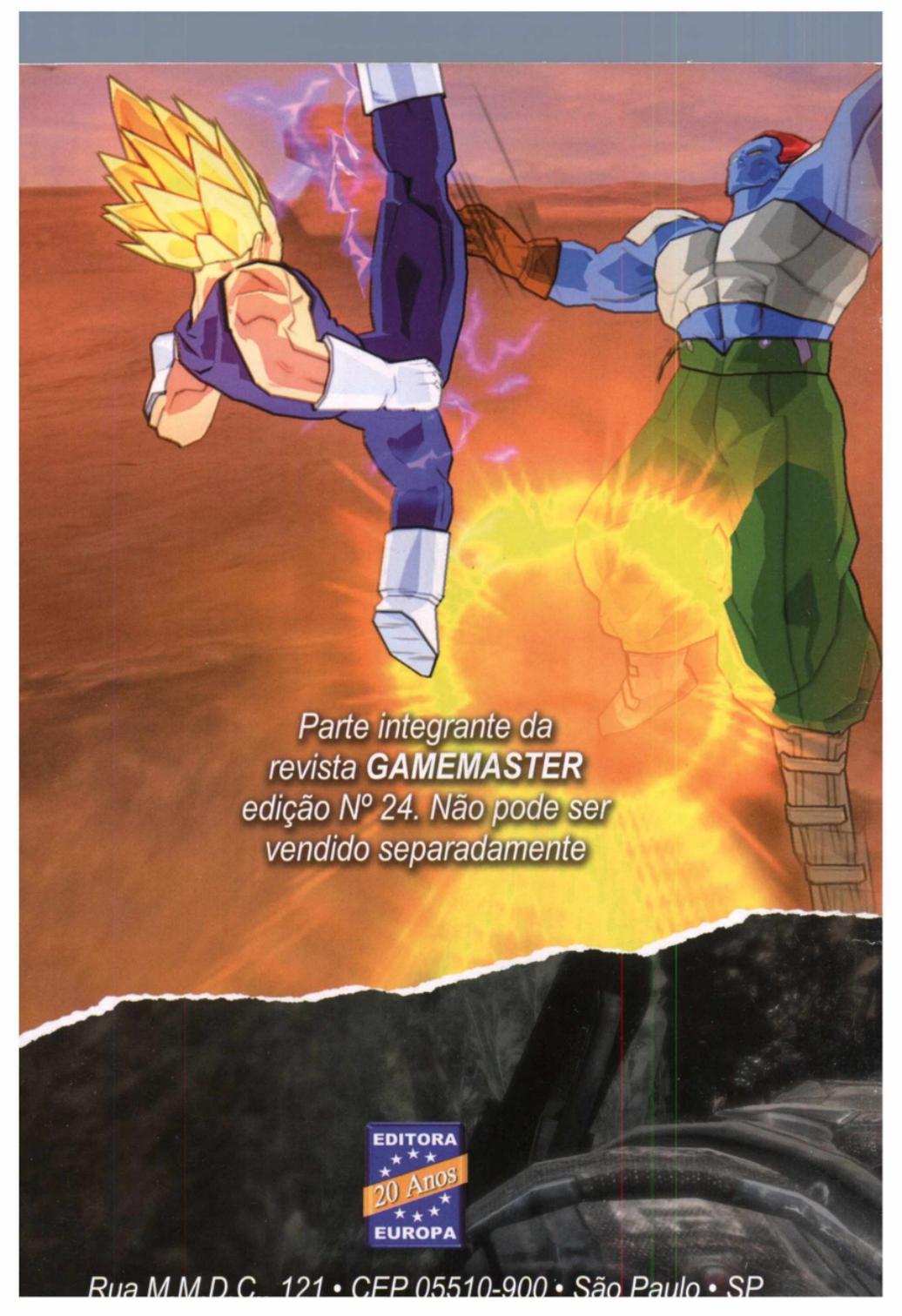
**Estapeie seu adversário  
até ele cair na água.**



**Senão, é caldo pra você!**

**HABBO™**

**habbo.com.br**



Parte integrante da  
revista **GAMEMASTER**  
edição Nº 24. Não pode ser  
vendido separadamente

EDITORA  
★ ★ ★  
20 Anos  
★ ★ ★  
EUROPA