

GAMEZINE BRASIL #8



Gouken

O maior mistério de SFII finalmente revelado

Detonado

Beyond Oasis do começo ao fim

E muito mais...





SAINT SEIYA

聖闘士星矢

THE LOST CANVAS

冥王神話

EDITORIAL



Rapidinha essa, não?

A última Gamezine nem bem foi lançada e cá estou lançando mais uma. Claro, essa vem em caráter especial, já que um grande amigo me passou uma matéria que havíamos cogitado há tempos. Essa é a oitava edição da revista e chegamos a marca de duas revistas anuais, já que a primeira edição saiu em 2006. Ainda que

seja um projeto Underground, totalmente fora da “mídia”, a Gamezine sempre dá um jeito de aparecer em algum lugar. E só me resta agradecer, pela boa aceitação, pela boa crítica e claro, pelos leitores que se dão ao luxo de ler o que escrevemos e às vezes até usar nossos detonados. A todos, muitíssimo obrigado!

Robson Souza.



INDICE



6 E-MAILS

Um elo entre a revista e seus leitores. Perguntas sérias, brincadeiras, sugestões, críticas, enfim, quase tudo é aceito e bem absorvido pela equipe.

8 EXPRESSO G.Z.B

Conheça Kamen Rider Decade, a série na qual o Rider está só de passagem.

10 GAMEZINE NITRO

Sabe aquele jogo difícil? Aquele que você geralmente não passa da segunda fase? Pois bem, tenha o prazer (ou não) de conhecer Ninja Gaiden, o primeiro da trilogia NES.

12 MATÉRIA

Muitos mitos já foram contados sobre diversos games. Mas talvez nenhum tenha tomado as proporções de Gouken, o mestre de Ken e Ryu. Confira mais a frente a matéria feita por [Marcos](#)

“mcs” [Valverde](#), o dono e idealizador do blog [Passagem Secreta](#).

22 REVIEWS

Análises objetivas dos jogos. Nada de lero lero ou páginas cheias de imagens e piadinhas sem graça.

28 DETONADO

Com a ajuda do fórum [OutSpace](#) a Gamezine Brasil traz um grandioso detonado do game [Beyond Oasis](#).

46 SPOILER

Nunca terminou nenhum game? Tem aquele que chegou no último chefe e não consegue matar? Sem problemas! A Gamezine traz o final do jogo pra você, assim poderá contar aos seus camaradas o final, sem mesmo ter zerado.

E-MAILS

Surpresas

Pois é, meus queridos. Mais uma edição, mais um e-mail. Confesso que fiquei surpreso ao ver uma nova capa tão rápido como avatar na comunidade. E convenhamos, ficou realmente boa, heim? Aquela imagem com o Gouken e mais a chamada para um detonado de Beyond Oasis. Até que veio a calhar, pois sempre ouvi falar muito bem desse jogo. Mas quando joguei fui somente até o templo da água. Alias, vocês viram? O Dourado ganhou o BBB, que coisa, não? Mais um milionário para o Brasil. Hahaha, estou só enchendo lingüiça, já que não tenho muito o que falar nesse e-mail. É chato quando começam a dizer que a revista está ótima e o papinho de “ser a melhor”. Bah, ficarei por aqui, continuem melhorando e que a força esteja com vocês!

Robson Souza.

R: Pois é rapaz, acho que tão rápida assim somente a edição número 3. De qualquer forma, a Gamezine continuará e talvez, quem sabe, se torne mensal realmente. Ah é, o Dourado. Parabéns pra ele!

Visual Retrô

Parabéns pela revista, baixei todas as edições. Gostei bastante da iniciativa, embora não seja tão nova assim. O trabalho de vocês vem sendo muito legal. Por que não trazem de volta a nostalgia das revistas de games antigas, já que vocês também falam de jogos antigos?

R: E aí Marquinhos, obrigado! Valeu a dica cara, ainda estamos em busca de um padrão para a diagramação. Já encontramos para as seções, o resto virá com o tempo. Mas confesso que é um sonho deixar a revista nos moldes da saudosa GamePower.

Marquinhos

WebGames

Fala hyogawar, beleza? Mano, por que não faz uma matéria sobre o Naruto Game. Eu sei que você joga, já que eu vi um personagem com seu Nick lá. E de boa, você estava até bem colocado.

Akatsucker

R: Opa, certinho? Então, eu acho aquele pessoalzinho da “Staff” muito sacana e nem estou a fim de fazer anúncio gratuito pra aquele safados que faltam com o respeito para com seus clientes. Joguei um tempo mas parei faz tempo já. Acho que até perdi meus créditos...

Dificuldade? Ah vá...

Vocês estão de brincadeira quando dizem que Altered Beast é difícil. Manos, o jogo até que é bem fácil. Basta praticar um pouco que tudo dará certo.

ManKind

R: Pois é, “ManKind”, todo jogo que se pratica bastante acaba ficando mais fácil.

Pokémon

Pessoal, ta, eu sei que poderia muito bem pesquisar no Google que eu encontraria facilmente isso, mas eu gostaria de deixar um e-mail na revista, eheheh. Pois bem, aí vai uma perguntinha:

Por que não consigo pegar aquele Pokémon lendário vermelhinho que fica fugindo toda hora, no Pokémon Platinum?

Conrado

R: Então Conrado, é o seguinte. Esse Pokémon é realmente difícil de encontrá-lo. Mas a melhor maneira de capturá-lo é se aproximar da área em que ele está e usar um Max Repel, depois encontrá-lo e quando for lutar, use algum golpe que o impeça de fugir da luta. Aí é só fazê-lo cansar e capturá-lo. E é bem difícil...

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

EXPRESSO G.Z.B

CONHEÇA AQUILO QUE NÃO FAZ PARTE DO MUNDO DOS GAMES



KAMEN RIDER DECADE

Vários mundos, muitas dimensões. Cada uma delas possui, no mínimo, uma pessoa que luta para manter a paz. Essa pessoa muitas vezes é chamada

de Kamen Rider. No entanto, Essas diversas dimensões começam a se fundir. Impedir que isso ocorra é trabalho para um Rider especial, um que deve estar só de passagem: Kamen Rider Decade.



ider c



O mais interessante da série Kamen Rider Decade é, sem dúvida, a aparição dos outros Riders. Ele viajará por todos os mundos da era Heisen, pelo mundo

do seu rival e também por mais dois mundos dos Riders da velha guarda: Kamen Rider Black/Black RX e Amazon.

Os vilões também estão trabalhando juntos em prol de uma organização chamada Dai Shocker. O que se torna mais interessante nos episódios finais da série. Além do mais, a série ainda

não tem um final, tudo está para ser resolvido em um filme ainda a ser lançado.

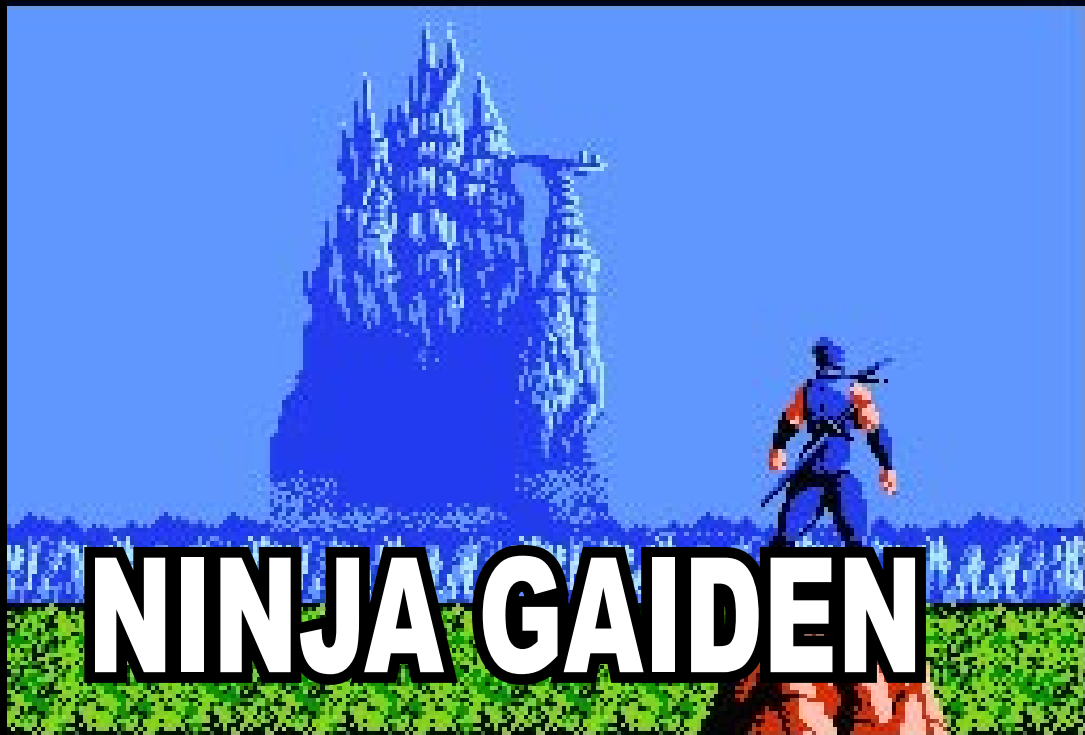
O ponto fraco da série fica por conta de não terem contratado alguns dos atores originais, como foi o caso do Kamen Rider Kuuga.

No mais, a série é muito boa e se não fosse pelas péssimas dublagens brasileiras, seria até interessante vê-la aqui no Brasil.



GAMEZINE NITRO

ACELERANDO O RITMO CARDÍACO



Diz a lenda que existia um clã que podia empunhar uma poderosa espada, a Espada do Dragão. Anos se passaram até que restasse apenas um descendente desse clã, chamado Ryu Hayabusa. Certo dia Ryu recebe uma carta de seu pai pedindo que se ele não o encontrasse, Ryu deveria partir para a América em procura de

um artefato que estava com seu grande amigo Walter Smith. Pois bem, esse é apenas o começo de tudo, pois a jornada guarda muitos segredos e reviravoltas. No entanto, é aí que “a porca torce o bico”.



Ninja Gaiden, lançado em meados de 1988, é um grande jogo. Ainda maior que o game é a dificuldade encontrada nele. São cerca de 6 atos que contam o desenrolar do game, e cada fase é um verdadeiro inferno. Buracos perigosos, inimigos chatos e é claro, animais que atrapalham e muito. O pior deles, certamente, é uma pomba/coruja que não te deixa em paz

e é bem difícil de ser vencida. Sem contar que se, por acaso, você tenha de voltar algumas telas para pegar um determinado item que ficou para trás, um abraço – as pombas ressuscitam.

Enfim, o game é muito bom. Mas mais do que bom, ele é difícil. Se você puder vencê-lo do início ao fim, provavelmente conseguirá fazer

qualquer coisa possível (com exceção de vencer Battletoads) em um game. Aprecie com moderação!



**"Just a girl.
Get out of here!"**



Antes de surgir em Street Fighter IV, Gouken era considerado o maior mito de Street fighter II. Saiba porque...

Em março de 1991 foi lançado o que para muitos foi o maior jogo de arcade de todos os tempos: **Street Fighter 2**. Nos meses a seguir, uma febre mundial tomou conta dos fliperamas do mundo inteiro, algo nunca visto nem antes nem depois do game. Em 1992, no auge da febre, um rumor se espalhou de forma espantosa no mundo todo: a lenda de um lutador secreto, mais poderoso que qualquer outro. Seu nome era **Sheng Long**.

Revistas especializadas garantiam que ele existiria, o seu nome aparecia no game, no manual do game, todo mundo conhecia alguém que dizia ter um primo ou amigo que viu ele. Para muitos foi apenas uma lenda, para outros, realidade, mas com certeza este foi um dos maiores rumores da história dos games de todos os tempos. Até que ponto tudo não passou de boato? O que havia de real? A lenda virou mesmo realidade? Qual a história real de Sheng Long? Descubra todas as respostas a seguir.

por Marcos "mcs" Valverde

A Lenda de Sheng Long

Em abril de 1992 a revista especializada em games **EGM**, uma das mais conceituadas do mundo, trouxe uma informação bombástica na pág. 60: a existência de um lutador secreto no game Street Fighter 2 conhecido como Sheng Long. A página não só trouxe esta informação como



também fotos do lutador e a dica de como enfrentá-lo (dica quase impossível, diga-se de passagem). Com esta informação da EGM, somada com as supostas evidências de sua existência (que veremos a seguir), além do não pronunciamento da CAPCOM sobre o assunto foram suficientes para que um dos maiores rumores gamísticos de todos os tempos fosse criado: Sheng Long.

Na verdade, Sheng Long foi criado através de um **erro de tradução** de um ataque especial de Ryu, o *Shōryūken* (algo como Soco do Dragão Ascendente), na localização em inglês do arcade. Os dois primeiros termos “*shō ryū*”

(*Rising Dragon*, ou *Dragão Ascendente*) são os mesmos ideogramas que “*shēng lóng*” (*Espírito de Dragão*) na língua chinesa, daí a confusão. A frase “*If you cannot overcome the Rising Dragon Punch, you cannot win!*” acabou sendo traduzida como “*You must defeat Sheng Long to stand a chance.*”

Cometido o erro, a EGM aproveitou-se do burburinho e da desconfiança dos jogadores gerados pela frase citando Sheng Long na versão em inglês do arcade para então criar o falso rumor, como vimos – rumor este que espalhou-se nas revistas especializadas do mundo inteiro. A ousadia



da EGM foi tanta que no rodapé da famosa página ela fez um desafio: que o leitor descobrisse qual dica da revista era uma brincadeira de primeiro de abril (April Fools) e enviasse o nome do jogo e a página em que ele aparece. E ninguém poderia imaginar que seria a bomba logo acima. Ao mesmo tempo, a EGM usa um código quando cita os créditos da dica: **Sr. W.A. Stokins, de Fuldigen, HA.**

Seu nome seria uma alusão a “waste tokens” (desperdício de fichas), e a sua origem uma referência a “Fooled again, HA! HA! HA!” (sim, muito engraçado!)

Assustada (ou contente) com a repercussão mundial, inclusive nas revistas especializadas, a EGM logo admitiu que tudo não se passava de uma brincadeira.

.Revelações

A brincadeira de 1º de Abril da EGM aconteceu dois meses antes do lançamento de Street Fighter 2 para Super Nintendo no Japão e a três meses do lançamento do mesmo nos EUA. Na versão deste console, a frase foi modificada para “*You must defeat my Dragon Punch to stand a chance.*” No entanto, a versão em inglês do **manual**

do game cita “*Master Sheng Long*” como sendo o mestre que ensinou Ryu e Ken. Nos manuais de instrução de ports futuros de Super Nintendo e Mega Drive, apagaram qualquer referência a Sheng Long, limitando-se a dizer que os lutadores eram discípulos do estilo de luta *Shotokan Karate*. Oficialmente, até então, os lutadores ainda não possuem um mestre.



Em 1993 é lançado o **mangá** “*Street Fighter II: Ryu*” (ou simplesmente “*Street Fighter II*” nos EUA), de **Masaomi Kanzaki**, na revista “*Family Computer Magazine*”. Este mangá ganhou notoriedade por ser o primeiro veículo a trazer a figura de **Gouken** (Mão Firme ou Mão Forte), o mestre (sensei) de Ryu e Ken. O Gouken do mangá é bem diferente do Sheng Long da EGM: ele não tem o cabelo ao estilo rabo de cavalo, as roupas e a barba são diferentes, além de Gouken ser **exageradamente** muito mais forte fisicamente que Sheng

Long.

.Note que Sheng Long e Gouken, até agora pelo menos, são personagens completamente diferentes, com origens diferentes. Lembre-se também que a EGM não cita na sua famosa página que Sheng Long é mestre de Ryu e Ken. Diferentes o suficiente para um fato curioso: uma **revista alemã** mais tarde chegou a criar um outro falso rumor – a existência de dois lutadores secretos: Sheng Long e Gouken.

Sheng Long Vs Gouken

Mas no senso comum norte-americano Sheng Long seria sim mestre dos lutadores. Uma prova disso é a **HQ** “*Street Fighter*” – também de 1993 – lançada pela *Malibu Comics* nos EUA. Nela o mestre dos lutadores é citado como Sheng Long.

Nitidamente em resposta à aura popular em torno de Sheng Long, a CAPCOM cria o personagem **Akuma** (Demônio Mal) – ou **Gouki** (Demônio Forte) no Japão - em 1994, no jogo **Super Street Fighter 2 Turbo**. Ao contrário de Gouken, Akuma/Gouki – que aqui é descrito como o irmão mais novo de Gouken

NÃO PERCA TEMPO



**GAMEZINE VOCÊ SÓ ENCONTRA
NA COMUNIDADE OFICIAL**

**gamezine brasil
aqui você encontra tudo sobre games**

– é bem parecido com Sheng Long (digamos... uma versão demoníaca deste): roupas, porte físico, estilo de luta, etc. A essa altura, o Gouken do mangá foi oficialmente reconhecido como sensei de Ryu e Ken, pondo uma pedra definitiva (?) no nome Sheng Long. Akuma foi criado como um último chefe secreto, liberado por um procedimento secreto, ele também tinha uma “fireball” – assim como o Sheng Long do rumor.

Então Sheng Long finalmente tornou-se realidade, só que com o nome de Akuma/Gouki, certo? Nem tanto. Eis que surge o game baseado no filme (que foi baseado no game... ambos horríveis por sinal) **Street Fighter: The Movie**, de 1995. No final do personagem secreto Akuma, era mencionado Sheng Long como sendo seu irmão e mestre de Ryu e Ken. A **CAPCOM USA** parece que não conseguiu esquecer de Sheng Long e meio que tornou oficial o nome Sheng Long na série, sendo o nome ocidental de Gouken (assim como ocorre

com Akuma/Gouki).

Um fato muito curioso: em 2007 foi revelado no fórum Shoryuken.com, por um desenvolvedor do game, que Sheng Long esteve muito perto de ser um personagem jogável no game; quando já em estágio avançado de motion-capture do personagem, a CAPCOM mudou de idéia e resolveu não incluí-lo no mesmo. Pergunta inevitável: será que o código do personagem (ou vestígios dele) ainda estão perdidos no game? Na grande maioria dos casos de elementos cortados da versão final de um game eles continuam no código, apenas inacessíveis por vias normais de jogo. Um novo rumor de Sheng Long, desculpem... :)

Goutetsu

Com os games **Street Fighter Alpha 1 e 2** (1995/1996) a história por trás dos personagens Gouken e Gouki veio à tona. Eles eram discípulos de um mestre de artes marciais chamado **Goutetsu** (Trovão de Ferro). Vinte anos antes do torneio

que ocorre em *Street Fighter 2*, ele ensinara a técnica mortal *Ansatsuken* (Punho Assassino) aos seus discípulos – Gouken e Gouki. Mas enquanto Gouken conseguiu transformar a técnica em defensiva e não-letal – a mesma ensinada a seus discípulos Ryu e Ken, Gouki foi tomado pela natureza assassina dela e acabou



matando Goutetsu e mais tarde Gouken – na mesma época em que seus discípulos deste rodavam pelo mundo em **Street Fighter 1**. O Gouken cai numa cachoeira e nunca mais é visto ou seu corpo encontrado. Em *Street Fighter Alpha* Ryu e Ken procuram Akuma para vingar a morte de seu mestre. O final de Akuma em SFA1 mostra Goutetsu e Gouken (idêntico ao visto no mangá, mas um pouco mais velho):





A Volta do Mito

Street Fighter 3 é lançado para os arcades em fevereiro de 1997. Em abril do mesmo ano a EGM lança novamente a notícia: “O chefe (Sheng Long) está de volta!” Numa página com muitos detalhes, supostas fotos e com o desenho de Akuma e Sheng Long deixando evidente as suas semelhanças, a matéria diz que Sheng Long sobreviveu ao ataque de Akuma (ganhando uma cicatriz no rosto) e à queda na

cachoeira, e que desenvolvera novamente o lado mortal da técnica *Ansatsuken* para poder se vingar do seu irmão. Novamente ele seria um personagem secreto e para poder enfrentá-lo você “precisaria de pelo menos seis perfects e...” – e assim a frase termina. Ele teria golpes como o fireball aéreo (como Akuma) e uma magia dupla:

Sheng Long aqui é nomeado como o nome em inglês para Gouken (thanks CAPCOM

USA!) e na sua bio consta uma frase: “*You must defeat me to stand a chance*” e a data de nascimento em... 01/04/41 ! Seria mais uma brincadeira de 1° de Abril da EGM? Sim, e o código ironizando o fato está lá: a junção das letras iniciais das primeiras frases da matéria formam a palavra “*April Fools*”. Dessa vez a desconfiança foi muito maior quanto à veracidade das informações, mas mesmo com o histórico da revista muita gente acabou caindo (novamente) na

brincadeira.

Depois desse segundo falso rumor, uma curiosidade: na edição de Maio de 2004 da EGM, edição que marcou o **15º aniversário** da revista, ela declarou publicamente que grande parte da “culpa” da criação do personagem Akuma/Gouki deve-se à ela, devido à lenda de Sheng Long. No original:

“Our best April Fool’s Gag: April 1992, EGM #33”

*“EGM’s most infamous – and to some readers, most aggravating – April Fool’s prank promised to pit Street Fighter II players against series mainstays Ken and Ryu’s purported mentor, Sheng Long. We figured some chumps would waste their change trying to fulfill the insanely tough challenge we cooked up, but **we never imagined the joke might one day lead developer Capcom to create***

the suspiciously Sheng Long-like character Akuma. The phony Mr. Long returned in an updated joke for Street Fighter III years later.“

Nada mais justo.

O 1º de abril da CAPCOM

Sheng Long em SFIV?

Temos então um longo hiato de quase dez anos até que **Street Fighter 4** é anunciado oficialmente em 2007. A edição de janeiro de 2008 da EGM (sempre ela) trouxe uma entrevista com **Yoshinori Ono**, produtor de Street Fighter, aonde o mesmo diz: “vamos apenas dizer que o que a sua revista trouxe no passado (a brincadeira de 1º de abril) encontrará seu caminho no game (Street Fighter 4) como um *fan service*”. A revista conclui, através de seu editor-executivo **Shane Bettenhausen**, que isso significava que Sheng Long finalmente estaria no game, representado por Gouken.

Questionado pelo site **1UP**, Ono desconversou. Em 1º de Abril do mesmo ano, a CAPCOM anuncia a presença de Sheng Long no game Street Fighter 4 – anúncio feito no blog oficial Japonês de desenvolvimento do game e no blog oficial nos EUA. Segundo a notícia, ele seria um personagem secreto, destravável apenas jogando-se com Ryu, ganhando todas as lutas de perfect e dando um Shoryuken na última luta. Junto ao anúncio veio uma imagem escurecida do suposto personagem secreto. Imagem esta que lembra o Gouken do mangá e do SF Alpha.

Esse filme todo mundo já viu não é mesmo? Quem acreditaria num terceiro rumor, dessa vez alimentado pela própria CAPCOM, sobre Sheng Long em Street Fighter? Pois é, a recepção negativa da notícia ficou nítida em sites como Kotaku e 1UP. Três dias depois a CAPCOM através de seus blogs desmente a si mesma, dizendo que a nova brincadeira fora



criada apenas para lembrar a lenda de Sheng Long, que “ainda é e sempre será uma lenda”.

Finalmente o arcade de Street Fighter 4 é lançado em Julho de 2008. Nenhum vestígio de Sheng Long, nada confirmado, CAPCOM calada tal como em 1992. Tudo teria sido, mais uma vez, apenas uma lenda.

Mas eis que um vídeo em estilo anime surge, mostrando uma luta entre Ryu e Akuma, com Ken aparecendo para dar uma mão. Depois do logo do game, quando o vídeo já aparenta terminar, uma cena ganha destaque: é mostrada uma floresta, uma cachoeira e repentinamente um golpe muito forte faz com que o sentido da água se inverta. Alguns closes no personagem bastam para reconhecer detalhes que remetem diretamente ao Sheng Long o cabelo rabo de cavalo, a barba e a roupa. Será verdade ou mais um dos eternos falsos rumores acerca do personagem?

No dia 24 de Setembro de 2008 uma bomba: a famosa revista japonesa **Famitsu** divulga que Gouken estaria aparecendo como personagem jogável nos arcades japoneses de Street Fighter 4!

Não seria a primeira nem a segunda vez que uma revista diz que Sheng Long/Gouken existiria num Street Fighter. Fotos facilmente manipuláveis de uma revista não seriam suficientes para fazer os incrédulos fãs da série acreditarem novamente na existência do personagem. Mas dessa vez não é 1° de Abril. No mesmo dia o site 1UP [confirma a história](#) da Famitsu, uma notícia curta mas histórica. Dois dias depois, em 26 de setembro de 2008, o personagem Gouken é finalmente confirmado pela CAPCOM! Nada mal para um personagem surgido de uma brincadeira de 1° de Abril. E sim 1UP, você seria enganado novamente (ironia do destino, já que o site era do mesmo grupo que controlava a EGM).

Gouken (SFIV)

O Gouken de Street Fighter 4 é diferente daquele [visto no mangá](#):

nitidamente a CAPCOM mesclou as características do Gouken do mangá com algumas de Sheng Long da EGM, talvez para agradar aos fãs deste. Não se sabe se o Gouken no mangá tem o dedo da CAPCOM ou se ela apenas gostou do resultado e o aproveitou em SF4. Particularmente não gostei do resultado final: Gouken não tem o tipo físico parecido com Sheng Long. É enorme, exageradamente musculoso, lembrando mais um **Zangief** do



que outro personagem.

..Em Busca de Sheng Long

Tudo esclarecido e agora Sheng Long pode descansar em paz nas páginas de algumas revistas de videogame, certo? ERRADO! Por acaso você já viu alguém seguindo à risca os passos para encontrar Sheng Long em Street Fighter 2? Certamente que não, isso é humanamente impossível! Street Fighter 2 para Super Nintendo foi lançado, como já vimos, dois meses após o rumor da EGM. E se a CAPCOM resolveu tornar o mito do Arcade realidade no famoso port? Ou então, quem garante que o procedimento não faria algo diferente aparecer, como uma mensagem de texto diferente, devido a algum programador entediado ou uma resposta da CAPCOM ao rumor da EGM? Ou ainda... será que o game permite que os passos da EGM sejam mesmo seguidos? Afinal, alguém já provou jogando que Sheng Long não existe?

Segredos e Rumores dos Games

Em março de 2006 estávamos na comunidade do Orkut (a

qual sou dono) **Segredos e Rumores dos Games**, conversando sobre Sheng Long. A comunidade é especializada em desvendar rumores dos mais diversos, mas Sheng Long parecia ser algo inatingível. Até que o membro (e amigo) **Daniel Moura (Neofix)**, conhecido criador de vídeos **TAS** (vídeos que visam jogadas perfeitas, através de save game, reload, slow motion, etc.) deu uma idéia excelente: por que não usamos um vídeo TAS para realizar ao pé da letra os passos que segundo a EGM fariam Sheng Long aparecer? Um ser humano nunca iria conseguir isso num console, mas uma pessoa utilizando técnicas TAS sim!

Então foi criado um tópico para servir como WIP (Work In Progress) para acompanhamento dos trabalhos. A intenção desde o início não foi tentar encontrar Sheng Long (não esperávamos isto), mas sim desmistificar de vez esta lenda – já que esta é uma função da comunidade – e descobrir como seria se uma pessoa ~~o~~ **melhor gamer do mundo** conseguisse realizar as proezas

da EGM.

O rumor foi estudado, materiais de apoio foram pesquisados e o vídeo finalmente foi criado utilizando a versão **Street Fighter 2 (U)** do game de Super Nes e uma versão TAS do emulador **Snes 9x**. Segundo a EGM você tem que: usar apenas o Ryu, não levar nenhum hit até a luta contra o Mr. Bison, e uma vez nela, empatar 10 rounds com ele sem dar ou levar dano.

Por incrível que pareça, não dá para empatar 10 rounds seguidos com Mr. Bison sem levar game over! É preciso usar continue para continuar lutando. Descobrimos uma **falha no rumor da EGM!** Como vimos, o Daniel ganhou um round de Mr. Bison e mesmo assim, após três empates com ele, veio a tela de game over. No mesmo tópico oficial do vídeo, na comunidade, fiz alguns questionamentos técnicos sobre os procedimentos do vídeo em relação às tais regras da revista EGM:

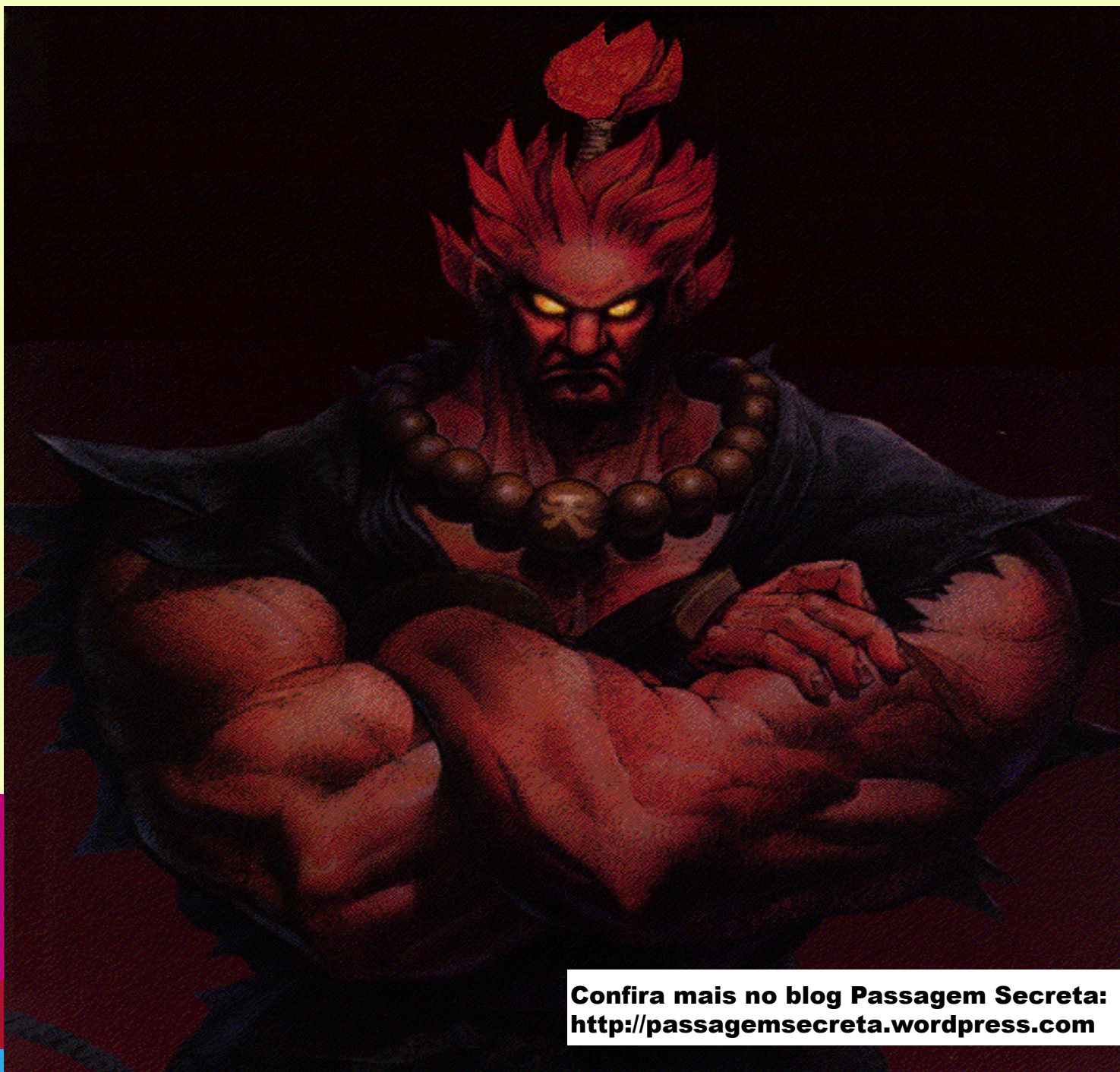


“E se no vídeo ele não tivesse ganho a primeira luta? O que aconteceria depois de três empates seguidos? Outro game over? O golpe dado em Mr. Bison depois do tempo acabar, não infligindo dano, prejudicaria a sequência?”

Com a pertinência das questões, decidimos criar uma **segunda versão do vídeo**, modificando a parte final: dessa vez usando continue

para atingir 10 empates com Mr. Bison e, após a meta, um double K.O., um perfect e fim de jogo. Este segundo vídeo, também criado pelo Daniel, é bem longo (21 min) sendo grande parte dele empates com o chefe final. Por isso disponibilizarei apenas o input para ser usado no emulador Snes 9x, para quem deseja conferir esta variação [download: em breve].

Quando aquele seu amigo voltar a dizer que alguém conseguiu encontrar Sheng Long em Street Fighter 2, talvez ele esteja apenas aumentando um pouquinho a história. Sheng Long vive no inconsciente coletivo gamer, apenas esperando mais um lançamento da mais famosa franquia de games de luta, para que possa então ressurgir.



Confira mais no blog Passagem Secreta:
<http://passagemsecreta.wordpress.com>

REVIEWS

ANALISANDO SIMPLES E RAPIDAMENTE

DRAGON QUEST VIII





A venturar-se rumo ao desconhecido. Entrar em mundo em que todo e qualquer lugar representa alerta e perigo. Muitas vezes esse é o sentimento que se tem ao iniciar um jogo. Seja ele feito tartarugas verdes e vermelhas, cientistas loucos com tatuagens na testa ou até mesmo zumbis. O fato é que a maioria dos jogos sempre arranca de seus jogadores algum tipo de sentimento. O medo sempre presente nos survival horrors, a esperança de salvar o mundo nos rpgs, a adrenalina de um jogo de ação e até mesmo a raiva de ser derrotado em jogos de futebol.

Jogar é imergir em um mundo de fantasia, onde os problemas do cotidiano não se fazem presente. Você deve apenas vencer seus adversários que tudo ficará bem. Às vezes não precisa se preocupar com a violência, já que você controla o agressor. A figura muda de lado quando está comandando um policial, ou um justiceiro. Tamanha flexibilidade é possível somente em um mundo fictício cheio de fantasias.

É sempre bom estar no comando, ser o dono das ações. Tomar a decisão necessária, quando e como usar aquele item, matar ou não aquele inimigo, vender ou não aquele item. A regra quem faz é o jogador, pois nesse mundo pode-se tudo, ou pelo menos quase.

Enfim, jogar é conhecer culturas estrangeiras, aprender novas línguas, interpretar situações, e mais que tudo, exercitar seu cérebro e funções motoras. Jogar é mais que um refúgio, é uma lição de como enfrentar seus medos e dificuldades. E quem sabe, aprender a discernir o real do ilusório.



MULTIPLATAFORMA

STAR WARS: THE FORCE UNSLEASHED

por **Leo Miranda**

Impressão: mais novo jogo baseado na saga criada pelo George Lucas, dessa vez você joga como um pupilo do Darth vader, que vai acabando de ferrar de vez com os jedi's, até que ele se toca que algo de errado esta acontecendo, a historia se passa entre os episódios A vingança de Sith e a Nova esperança. dizem que pode sair ate um filme dele. tem versões pra ps3, xbox 360 e wii e parece q pra PSP também.

prós: o sistema de pontos que você acumula para gastar em poderes é muito legal, tem uns itens escondidos que eu não sei pra que servem ainda, roupas diferentes, extras, sabres de luz

com propriedades diferentes (dependendo de uns cristais que você pega durante o jogo) coisa **PRA CARAMBA** pra destravar. os poderes da força são muito legais, em um deles você pode levitar um inimigo e pode enforcá-lo

Contras: O jogo ta **TODO BUGADO**. com certeza fizeram o jogo as pressas. Acontecem coisas bizarras,



tipo no ultimo inimigo antes de você avançar de sala, ele some e já aparece uma animação, enfrentei dois rancors chefões e simplesmente eles travaram no invisível e matei eles pelas costas. você leva uma porrada e aparece no outro lado da tela, em alguns combates os inimigos "tampam" a câmera e você não enxerga bulhufas... jogabilidade mais ou menos. Tem uma coisa meio "estranha" também, ele é meio ignorante demais tem uma cena q ele usa o poder da força para controlar um cruzador imperial antes de cair, ele amassa robôs com uma facilidade... Achei meio exagerado, em nenhum filme eu vi um jedi fazer isso.

MEGA DRIVE

CASTLE OF ILLUSION

por Robson Souza



Impressão: Jogos da Disney geralmente são bem interessantes e bonitos. Castle of Illusion não foge à essa regra e trás gráficos bem trabalhados contendo toda a magia do



universo Disney. As músicas são bem legais também. Mas o ponto fraco fica por conta da jogabilidade. Não por ser ruim, porque o

Mickey anda, pula, arremessa itens e tal, mas faltou algumas coisas, como por exemplo, correr, “descer” plataformas (baixo+pulo), mais variedades de itens e ataques. Faltou também uma quantidade maior de fases, pois o jogo é bem curto visto que jogo da mesma época, ou até mais velhos já tinham um número bem superior a seis ou sete fases. De qualquer forma, entre altos e



baixos, as qualidades do jogo são bem mais significativas que os defeitos, fazendo deste jogo um dos grandes clássicos do Mega Drive.

Prós: Arte do jogo e músicas.

Contras: Poucas fases e jogabilidade simples demais.



PLAYSTATION 2

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

por Robson Souza



Impressão: Castlevania: Lament of Innocence foi o primeiro game da série para o Playstation 2, da Sony. Seguindo a risca a sua tradição, você deve explorar um castelo e, provavelmente, vencer o Drácula no final. Nele você controla Leon Belmont, que conta com o eterno chicote

Vampire Killer. O jogo é totalment em 3D, mas não te dá a oportunidade de se mover livremente por todo cenário, lembrando muito Devil May Cry (guardando suas devidas proporções, claro). Em suma, o game é interessante e atua como uma resposta, ou não, aos que afirmam que “castlevania 3D não presta”. Vale a pena jogar!

Prós: Controlar um Belmont, diálogos legendados (pra quem não tem um bom listening, ajuda bastante) e um bom sistema de evolução de combos e golpes, afinal, juntar orbs pra comprar golpes novos é um



saco.

Contras: A música não está pode receber o selo “Castlevania” de qualidade, não está ruim, mas alguém do que esperava. Jogo de câmera ruim, falta de mais liberdade e interação com o cenário e, “pulo duplo” ridículo do personagem.





MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG 2

por Robson Souza

Impressão: Muito bem. Essa é uma análise bem difícil de se fazer. Acredito que todos saibam que não sou um fã dos jogos da Sega, no entanto, sempre procuro jogar para conhecê-los. Sonic 2 não é um jogo magnífico. Por que digo isso? Simplesmente por pecar em determinados pontos cruciais. Isso não quer dizer que não há razões para ter sido um fenômeno de vendas ou popularidade, e talvez a



obra prima que os “seguintas” mais defendam, até mesmo com ardor. Os gráficos são bem bonitos e animados. O Sonic anda, corre, vira bolinha, faz acrobacias e tudo mais. As fases são grandes, cheias de “loops”, plataformas móveis e até mesmo mais de um caminho para chegar ao final. Por outro lado, os níveis são bem confusos o que te faz duvidar se está realmente está seguindo o caminho correto. Além do mais às vezes fica evidente o problema do “flicker”, quase sempre freqüente. As músicas são boas, aliás, estão na média. Mas não tem nenhuma que seja tão marcante. Já

a jogabilidade, bem, esse é o ponto mais complexo do jogo. É extremamente difícil controlar o Sonic, mesmo depois de se acostumar com o jogo. Depois de se transformar em Super Sonic então, torna-se quase impossível pular em plataformas flutuantes, passar por engrenagens e tudo mais. Em suma, Sonic 2 é um clássico do Mega Drive, talvez até mesmo seja o melhor jogo do Sistema, mas não é a obra-prima suprema que tantos dizem.

Prós: Animação do jogo e gráficos.

Contras: A jogabilidade e o design das fases.



PLAYSTATION 2

NEO CONTRA

por Leo Miranda

IMPRESSÃO: Segundo game da serie contra para ps2, mas desta vez 3d, é um jogo bem divertido ainda mais jogando com um amigo, eu sendo fã da serie tinha q jogar, pessoalmente achei bom.. mas não é melhor que o shattered soldier, que pra mim é o melhor junto com o contra 3 do Snes..

extras para destravar (como armas novas e personagens) isso completando determinados objetivos do jogo e a jogabilidade é bem precisa...

CONTRAS: primeira coisa.. é muito **FÁCIL**.. onde ja se viu jogo da serie contra que vc termina em 18 minutos?? (tempo preciso para habilitar um personagem especial), tem umas coisas meio exageradas, do tipo, a historia se passa no ano de 4444 (!!!!!), tem um chefe de fase que é um cachorro com armadura

samurai e que **FALA**..., fora a cena em q vc combate uma nave andando numa helice de helicoptero, acho q a konami deu uma **"VIAJADA BRABA"** nesses pontos, perdeu um pouco da seriedade, mas nada q atrapalhe muito..

PRÓS: bons gráficos, boa trilha sonora (escuto direto no mp3 rrsr), tem varios



PLAYSTATION 2

DRAGON QUEST VIII

por Robson Souza



Impressão: Que jogo lindo! Acredito que seja um dos jogos mais belos do Playstation 2. Com gráficos em cel shading, muita fluidez na animação e na movimentação dos personagens, um enredo que ao se desenrolar mostra diversas outras histórias secundárias, a tradição das

batalhas com a inovação de mostrar os ataques dos personagens, uma dificuldade bem acentuada, e a Jéssica, torna esse jogo um dos, senão o, melhores rpgs do ps2. É simplesmente impossível jogar e não se maravilhar com essa obra-prima e seus toques sentimentais. Seja quando mostra um jovem Rei chorando a morte de sua Rainha ou quando um velho Eremita cego consegue enxergar através da maldição que cercava a jovem princesa do reino de Trodo. É, simplesmente, uma obra imperdível para

qualquer pessoa que tenha um Playstation 2!

Prós: Desenho de Akira Toriyama, músicas perfeitas, ótimo replay, capacidade de participar da "Monster Arena" e capturar monstros e muito mais!
Contras: Talvez fique por conta da pouca experiência que os monstros dão...



DETONADO

DO INÍCIO AO FIM E DE CABO A RABO



BEYOND OASIS

por Robson Souza

Beyond Oasis está guardado no fundo do coração de todas as pessoas que tiveram um Mega Drive e puderam jogá-lo. Tamanho carinho se dá devido à escassez de jogos do estilo para a plataforma, visto que sua concorrente

possuía títulos de peso como Zelda, Terranigma, Secret of Mana. Dentre outros. No entanto, não é “por falta de tudo, vai tu mesmo” que esse game fez tamanho sucesso, pois ele conta com gráficos bem bonitos e coloridos,

a jogabilidade é interessante visto que é preciso executar seqüências de comando para que consiga soltar os golpes. No mais, o som está razoável. Se você nunca zerou o jogo, essa é uma grande oportunidade para fazê-lo!

Parte 1: A chegada na ilha e os contratempos

Ali chega a sua ilha natal após pegar o Bracelete de Ouro. Teste os movimentos principais de Ali na praia e, depois, suba reto.

Logo se vê uma movimentação do povo e surge seu primeiro desafio: a vila foi invadida por inimigos. Trouxeram até um Ogro com eles!

Ataque o Ogro sem parar, se ele morrer, todos os outros morrem e a batalha se encerra ali mesmo.

Após a batalha,

Ali entra na casa de seu mentor e ouve algumas palavras: ele diz que os caras provavelmente estavam atrás de Ali e pede pra ele ir ver os pais dele no castelo, pra ver se tudo está OK por lá.

Pois bem, pegue o queijo no baú, saia da casa e abra o MAPA (aperte START e veja o último item do inventário): note que há uma bandeira indicando onde tu deves ir. A setinha piscando é onde tu está. Sempre consulte o mapa em caso de dúvida, se perder em Oasis é muito fácil.

Saia da vila pela esquerda, atravesse a ponte e siga reto pra esquerda. Evite confrontos com os inimigos e siga o caminho de terra até a entrada do Castelo.

Chegando lá, se falar com as pessoas, verá como Ali é bem querido no lugar.

Suba pelas escadas e entre no Castelo.

Ao entrar, siga pelo caminho da esquerda e entre na porta: pegue os 4 baús (peixe, laranja, uma espada comum e arco-e-flechas comuns também).

Agora volte e siga pela porta da direita.

Na parte de cima, passe pela ponte no Hall central e entre na porta da esquerda.

Na próxima sala, siga até o Rei e fale com ele:

Rei: Como está Ali? Vejo que andou descobrindo coisas... sim, este é mesmo o Bracelete de Ouro, agora está explicado os ataques na vila..

O Bracelete de Ouro governa os espíritos rebeldes de Oasis. Siga até o Templo da Água e encontre lá um dos espíritos selvagens.

Após isso, ele lhe entrega uma chave vermelha.

Falando com a sua irmã (sim, Ali tem uma irmã) ela lhe diz pra ler os livros vermelhos na sala atrás antes de partir.

A sala ao lado da irmã de Ali é onde estão os livros vermelhos, mas eles ensinam os golpes de Ali, coisa que já vimos na introdução do detonado.

Como não há mais nada a ser feito no Castelo por enquanto, saia e siga pro Templo da Água (veja no seu mapa).

Siga totalmente pro Oeste,

atravesse a Vila novamente e continue à Oeste. Suba as escadas mais adiante e continue.

Ao descer, notará um grupo de ratos ao redor de uma fogueira: há algo a ser feito aqui mais pra frente, mas, por enquanto, ignore-os e desça. Mate o arqueiro, dê a volta e chegue finalmente no Templo da Água.

Mate o cara com a lança e use a chave na porta (basta "empurrar" a porta para abri-la).



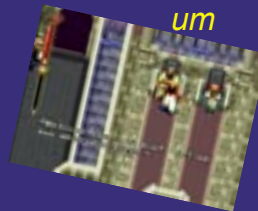
Templo da Água

Esse templo na verdade é uma espécie de teste, um treinamento pra tu ir aprendendo os golpes, saltos e possibilidades de Ali.

Vou listar onde estão as passagens secretas e alguns itens. Outras coisas ainda dependem de acontecimentos futuros do jogo (leia-se: espíritos novos).

Logo na primeira tela, quebre o baú, pegue a chave comum e abra a porta.

Na próxima sala, cuidado com os arqueiros já armados pra te fuzilar: dê a volta e acabe com eles antes.



A porta se abre assim que eles morrem: mas espere, um baú cai e nele há um pão.

Fique sempre esperto com isso: em muitas salas desse jogo, ao matar todos os inimigos da tela, algo cai do alto, seja baú, item, mais um inimigo, etc...

Em quase todas as vezes, é um baú com algum item bem útil. E aqui vai mais uma dica: dá pra evitar a luta com os arqueiros simplesmente se abaixando e passando pelo pequeno vão onde corre água. Mas isso lhe impede de pegar o pão do baú após matar os capangas.

Na próxima sala, muitos inimigos o esperam: mate todos e pegue seus itens, inclusive o Ogro marrom, que lhe dará a chave pra abrir a porta.



Note que, do lado esquerdo da porta, há um PINO enterrado

no chão: ali existe outro segredo, revelado bem mais adiante no jogo.

Antes de entrar na porta, note que nessa sala também dá pra passar pela corrente de água no chão.

Do lado esquerdo, ao passar abaixado ali, pegue uma espada no baú; do lado direito, um ELIXIR.

Cada vez que entrar nos buracos, os inimigos da sala voltarão, mas eles são fáceis e garantirão mais itens pra você ainda.

Se não quiser enfrentar ninguém, apenas corra pra porta e a abra.

Nesta próxima sala, existem muitas geléias: esses bichos são bem chatos, atacam sempre em grupo e conseguem arrancar muita energia quando ficam saltando.

A chave está escondida em uma delas, mais precisamente nas que estão perto da porta, portanto, corra pra lá e mate todas ali perto até achar a chave.

Prosseguindo, na próxima área, fique bem esperto: uma correnteza sempre te joga pra trás aqui corra e salte entre as ondas que vão descer

Ela vem de tempos em tempos, mas dá pra passar na boa.

Apenas corra pra cima e salte assim que ver a inundação chegar. Salte novamente e repita até chegar na porta.

Chefe: Caranguejão

Ataques: seus ataques incluem a garra, bolhas e o pisão. Evite à todo custo ser agarrado pelo caranguejão



Esse chefe não é muito complicado, mas pode dar trabalho caso você fique meio perdido no que fazer.

Primeiro, tenha em mente destruir sua garra antes de tudo. Se aquilo ali te pega, lhe arremessa na parede e isso tira muita energia.

Use uma das suas espadas para destruí-la mais rapidamente.

Depois de destruí-la, seus únicos ataques serão o pisão (se caso você se afastar dele) e as bolhas, que agora serão muitas.

Ataque sem parar com a espada, ele não dura muito. Se estiver sem energia, não deixe de usar um queijo ou um pão pra resolver as coisas.

Após destruir o chefe, entre pela porta que se abriu e siga até o portal: uma voz diz pra você usar o poder de seu Bracelete de Ouro.

Note que a barrinha azul abaixo da sua energia começa a se preencher. Essa é a energia do seu Bracelete, e, conseqüentemente, a energia do espírito que estará controlando no momento. Essa energia vai se esgotando sozinha quando algum espírito está sendo usado, por isso, use-os sabiamente.

Aperte A para soltar a Light Ball no portal e assim, abri-lo. Suba as escadas e siga até o bloco azul girando.

Agora que tem o espírito da água, podes apagar chamas e recuperar energia sempre que tiver SP suficiente.

Volte até a vila e saia pela esquerda. Salte na água e entre abaixado pelo canal da ponte use a Magic Bubble e colete a primeira gema de Dytto.

Já na ponte dali, caia na água e entre nela se abaixando: apague o fogo usando a Magic Bubble, quebre o baú que cair e receba uma gema de Dytto. Volte até o Castelo e fale com o Rei novamente.

Ele vai dizer que já mandou os

soldados averiguarem quem eram os invasores da vila e diz pra você ir até a cachoeira à nordeste onde provavelmente há outro espírito lhe esperando. Fale com sua irmã pra ela lhe encher o HP e saia do castelo, rumo às quedas d'água.

Pra chegar na cachoeira é bem fácil: vá até a ponte onde pegamos a gema de Dytto e suba reto até onde não der mais. use a Magic Bubble nas quedas d'água pra abrir a passagem pro templo de fogo



Depois, vire à direita e suba pela água até a cachoeira. Invoque Dytto nas águas e use o Magic Bubble na queda d'água pra ela parar e revelar uma caverna, que é a entrada pro próximo Templo, o Templo do Fogo.

Templo de Fogo

Esse templo é um pouco maior que o Templo da Água, mas não é tão difícil.

Zumbis serão apresentados à Ali, bem como sua maior fraqueza: o fogo.

Aliás, é um grande amigo do fogo quem encontraremos aqui.

De início, mate os morcegos e os piranhas e pegue os itens que eles deixarem.

Equipe uma espada (se tiver) e entre na caverna.

Mate os morcegos e as geléias negras rapidamente com a espada (se não tiver a espada, use Slashes nas geléias e chutes nos morcegos). Suba.

Estoure o baú atrás da chama e pegue uma chave. Caia no vão

e desça até as cobras.

Mate todos ali (pode ser que surja o primeiro coração aqui) e colete os itens, entre eles, mais uma gema de Dytto.

Suba novamente, ignore os zumbis (são lentos demais – como o fogo é fatal pra eles, atraia-os pras chamas do local pra facilitar) e suba dois lances de escadas: à direita, depois da chama, quebre o baú pra pegar um peixe e arrebente a paredinha de tijolos dali no combo. arrebente a parede no combo e entre abaixado

Entre abaixado, pegue o arco-e-flechas e saia.

Desça pelo lado esquerdo, pegue uma maçã no baú e siga pra porta.

Entrando pela porta, mate o Ogro verde pra pegar uma chave e empurre a bola de ferro no botão verde do alto: isso vai fazer com que um jato de vapor d'água surja ali. Pegue uma uva (SP) no baú, encha seu SP, invoque Dytto (se já não estiver com você) e apague a chama da porta com uma Magic Bubble. Coloque a bola de ferro no botão para que surja um jato de vapor d'água

Na próxima sala, mate a chama voadora dando Slashes e evite as piranhas.

Vá pro lado esquerdo abaixo, quebre o baú e colete mais uma gema de Dytto.

Agora suba pro lado oposto e pegue mais uma uva no baú. Nessa tela (e em outras onde há piranhas e solo), dá pra fazer as piranhas subirem no solo e matá-las ali, garantindo, às vezes, uns peixes pra repor

HP.

Pise em um dos botões verdes pra fazer uma bola de ferro cair: empurre-a até o outro botão e entre pela porta que se abriu.

Chefe: Monstro do pântano

Ataques: ele pode soltar de dois a três chamas voadoras pelo cenário, dificultando bastante acertá-lo. Além disso, mãos surgem às vezes dos dois lados, cercando Ali. A cabeça do chefe surge randomicamente no cenário.



Tenha Dytto com você pra facilitar e use seu Magic Storm sempre que tiver SP sobrando. Uma espada pra matar as chamas voadoras mais facilmente é bem-vinda.

Cuidado com as mãos desse chefe e ataque-o sem parar O chefe não deve durar muito, ou ele vai encher o cenário com chamas voadoras. Acerte ataques de espada nele e emende combos sem parar quando a cabeça surgir.

Matando o chefe, suba pela porta que se abriu, use a Light Ball no portal e entre.

Aproxime-se do cubo vermelho e Efreet se revelará.

Parte 2: Caminho até as montanhas

Assim que pegar o Efreet, desça até a ponte dali e entre abaixado por ela. Faça Efreet destruir a pirâmide de gelo



Aproxime-se com Efreet perto da pirâmide de gelo para que ele a destrua. Pegue a primeira gema de Efreet no baú e saia dali, indo pra vila.

Antes de mais nada, saiba que Efreet é por natureza um espírito brigão: ele bate em todo inimigo que estiver perto dele, portanto, é foda de controlar o bicho.

Às vezes você tá lá na frente e ele lá atrás ainda batendo nos caras. Nesse caso, use o Fireball Attack pra trazê-lo até você. Ou espere ele acabar com todo mundo.

Se quiser, dê uma passada no seu mentor pra repor o HP de graça e ainda descolar um queijo no baú ao lado dele.

Depois, siga até aquela

fogueirinha com os ratinhos em volta, antes do Templo da Água,



lembra? Invoque Efreet e destrua a pirâmide para entrar nessa área pantanosa

Aqui, invoque Efreet e destrua a pirâmide de gelo. Suba pela ponte e você vai chegar na região dos pântanos.

Nesse local tem muitas piranhas prontas pra serem mortas e você faturar uns

peixes, mas ignore isso por enquanto.

Siga pra direita mas pelo meio da tela, você deve chegar numa parte fechada com uma parede de tijolos logo acima.

Bata ali até que se quebre e entre.

Ali é a famosa corrida do Efreet, onde você pode faturar alguns prêmios bem legais.

Lá dentro seu SP não vai diminuindo, então, pode usar o Efreet à vontade.

Faça-o entrar na corrida e vá usando o Fireball Attack pra fazê-lo percorrer todo o circuito até o final.

Quanto melhor seu tempo, melhores os itens, que vão desde queijos e uvas até armas fodas, como flechas com bombas e até a famosa Ômega Sword.

Não é nem um pouco fácil, visto que Efreet tem a mania de enroscar em todo cantinho do circuito, lhe obrigando a usar o Fireball Attack diversas vezes.

O pior disso é que em algumas dessas vezes, ele simples não executa o Fireball Attack, fazendo o Flamer Breath e perdendo mais tempo ainda na corrida. Consiga uma gema de Efreet fazendo entre 1:10 e 1:19

Com persistência e muita paciência, dá pra sair daqui com bons itens, além da gema de Efreet.

Depois de pegar o que puder na corrida, saia da caverna pisando no olho azul no chão e dispense Efreet.

Pegue Dytto na água do pântano. Siga reto pra direita e apague a chama da escada pra poder subir.

Os zumbis dessa região são mais fortes: se você bater muito neles, eles vão se dividir ao meio e vir rastejando te pegar. Abaixar-se pra acabar com eles mais facilmente quando estiverem assim.

Dê a volta por cima da floresta, tome cuidado com o lançador de granada na beirada do muro e suba.

A fase agora se baseia em corredores sinuosos cheios de guardas.

Siga o único caminho matando tudo e todos e não se esqueça da chave verde no baú.

Quando chegar na porta, mate o guarda com a espada e pegue a chave. Note uma planta carnívora ali. É outro segredo que teremos que desvendar mais tarde. Aquela planta carnívora, por enquanto, não serve pra nada além de enfeite

Entre na porta, destrua os dois canhões e pegue mais uma gema de Dytto.

Use a chave verde na porta da esquerda e entre (pelas grades ainda não dá pra passar).

Mate as cobras (provavelmente você vai ganhar bombas delas) e empurre a pedra no botão pra abrir a porta (note que o jato de vapor d'água para também – pegue a Dytto se ainda não estiver com ela antes de empurrar a pedra).

Mate todos os guardas, pegue o arco e flecha de metal no baú e mate o Ogro vermelho do lado direito.

Mate o último guarda e outro baú deve cair, este contendo uma gema de Efreet.

Dê uma flechada na alavanca do lado esquerdo pra abrir a

porta de pedra onde estava o Ogro vermelho.
a primeira utilidade pra arcos-e-flechas: acertar alavancas à distância

Já que entrar na próxima sala, dê uma flechada na alavanca à frente pras lanças da lateral pararem de se mover.
Ignore as cobras e siga pra próxima sala: ao entrar, cuidado com as pedras que rolam e suba correndo, indo o mais rápido possível pra DIREITA. Desça as escadas e, antes de matar os capangas, vá pra esquerda e pegue os dois baús, um com bombas e outro com uma laranja.
Matando o cavaleiro gigante, o resto todo morre e você embarca no navio.

Ali consegue entrar sorrateiramente no navio inimigo.

No Navio

Dentro do navio, suba as escadas e pegue uma espada no baú.
Deixe as alavancas assim: a de cima virada pra direita, e a de baixo pra esquerda.
Isso deixará a porta de pedra abaixo aberta.
Mas antes, terá que passar por um corredor apertado cheio de inimigos.
Vá matando-os aos poucos, até não restar nenhum, pegue o queijo no baú e entre pela porta aberta.

Deixe as alavancas nessa posição para abrir a porta

abaixo e mate todos os inimigos e cuidado com o cavaleiro de armadura

Na parte de cima, tem mais capangas para serem mortos. Tome um cuidado especial com os guardas com espada, eles são os que mais tiram HP. Depois de matar todos, vá até a parte de baixo e pegue um suculento filé no baú.
Volte e desça na parte da frente do navio.

Um ser estranho vestindo preto vai estar no mastro do navio, falando coisas estranhas.

*“Bracelete de Ouro, você foi bravo vindo até aqui, mas não tenho tempo pra um idiota como você!
Eu sou o Bracelete de Prata e você não pode me impedir! Vai se arrepender se tentar!”*

Nisso surge um gárgula e leva o ser estranho pra sei lá onde. Agora a luta é com dois gárgulas, bem fáceis por sinal: basta ficar parado até que um deles chegue perto e caia matando em cima.

é bem simples acabar com os gárgulas, mas ataque um por vez

Desvie e ataque-o com combos ou a espada até matá-lo. Repita com o outro e já era.

Após matar os gárgulas, Ali pega um bote e segue até a encosta onde o Bracelete de Prata foi.

A encosta de Oasis

Ao chegar na encosta, suba a escada e desça do lado direito

pra pegar uma maçã no baú. Suba e note aquele mesmo PINO do Templo da Água do outro lado, perto de um baú. Seguindo pela esquerda, desça outro lance de escadas e pegue uma Broad Sword no baú. Entre na caverna.
Na entrada, 3 alavancas surgem: deixe a primeira (da esquerda) virada pra esquerda e as outras duas pra direita pra abrir uma passagem.

Entre e pegue: 1 Arco e Flechas de fogo, uma gema de Efreet, um pão e uma gema de Dytto. Saia e siga pra esquerda. Agora é quase impossível não levar dano: mate a geléia e desça pra empurrar a pedra. Um guarda no alto arremessará uma bomba e aí fica difícil não levar dano.

Pois bem, depois de empurrar a pedra, mate uma geléia e suba. Mate o guarda e pegue um tipo de bomba mais fraca no baú. Jogue uma bomba no botão (o peso dela o ativará) e prepare-se pra enfrentar mais um cavaleiro de armadura.

Mate-o e desça. Pise no botão e seja rápido pra subir a escada antes do vapor d'água voltar a soprar. Pegue a chave verde no baú e caia.

Não suba ainda! Destrua a pirâmide de gelo com bombas ou invoque o Efreet na explosão delas (dá pra fazer isso na boa). Entre na passagem lateral e mate o gárgula: uma bola de ferro vai cair sobre o botão verde do alto, tapando a saída de vapor d'água da escada.



Mate alguns tatus (sim, novos inimigos), suba e pegue os baús, um com um feijão (SP) e outro com uma chave.

Abra a porta acima com a chave verde e, na tela acima, corra por cima e, de lá, jogue uma bomba na alavanca pro botão do chão subir.

Rapidamente suba as escadas antes que algum zumbi pise no botão ou ele reative sozinho (ele é por tempo). É uma ótima idéia ter o Efreet aqui pra cuidar dos muitos zumbis da tela.

Na tela acima, jogue uma bomba nas madeiras do centro pra formar uma fogueira.

Muitos ratos vão cair, provavelmente atraídos pelo calor do fogo. Junto com eles cai um baú com uma uva.

Mate todos e pegue também um cogumelo (HP+SP MAX).

Siga pra direita e, antes de entrar na porta, caia no vão e pegue os dois baús (uma chave verde e um queijo). Caia na correnteza.

Tu vai descer a cachoeira e um baú vai aparecer na sua frente: pegue a chave nele, pise no botão pra parar de cair pedras do alto e siga pela esquerda.

Abra a porta acima, suba as escadas e pegue uma chave vermelha no baú. A porta acima ainda não pode ser aberta.

Caia na água denovo, e, ao descer pela cachoeira denovo, vá pra direita e desça. Vire na entrada onde havia aquela pirâmide de gelo, ignore os tatus e entre na porta.

Volte até a parte onde você se jogou no vão pra pegar os dois baús, mas agora suba pela porta.

Mate todos os inimigos (incluindo o Ogro vermelho) pra uma escada ser formada à esquerda.

Subindo por ela, repare numa passagem atrás da cachoeira, do lado esquerdo à porta vermelha.



Aplique combos ali e a parede vai estourar, revelando-a. Entre abaixado ali e pegue o arco e flechas-bomba.

Volte, porém, antes de entrar na porta vermelha, caia pelo lado esquerdo e pegue o baú no canto com uma chave azul.

Caia por todas as quedas d'água, pise no botão verde no final pra parar de cair pedras e siga pra porta da esquerda.

Suba reto e, agora sim, abra a porta dali.

Mate todos os inimigos e colete os itens: uma gema de Efreet, um jarro de água Dytto Call, uma gema de Dytto e uma lanterna Efreet Call.

Desça pelo lado esquerdo e pegue mais bombas.

Caia ali, suba pelas escadas e você vai dar de frente com aquela porta vermelha.

Entre por ela, pegue bombas no baú da esquerda, suba a escada e jogue uma bomba no botão verde abaixo.

Três baús vão cair: em um deles tem um alho (3/4 HP+SP), no outro uma espada e no terceiro uma gema de Efreet.

Caia pela lateral esquerda, jogue uma bomba na tocha apagada para que ela se acenda e abra a porta de pedra, pegue Efreet ou Dytto (eu prefiro Dytto) e entre enfrentar o chefe.

Chefe: Titã de pedra

Ataques: Primeiro ele vai se aproximar de você, socando com uma das mãos e até com as duas.



Se ele saltar, corra pelo cenário, pois ao cair, pedras despencarão do teto da fase.

Seu ataque mais devastador é quando ele vira uma espécie de bola e rebate no cenário. Se te encostar, vai muito HP embora.

Tenha Dytto com você pelo simples fato de recorrer à ela quando necessitar de HP.

Fora isso, equipe uma espada e bata nele sempre que ele estiver parado.

Depois de virar bola e ricochetear nas paredes, ele vai parar. Caso você acerte ele enquanto ele rebate, ele vai parar também.

Evite combos, pois o ataque dele com as mãos é bem rápido. Dê ataques rápidos com a espada e sempre se afaste.

Após matar o chefe, pegue o colar no baú e saia.

Desça as escadas e siga pra esquerda: atravesse o primeiro e, no segundo lago, note outro PINO daqueles estranhos cercado por troncos de madeira.

Ignore o PINO e siga pra esquerda, subindo as escadas. Do outro lado, mate os 3 guardas, suba as escadas e mate mais dois que ficam lançando bombas.

Mate o cavaleiro do alto e suba pela escadinha ao lado da porta vermelha.

Mate todos os inimigos que virão ao seu encontro, pegue a chave no baú e entre na porta da DIREITA.

Ao entrar, pegue os 3 baús (alface, bomba e mais uma chave) e destrua todos os canhões que caírem pra porta se abrir.

Agora entre na porta da ESQUERDA: suba e, se não tiver Dytto e a quiser, pise no botão pra surgir um vapor d'água e pegue-a ali, mas cuidado: assim que pisar no botão do chão, bolas de pedra vão cair do teto.

Descendo, mate o cavaleiro e pegue uma chave no baú (cuidado com os espinhos que vão avançar se você ficar na reta deles).

Entre na porta amarela e, lá dentro, pegue as duas chaves nos baús (verde e comum) e mate todos dali.

Saia dali, passe novamente com cuidado pelos espinhos e entre na outra porta verde.

Pegue tudo ali: cogumelo, uva, uma chave azul e uma chave verde.

Agora volte pra sala anterior e entre na porta verde.

Ao sair, corra pro lado direito, ignore os canhões e o cavaleiro e desça, tomando cuidado com a lança que sai da parede.

Mate as cobras, desvie dos espinhos e entre na porta dali.

Ao entrar, avance e um atirador de bombas surge na porta: mate-o e pegue os itens: chave azul, chave comum, 1 feijão e uma gema de Dytto.

Volte tudo até o corredor dos canhões e siga pro lado esquerdo agora.

Ao descer, mate rapidamente o Ogro marrom dali e depois acabe com todos os capangas que vão aparecer. Pegue o pão no baú e entre na portão dali.

Na sala acima, veja que vão cair muitas bombas: avance um pouco pra um atirador de bombas surgir e jogar uma bomba no meio.

Afaste-se e espere a explosão. Se ele não tiver morrido, mate-o e entre na porta.

O correto agora é esperar os dois arqueiros avançar, pois eles mesmo vão se matar nas lanças que saem da parede. Depois, pra você passar, escolha um canto e desça correndo.

Mate os cavaleiros dali e caia, entrando no buraco em seguida (o baú do alto pegaremos mais tarde).

Dentro, mate os magos usando o Slash quando eles surgirem: pegue um de cada vez pra evitar levar muito dano.

Pegue a chave vermelha no baú e abra o portão acima. Agora o bicho pega: dois cavaleiros daqueles grandes vão surgir, assim como dois Ogres também.

Se tiver, equipe o arco e flechas com bombas, os inimigos morrerão facilmente.

Se estiver sem armas boas, corra pelos cantos do local, fazendo com que os cavaleiros corram também, passando por

cima dos Ogres.

Quando restar menos inimigos, mate-os.

Ao matar todos, 4 baús caem. Colete: uma espada (Broad Sword), um jarro Dytto Call, uma gema de Efreet e uma gema de Dytto.

Saia dali e desça duas telas: caia agora do lado direito do castelo (parte central), mesmo local por onde chegamos aqui.



Mate o cavaleiro e entre pela portinha vermelha dessa vez. Mate os dois gárgulas e a porta de pedra vai se abrir. Antes de descer, Ali escuta vozes no andar inferior...

“...é para o Norte?”

“Sim, para a fortaleza. É por ali o caminho para encontrar Shade.”

Ao descer, mate toda a tropa de inimigos, saia e siga finalmente para as montanhas!



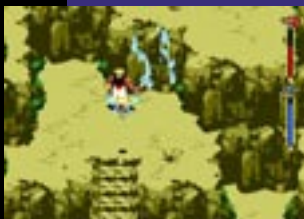
Parte 3: A Fortaleza de Shade

Siga pra direita e suba as escadas, matando o cavaleiro no caminho.

Nas motanhas, muitas moscas

surgirão: use o salto com chute ou o Spin Attack para facilitar. Siga matando os inimigos até chegar numa área no alto com dois Ogros e alguns inimigos. Mate todos (aproveite as bombas que um deles fica arremessando do alto e chute-as nos outros), dê a volta pela direita e siga.

Já no início da segunda parte, suba nas escadas dali e pegue Dytto na água que escorre da parede.



Corra pra direita e suba dois lances de escadas: um novo inimigo surge, uma espécie de pássaro.

De início ele não dará muito trabalho, mas espere até encontrar suas outras versões mais adiante.

Na mesma altura onde achar o primeiro deles, siga pra esquerda e pegue uma Death Sword no baú.

É a espada mais forte encontrada até agora, portanto, guarde-a para momentos críticos.

Na parte de cima, uma corja vai surgir: preocupe-se em matar primeiro o cidadão com espada, pois ele faz um estrago tremendo.

Depois dele, concentre-se no Ogro e depois nos outros.

Bombas são uma boa pedida aqui, pra pegar o grupo todo de uma vez.

Após matar o todos, caia pela parte central dali pra pegar um baú com uma gema de Dytto.

Dê toda a volta novamente (alguns inimigos voltarão a

atacar) e, na mesma parte antes de cair, caia agora pra esquerda (bem acima da água que tu pegou Dytto).

Mate mais alguns inimigos e suba pra área mais alta da montanha.

Aqui até o solo é mais avermelhado. Do lado esquerdo, há mais um filete de água na parede, caso tenha perdido Dytto no caminho. Siga pra direita e suba as escadas.

Mate o monte de moscas e o cavaleiro, siga pra esquerda e suba (há um baú no alto do lado direito que vamos pegar depois).

Siga totalmente pra direita, mate os inimigos e continue subindo.

Mate o Ogro roxo e siga pra direita: vá bem colado na parede da direita e caia pra pegar aquele tal baú (gema de Efreet). Dê a volta novamente e entre na fortaleza.

A Fortaleza

Ao entrar na fortaleza, siga pra direita. Um forte vento vai



te empurrar pra trás, mas siga em frente: quando surgirem os inimigos,

mate-os rapidamente (ou jogue-os nas chamas) e prossiga.

Pra passar das chamas, siga por cima e, quando a chama do alto se apagar, corra e salte sobre ela.

Ao chegar no final, pise no botão pra abrir o caminho. Mate os inimigos e continue em frente, tomando cuidado com as rochas que vem rolando.

Destrua os dois Ogros; nos espinhos, corra por cima e salte. Pegue o alho no baú, aperte o botão, mate mais um Ogro branco e pegue uma Broad Sword no baú.

Na próxima tela, use a Broad Sword pra destruir os canhões mais facilmente e liberar a passagem mais à frente.

Agora fica complicado: você terá que acertar 3 bombas nas 3 fogueiras para acendê-las e abrir a passagem.

Mas, canhões e aqueles bichos bizarros caem do alto pra te atrapalhar: e mais, espinhos no final da tela e um vento forte unidos podem levar ao game over facilmente aqui.

Atente-se para as fogueiras e não ligue pros inimigos: ao acender as 3, corra pro fim da tela.

Agora, dos dois lados os espinhos avançam em sua direção: fique no centro e atacando todos os inimigos que foram surgindo.

Opte por usar uma Broad Sword e jogue-os nos espinhos, eles morrerão na hora!

Aqui é complicado: são dois botões verdes que precisam ser acionados ao mesmo tempo.

Ao chegar nesta tela, dois Ogros vão cair: atraia-os pros botões, se conseguir.

Caso não consiga, opte por matar um deles e atraia o outro, fica mais fácil assim.

Uma outra forma mais fácil ainda é apelar pra bombas, mas, pra isso, mate os dois para que não atrapalhem (matando os dois se ganham algumas bombas também).

Pise no olho central para ser teleportado pro outro lado da

fase.

Siga reto e encontrará um cara bem conhecido.

“Admiro sua coragem pra ter chegado até aqui.

Existe um mecanismo que permite manipular o tempo e o espaço.

Eu não vou precisar disto, mas você vai.

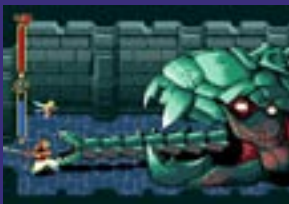
Me mostre teu poder, Bracelete de Ouro, e destrua meus aliados no calabouço!

No mesmo instante, o sacana abre uma passagem sob seus pés e te joga no subterrâneo.

Chefe: Lagarta de Pedra

Ataques:

De início, ela jogará pedras e sugará Ali para dentro dela.



Algumas vezes, uma pequena cobra sai de dentro da boca dela pra te morder.

Após encurralar você, ela vai arremessar mais pedras.

Comece apenas correndo pro lado oposto ao do chefe, desviando como puder das pedradas que ela lança.

Quando ela sugar, corra o máximo que puder e **NÃO PULE!**

Use uma Broad Sword se tiver, facilitará muito a batalha.

Quando a pequena cobrinha sair de dentro dela, ataque-a sem parar: esse é o seu único ponto fraco.

Ao ficar encurralado, as pedradas vão ficar difíceis de serem evitadas.

Se tiver Dytto ao seu lado, isso

já garante 80% da batalha, caso contrário, é melhor ter itens pra recuperar HP.

Ao destruí-la, ela perde o maxilar e se retira.

Depois da batalha, siga pelo corredor e pegue um acessório pro seu Bracelete de Ouro no baú: ele permite abrir portais nas pequenas fendas encontradas no jogo.

Atire uma Light Ball na fenda dali para que o portal se abra. Pise no portal e você vai sair no início da fortaleza.

Desça as duas escadas da esquerda e caia na região com a fenda: use a Light Ball nela e entre no portal para sair do lado esquerdo da montanha.

O outro lado da Montanha

Pegue Dytto na água da encosta e siga, matando todos os inimigos pelo caminho (uma Broad Sword é ótima aqui). Dê a volta e desça. Agora mais daqueles bichos bizarros são trazidos por gárgulas. Os marrons podem se esquivar dos seus ataques.

Não ligue muito pra matar todos, corra o quanto puder pro lado esquerdo, pois bolas de fogo vão começar a cair ali e podem complicar sua vida. Aqui você já pode despencar da montanha nas beiradas, portanto, tome cuidado e não fique muito próximo do abismo. Caso caia, perderá um pouco de HP. Dê a volta e entre na caverna.

Templo das Sombras

Na caverna, pegue um alho no baú de cima e um peixe no de

baixo e siga pra direita.

No mago do centro do lago de lava, esconde-se a chave. Pule ali, mate-o e pegue-a.



Ao sair pela porta, caia do lado ESQUERDO da pedrinha: se cair do outro lado, mate todos lá embaixo e entre no portal para retornar no alto.

Caindo pelo lado esquerdo, você vai cair num local com um baú (feijão) e um PINO do outro lado.

Desça ali, ignore os inimigos e pegue a chave verde no baú.

Caia, mate todos e entre no portal.

Agora caia pelo lado direito e entre na porta.

Mate todos os inimigos pra surgir um portal do lado direito da porta.

Pise nele, pegue uma chave vermelha no baú e pise no outro portal para voltar onde estava.

Pegue um cogumelo no baú e continue pela esquerda.

Agora fica bem complicado: pise no botão pra acionar a plataforma móvel e salte nela. Muitos magos tentarão derrubar você, e, caso caia, voltará pro último chão firme que tiver pisado.

Não existem muitas explicações nessa parte, apenas vá saltando e conte com a sorte pra não ficar caindo muito.

Na última plataforma, surge um mago que lança uma bola que te segue: corra e salte no chão firme antes que ela o pegue. Pegue a alface no baú e entre na porta.

Chefe: Dragão



Ataques: Dois tipos: baforada e 3 bolinhas. Os dois ataques são realizados quase que constantemente.

A baforada tira muito HP, já as bolinhas podem ser destruídas. O tamanho do bicho dá medo, mas não é nada tão difícil.

Tenha Dytto com você e a batalha ficará mais fácil.

O único problema aqui é acertar o bicho, já que ele fica muito distante.

Use seus melhores arco-e-flechas que tiver e, quando a cabeça do Dragão estiver perto, use uma espada boa (Death Sword é ótima).

Evite Efreet por motivos óbvios.

Após acabar com o chefe, uma plataforma surge no centro: suba nela e siga pra pegar Shade.

Ao sair do Templo de Shade, verá que um clone te acompanha, esse é o indicador de que Shade está ativado com você.

Use a plataforma móvel para sair dali e, na tela seguinte, vá usando os PINOS com Shade (botão A uma vez) para atravessar os abismos.

NOTA:
Shade pode te salvar se cair nos abismos.



Ele te pega e evita que perca HP (só que custa mais SP fazer isso).

Shade também leva dano no seu lugar, seja porradadas dos inimigos ou espinhos, etc.

Vá passando nos PINOS (rapidamente, pois a caverna está desabando), pise no portal e pegue uma gema de Efreet no baú dali. Pise no portal denovo e entre na porta. Caia e pise no outro portal. Ao sair, entre na porta novamente e caia pelo lado ESQUERDO. Passe pro outro lado usando o PINO e, na próxima tela, caia e entre no duto abaixado. Você vai sair do outro lado da montanha.

Vá saltando pela ponte quebrada e pegue uma gema de Shade no baú abaixo.

Não se preocupe muito em cair aqui, pois Shade, se você tiver SP, sempre te salva.

Siga pro lado esquerdo e você vai falar com um ermitão.

“Bem-vindo Ali, sim, eu tudo sei sobre o que está ocorrendo. Tome, pegue este Anel, vai lhe ajudar muito. O colar que achaste é da Princesa Gwyn, sua irmã mais velha. Como sabes, ela está perdida há 10 anos. Com sorte, ela ainda pode estar viva. Agora volte correndo pro castelo. O Bracelete de Prata está lá procurando por algo e você deve proteger sua família.”

Abra o portal com uma Light Ball e entre: você sairá na praia, à oeste do castelo.

Dê a volta, mate os inimigos e use Shade pra pegar o baú do alto, uma gema de Shade.

Nota: Shade também pode ser invocado nos CAVALEIROS, além dos cristais.

Ao sair da praia, entrará numa pequena floresta: siga reto e, na bifurcação, escolha descer primeiramente.

Voltando na cidade, atravesse-a e siga pro vilarejo.

Passe reto aqui também e retorne até o Templo da Água, vamos pegar o que faltou por lá.

Tenha Shade com você antes de entrar no Templo (caso não tenha ou a barra de SP tenha acabado antes de chegar lá, o local mais próximo pra se conseguir Shade é no seu mentor, lá na vila..., só não me pergunte o por que)

Ao entrar no Templo da Água, corra pra terceira tela e, perto da porta onde tem o Ogro e os soldados, vire pra ESQUERDA e use Shade no PINO.

No baú, encontra-se mais uma gema de Shade.

Agora que você possui SHADE, o poder Doppelganger vai revelar diversas coisas escondidas no jogo.

Através dele, Ali poderá ver portais onde normalmente não havia nada.

Esses portais levam a lugares completamente desconhecidos e cheios de segredos.

Parte 4: Na Floresta de Bow

Após pegar a gema de Shade no Templo da Água, é hora de retornar ao enredo do jogo.

Antes de mais nada, pegue Shade com seu mentor e siga direto pro Castelo, que estará dominado por inimigos.

Não havendo meios de entrar ali, siga pra esquerda da cidade

e entre novamente na floresta. Suba dois lances de escadas e siga pra tela superior.

Vá pela parte mais alta dali e siga pra esquerda; passe pelo corredor cheio de zumbis e desça.

Suba na escada da esquerda e dê a volta.

Você sairá num caminho que dá num precipício, mas do outro lado há um PINO.

Use Shade e entre na passagem do outro lado.



Templo da Floresta

Ao entrar, 3 gárgulas tomarão vida e você terá que destruí-los. Após matá-los, a porta da esquerda se abrirá.

Atrás da porta, há uma sala cheia daqueles espinhos que correm pelo chão: destrua o baú no centro (que é falso e pode inclusive te atacar) e pegue uma chave no próximo baú que cairá ali.

DETALHE: acenda todas as tochas nas laterais das portas que você ver, essa é a chave pra resolver essa dungeon. Como a chave não serve pra porta dali, volte e entre pela porta da direita agora.

Mate o Ogro e pegue a chave, não se esquecendo de acender a tocha dali.

Antes de entrar pela porta, tenha Efreet. Destrua a pirâmide de gelo e acenda a tocha do alto.

Siga pra sala da direita. Destrua os 3 canhões e pegue mais bombas. Desfaça-se de Efreet e

pegue Shade no cristal dali.

Volte à tela anterior, suba as escadas e use Shade pra atravessar a passagem e pegar uma chave no baú.

Volte à sala da direita e entre pela porta. Pegue a chave azul e pise no botão para que caiam 2 baús no andar de cima. Volte.



Suba as escadas novamente e agora entre pela porta. Se quiser, pegue Shade pra passar da próxima etapa.

Agora você tem diversas plataformas flutuando e algumas fogueiras pra acender. Uma boa dica aqui é se abaixar antes de jogar as bombas, evitando perder algumas de bobeira.

Existem ao todo 4 fogueiras para serem acendidas aqui, uma em cada canto da sala.

Após acendê-las, 4 bolas vermelhas cheias de tentáculos vão aparecer (semelhantes à medusas marinhas): mate todas e a porta de pedra da direita vai se abrir.

Note que esses monstros vão diminuindo de tamanho ao serem acertados.

Entre pela porta, pegue um chave comum e saia. Desça, entre à direita e pegue dois baús (uma laranja e uma gema de Shade) e acenda mais uma tocha ali.

Retorne e siga pra porta do lado

superior esquerdo.

Pegue uma chave verde, acenda outra tocha e volte até a primeira tela da dungeon, onde surgiram os gárgulas.

Dali, siga pra primeira porta que se abriu, a da esquerda.

Passe pelos espinhos e avance pela porta.

Na próxima tela, cuidado pra não ser acertado pelas rochas que descem, tiram muito HP.

No baú do centro, entre os espinhos, há uma chave.

Após pegá-la, suba a escada, pegue Efreet (se já não o tiver) e destrua a pirâmide de gelo do lado esquerdo com ele.

Agora use Efreet também pra destruir todas as bolas vermelhas. Após destruir todas, pegue a chave vermelha no baú e note que gotas de água caem ali, sobre a grama.

Pegue o timing correto da goteira e consiga Dytto ali.

Caso não consiga, use algum jarro de água se tiver, ou terá que voltar até a cidade pra consegui-la.

Mas é bem fácil pegar o timing ali, o importante é insistir.



Não se esqueça de acender mais uma tocha ali.

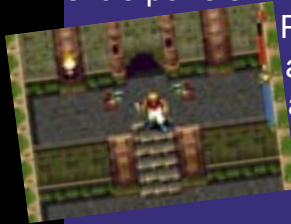
Saia dali, suba as escadas e apague o fogo do seu caminho.

Na sala de cima, se não quiser sofrer muito, desfaça Dytto, acenda a tocha rapidamente e pegue Efreet.

Ele dará conta da horda de zumbis que surgirão ali.

Subindo pela porta, pise no botão e acenda mais essa tocha. Volte até a sala anterior, dos zumbis.

Note que há um buraco no canto esquerdo: abaixe-se e entre por ele.



Pegue a chave azul no baú e acenda a tocha dali...mas espere! Ataque a parede do centro da tela e achará mais uma passagem.

Pise nos dois botões (uma bomba pode ajudá-lo aqui, caso não consiga, pegue Shade e use o Doppleganger para criar uma cópia e facilitar a coisa) e pegue uma gema de Efreet no baú que cair.

Volte até a parte dos zumbis e entre na sala acima novamente. Use a chave na porta e avance. Empurre a pedra da direita um pouco pra cima, vá pra esquerda dela e empurre-a no botão.

Pegue a chave vermelha no baú e corra pra direita. Acenda a tocha dali, pise no portal, e você vai sair num corredor. Desça, cuidado com as lanças, e pegue mais uma gema de Shade. Caia dali e siga até a sala com as plataformas flutuantes. Siga direto pra porta superior esquerda e entre. A porta da sala agora vai estar aberta: siga por ali, corra, acenda mais uma tocha e pegue mais uma chave vermelha no baú. Pegue Shade no cristal e pise no portal dali. Você retornará à primeira sala, mas seu inimigo não serão simples gárgulas...

Chefe: Titã de pedra

Ataques: Os mesmos. Só adicione espinhos móveis no

chão e uma durabilidade maior.

O Titã de pedra é um velho conhecido, mas as armadilhas no chão podem atrapalhar um bocado. Principalmente quando ele resolve rebater nas paredes. Equipe alguma espada e mande ver nele, evitando ficar perto dos espinhos. Elixirs e uma boa dose de paciência serão a chave pro sucesso.



Após vencê-lo, as 3 portas dali vão se abrir.

Siga (obviamente) pela do meio, abra a porta vermelha, pegue os dois baús (Death Sword e uma uva) e entre na próxima porta.

Agora teremos os 3 espíritos pra escolher, eu sempre pego Dytto pros chefes, pela sua habilidade de cura, mas fica a seu critério.

Equipe seu melhor arco-e-flechas e avance.

Chefe: Mago

Ataques: Ele simplesmente joga bolinhas pelo cenário e uma fumaça verde cheia de monstros fica sobrevoando.

Apenas um toque: seu arco-e-flechas pode atingir o chefe sem ao menos você precisar avançar na tela, basta descarregar o danado no chefe até matá-lo.



Caso aquela fumaça verde venha pra cima de você, ataque-a com sua

adaga que logo ela some, temporariamente.

Após destruí-lo, siga para o alto e entre na passagem para pegar BOW, o espírito das plantas.

Parte 5: À Caminho do Fim

Enfim, temos os 4 espíritos da natureza em nossa posse, podemos ir destruir o causador de todo esse caos na Ilha de Oasis.

Assim que voltar pra cidade, notará que ela está infestada de monstros e soldados inimigos.

A entrada do castelo está trancada, então, como faremos pra salvar o Rei?

Ignore-os e siga pra baixo.

Ao lado do navio, existe uma casa; entrando nela, algumas pessoas estão refugiadas ali, assustadas.



O garoto diz que seu avô contou que existe um templo perdido ao norte e que lá vive um monstro que devora tudo. Pois bem, passe agachado pela entrada no chão, use seu Bracelete na plantinha ali e use Bow pra destruir a grade e entrar na passagem.

Corra pro norte, pegue uma gema de Bow e entre no castelo.

Acabe com alguns guardas e vá até a sala do trono.

Chegando lá, o causador de tudo mantém o rei e a irmã de Ali sob ameaça; Ali chega correndo mas logo é parado pela magia dele. No meio da conversa, ele



faz uma proposta: segui-lo até a Montanha Allat se quiser ver sua irmã viva denovo. E Ali ainda deve levar o tesouro mais precioso do castelo: o Large Cube. E chuta Ali, que cai na correnteza e vai parar nos esgotos do castelo.

O Esgoto do Castelo

Essa parte não é tão complicada, mas exige paciência. Ao cair, note que haverá uma porta idêntica àquelas que guardavam os espíritos, com um olho no centro. Assim que tiver controle sobre Ali, vá pra esquerda e entre no bueiro ali. Passe pela galeria, sempre à direita e desça na primeira entrada (não tem como prosseguir por ali). Mate todos os zumbis e pegue a chave (use Efreet se precisar de ajuda). Saia dali. Volte pelo mesmo caminho em que veio e suba as escadas à esquerda.



Use a chave na porta da esquerda, pegue Bow na planta e siga.

Destrua as grades com Bow e desça as escadas. Se estiver com o estoque baixo de itens, mate as geléias e mate também o monstro central para pegar mais uma gema de Bow.

Entre pelo bueiro e, ao sair, coloque pra direita e escorregue pela passagem.

Desça sempre pela direita até achar a passagem, lá embaixo.

Entrando nela, mate todos os monstros dali pra pegar uma chave verde.

Agora pegue Dytto na água e apague a chama da direita, entrando pela passagem (ignore os itens por enquanto, precisamos de Shade aqui). Dê toda a volta até a primeira entrada nas galerias, suba as escadas, pegue Shade no diamante e faça todo o caminho até a parte da chave verde denovo.

Use Shade pra pegar os itens dos baús – 1 chave azul e uma gema de Shade.

Volte tudo denovo e entre na porta ao lado da plantinha, na primeira tela.

Destrua todas as geléias da área ali pra pegar mais uma gema de Bow.

Entrando pelo bueiro dali, escorregue pra direita e entre na passagem.

Ali dentro existe um inimigo “comedor de espíritos”: ele não te ataca, ataca apenas o espírito que estiver com você no momento.

A única forma de matá-lo é ter um espírito invocado e aplicar golpes nele antes dele desfazer seu espírito.

Desfaça-se dele, pegue Dytto nas gotas que pingam e apague as chamas.

Prossiga apagando as chamas e, do lado esquerdo, use o Bracelete e pegue Bow.

Destrua a grade e entre.

Destrua o pilar de gelo com bombas (se não tiver bombas, volte e pegue Efreet) e prossiga. Na parte alta, ignore os zumbis e continue pela esquerda. Pegue Bow e chame-a pra cima do botão verde, abaixo: o volume de pedras que rolam ali deverá diminuir, permitindo sua passagem. Subindo, mate os monstros e siga pela direita. Desça as escadas e destrua os baús à esquerda – pegue uma gema de Bow. À direita, pegue Dytto e use a bolha dela pra dissipar a cachoeira; abra a porta COM CUIDADO PRA NÃO DESCER e entre. Entrando, pegue o



Large Cube (um cubo laranja) e use o teletransporte pra sair dali.

Voltando à sala do Rei, fale com ele. Ele lhe dirá as últimas palavras e sucumbirá. Vamos agora salvar a irmã de Ali.

Subindo pela montanha à leste

Saindo do castelo, siga pra direita. Note um estrondo na tela. Suba um pouco e verá um caminho recém criado na montanha. Suba ali.



Destrua os inimigos, pegue uma gema de Bow no baú do lado

esquerdo e continue subindo. Suba reto, pegue Shade no cristal e desça pela direita. Suba pelo caminho na direita até a próxima tela. Use Shade pra atravessar a fenda, pegue uma gema de Shade no baú à direita e continue subindo à direita. Pegue mais uma gema de Bow no baú e volte. Siga agora pela esquerda. Desça um pouco e siga pelas partes mais altas da esquerda. Pegue Bow na planta e suba.



O ser estranho está com a irmã de Ali e pede o Large Cube em troca. Ali

entrega o cubo e ele liberta sua irmã. Ali recebe um último item de sua irmã e dois guardas surgem para escoltá-la até o castelo. Entre na caverna.

Labirinto da Caverna

Mate alguns inimigos pra porta se abrir e suba. Pegue o arco-e-flechas no baú e continue subindo, desviando das pedras. Na próxima tela, tente destruir as duas águas-vivas sem que a correnteza lhe leve, o que é muito difícil, de fato. Caso caia (provavelmente), terá que matar alguns inimigos no fosso para que uma escada venha a se formar. Destrua mais alguns e passagem estará aberta.

Mais ao alto, muitos monstros vão surgir, inclusive 3 deles são daqueles enterrados no chão. Use a espada do baú ao alto pra facilitar a matança e pegue uma gema de Efreet no final. Desça pela esquerda e salte o rio. Ainda pela esquerda, vá

saltando os riachos e desviando dos ataques dos magos. Encostando na parede, mate o mago que aparece embaixo e dê um fim no cavaleiro que vai descer correndo. Suba. Na próxima tela alagada, pegue Dytto e suba correndo, desviando das pedras que descem rolando. Apague as chamas, pegue o baú abaixo e suba. Destrua o ogro e não pegue Bow ainda. Após destruir o ogro, suba saltando nas plataformas até alcançar o alto. Mate o maldito que joga bombas e pegue Efreet pra destruir o cristal de gelo.

Volte, pegue Bow e vá até a grade para que ela a destrua. Suba, salte as plataformas e siga pela direita. Nesta nova tela, pra facilitar sua vida, tente matar todas as luzes azuis e pretas antes de pular na plataforma central. Após matá-las, equipe um arco-e-flechas e salte pra lá – mate o maldito do arqueiro e siga pra baixo, com ajuda da plataforma flutuante. Ignore por enquanto o ogro perto do cristal de Shade e siga pela direita.

Mate os 3 ogros dali para que caiam um botão e 3 baús. Pegue os itens – cogumelo, gema de Bow e um arco-e-flechas explosivo – e pise no botão. Voltando, a primeira coisa que irá notar é que as luzes azuis e pretas voltaram pra te infernizar. Salte nas plataformas mais pra baixo e note que existe mais uma plataforma flutuante se mexendo. Pegue-a, siga pra plataforma do ogro com o cristal de Shade e mate-o, pegando

Shade em seguida. De posse de Shade, volte tudo até a tela da grade com Bow e pegue o baú dali. Volte até a tela das luzes. Desça tudo até a nova plataforma flutuante; assim que pular nela e ela se deslocar pra esquerda, salte na plataforma logo abaixo e desça. Algumas águas-vivas vão surgir pra lhe dar dor de cabeça. Fique numa plataforma segura e mate todas antes de prosseguir; pise no botão lá em baixo para que bombas caiam sobre as pedras e liberem a passagem.

Volte até a tela das luzes. Siga pro alto, até a plataforma do arqueiro; de lá, salte pra direita, até chegar na bendita porta. Após a porta, mate os inimigos e pegue bombas no baú; siga primeiro pela direita, mesmo levando dano, jogue uma bomba pra acender a tocha no final. Volte tudo, agora suba pela esquerda, pegue uma semente (item pra nascer a Bow) e um cogumelo nos baús e suba. Mate os inimigos restantes e pegue uma ótima espada no baú. Note que existem as 4 fontes dos espíritos ali, mas não pegue nenhum por enquanto. Na próxima tela, pise no botão do meio: mais 4 vão surgir na frente das fontes dos espíritos. Basta ir pisando neles conforme a ordem em que foram pegos os espíritos, ou seja: Dytto, Efreet, Shade e Bow.



Feito isso, um caminho se abre na tela atrás. Se precisar de HP, pegue Dytto e encha-o.

Os espíritos não serão muito úteis na próxima batalha, já que usaremos o poder do Bracelete pra atacar o chefe.

Chefe: 3 Eyes

Ataques: Bolas de fogo, centro gravitacional e raio do olho central.



Esse chefe não é muito complicado, basta apenas ter paciência nos ataques. Ele sempre vai começar soltando o centro gravitacional que vai sugar Ali, além de mandar bolas de fogo na tela. Após perder metade do HP, ele começa a atacar regularmente com um raio do olho central. Evite à todo custo esse ataque, pois vai sugar boa parte da sua energia.

Para matá-lo, basta usar o poder do Bracelete em um dos olhos laterais: isso fará com



que o olho central se abra, permitindo o ataque.

Use uma boa espada, pois poderá acertá-lo apenas uma vez a cada abertura. Após destruí-lo, Ali cairá no mundo perdido, entre o mundo das sombras e dos humanos.

Parte Final:

Assim que cair, fique imóvel: algumas rochas vão despencar junto com você. Seguindo pela direita, detone os inimigos (inclusive o gárgula verde) e pegue uma chave no centro da tela. Descendo, mate os dois inimigos e colete algumas bombas do segundo deles. Vá pra direita, acione a alavanca pra parar o vapor, suba as escadas e jogue uma bomba no botão.

Volte, acione novamente a alavanca, pegue Shade no cristal e entre pela porta. Entre na outra porta e use Shade pra atravessar a fenda. Pise no botão e a porta abaixo vai se fechar. Use Shade novamente e volte pro outro lado da fenda, entrando pela porta. Desça as escadas e note que a água dali sumiu, revelando, além de peixes, um botão: pise nele,



suba e pegue a chave vermelha no baú.

Desça e entre novamente pela porta dali. Atravesse a fenda novamente e suba. Desfaça-se de Shade e lance o poder do Bracelete numa geléia azul que estará na parte de baixo para pegar Dytto.

Desça, detone a chama com a ajuda de Dytto e mate o devorador de espíritos, bem como as luzes vermelhas. Caminhando pela esquerda, Ali vai enfrentar um novo inimigo: dinossauro. Mate-o e destrua as torres que vão cair. Mate

também a chama que vai surgir. Após isso, desfaça-se de Dytto e pegue Efreet (pode usar bombas também) para destruir a pirâmide de gelo. Efreet agora é de grande ajuda, pois a tela vai se encher de zumbis. Use-o para queimar todos, ou mate-os na mão (o que é bem complicado aqui). Se tiver espaço, jogue uma bomba no botão cercado: várias bombas vão cair do teto, limpando a tela. No baú, pegue o ESPELHO de Shade. Suba, mate mais alguns inimigos (inclusive outro dinossauro) e entre pela porta. Mate os dois inimigos que virão correndo até você e acenda as tochas do local. Mate mais alguns acima e pegue uma chave no baú que vai cair. Siga pela esquerda e entre na porta (ignore as alavancas por enquanto). Use a plataforma acima pra pisar no botão do centro da tela; volte, use a plataforma da direita e suba; pise no outro botão, acenda a tocha dali e siga pra esquerda, usando a outra plataforma flutuante. Pise no último botão e acenda a última tocha pra porta de abrir. Ao sair da porta, entre na outra



ao lado; mate o cavaleiro e pegue Shade no espelho da parede. Como ainda não dá pra pegar os inimigos do alto, desça pela direita. Mate as medusas (algumas dão itens bons), pise no botão e desça. Uma boa aqui é usar o Doppelganger de Shade pra evitar tudo isso. Na parte externa do castelo, siga

pela direita e suba. Pegue a chave verde e volte (aconselho a pegar Dytto aqui). Caia no buraco, acione a alavanca e desça até embaixo. Deixe as alavancas como na foto e entre pela porta.



Pegue a chave azul e volte, seguindo pela mesma porta da esquerda. Siga pelo lado direito da área com as plataformas flutuantes e entre pela porta usando a chave verde.

Aconselho ter Dytto e usar uma boa espada aqui: vários magos vão aparecer, um pior que o outro. Mate todos e pegue um cogumelo e uma espada Ômega nos baús (a melhor espada do game, guarde pro último chefe). Subindo, arraste as duas bolas de metal pros botões no alto e pise no botão central: um cristal vai aparecer e a porta será selada. Muita gente enrosca aqui por desconhecer os poderes de Shade e eu fui um deles. Pegue Shade no cristal e use seu poder Doppelganger (segure A). Com ajuda do "terceiro olho", Ali verá uma fenda de teletransporte no chão, em frente ao cristal.



Desfaça-se de Shade e acerte a fenda com o poder do Bracelete. Entre no portal. Se estiver sem Shade, vá pra

esquerda e pegue-o. Retorne, pise no botão dali e use o Doppelganger denovo: com a cópia de Ali, vá até o outro botão mais acima e acione-o. Nos dois baús, pegue uma gema de Dytto e a chave vermelha.

Faça todo o caminho até o buraco e, caindo, entre finalmente na porta vermelha. Mate o inimigo e destrua as pirâmides com bombas (ou pegue Efreet na tocha da porta vermelha). Suba, equipe uma boa espada e mate todos ali, não sem antes pegar Shade no cavaleiro ou em uma das pirâmides (se sobrar alguma). Passe saltando pelos espinhos e acione o botão. Seguindo pela esquerda, mate os lançadores de bombas e use Shade pra atravessar do outro lado. Siga e caia: mate o inimigo e o devorador de espíritos e pegue Bow pra destruir a grade.



Livre-se de Bow e, subindo, pegue Dytto na corrente de água; apague a chama e suba. Agora vem o corredor final: minha única dica aqui é usar uma boa espada e matar a maioria dos inimigos que vierem correndo. Com relação às torres, destrua apenas um lado, deixe que elas acumulem do outro. Fazendo assim, quando surgir uma oportunidade, corra até o alto da tela e pise no botão pra parar de sair inimigos.

É meio frustrante tem horas, use Dytto pra recuperar HP sempre que puder. Entrando na porta, é hora de confrontar

aquele ser misterioso. Ele diz que Ali nunca poderá destruí-lo, pois seu mestre lhe confiou o uso do Bracelete de Prata. Agito está por trás disso, obviamente.

Chefe: Silver Armlet

Ataques: ele criará cópias de inimigos o tempo todo. Além disso, usará ataques normais se estiver perto de você, além de se teletransportar pra todo canto do cenário. Use uma boa espada e ele será fácil de matar. Ataque sempre os inimigos mais fortes, como o ogro e dinossauros. Se estiver com Dytto, não economize seus poderes de cura.

Após matá-lo, ele brada o nome de seu mestre. Cure-se e siga pela porta aberta. É hora de enfrentar AGITO.

Chefe: Agito

Ataques: Agito usará de tudo um pouco: vermes brotarão do chão, nas laterais surgirão serpentes que cuspirão fogo e sua cabeça central atacará com uma cusparada de fogo também. Os vermes, vez ou outra, deixarão alfaces pelo cenário, colete tudo.

Matar Agito não é tão complicado, basta usar a Espada Ômega com sabedoria. Destrua as serpentes laterais antes de atacar a cabeça central, senão ela não levará dano. Flechas explosivas são excelentes contra as serpentes, basta uma pra destruí-las. Aplique combos na cabeça central até explodí-la.

Fonte: Forum Outer Space

PlayStation®2



NTSC U/C



SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

SPOILER

MEGAMAN

Ah, a primeira batalha contra Dr. Willy.

Me lembro como se fosse ontem, todos os mementos dessa incrível jornada. Descobrir a sequência correta para passar as fases, conseguir atravessar a “pontinha” no cenário do Gutsman, subir as escadarias intermináveis da

fase do Elecman, atravessar o desfiladeiro no estágio do Iceman, passar raiva com as labaredas de chamas do Fireman, dentre outras tarefas. Não obstante, após vencer os seis chefes ainda tinha de encarar mais algumas fases e derrotar, o Massa, o “Geminho” e até a bola assassina. E

quando achar que está terminando, ser obrigado a vencer seguidamente todos os chefes para então, desafiar o maldito Willy. Ele não é difícil, mas é muito sujo! Tem duas formas de robôs e depois que perde se ajoelha pedindo clemência. Mas não se engane, ele só faz isso para ter a chance de fugir. Após permitir que seu inimigo fuja, Megaman inicia sua volta para casa. O problema é que o robozinho volta a pé, correndo, enquanto sobem os créditos. No fim da corrida, Megaman encontra Dr. Light e Roll. Ele fica tão feliz que até pula(?!). Não acredita? Basta olhar as imagens. :D



STAFF



CHARACTER DESIGNER



PRESENTED BY

CAPCOM U. S. A. ,

INAFKING

[G.z.B]



SAIBA TUDO SOBRE GAMES!

Downloads, polêmicas, emuladores, roms e muito mais!

Comunidade Gamezine Brasil

Acesse já!!

**a gamezine brasil é uma
revista voltada para
os fãs, não somente para
os retro, mas atuais também.**



GAMEZINE BRASIL



ANO IV Nº8