

```
#####  
Criado por Rafael Junqueira - (Dermrach) #  
E-mail: analistagames@yahoo.com.br #  
Detonado: Shadow of the Colossus #  
Plataforma: Playstation 2 #  
Suporte: 1 jogador #  
#####
```

Sumário:

- 1.Considerações
- a)Especificação técnica do jogo
- 2.Detonado do jogo
- a)Primeiro Gigante
- b)Segundo Gigante
- c)Terceiro Gigante
- d)Quarto Gigante
- e)Quinto Gigante
- f)Sexto Gigante
- g)Sétimo Gigante
- h)Oitavo Gigante
- i)Nono Gigante
- j)Décimo Gigante
- l)Décimo primeiro Gigante
- m)Décimo segundo Gigante
- n)Décimo terceiro Gigante
- o)Décimo quarto Gigante
- p)Décimo quinto Gigante
- q)Décimo sexto Gigante
- 3.Extras
- 4.Créditos

```
#####  
1.Considerações#  
#####
```

Este detonado não especifica a localidade dos gigantes, e sim detalha como vence-los. Existem três pontos que serão abordados em todos os tópicos (Dicas,métodos e obstáculos).Quando não houver estes aspectos, eles apenas serão omitidos.O detonado serve para o modo fácil.

O unico detalhe que posso acrescentar quanto as dificuldades como Hard(difícil), que é só habilitado após zerar uma vez no easy(fácil) é que os monstros são mais resistentes. Por exemplo, por comparação - o chefe final do jogo tem a resistência do chefe inicial do difícil.

|Dicas|: Envolvem táticas eficientes ou detalhes desaparecidos durante a batalha, e que pode ajudar o jogador em alguma situação sem saída.

|Métodos|: É a forma resumida contada no texto narrativo inicial.

|Obstáculos:| Cita os principais problemas que o jogador pode vir a encontrar

durante as batalhas.

a)Especificação técnica do jogo

Título: Shadow of the Colossus
Plataforma:Playstation 2
Classificação: para maiores de 12 anos
Região do aparelho: NTSC\U/C (Nota: O jogo usado para este
detonado)
Site oficial:<http://www.shadowofthecolossus.com>
Ano de criação: 2005
Número de jogadores: 1
Multiplayer: Não tem

2.Detonado do jogo#
#####

Os três aspectos além de um texto narrativo para apresentar o cenário e o chefe ao jogador, tem por finalidade abrir novas alternativas de vencer o gigante. Muitos destes detalhes podem passar despercebidos ou então desnecessários no momento de jogar dependendo da habilidade do jogador. Não especificarei os locais em que os gigantes estão, mas sim detalhar como vence-los.Os nomes logo após a identificação do tópico não é o nome real do gigante, mas a caracterização do mesmo,caso o nome seja o pseudo fornecido ao gigante, é mera coincidência.

O uso do estrangeirismo neste detonado ou outros, será usado para orientar o jogador de uma forma mais fácil do que tentar explicar toda a vez o que um comando pode fazer. Por exemplo, o comando segurar no texto será resumido do botão\comando Grip,mesmo que uso do comando segurar pode torna-se ambiguo em determinadas partes do texto.

---Quando você pressiona o botão de segurar(grip), de armar a flecha mais forte ou bater com espada mais forte, sua energia de estamina diminui.
---Basta ficar parado que sua energia vital e estamina recupera
---Se abaixar usando o L1 é possível recuperar um pouco mais rápido
---Funciona o método anterior inclusive montado em Agro(cavalo)
---Não anoitece, somente partes especificas venta areia ou chove
---É possível lutar novamente com o mesmo gigante, basta voltar na arena e pressionar o botão da espada em cima do monstro
---Para salvar o jogo, tem "casebres" velhos espalhados,inclusive onde sua amada está deitada, na parte externa entre as escadarias

---Use sua espada para localizar os gigantes, quando mais converge a luz mais perto estará
---Se espada ficar brilhando em tom de sépia (amarelo velho) é porque você está muito perto ou no local
---A luz não fere os gigantes, mas serve para revelar os pontos fracos
---O Agro não possui golpes (pelo que eu saiba) para usar no gigante
---Além de você, da garota, os gigantes e o cavalo, existem outros animais como águias, lagartos.
---Sempre que você derrotar um gigante, haverá uma cena de vídeo igual para todos e você retornará para aquele templo
---É possível mexer com camera durante as cenas de vídeo (pelo menos a do templo)

a) Primeiro Gigante - Barbacinza

O primeiro gigante funciona como um tutorial base, comum em todos os jogos atuais. Sua missão é achar um ponto azul\branco brilhante e bate-lo com sua espada, dependendo do gigante, cada batida tira um trecho da energia. Quando você estiver na arena, sua principal tarefa é sair correndo na direção do pé esquerdo dele, vá correndo. Quando você chegar perto, aperte o botão de pular e de segurar logo depois (Pulo + Segurar). A parte que tem pêlo na batata da perna esquerda, serve para segurar, por característica geral, todo local que tem pêlo serve para segurar.

Vá subindo pela perna dele, pressionando o botão de segurar e movendo-se com o direcional. Atinja o botão azul brilhante entre os pêlos, para fazê-lo cair, e suba pela parte inferior da perna. Ele possui no corpo, plataformas, é só subir. Para pular para uma plataforma basta ficar em posição e pressionar o botão de pulo. (Estar em posição é ficar de maneira a um plano).

Quando você estiver na parte das costas, suba até a cabeça, cuidado que ele fica balançando. Quando ele ficar meio corcunda, fique em pé e saia correndo para cabeça e imediatamente pressione o botão de segurar.

Dica: Somente armado da espada é possível ver o ponto azul\branco brilhante. Se você estiver desarmado ou com o arco-flecha ele não revela-se.

Método: Fique bem em cima do símbolo, carregue a espada (pressione o botão de bater, até o controle tremer) e solte, na batida perceba que a energia do Barbacina diminui, e um jato preto jorra de sua cabeça. Esse é o sangue dos gigantes. No modo fácil basta bater 2 duas vezes na cabeça.

Quando você derrota-lo, assim como em todos. Não preocupe quando ele cair, ou quando tentáculo lhe acertar. Isso faz parte da história, a cada gigante que você derrotar, mais energia de estamina (Segurar), energia de vida você terá.

Obstáculo: Não atire flechas nele, se quiser tirar energia, mas será por pouco tempo. Atire no símbolo da cabeça, isso vale para todos os gigantes. É possível tirar 1/7 da energia assim. Para fazer-lo nesta arena, suba pela edificações ao norte por onde você chegou, há uma parte que fica sobre uma pedra, que você pode ficar sem medo que ele se aproxime. Atire dali, para fazer o símbolo revelar-se, arme-se de sua espada e focalize-o no gigante.

b) Segundo Gigante - Cachorro-boi

O segundo gigante é um animal de quatro patas, mas não significa que lhe trará problemas. Seu ponto fraco fica em dois lugares, um tira a energia e outro o fará tombar no chão. Vamos por partes, quando houver a cena de vídeo você verá que o cachorro-boi saiu de uma caverna, corra e entre nela. Pode ir á pé, ele demora á virar.

Suba pelas pedras e fique numa posição que dê para vê-lo por inteiro. Quando ele andar na sua direção, como costuma acontecer, haverá uma barreira poligonal na frente dele. E ele vai levantar as patas dianteiras, é muito difícil ao meu ver atingir a sola dos pés dele com arco-flecha da posição que você estará, portanto, sai desta posição e corra na direção dele, quando ele estiver indo

embora da caverna, ou seja de costas para você, ele vai levantar pata por pata, atire na sola neste momento.

Ele vai cair, aproveite para subir pelo pêlo dele. Suba nas costas, e arme-se com a espada, de forma que você possa ver onde está o símbolo. Fique atento porque ele costuma balançar muito, ainda enquanto anda. Por isso, fique de bobeira para recuperar a estamina e retome a segura-lo para não cair. Acerte o símbolo que fica na cabeça, depois de alguns golpes ele vai sumir e ir para o rabo, vá para lá repita o processo.

Dica: Apartir de agora, será muito comum o ponto fraco mudar de lugar, mas não é aleatório. Toda vez que você jogar este jogo, será o mesmo lugar em todas as vezes que jogar. (Exceto a confirmação da dificuldade difícil\Time Track)

Método: Atire na sola das patas, quando ele cair, suba pelo pêlo vá para cabeça e acerte-o e retome para o rabo.

Obstáculo: Evite ficar perto dele quando ele levantar as patas dianteiras, se acertá-lo, você pode ter muito pouco tempo para sair na próxima leva. Para todos os gigantes, o maior problema é que você deve ser rápido nas suas ações, senão eles podem complicar um pouco. Mais adiante no gigante pequinês, ele é o que mais apela, você pode ser acertado de 4 á 6 vezes ainda no chão.

c)Terceiro Gigante - Mr.Caolho

O terceiro gigante não é difícil, mas pode ser chato se você quiser fazer de forma lenta como os dois anteriores, o macete aqui é ficar correndo, pare e deixe que tente lhe acertar, sair correndo antes. E suba pela ponte que a arma dele fará no chão até o seu braço. Não há como segurar pela sua plataforma, portanto saia correndo para subir pelo braço. Pule para a parte da barriga (dica: Localize o ponto fraco com a espada antes de subir no monstro). Bata na barriga, e de logo mais o outro ponto fraco estará na cabeça, pule para o braço e suba por ele até o ombro.

Métodos:

Suba pelo bastão que o gigante attingir o chão, suba pelo braço e pule para acertar a barriga. (Pregue-se e acerte pressionando o grip). Depois suba pelo braço que você subiu anteriormente até o topo, suba pela cabeça e acerte-o com golpes fortes, caso esteja quase perdendo toda estamina, faça golpes fracos e repetidamente. (mas na grande maioria, os golpes acabam não causando efeito desejado, ainda num monstro humanóide).

Dicas: Use a espada para localizar o ponto fraco, aconselho usa-lo descendo do platô, ficando perto da rampa espiral. A probabilidade você ser acertado estando no platô é muito grande. Mas existe um outro modo, fique bem perto do seu pé e mire. Para que ele lance o bastão no chão, fique á uma distância considerável dele, mas quando ver ele levantar a mão, saia correndo para o lado, pois você precisará subir rapidamente.

Obstáculo:

O tempo em que o monstro fica com o braço abaixado é pouco, portanto é preciso medir qual distância ir para não levar tempo para voltar. Use a lente central do platô para usufruir da dica anterior, é exatamente onde o monstro fica, facilitando sua fuga.

d)Quarto Gigante - Lhama

Quando você chegar nesta arena, ele possui muitos lugares para esconder-se, aqui o gigante é um tipo de Lhama gigante. Você deve usar um campo de 4 tuneis que fica um pouco á frente do local em que você encontra o Lhama. Deixe que ele te aviste, chame sua atenção até os 4 tuneis, passe para o outro lado, e entre pelo tunel, deixe que ele te busque. Saia por qualquer outro tunel, que não seja o que você entrou. Você verá ele de costas, ou deverá vê-lo assim. De forma que o resto de sua cauda fique encostado no teto do túnel.

Suba pela cauda, e vá para o pescoço dele. Depois siga para a cabeça.

Método:

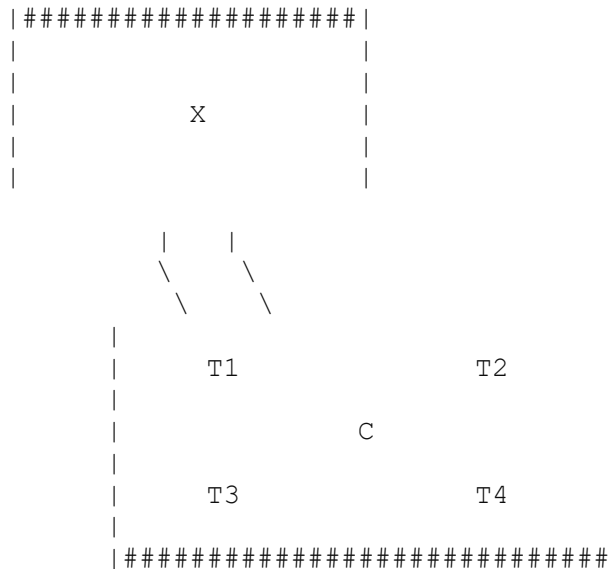
Veja a figura abaixo como você deve proceder para subir pela cauda.

E

atingir o ponto fraco no pescoço e depois na cabeça.

Legenda:

- X - local de origem do lhama
- C - Centro do campo de tuneis
- Tn - T prefixo de túnel e n sendo o valor do tunel



Obstáculo:

Ele deve ver você, segui-lo o mais próximo possível. E ve-lo entrar no tunel. Se você entrar no T4, deve sair por qualquer outro menos o T4 e assim sucessivamente. O lhama costuma bater na área do tunel que atraca (guardando), portanto aproveite este momento para ir para qualquer túnel e subir pela cauda.

e)Quinto Gigante - Passáro

Quando você chegar nesta arena, você verá o grande passáro em cima de uma torre. E logo abaixo um amontoado de pedras e água. Desça pela parte quebrada do piso, suba em alguma plataforma rente á agua. Arme-se do arco e flecha e acerte o gigante, para que ele perceba que você está por perto. Depois disso, ele vai ficar sobrevoando o lago, caso ele não perceba onde você esteja, atire uma flecha nele. Ele vai fazer um vôo rasante onde você está, fique o mais próximo possível do corpo e não no meio da asa. Quando ele estiver quase do seu lado e na sua frente, pule e espere ele acalmar. O primeiro ponto fica no rabo, acerte-o, e segure pois ele fica virando para fazer as voltas.

O segundo ponto fraco fica na asa esquerda, um método é pular, mas cuidado para não cair. Acerte a asa, para voltar para o corpo e alcançar o terceiro ponto fraco que fica na asa direita basta esperar o passáro endireitar a asa e pule nas costas, e depois espere a oportunidade para acertar a outra asa.

Dica:

Cuidado, porque como você está em cima dele voando, é mais fácil cair, espere ele dar a volta, e então siga para os pontos fracos. Se você estiver na plataforma e ser atingido por ele, ou ficar muito fraco com as pancadas, fique nos templos quebrados por um tempo e volte para as plataformas.

Método:

Atinja o passáro com a flecha, depois suba na plataforma. Espere que ele venha até você ou atire nele para atrai-lo. Suba pela asa esquerda ou direita, atinja o rabo e depois parta para as duas asas na ordem da esquerda para a direita.

Obstáculo:

O vôo do passáro.

f)Sexto Gigante - BarbaLonga

Quando o gigante surgir, não o ataque. Você deve estar protegido para vence-lo. Portanto corra e ultrapasse os muros á frentes. Basta pular e pressionar o grip para subir. Vá até uma espécie de sob-estrutura no final da sala, fique ali embaixo. Espere que o Barbalonga desça com cabeça para vê-lo e então corra em direção á sua barba e pressione o comando de Grip. Suba pela cabeça e o atinja ai primeiro. O simbolo de fraqueza sumirá e aparecerá na parte de trás das costas, desça e chegue até ela para faze-lo aparecer.

Dica:

Corra para o final da tela e fique embaixo da estrutura.

Esperre ele chegar perto com cabeça e pule em sua barba. Suba pelo rosto, não use o pulo para chegar á um lugar mais, suba normalmente.

A única estrutura protegida desta arena é embaixo da estrutura, fique no fundo e no meio da mesma.

Método:

Não pense, corra para o final da tela, espere o Barbalonga abaixar, corra em direção á sua barba e segure-a, vá subindo antes que se ponha em estatura reta. (Ganha tempo). Bata na cabeça e depois bata na parte inferior das costas. Use os ombros apra descer ou arrisque pulando da parte superior das costas e segurando o grip um pouco na lombar (meio das costas).

g) Sétimo Gigante - Hidra

Pule na água, perceba que tem uma espécie de luz no fundo, siga até ele. E veja uma enorme serpente aquática. Como curiosidade, se você subir pela pilar e até o ponto mais alto dele, é possível ver o tamanho da cobra. Bem o seu objetivo é acertar sua cabeça, mas a unica parte que a Hidra fornece para você pegar é a cauda. Ela é bastante espaçosa, portanto eis como subir por ela:

Método:

Fique parado na água, deixe que Hidra vá na sua direção, depois por um pouco vá para o lado, porque se uma das cristas elétricas dela te tocar, vai tirar muito. E depois você fica paralisado por alguns segundos. Se fizer certo, e não ser acertado (que é favorável,mas não garante conseguir pegar cauda), espere a causa e aperte grip bem na hora em que enconstar na cauda.

Segure, agora você deve caminhar pelo corpo da serpente destruindo cada crista elétrica. Quando ela submerge, cada crista entre em choque, e se você estiver no perimetro leva choque mas não solta automaticamente. (Portanto só solte, se você perceber que vai morrer).

Bem você tem que acertar o simbolo azul\branco na base da crista, rapidamente. Se ela estiver ativa, saia de perto rápido. Você percebe que destruiu ela, quando ela estiver preta. Proceda desta forma até chegar na cabeça. Atinja a cabeça com golpes fortes.

Obstáculo:

Seja rápido, a Hidra submerge rápido, tem que ter bom manejo no controle.

Atinja a base e se segure, senão, volte um pouco. Pode acontecer da Hidra demorar um pouco á subir, e sua estamina ir acabando. Não desista, já aconteceu de quase eu largar, e ela ficar sob a água.

h)Oitavo Gigante - Gladiador

Entre nesta arena, e olhe para baixo no centro do local, e veja o gigante.
Atire nele com a flecha. Não fique na ponta, espere ele subir pelas paredes,
prefira ficar em lugares ao lado deles mas não muito perto. De forma que você possa ver a sola dos pés dele, atire em pelo menos duas pernas, ele vai cair na embaixo, desça e acerte a barriga dele, ou o torso, porque o ponto fraco 1 e 2 ficam nesta região mesmo.

Dica:

Fique no terceiro ou quarto andar mais perto do chão, quando você o atingir,
pule dali mesmo. Vai perder um pouco de energia, mas não tanto. Suba no torso e bata nele, saia correndo para escada e suba para o quarto andar ou mais para esconder-se do gás que ele solta. Uma espécie de cortina veneno que diminui a energia quase direto ao ser exposto á ela.

Método:

Desça para o quarto andar perto do chão, atinja o Gladiador com uma flecha,
deixe ele subir e acerte duas solas dele com a flecha, pule e bata na barriga.

Obstáculo:

Se subir demais terá muito trabalho para descer e golpea-lo.Mas sua chance de fugir de seu gás é muito maior.

i)Nono Gigante - Ameba da Evolução

Se você passar por baixo desta criatura, lembra-rá do filme evolução na parte final. O bicho é realmente grande, mas não tanto. O objetivo é atingir a parte de baixo da pata, mas é mais complicado que os gigantes anteriores que tinham este requisito. Ele não levanta a pata a ponto de mostrar o ponto de ataque. Uma vez que ele faz isso é quando:

----a)Ele está sendo atingido por um jato de água quente bem no meio do corpo
Seus pés ficam á mostra, atinja pelo menos dois com a flecha. Ele vai cair rolando para o outro lado, é do outro lado que você precisa subir, portanto pela parte do pêlo. E fique na parte da carapaça das costas. Vá até a cabeça, e despeje a espada.

Dicas:

Use o Agro para atrair a Ameba para os Geiseres, fica rodando em circulos do poço. Ele virá as poucos.

Método:

Atraia a Ameba para um Geiser com o Agro, quando ele for atingido, desça rapidamente e jogue flechas em duas patas deles, aconselho do mesmo lado do corpo, pois nunca tentei de lados diferentes(pares) ou alternados(cruzados). Ele vai cair rolando, não é preciso subir no Agro, ele atrapalha demais, corra para subir pelo pêlo e fique na carapaça, é preciso pressionar o Grip algumas vezes. Vá até a cabeça, e aplique o golpe forte sempre que puder.

Obstáculo:

Se você ficar muito longe dela, a Ameba acerta você com uma espécie de raio, jogando você do cavalo. Se você ficar embaixo dela, muito perto das patas pode levar uma trombada pelo impacto no solo ou pela batida da própria pata. Nunca levanta pata suficiente para atingi-la com uma flecha, pode tentar acertar um ou outro, mas é preciso que seja quase simultaneo. Por isso os geiseres é a melhor tática.

j)Décimo Gigante - Tremors

É em homenagem ao filme "O ataque dos vermes malditos" de 1990 que em nome original é Tremors. Mas o gigante aqui tem uma cara de coruja e corpo de verme. Ele fica rastejando por toda a caverna. O cavalo Agro será sua melhor arma, você deve atrair o Tremors para você montado no cavalo, gire e aponte a flecha nos olhos do verme, nos dois ou em um. Ele vai de cara na parede. Desça do cavalo e suba no corpo retorcido do verme, e bata no ponto fraco, faça isso uma das três vezes.

Dica:

Use os pontos de pedras para estudar os movimentos e os angulos de maior caminho para atrair o bicho. Esteja numa velocidade considerável quando for atirar nos olhos de Tremors.

Método:

Monte Agro, fique rodando a arena, quando ver que o verme está seguindo-o, aponte o arco e atire nos seus olhos, não precisa ser forte, simplesmente atire. Quando ele bater, desça do Agro e suba no verme, atingindo seu ponto fraco com a espada.

Obstáculo:

Cuidado para não perder o controle de Agro durante o tiro-alvo, você pode parar em lugar distante do verme e perder a oportunidade.

1)Décimo primeiro Gigante - Pequinês

Este gigante é realmente pequeno. Porém pode trazer muito problema. É costume ele agir com muita inteligência artificial, principalmente porque vive tocaiando e encurralando. Se você ir para o lago, ele vai ficar guardando na margem. E vai direto pra cima derrubando tudo. Mas o começo da batalha é dentro do templo, numa plataforma. Suba num dos candeleros com um prato de fogo acima, pegue o pedaço de madeira que cair com a batida do pequinês, use-o no prato de fogo e use para repudiar o pequinês.

Empurre-o para parte que dá para uma sacada, você deve empurra-lo. Embora eu tenha conseguido empurra-lo, estando na frente dele e caindo junto. Quando ele cair, a armadura das costas, irá rachar e cair, o simbolo azul\branco será revelado, você pular em suas costas.

Método: Empurre o pequinês para a sacada, quando quebrar a parte de trás de sua armadura, procure um local alto e acima do bicho, e pule e bata com a espada usando máxima força. Ou vai para o platô principal, e fique em cima daqueles candeleros, quando o pequinês aproximar para bater pule em suas costas e bata, geralmente pode-se bater uma vez antes dele ficar sacolejando, pule das

costas e repita o procedimento.

Obstáculo:

Se você cair, é bom ser rápido e ficar se escondendo, ele costuma bater até quando está no chão. Na água não consegue, mas fica muito longe de algum lugar alto para você atingi-lo. Use o movimento para rolar para o lado, para escapar das batidas do anão.

m) Décimo segundo Gigante - Mr.Dente

O lugar está está inundado, nade até uma ilha próximo do portão que você entrou, use o grip para submergir e nadar mais rápido. Quando você chegar perto ou subir, o gigante Mr.Dente aparecerá, ele é bastante amedrontador de início, mas sua verdade arma está na ponta dos chifres na cabeça, e não é nada ameaçador. Você nadar para atrás dele, e subir por entre uma covas de carapaça ao lado direito ou esquerdo, mas eu aconselho subir pelo lado esquerdo dele (porque eu sempre subi por este lado). Simplesmente encaixe-, levante-se e pule na carapaça para subir nas costas dele. Suba na cabeça dele, não vai encontrar o simbolo azul\branco aí, mas é porque ele não está ai, está na barriga.

Dicas:

Aqueles pedras na cabeça dele, que parecem dentes molares é usado para você controlar o Mr.Dente pelo cenário, bata com a espada para obter a direção. O movimento de andar ele faz sozinho. Cuidado para não cair da cabeça, fique constantemente atento. Para subir por ele, submerja com o grip e nade para o lado dele, á sua escolha. E suba pelo lado, ele fica girando no mesmo lugar, mas seja persistente. Você deve fazer com que o Mr.Dente fique na frente daqueles santuários, e assim que você tiver alguma chance pule para cima dele. Cuidado, aqui o Mr.Dente irá subir com as patas dianteiras, fique atrás do obstáculo e espere ele atirar, saia correndo para o meio do gigante, e pule com toda a força e pressione grip para grudar no torso dele. Lá estará o simbolo azul\branco. Bata com o golpe forte.

Faça isso pelo menos umas três vezes.

Métodos:

Nade em direção do Mr.Dente, suba pelo lado esquerdo dele, suba na cabeça, bata nos dentes de forma que ele vá para frente de um santurário. Pule no terraço, se esconda e quando ele disparar com a energia, pule no seu torso e bata com a espada.

Obstáculos:

Tanto quando você pular no santuário do Mr.Dente e do santuário para o Mr.Dente por acontecer de você cair direto. Toda vez que você usar o mesmo santuário mais de 1 (uma) vez, ele o quebrará e você terá que usar outro.

n)Décimo terceiro Gigante - Traça voadora

Corra com Agro ou a pé, até uma espécie de templo quebrado, vá para o seu meio. (Numa área desértica). Em algumas vezes, você pode passar direto com o Agro pelo platô central do templo a cena de vídeo não acontecer. Quando você o fizer, a Traça gigante irá aparecer, ela é realmente enorme. Ficará voando pela grande arena, dará voltas. Pegue Agro, e corra em direção á Traça, mire com seu arco e flecha e em movimento atinja os 3 sacos brancos que Traça tem na parte inferior do corpo. Você tem um tempo significativo para fazer isso, caso demore muito, um dos sacos regenera-se. Portanto aconselho atingir os sacos na ordem (de trás para frente ou vice-versa). Quando você fizer isso, a Traça irá abaixar 4 braços nadadeiras na areia, corra muito com Agro. Você deve ficar emparelhado com as nadadeiras, fique entre uma delas pelo lado. Não fique embaixo da Traça, as partes que você pode usar o Grip ficar do lado externo da nadadeira. Portanto pule de Agro, você pode pular normalmente ou usar o modo especial (Pressione L1 e mexa com o direcional para que você fique de pé nas costas do cavalo), mas esta tática impossibilitará que você acelere o cavalo, mas facilita que você pule nas nadadeiras.

Quando você pular nas nadadeiras, dependendo do tempo que você levar para subir, a Traça mesmo elevará as nadadeiras para cima. Mas você pode subir normalmente. Mantenha-se no centro da nadadeira, senão vai ficar pendurado de lado. Suba pelo corpo do bicho, acerte o ponto fraco que fica embaixo das "branquias falsas" nas costas. Depois que você bater o suficiente ou antes disso, a Traça irá entrar na areia com toda a força, sugiro que você pule. Até da mais alta altura, você perde 4/7 de sua energia, basta ficar parado que sua energia recupera, ainda mais porque o monstro não vai lhe atacar.

Dicas:

- Corra muito com o Agro em direção à Traça.
- Atire em ordem nos sacos com o arco e flecha.
- Corra para as nadadeiras.
- Equilibre-se no meio da nadadeira para subir.
- Acerte os pontos fracos abaixo das branquias falsas.

Método:

Acertes os sacos da grande Traça, siga para o lado das nadadeiras, suba por elas pulando e pressionando o Grip. Suba pelas costas da traça e acerte com o golpe forte nos pontos fracos. Pule ou simplesmente bata no chão quando a traça entrar no solo.

Obstáculo:

A visão atrapalha muito, portanto tenha a intuição de que a traça está num determinado local.

É fácil você cair da nadadeira enquanto sobe.

É fácil você errar na nadadeira enquanto corre com Agro.

Quando a traça poem as nadadeiras no chão, voa areia para todos os lados, e as vezes ela se afasta de modo que você esta indo para um lado, e ela está em outro.

o) Décimo quarto Gigante - Irmão do Pequinhês

Nesta arena, que particularmente acho divertido. É que você precisará andar por toda ela em cima de pilares para matar o bicho. Siga pra dentro da arena, suba as escadas e fique de frente á um templo. Se você veio aqui antes, deve ter percebido que não tinha aquele pequinhês 2 ali. Bem assim foi intitulado porque ele é exatamente igual ao pequinhês anterior. Ao invés de jogá-lo de uma

altura para quebrar a armadura das costas, é preciso jogadr pedras nele. Como fazer isso?

Bem vá ter com ele no templo. Ele vai correr bastante, as trombadas dele são semelhantes senão iguais ao pequines 1. Fique em cima ou desça para canais para se proteger ou pensar em como subir de novo. Logo perto do templo tem uma espécie de pilar deitado suba por ele, e suba na outra estrutura. Você deve chegar num pilar (em pé). Suba por ele, e fique no topo. O pequinês vai bater uma vez, ele precisa bater duas vezes para que o pilar caia e você tenha acessou á outra estrutura em forma de arco retangular. E assim vai ser até chegar á uma torre maior ainda.

Para faze-lo atingir a torre, atire nele do topo com a flecha. Tem alguns macetes para que você fique em cima do pilar. Fique em pé no topo logo após o pequinês 2 ter quebrado o pilar, vá indo contra o lado que ele está caindo. ou simplesmente fica do lado contrário da queda pressionando o grip. Isso evitará problemas com o anão após a queda. Suba pelo arco e vá para outro pilar, faça isso ate chegar numa torre maior ainda. Desta torre pule para o outro pilar. Faça a mesma coisa que fez nos pilares antigos. Quando você cair, irá quebrar a fileira de pilares, de forma que você terá voltado para a entrada da arena. Fique ai, e verá o pequinês 2 dá de cabeça na estrutura abaixo de você, saia daí, as pedras irão arrancar a armadura das costas dele.

Vá para uma escada de pedra ao canto de onde você está (esquerda em referência á entrada). Ele vai estar ali, pule nas costas dele faça a mesma coisa que fez com o pequinês 1, acerte-a com a espada com máxima força. Ou pode ganhar tempo, acertando suas costas com a flecha.

Dicas:

Use o pulo e o grip nos pilares para ganhar tempo. A torre logo antes do ultimo pilar não pode ser demolida, portanto pode descansar se quiser. A parte da entrada da arena, só pode ter uma parte do chão quebrada, o restante fica em pé. Não use pilares como escudos permanentes do pequinês 2, ele dá a volta como

seu irmão.

Quando ele ameaçar bater num pilar, arco ou torre, simplesmente aperte grip para se segurar no local.

Nenhum golpe o atingirá enquanto a armadura não for removida.

Use a espada para localizar o ponto fraco nas costas do pequinês 2.

Método:

Atraia em sua direção em todo pilar que for, até chegar na parte da entrada.

Quando lá chegar, deixe que as pedras destruam a parte de trás da armadura.

Pule nas costas do pequinês 2, e finque a espada.

Obstáculo:

Apesar de ser um irmão gêmeo tocaiador, ele é menos perigoso que o anterior. Portanto, será muito difícil de você cair e ser atingido por ele.

p) Décimo quinto Gigante - Maratonista

Quando você chegar neste lugar, vai lembrar aqueles templos gregos que possuíam galerias, só que em forma circular, lembrando até o coliseu. Vá até o final da arena, perto do precipício e veja o gigante aparecer, é irônico chama-lo de maratonista já que anda lento, mas cada passada dele equivale a 20 suas. Então é o seguinte, você deve voltar para aqueles pilares que separam a entrada da arena, e subir num piso deslocado, tem dois um na esquerda e outro na direita. Fique em cima dele, e espere o maratonista chegar perto. Ele vai se posicionar e parar por um instante. Dependendo do pé que ele levantar, você deverá rolar para o lado contrário mas não muito. Porque você deverá voltar e subir na plataforma acima que este piso proporcionará alcançá-lo.

Você deve fazer com que o gigante bata repetidas vezes nas paredes de onde você está. Fazendo com os blocos do andar de cima caem, em primeira impressão isso pode parecer que tudo está desmoronando e o que o próximo é você. Mas você precisa subir, por isso, espere que os blocos estejam caídos de forma que você possa subir, pule e pregue-se na parede e suba para o bloco de cima.

Suba por uma escada e lá de cima você pode ver duas pontes de pedra, fique

perto delas, em ambas proceda da mesma forma. Fique na parte mais próxima da galeria, e o maratonista irá quebrar as pontes. Isso necessário porque aqui você poderá pular na cuca dele.

Método:

Suba na galeria, deixe que ele quebre as duas pontes. Pule na cuca do maratonista, vá para ordem:
Ponto fraco na cabeça, acerte com o golpe máximo de força. Depois que você atingi-lo na cabeça o suficiente para que o ponto fraco desapareça, você deverá descer pelo braço direito dele, na parte de trás do antebraço, aqui você terá alguma dificuldade pelo fato de estar em constante balanços, isso não isenta o trabalho que você teve na cabeça e que vai ter na palma mão dele. Depois desça pelo braço direito, para palma da mão direita. Você deve atingir com o golpe forte.

Obstáculo:

Ele fica balançado muito tempo, portanto você deve ter cautela no primeiro ponto. Mas tenha a certeza absoluta que vai descer para o segundo e terceiro ponto com a estamina no máximo. É muito comum, no meu caso, pular do antebraço para a mão. Mas isso pode culminar na sua queda, e aí é só subir tudo de novo.

q) Décimo sexto Gigante - Mr. Torre

O ultimo chefe não é o mais difícil mesmo olhando para ele, como é muito característico, ele é o Mr. Torre. O maior gigante, creio eu, e o mais chato. O chato fica para o fato de que se você não tiver uma certa sincronia vai cair muitas vezes. Em primeiro lugar, você deve chegar na parte inferior de sua armadura, ou seja vai ter de passar por toda arena fugindo de um raio que ele manda, o raio é forte, pode até jogá-lo a alguns metros de distância com risco de cair num abismo se este for o caso, como estar próximo de um.

Método:

Suba as escadas, fique atrás do pilar da sua esquerda, corra e faça o rolamento para o pilar da direita. Siga pelo pilar deitado e role para dentro

da escada. Siga pelo túnel, não ligue pelos terremotos que Mr. Torre fizer, ele não o atingirá. Agora você deverá usar as trincheiras como pontos de partida. Faça o rolamento de uma trincheira para outra, seja preciso, senão ele lhe atinge com o raio, e você voa longe. (álem de perder energia).

Caia na escada de novo. Siga para uma região nova, passe pelo penhasco e segure numa espécie de corrimão, quando você chegar do outro lado, saia correndo para entrar no corredor, ele costuma jogar raios nesta região, e você vai direto para o abismo.

Seguindo você vai dentro da armadura dele, suba pela parte de trás. Vou propositalmente pular a parte inteira que o leva até a cintura do Mr. Torre. Quando você estiver lá em cima, vá para parte de trás dele, e veja que um ponto de luz aparece. Suba ali e o cutuque, uma mão virá ao seu encontro, pule para trás para grudar nela. Ela levará pra frente. Ande pela palma da mão para as costas da mão durante o trajeto. Suba pelo braço esquerdo e pule no entrebraço onde verá outro ponto azul, pressione grip e o cutuque novamente, a outra mão virá, faça o mesmo procedimento da mão. (Durante o trajeto, ande da palma da mão para as costas da mão, seja preciso. E pule para frente, mas espere e tenha certeza disso, que a mão esteja perto do rosto dele. Você deverá ficar numa plataforma no ombro esquerdo dele, haverá ali um ponto azul, mas não se preocupe, siga para a cabeça.

Tenha em mente que você deverá descansar sempre, porque ele fica balançado-se quase todo tempo, chegando até terminar a energia da Estamina toda. Por isso, aproveite para fincar a espada com toda a força, se perceber que sua estamina vai minguar(acabar), vá para trás da cabeça devagar, e por alguns momentos solte e volte para cuca dele, faça isso algumas vezes para mata-lo.

Obstáculo:

Ele mexe muito. Pode acontecer, que mesmo apertando muito o botão do controle, ele simplesmente solta o grip. O processo de torso anterior, mão esquerda, antebraço esquerda, mão direita e ombro é particularmente fácil, porém os polígonos em certos momentos podem

atrapalhar seu herói de pular ou mesmo de agarrar.
Mesmo você caindo da cabeça dele até o chão você perde energia considerável
mas não morre.

3.Extras#
#####

Bem nesta seção vou relatar alguns fatos comprovados e outros lidos em
faqs diferentes e codes disponiveis no site da GameFaqs, não vou enumerar os
faqs que citam isso por serem em grande número e por não infringir qualquer
direito autoral na omissão do mesmo devido a citação neste detonado.

Se você zerar uma vez no modo fácil, é habilitado o modo dificil.

O modo Time Attack é o modo em que você pode ganhar itens premiados devido um
tempo respeitado na derrota do gigante.

Caso zere 4 vezes é possível habilitar um lugar secreto, intitulado como
"Garden Secret" (O número de vezes por mim não é comprovado, não sei se 4 vezes
contando com a vez que você zerou para habilitar o modo Hard e em que modo
deve-se zerar)

Pode-se mudar a cor de Agro de preto para marrom, mas não tenho a
informação para habilitar.

4.Créditos#
#####

Copyright 2007-2023 Rafael Junqueira.

Este FAQ não pode ser reproduzido sobre nenhuma circunstância exceto
para uso privado. Nenhum site deve reproduzir este material sem permissão
direta do autor. Qualquer parte deste documento reproduzida será considerada
violação dos direitos autorais.

Site do autor:

<https://mundopauta.com.br/>

~~<http://novaeratecnolog.free-forums.org>~~

<http://thespoke.net/blogs/shademodel/default.aspx>