



KLONOA

DOOR TO PHANTOMILE

DICA: Para pular mais alto, pegue um inimigo, pule e, no alto, pule de novo.



O Despertar da Aventura

Em Phantomile há uma velha lenda que diz: "Os pesadelos de todas as criaturas são enviados até o Reino da Lua pra que sejam apagados das mentes e NUNCA se tornem realidade."

Pois é, moçada, acontece que Klonoa teve um pesadelo que colocava em perigo todo o planeta e NÃO o esqueceu... agora, pra salvar seus amigos, nosso herói precisa descobrir o que deu errado e apagar seu pesadelo na Lua.



DICA: Inimigos com espinhos de todos os lados só podem ser atingidos quando atacados por cima.



DICA: Inimigos gigantes podem ser transformados em plataformas... bata e incha-os.



DICA: Atenção, os objetos invisíveis podem ser revelados observando as sombras deles.



DICA: Ao apanhar uma 'fadinha', corra e pegue quantos cristais puder... os bônus aumentam.



Gráfico	★★★★
Música	★★★★
Desafio	★★★★
Diversão	★★★★
Controle	★★★



Fabricante	Namco
Estilo	Plataforma / 3D
Fases	14
Jogadores	1
* 1 CD / Controle Digital / Memory Card / Continue	
www.namco.com	



Quem é esse herói?

Na pele sarrenta de Klonoa - uma espécie de cachorro estranho - é preciso atravessar montanhas, cavernas, campos, florestas, desertos e outros locais mágicos. Pra encarar o desafio, o cãozinho traz a ajuda de Huepow, o espírito do anel mágico... batendo de frente com segredos, tesouros, quebra-cabeças, passagens escondidas, inimigos safados e todo o tipo de problemas... haja energia pra tanto latido!

Itens

- Coração Vermelho:** 1/2 barra de energia.
- Coração Dourado:** toda a energia.
- Relógio:** marcador de fase.
- Diamante Verde:** 100 valem 1 vida.
- Diamante Azul:** 1 vale 5 diamantes verdes.
- Fada:** dobra o valor dos diamantes.
- Moeda Dourada:** uma vida extra.



Contra o 1o. Mestre

Encarando a lagosta gigante, mantenha distância e agarre um inimigo. Então, corra pra pegar a lagosta por trás ou espere pelo pulo da safada e passe por baixo... aí é só acertar na cauda da lagosta. Pra fugir dos ataques apenas pule!

Contra o 4o. Mestre

Lutando sobre a gangorra, pra matar a libélula gigante, apanhe os inimigos próximos à tela e, quando se aproximar da monstra, jogue os inimigos nos pontos brilhantes debaixo das asas. Fique esperto e desvie-se dos obstáculos que aparecem no caminho... quando aparecer o 'bicho-furadeira' na ponte é preciso golpear-lo até que caia.

Contra o 7o. Mestre

Pois é, moçada... o mestre é duro na queda e está de volta! Corra pelas plataformas, desviando das rajadas de energia e linguadas. Apanhe os inimigos e jogue-os nos canhões de seus amigos à frente do chefe... após todos serem carregados o chefe estará frito!



DICA: Preste atenção aos planos da tela... pode-se atingir os safados ao fundo com inimigos inflados.



Contra o 5o. Mestre

Pra vencer o palhaço, puxa-saco do chefe final, espere até que os inimigos apareçam, pegue-os e acerte-os na cabeça do paspalho. Então, quando o folgado se transformar num monstro, corra pelas plataformas pra deixá-las amarelas e fuja pulando os ataques rasteiros ou correndo por baixo dos ataques altos.

Contra o 8o. Mestre

Equilibrando-se pela 'plataforma-gangorra', pegue um inimigo e vá para o canto pra destruir os cristais... pule sobre o ataque dos olhos pra fugir e, depois, quando aparecer o cristal gigante em movimento, dê 2 golpes pra finalizar a festa.

Contra o 2o. Mestre

Pra enfrentar o pilantra montado sobre a 'mãe-golfinho' será preciso pular as bolas de espinho e agarrar o balofo quando ele se aproximar da tela. Pode-se agarrar o gorducho quando ele flutua entre as duas plataformas ou então quando ele pular com a golfinho fêmea em sua direção. Com o chefe na mão, espere até que o golfinho ponha a cabeça pra fora d'água e arremesse o inimigo nele.



DICA: Cuidado, enquanto estiver segurando um inimigo o herói NÃO flutua.



DICA: Inimigos grandes e ovos NÃO podem ser destruídos facilmente... detone-os usando inimigos menores.

Contra o 6o. Mestre

Desafiando o chefe com máscara de urubu o segredo é agarrar os inimigos que aparecem e acertá-los rapidamente no mestre... eles podem vir em bolhas ou junto à cápsulas. Lembre-se que o chefe tem vários ataques... quando ele mostrar a direção do ataque do triângulo, desvie-se e espere até ele mudar a tática.

Pra ficar do lado externo do círculo é só alcançar a bola com raios coloridos... do lado de fora tome cuidado com as ondas de energia azul.

Contra o 9o. Mestre

Pra destruir com o demônio - último chefe da aventura - é preciso ter velocidade. Fique correndo sem parar, pulando os inimigos e atravessando rapidamente pelas plataformas antes que desmoronem. Então, quando conseguir, agarre um inimigo e use-o pra carregar um dos canhões de seus amigos... após todos estarem armados será o fim do pentelho... "Die Bad Guy!"

Contra o 3o. Mestre

Enfrente a bolota usando os trampolins pra passar por cima... pra atacar, segure o inimigo e, após saltar com o trampolim, dê um pulo duplo acertando o mestre por cima. A chefona pode rolar ou pingar pela tela... use os trampolins ou passe por baixo!