

The Sims Bustin' Out FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Ash_Riot

Updated on May 13, 2008

This walkthrough was originally written for The Sims Bustin' Out on the GBA, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

DETONADO THE SIMS - BUSTIN OUT

INDICE:

- 1 - CONTROLES
- 2 - TELA DE STATUS
- 3 - MENU DE OPÇÕES
- 4 - NECESSIDADES BÁSICAS
- 5 - LOCALIDADES
- 6 - PERSONAGENS
- 7 - COMEÇANDO UM NOVO JOGO
- 8 - ROTEIRO DAS MISSÕES
- 9 - MINI GAMES

1 - CONTROLES

A - Confirmar uma ação/ Falar com pessoas/ Pegar objetos
B - Cancelar uma ação
L - Mostrar ou esconder o display de necessidades básicas
START - Abre a tela de status
SELECT - Abre o menu de opções

2 - TELA DE STATUS

Pode ser acessada apertando-se START, ela é dividida em três partes descritas a seguir:

STATUS - É onde você pode ver seus status, como está a relação com os outros habitantes da cidade e conseqüentemente sua popularidade.

INVENTÁRIO - É onde você pode manipular os itens que você compra ou coleta, os itens a esquerda são as sucatas que estão espalhadas por aí e que podem ser vendidas no Laboratório.

MISSÕES - É onde você vê suas missões, os objetivos que deve cumprir, etc.

Obs.: Para passar de uma tela para outra aperte os botões R ou L.

3 - MENU DE OPÇÕES

Pode ser acessado apertando SELECT, nele você terá as seguintes opções:

SHOW MAP - Mostra o mapa de Sim Valley

CATALOG - Aqui você vê uma lista dos itens que você adquiriu.

JOBS - Aqui você pode ver uma lista dos mini-games do jogo e o que é preciso para ser promovido.

OPTIONS - Altera algumas configurações do jogo.

SAVE GAME - Salva o jogo.

QUIT GAME - Encerra o jogo e volta a tela inicial.

4 - NECESSIDADES BÁSICAS

Na parte inferior da tela você vê um painel com várias barras, cada uma delas representa uma necessidade básica e elas devem ser periodicamente recarregadas, se isso não for feito o personagem pode desmaiar ou coisa pior, abaixo segue uma lista das necessidades e o que se deve fazer para encher as barras:

TALHERES - É a barra de alimentação, quando ela se esvazia o personagem fica com fome, há várias maneiras de se alimentar, na geladeira ou fogão de sua casa, em bares e lanchonetes ou nas churrasqueiras que você encontra no parque ou nas docas.

CHUVEIRO - É a barra do banho, quando ela se esvazia o personagem fica sujo e deve tomar um banho, para isso use o chuveiro da sua casa ou o da academia.

CAMA - É a barra do sono, quando ela se esvazia significa que você deve dormir em uma cama ou um sofá.

CASAL SE OLHANDO - É a barra de relacionamento, quando ela se esvazia é porque você ficou muito tempo sem falar com alguém, para enchê-la, converse com as pessoas.

POLTRONA - É a barra do cansaço, quando ela se esvazia, significa que você deve sentar para descansar, dormir também ajuda a enchê-la.

VASO SANITÁRIO - É a barra das necessidades fisiológicas, quando ela se esvazia você deve usar o banheiro ou pode passar por uma situação bem constrangedora.

TELEVISÃO - É a barra da diversão, quando ela se esvazia, você deve fazer coisas, como assistir TV, dançar, jogar fliperama, etc.

CASA - Quando essa barra se esvazia significa que você está muito tempo fora de casa, passe um tempo nela para recuperar a barra.

5 - LOCALIDADES

HAYSEED FARM - É onde mora o seu Tio Hayseed, aqui fica o celeiro que será sua primeira casa e aqui você também pode jogar o mini-game Mower Madness.

GENERAL STORE - Aqui você comprar a mobília para sua casa, ou vender itens, entre 5 da tarde e 7 da noite há um leilão.

BURNING SPOKE BIKER BAR - Aqui você pode jogar o mini-game Smootie Slider e se precisar, pode usar a privada ou fazer um lanchinho.

VIRTUCHEM LABS - Aqui você vende as sucatas que encontra pela cidade e também pode jogar o mini-game Petri-Dish.

SIM VALLEY GENERAL HOSPITAL - É aqui que você vem parar quando toma um choque ao tentar consertar um eletrodoméstico, ou quando é atacado pelo Veloci Rooster.

CLOCK TOWER - É a sua segunda casa, não há muito o que falar.

FLEX DOME FITNESS CENTER - Aqui é onde você pode fazer exercícios para melhorar sua forma física, aqui você também pode jogar o mini-game Powerlifter.

DR. TURING MEMORIAL PARK - É um parque onde as pessoas vão para relaxar.

THE TURING LABIRYNTH - Um pequeno labirinto onde as pessoas vão passear.

PUBLIC LIBRARY - É a biblioteca da cidade, aqui você pode ler livros e aumentar suas skills.

CLUB RUBB - Uma boate onde você pode dançar, aqui você pode jogar o mini-game Jam Session.

COUNTRY CAFE - Aqui você pode fazer um lanchinho, usar o banheiro ou montar no touro mecânico.

NICKY KNACK'S BRIC-A-BRAC - Uma loja de quinquilharias, aqui você pode comprar alguns objetos necessários para completar certas missões.

WATERFRONT VILLA - É a sua terceira casa.

PET PALS ANIMAL SHELTER - Aqui você pode comprar um bichinho de estimação.

SIM VALLEY JAIL - É a cadeia da cidade, cuidado, cheque sempre a caixa de correio nas suas casas para ver se não há contas a pagar, pois se esquecer, pode vir parar aqui.

DOCKSIDE DINNER - Aqui você pode comer e jogar o mini-game Pizza Pandemonium.

BOAT DOCKS - Aqui você pode jogar o mini-game Bait Flinger.

CHEATUM AND ROVE'S RETAIL - Mais um loja de mobílias, mas aqui elas são um pouco mais sofisticadas e caras.

FISH'N CHIPS - Apenas uma lanchonete.

IMPERIAL STATES - Sua quarta casa, uma verdadeira mansão.

HAUNTED SHACK - Uma casa mal-assombrada.

6 - PERSONAGENS

TIO HAYSEED - Um homem agradável e cordial, ele o irmão mais velho da sua mãe ou do seu pai, sei lá!

DUSTY HOGG - Um motoqueiro encrenqueiro e sem muita paciência, mas se você provar a ele que é durão, ele pode até gostar de você.

NORA ZEAL-OTT - Todo dia é dia de eleição com Nora por perto, mas isso não passa de uma ilusão deprimente.

DETETIVE DAN D. MANN - Um policial com faro para fatos e figuras, um homem gentil mas um pouco mau-humorado.

BUCKY BROCK - Uma amigável e dedicada atleta, determinada a levar a montaria de touros ao limite absoluto.

CLAIRE CLUTTERBELL - Ela é melhor conhecida como a declamadora oficial de poemas de Sim Valley, um título que ela generosamente se deu.

OLDE SALTY - Sol quente, mar aberto e água salgada tornaram o velho Salty num confuso e maluco ex capitão.

MAD WILLY HURTZIA - Um boxeador que vive há anos no ostracismo, isso fez dele um pouco amargo, mas não leve isso em conta.

DASCHELL SWANK - Ele é um professor visitante da Universidade de História de Sim Valley.

MAXIMILIAN MOORE - Ele é o orgulhoso, corajoso e as vezes irritante cirurgião chefe do hospital de Sim Valley.

HESTER PRIM - Ela é a única bibliotecária de Sim Valley e se auto-intitula "Guru das boas maneiras", seja gentil!

GIUSEPPE MEZZOALTO - Se ele não vendesse coisas tão legais seria um cara de quem você manteria distância.

MEL ODIIOUS - Meio hippie, meio revoltado, ele é um cara zangado que tenta chutar (ou socar) seus demônios interiores.

DUANE DOLDRUN - Um cara arrogante, no entanto, encantador, com 100 ideias e 100 desculpas esfarrapadas.

MISTY WALTERS - Quando não atende em colégios, ela ganha a vida como a mais forte salva-vidas de Sim Valley.

NICKI KNACK - Ela tem uma loja de quinquilharias há mais 30 anos, então guarde suas piadas de mau-gosto para você mesmo.

VERNON PEEVE - Ele trabalha para a mesma empresa, na mesma mesa e pelo mesmo salário há 30 anos, sim, ele está bravo!

VERA VEX - Ela é a vocalista da banda local "Os Germinadores", (desativada até

que ela encontre novos músicos).

LOTTIE CASH - Filha do dono de uma empresa de petróleo, ela vive intensamente, joga duro e nunca trabalha.

O. PHILL MCCLEAN - O melhor pescador de Sim Valley, Cuidado com seu mau gênio quando chegar perto dele.

EDDIE RENALIN - Ele está aqui para te ajudar a conseguir o corpo com o qual você nunca sonhou.

DADDY BIGBUCKS - O patriarca financeiro de Sim Valley, ele é o dono de metade da cidade e adora conversar sobre ele mesmo.

EPHRAM EARL - Levado a beira da loucura por 200 anos vagando solitário, Ephram é um fantasma procurando descanso.

CHET R. CHASE - Um excêntrico chef de Sim City, ele está em Sim Valley para apresentar seu programa de televisão.

7 - COMEÇANDO UM NOVO JOGO

Quando aparecer a tela principal você terá as seguintes opções:

CREATE A SIM - Começa um novo jogo onde você constroi seu personagem tendo várias características disponíveis.

LOAD A SIM - Carrega um jogo salvo.

OPTIONS - Altera algumas configurações do jogo.

GCN LINK - Estabelece uma conexão com o console Game Cube

Ao escolher CREATE A SIM, primeiro você deve dar um nome ao seu personagem, não há um nome padrão, então você pode dar o nome que quiser, em seguida você deverá definir algumas características físicas, com cor da pele, estilo e cor do cabelo e também a cor das roupas que ele vai usar, ao terminar, você terá que definir as características psicológicas do personagem, se ele será tímido ou extrovertido, alegre ou sério, preguiçoso ou ativo, etc, e também deverá escolher o signo dele, ao terminar, é só confirmar para começar a jogar, você acaba de chegar a cidade para passar um tempo com seu tio Hayseed, fale com ele e após as boas vindas, você terá sua primeira missão.

9 - ROTEIRO DAS MISSÕES

FASE 1

MISSÃO 1 - CONHECENDO O TIO HAYSEED

Objetivo 1 - Ficar amigo do seu tio

Você não deve ter dificuldades nisso, fale com ele e diga coisas agradáveis até que a barra de relação a direita chegue a 30.

Objetivo 2 - Entregar o album de fotografias a seu tio

Aperte START e vá para a tela do inventário, selecione o album e aperte A, missão completa, após alguma conversa você terá sua segunda missão.

MISSÃO 2 - BEM-VINDO A SIM VALLEY

Objetivo 1 - Achar algo para comer

Entre na casa do seu tio e examine a geladeira, escolha a única opção disponível.

Objetivo 2 - Tirar uma soneca

Examine a cama e escolha a opção "Sleep".

Objetivo 3 - Tomar um banho

Examine o chuveiro e escolha a única opção, missão cumprida, essa foi muito fácil, vá falar com seu tio e ele diz que é hora de você arrumar o celeiro que é onde você vai ficar, ele diz que tem alguma mobília velha no quintal e manda você levar tudo até o celeiro, o que nos leva a nossa próxima missão.

MISSÃO 3 - ARRUMANDO O CELEIRO

Objetivo 1 - Decorar o celeiro com a galinha de madeira

Objetivo 2 - Levar a TV quebrada para o celeiro.

Objetivo 3 - Levar a geladeira quebrada para o celeiro.

Objetivo 4 - Levar o sofá velho para o celeiro.

Objetivo 5 - Levar a cama para o celeiro.

Todos os objetivos podem ser cumpridos de uma vez só, pegue tudo no quintal e leve para o celeiro, coloque-os no local que achar melhor e pronto, missão cumprida, vá falar com o Tio Hayseed e ele diz que você deve consertar a televisão e a geladeira, ele pede ainda para dar uma arrumada no trator dele, vamos para a próxima missão.

MISSÃO 4 - FAZENDO REPAROS

Objetivo 1 - Incrementar o trator

Examine o trator na frente da casa e escolha a opção "Tune Up", espere ele terminar para completar o objetivo.

Objetivo 2 - Consertar a geladeira quebrada

Examine a geladeira e escolha a opção "Repair", cuidado, ao fazer isso você pode tomar um choque e ir parar no hospital e isso é bem irritante, eu garanto.

Objetivo 3 - Consertar a TV quebrada.

Examine a TV e escolha a opção "Repair", missão cumprida, vá falar com seu tio e ele pede para você aparar a grama usando o pequeno trator.

MISSÃO 5 - APARANDO A GRAMA

Objetivo 1 - Operar o cortador de grama.

Examine a placa azul a direita da porta de entrada para conhecer o primeiro mini-game do jogo, Mower Madness, mais detalhes veja no tópico de mini-games.

Objetivo 2 - Conseguir uma promoção.

Não é muito difícil, basta conseguir 50 pontos, no começo você pode se atrapalhar um pouco mas logo você pega o jeito, missão cumprida, vá falar com o Tio Hayseed e ele agradece, mas diz que está com um problema, alguém deixou suas galinhas fugirem e ele pede para você procurá-las.

FASE 2

MISSÃO 1 - A FUGA DAS GALINHAS

Objetivo 1 - Encontrar 8 galinhas e entregá-las ao seu tio.

Aí vão as localizações das galinhas:

-Tem duas dentro do celeiro, uma está na escada e a outra no quarto a direita do calhambeque.

-Tem mais duas na estrada fora da fazenda.

-Tem uma no beco a direita do Bar Burning Spoke.

-Tem uma dentro do bar

-Tem mais uma no terreno baldio em frente ao General Store.

-A última está no estacionamento do General Store.

Agora fale com seu tio e escolha a opção "I got something for you" e entregue as galinhas.

Objetivo 2 - Encontrar o Detetive Dan D. Man

Você pode encontrá-lo normalmente perto do General Store, é um homem de sobretudo e chapéu bege, fale com ele e ele diz que quem soltou as galinhas foi o Veloci Rooster, um galo geneticamente modificado que escapou do laboratório e vive aterrorizando Sim Valley, ok, missão cumprida, vá falar com seu tio e ele diz que você deve vender aquele sofá velho e comprar um chuveiro.

MISSÃO 2 - HORA DAS COMPRAS

Objetivo 1 - Vender o sofá velho no Burning Spoke.

Pegue o sofá velho no celeiro e vá vender no bar.

Objetivo 2 - Comprar um chuveiro

Você pode comprá-lo no General Store, se faltar grana, jogue o Mower Madness para ganhar mais ou fique entregando encomendas de um morador ao outro, para isso, converse com as pessoas e quando aparecer a opção, "Can I do something for you?" ou algo parecido, clique nela e a pessoa pedirá para você entregar um certo objeto a outra, entregue o objeto e a pessoa lhe dará uma graninha de recompensa, mas não demore muito ou não ganhará nada.

Objetivo 3 - Instalar o chuveiro no celeiro

Coloque no quarto a esquerda do calhambeque, onde está o vaso sanitário, missão cumprida, vá falar com seu tio e ele diz que o Detetive Dan quer lhe pedir um favor, procure por ele e ele diz que sua filha Nora está triste desde que perdeu sua mãe e pede que você fique amigo dela, ele pede ainda que você participe do leilão no General Store, pois acha que está havendo algo estranho lá.

MISSÃO 3 - SERVIR AO PÚBLICO

Objetivo 1 - Ficar amigo de Nora

Ela é uma garota loira de camisa azul e saia branca, fale com ela até que a barra verde chegue a 10 ou mais.

Objetivo 2 - Participar do leilão no General Store

O leilão ocorre entre as 5 da tarde e 7 da noite, fale com o dono para participar, você não precisa arrematar nada, basta ficar até todos os itens serem comprados, missão cumprida, vá falar com o seu tio e ele diz que precisa ir ao mercado em Sim City, mas uma gangue de motoqueiros bloqueiou a estrada com suas motos e ele pede para que você os convença a sair, vá para a área do Burning Spoke e procure por Dusty Hogg, um motoqueiro, ele está furioso porque perdeu seu capacete e ainda por cima, sua moto quebrou.

MISSÃO 4 - DESBLOQUEAR A ESTRADA

Objetivo 1 - Acalmar Dusty Hogg

Fale com ele e tente dizer algo que o agrade até que a barra verde chegue a 30.

Objetivo 2 - Achar o capacete de Dusty

O capacete está no terreno baldio a esquerda do bar.

Objetivo 3 - Consertar a moto

Examine a moto ao lado do bar e escolha a opção Repair, missão cumprida, fale com Dusty e ele diz que vai desbloquear a estrada, mas pede que você ajude o dono bar a atender o pessoal.

MISSÃO 5 - CONSEGUINDO ALGUMAS RODAS

Objetivo 1 - Atender no bar

Agora você deverá jogar o mini-game Smoothie Slider, veja mais detalhes no tópico de mini-games, ao terminar fale com Dusty e novos objetivos vão aparecer.

Objetivo 2 - Pintar a moto de Dusty

Examine a moto dele e escolha a opção "Repaint"

Objetivo 3 - Encontrar 5 latas de alumínio.

Não é nada difícil encontrar as latas, elas estão espalhadas por vários locais.

Objetivo 4 - Levar as latas ao laboratório.

Vá até o VirtuChem Labs e fale com o cientista para vender as 5 latas e outros itens que você tenha coletado, o laboratório fica aberto das 8 da noite até as 8 da manhã, missão cumprida, fale com Dusty e ele lhe dará sua velha lambreta que está te esperando em frente ao celeiro, fale com seu tio e ele diz que você deve fazer novos amigos e arrumar um lugar melhor para morar.

MISSÃO 6 - HORA DA MUDANÇA

Objetivo 1 - Pedir ajuda a Giuseppe Mezzoalto

Você pode encontrá-lo perto do Burning Spoke, mas ele aparece com mais frequência na área das docas a partir das 9 da noite, ele irá lhe ajudar com a mudança, mas deixe esse objetivo por último.

Objetivo 2 - Fazer um amigo

Escolha alguém e fale com essa pessoa até que a barra verde chegue a 50.

Objetivo 3 - Dar \$500 de aluguel ao seu tio

Se não tiver a grana jogue os mini-games até conseguir, então é só falar com ele e escolher a segunda opção.

Objetivo 4 - Conseguir uma segunda promoção:

Tente fazer 75 pontos no Smoothie Slider, missão cumprida, você agora mora na torre do relógio, tire todas as suas coisas da caixa, em seguida, examine-a e escolha a opção "Return the Crate" para devolvê-la a Giuseppe, cuidado, se devolver a caixa com alguma coisa dentro, você a perderá para sempre.

FASE 3

MISSÃO 1 - EM WATERFRONT

Para iniciar essa missão você deve falar com Oldy Salty, ele diz que precisa de bons pescadores, mas para isso você deve ter a simpatia de O. Pill McClean, o melhor pescador da área.

Objetivo 1 - Impressionar o pescador

Procure por O. Phil, ele normalmente fica nas docas, é o cara de roupa amarela, fale com ele até que a barra verde chegue a 40.

Objetivo 2 - Aprender mecânica Nv. 2

Se você mexeu no trator do Tio Hayseed duas vezes, já deve ter cumprido esse objetivo, se não, volte lá e faça isso.

Objetivo 3 - Comprar uma vara de pescar

Você pode comprar uma no General Store, custa \$60.

Objetivo 4 - Comprar um bom livro de pesca

Você pode comprá-lo na loja de Nicki Knack por \$20, missão cumprida, fale com O. Phill e você poderá jogar o mini-game Bait Flinger.

MISSÃO 2 - O CONCURSO DE HALTEROFILISMO

Para abrir essa missão você deve falar com Vernom Peeve, ele está furioso porque não deixaram ele entrar para a academia, pois disseram que ele era um fracote.

Objetivo 1 - Ter Corpo Nv. 2

Vá para a academia e soque os sacos de areia até chegar ao nível requerido.

Objetivo 2 - Impressionar Eddie Renalin

Procure o cara fortão e fale com ele até que a barra verde chegue a 40.

Objetivo 3 - Pagar \$200 de inscrição

Fale com Eddie e escolha a segunda opção, missão cumprida, fale com ele de novo e você poderá jogar o mini-game Powerlifter.

MISSÃO 3 - CARTÃO DA BIBLIOTECA

Para abrir essa missão você deve falar com Hester Primm, ela diz que a biblioteca está cheia de vermes e pede para você cuidar deles, ela pede ainda outros favores.

Objetivo 1 - Destruir os 15 vermes

Vá para a biblioteca e pise nos vermes, para isso, chegue perto deles e aperte B.

Objetivo 2 - Pegue 3 livros com os habitantes.

Você pode encontrar livros com as seguintes pessoas: Claire Clutterbell, Misty Walters, Nicki Knack e Mad Willy Hurtzia.

Objetivo 3 - Entregar 3 livros a Hester Primm
Quando conseguir os livros procure por Hester e entregue-os

Objetivo 4 - Aprender a cozinhar
Na biblioteca procure nas prateleiras do andar de cima até aparecer a opção "Study Cooking", ganhe pelo menos 1 nível, missão completa, fale com Hester e agora você poderá ler todos os livros da biblioteca.

MISSÃO 4 - A VOLTA DO CLUB RUBB

Para iniciar essa missão você deve falar com Bucky Brock, a garota vaqueira, ela diz que gostaria que o clube que fica em frente a livraria reabrisse, mas o dono tem uma dívida de \$1000 e por isso o local não pode funcionar.

Objetivo 1 - Conseguir a permissão do dono original.
Procure por Maximilian Moore, o cara de cabelo Black Power, fale com ele e ele dará permissão para reabrir o clube.

Objetivo 2 - Ficar amigo do policial que fechou o clube
Procure pelo Detetive Dan e fale com ele, faça com que a barra verde chegue a 30 pelo menos, mas pra cumprir esse objetivo, antes você deve cumprir o próximo.

Objetivo 3 - Pagar \$1000 em taxas
Jogue os mini-games e entregue encomendas para conseguir a grana, então fale com o Detetive Dan e escolha a opção "Here is the 1000 Simoleons".

Objetivo 4 - Distribuir 10 panfletos para os habitantes.
Você pode comprar os panfletos na loja de Nicki Knack, distribua-os para 10 pessoas diferentes, missão cumprida, fale com o Detetive e você poderá frequentar o Club Rubb.

MISSÃO 5 - SEGREDOS DA ESCURIDÃO

Para abrir essa missão você deve falar com Giuseppe Mezzoalto, ele diz que há uma entrada para os esgotos da cidade, se ele tivesse as plantas poderia achar onde é.

Objetivo 1 - Conseguir um pé-de-cabra
Fale com o seu tio e peça o pé-de-cabra emprestado.

Objetivo 2 - Achar a planta da cidade
Vá para Clocktower e desça pelo porão no chão, lá estarão as plantas.

Objetivo 3 - Baixar as escadas dos esgotos
Vá até o bueiro perto do Country Cafe e desça por ele, aperte o botão preto a direita.

Objetivo 4 - Entregar as plantas para Giuseppe.
Procure por Giuseppe e entregue a ele as plantas, missão cumprida, agora você pode andar pelos esgotos da cidade.

MISSÃO 6 - HORA DA MUDANÇA 2

Para iniciar essa missão você deve falar com Nicki Knack após ter cumprido todas as missões anteriores, ela diz que quer alugar a casa dela em Waterfront Villa, mas não achou ninguém até agora e pergunta se você está interessado.

Objetivo 1 - Fazer 4 amigos

Fale com as pessoas e seja agradável com elas até que no fundo atrás delas apareça uma carinha feliz, faça isso com quatro pessoas.

Objetivo 2 - Pagar \$3000 de aluguel

Faça o que tiver que fazer para conseguir o dinheiro e pague a Nicki Knack.

Objetivo 3 - Conseguir 2 promoções no Bait Flinger ou Powerlifter.

Eu recomendo ir no Bait Flinger, que eu considero mais fácil, mas você é que sabe, consulte a seção de mini-games para saber como ser promovido, missão cumprida, fale com Giuseppe Mezzoalto para ele fazer a mudança, tire todas as suas coisas da caixa e devolva-a.

FASE 4

MISSÃO 1 - EXPERIMENTANDO O PARANORMAL

Para iniciar essa missão você deve falar com Claire Clutterbell, ela diz que viu um fantasma numa casa antiga e que ele precisa de ajuda.

Objetivo 1 - Arrombar a tranca enferrujada

Para chegar na velha casa, desça pelo bueiro em Imperial Estates e suba a escada logo a esquerda, examine o portão e escolha a opção "Pick the Lock", seria bom ter a skill mecânica em nível 3 ou 4.

Objetivo 2 - Encontrar um presente fantasmagórico

Procure pelos esgotos até encontrar uma urna com as cinzas de Ephram Earl, entregue para ele, ele costuma aperecer na casa a partir da meia-noite.

Objetivo 3 - Aprenda conversa maluca

Estude lógica na biblioteca até chegar em nível 4, aconselho a cumprir esse objetivo primeiro.

Objetivo 4 - Responda corretamente aos enigmas do fantasma.

Fale com o fantasma de Ephram Earl e responda as perguntas dele, as respostas são as seguintes:

Pergunta 1 - Opção 3

Pergunta 2 - Opção 3

Pergunta 3 - Opção 4

Pergunta 4 - Opção 1

Pergunta 5 - Opção 2

Missão Cumprida, Ephram diz que você pode pegar algumas coisas que estão no porão, saia da casa e entre no porão ao norte, pegue tudo o que tiver, você pode vender ou decorar sua casa, isso é com você.

MISSÃO 2 - ARTE PELO BEM DA ARTE

Para iniciar essa missão fale com Daschel Swank, ele diz que gostaria de abrir uma galeria de arte na cidade, mas o prefeito prefere projetos mais lucrativos, Daschel acha que deve convencê-lo de que a arte pode atrair turistas.

Objetivo 1 - Andar pelo labirinto até o mirante
Vá para o labirinto ao norte do parque e siga até encontrar um tela de pintura.

Objetivo 2 - Pintar uma bela paisagem
Você deve ter as skill criatividade em nível 4, examine a tela até aperecer a opção "Paint Masterpiece", quando terminar de pintar, examine a tela e escolha a opção "Frame you creation".

Objetivo 3 - Vender sua obra de arte para Daschel
Procure por Daschel e entregue o quadro a ele, ele acha uma maravilha e pergunta, quanto você quer por ele, escolha qualquer opção e ele te dará \$5000, missão cumprida.

MISSÃO 3 - ROCK STAR

Para abrir essa missão, fale com Mel Odious, ele diz que Vera Vex está querendo contratar músicos para a sua banda, ele foi fazer o teste, mas foi um fiasco, ele pergunta se talvez você não queira tentar.

Objetivo 1 - Achar um local para ensaiar
Deixe este objetivo por último, fale com o Tio Hayseed e ele deixará a banda ensaiar no celeiro.

Objetivo 2 - Torne-se conhecido
Fale com as pessoas até que a barra verde chegue a 100 (não faça isso com Misty Waters e O. Phill McClean, mais tarde eu digo porque), o objetivo será cumprido quando sua popularidade chegar a 25.

Objetivo 3 - Desenvolver um estilo
Estude na biblioteca até sua criatividade chegar ao nível 3 e o carisma chegar ao nível 2.

Objetivo 4 - Adquirir uma guitarra
Fale com Giuseppe Mezzoalto e em seguida compre a guitarra na van dele.

Objetivo 5 - Impressionar a líder da banda
Fale com Vera Vex até que a barra verde atinja 60, missão cumprida, fale com Vera e você poderá jogar o mini-game Jam Session.

MISSÃO 4 - PIZZA PANDEMOMIUM

Para iniciar essa missão você deve falar com Lottie Cash, ela diz que quer patrocinar um game show sobre um concurso de pizzas, mas não está certa se é uma boa ideia.

Objetivo 1 - Ficar amigo do cozinheiro
Vá para o Dock Dinner e fale com Chet R. Chase até que a barra verde chegue a 60.

Objetivo 2 - Provar ser digno
Estude cozinha na biblioteca até chegar no nível 5.

Objetivo 3 - Pagar a inscrição no concurso
São \$2500, quando tiver a grana, fale com Lottie Cash e escolha a segunda opção para pagar, missão cumprida, fale com Lottie novamente e você poderá jogar o mini-game Pizza Pandemonium.

MISSÃO 5 - CAMPEÃO DO SIMVERSO

Para abrir essa missão você deve falar com Daddy Bigbucks, ele diz que quer promover um triatlo na cidade, mas os eventos que ele propôs não convenceram o prefeito a ajudá-lo.

Objetivo 1 - Capturar o Veloci-Rooster

Para cumprir esse objetivo você deve ter estar com o corpo em nv. 6 pelo menos, 7 seria o ideal, o galo maluco pode aparecer em qualquer lugar a qualquer hora, então se o vir, não vacile e agarre-o.

Objetivo 2 - Bater o recorde no touro mecânico

Tenha corpo nível 6 e vá para o Country Café, monte no touro e deverá cumprir esse objetivo.

Objetivo 3 - Nocautear Mad Willy Hurtzia

Vá até a academia quando Mad Willy estiver no ringue e suba para enfrentá-lo, fique apertando A para derrubá-lo, é bom estar com corpo nível 7 e com as necessidades básicas todas cheias para ter mais chances, missão cumprida, vá falar com Daddy Bigbucks e ele lhe dará \$1000 de recompensa.

MISSÃO 6 - HORA DA MUDANÇA 3

Para iniciar essa missão você deve falar com Daddy Bigbucks após ter cumprido as 5 missões anteriores, ele está disposto a te alugar a mansão Imperial Estates, mas tem algumas exigências.

Objetivo 1 - Fazer 8 amigos

Siga o mesmo esquema da última mudança, só que dessa vez vai demorar mais um pouco.

Objetivo 2 - Pagar \$10000 de aluguel

Se não tiver esbanjado a grana que ganhou com bobagens, não deve ter problemas em cumprir esse objetivo, quando tiver o dinheiro, fale com Daddy e escolha a segunda opção para pagar.

Objetivo 3 - Conseguir 3 promoções no Jam Session ou Pizza Pandemonium

Eu particularmente acho o Jam Session mais fácil, mas você decide, missão cumprida, fale com Giuseppe Mezzoalto para fazer a mudança, tire tudo da caixa e devolva-a.

FASE 5

MISSÃO 1 - UM FEITO MONUMENTAL

Para abrir essa missão você deve falar com o detetive Dann D. Man, ele diz que o prefeito quer fazer uma estátua de latas de alumínio.

Objetivo 1 - Achar o número de um escultor

Fale com Daschel Swank e ele dará o número de um escultor.

Objetivo 2 - Contratar o escultor

Deixe esse por último, após conseguir o número do escultor, ligue para ele do telefone da sua casa, usando a opção "Call Services".

Objetivo 3 - Conseguir 30 latas de alumínio

Elas estão espalhadas pela cidade, vá coletando-as até ter a quantidade requerida.

Objetivo 4 - Ganhe popularidade de 50

Fale com as pessoas e faça a barra verde chegar a 100 até conseguir cumprir o objetivo, missão completa, fale com o detetive para ficar sabendo que o escultor fez uma estátua sua, o que deixou o detetive nada satisfeito.

MISSÃO 2 - SALTADORES DE PENHASCO

Para iniciar essa missão, fale com Duane Doldrun, ele diz que antigamente havia um grupo de saltadores de penhasco na região, mas eles sumiram porque Misty Waters não deixa ninguém mais pular.

Objetivo 1 - Encontrar o penhasco

Ele está bem ao lado do Country Café, mas para desbloqueá-lo, primeiro você deve cumprir o próximo objetivo.

Objetivo 2 - Pentelhar a salva-vidas

Fale com Misty Waters e diga frases bem grosseiras para ela até a barra verde atingir -50, missão cumprida, fale com Misty novamente e você poderá jogar o mini-game Cliff Diver X

MISSÃO 3 - TOMANDO A CIDADE

Fale com Nora Zeal-Ott para abrir essa missão, ela diz que você pode se candidatar a prefeito de Sim Valley, mas antes tem que eliminar a concorrência na pessoa de O. Phill McClean, ou não terá a menor chance.

Objetivo 1 - Dar \$10000 a Nora

Quando tiver a grana pague a moça e ela irá usá-lo para cuidar da sua campanha.

Objetivo 2 - Ganhar Popularidade de 60

Se já tiver cumprido a missão 1, não deve ter dificuldades em cumprir esse objetivo.

Objetivo 3 - Convencer O. Phil McClean a desistir

Faça o mesmo que fez com Misty Waters na missão anterior e seja grosseiro com o pescador até que a barra verde atinja -50, missão cumprida, fale com Nora e ela diz que logo você será o novo prefeito de Sim Valley, afinal, não há outra escolha mesmo.

MISSÃO 4 - MISTÉRIOS DO COSMOS

Para abrir essa missão, fale com Maximilian Moore, ele diz que você pode entrar para o VirtuChem Labs, mas para isso terá que cumprir alguns requisitos.

Objetivo 1 - Fazer uma significativa descoberta científica

Vá até o celeiro na fazenda Hayseed e entre pela porta a direita do calhambeque, um alçapão irá aparecer, desça por ele e você verá um foguete, pegue-o.

Objetivo 2 - Conseguir patrocínio de Daddy Bigbucks

Fique amigo do ricoço, fale com ele até a barra verde chegar a 80.

Objetivo 3 - Consiga Lógica Nv. 7

Estude na biblioteca até atingir esse nível, missão cumprida, fale com Maximilian Moore e você poderá jogar o mini-game Petri Dish.

MISSÃO 5 - APREENDENDO O HOMEM DA VAN

Fale com Vera Vex para abrir essa missão, ela diz que sua guitarra foi roubada e ela acha que foi Guiseppe Mezzoalto, mas não tem provas disso, por isso o Detetive Dan D. Mann não o prende.

Objetivo 1 - Convencer o Detetive Dan a investigar o caso

Fale com o detetive até que a barra verde chegue a 60.

Objetivo 2 - Adquirir uma câmera

Você pode comprar uma na loja de Nicki Knack por \$665.

Objetivo 3 - Tirar uma foto do crime

Vá para a casa do tio Hayseed e você pegará Giuseppe com a boca na botija, fale com ele e escolha qualquer opção para tirar uma foto, o Detetive então chega e prende o larápio, missão cumprida, fale com Vera Vex e ela te agradece.

MISSÃO 6 - FIM DO VERÃO

Essa é a última missão do jogo e para abrí-la, você deve cumprir as 5 missões anteriores.

Objetivo 1 - Fazer 13 amigos

Esse objetivo provavelmente já deve estar cumprido, caso contrário, você já deve saber o que fazer.

Objetivo 2 - Conseguir 3 promoções no Cliff Diver X ou Petri Dish

Eu particularmente acho o Cliff Diver mais fácil, mas você que sabe, veja como conseguir as promoções no tópico de mini-games.

Objetivo 3 - Consertar o foguete

Lembra do foguete que você pegou no celeiro? Pois bem, coloque-o em algum lugar da sua casa, examine-o e escolha a opção Repair.

Objetivo 4 - Colocar o foguete na mansão

No quintal da mansão tem uma espécie de plataforma de metal, coloque o foguete ali, missão cumprida, fale com o Tio Hayseed e curta o final do jogo.

8 - MINI-GAMES

MOWER MADNESS - 7 da manhã as 5 da tarde em Hayseed Farm

Controles: Use o direcional para controlar o cortador, segure A para acelerar, você deve cortar apenas a grama, evite bater nas pedras para não perder tempo e tente não cortar as flores ou perderá pontos.

Promoções:

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Lawn Dude
2	50 Pontos, Mecânica Nv. 1	Grass Gobbler
3	150 Pontos, Mecânica Nv. 2	Green Thumb
4	300 Pontos, Mecânica Nv. 3, Corpo Nv. 2	Lord of the Lawn
5	600 Pontos, Mecânica Nv. 4, Corpo Nv. 3	Master Mower

SMOOTHIE SLIDER - 8 as 11 da noite no Burning Spoke

Controles: Aperte A para definir a direção onde vai jogar o drink, aperte novamente para definir a força, você deve acertar o drink no círculo correspondente para ganhar pontos, se acertar o local errado o cliente pode quebrar o copo, se quebrar muitos copos o jogo acaba antes da hora.

Promoções:

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Busboy
2	75 pontos	Bar Back
3	250 pontos, cozinha nv. 2, carisma nv. 1	Shake Slinger
4	450 pontos, cozinha nv. 2, carisma nv. 3	Drink Master
5	900 pontos, cozinha nv. 2, carisma nv. 5	Sultan Smoothie

BAIT FLINGER - 3 da manhã as 3 da tarde em Boat Docks

Controles: Escolha uma isca a aperte A, calibre a direção e a força e jogue o anzol, quando o peixe morder aperte o botão A para puxá-lo e o direcional para baixo para fazê-lo pular e cansá-lo.

Promoções

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Bait King
2	70 Pontos, Mecânica nv. 1	Fisher
3	150 pontos, Mecânica nv. 2, Corpo Nv. 1	Salty Jr.
4	300 pontos, Mecânica nv. 4, Corpo Nv. 2	Fisher King
5	500 pontos, Mecânica nv. 6, Corpo Nv. 3	Cappy

POWERLIFTER - 3 as 5 da tarde em Flex Dome Fitness Center

Controles: Aperte A repetidamente até aparecer uma seta, então aperte o direcional para baixo e volte a apertar o A até a seta aparecer de novo, desta vez aperte o direcional para cima para finalizar.

Promoções

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Weightlifter
2	50 Pontos, Corpo nv. 2	Body Builder
3	150 Pontos, Corpo nv. 4	Strongman
4	300 Pontos, Corpo nv. 7	Ironman
5	800 Pontos, Corpo nv. 10	Mega Hulk

JAM SESSION - 7 da noite as 2 da manhã no Club Rubb

Controles: Execute os comandos que vão subindo na hora em que eles passarem pelo retângulo, simples, ou nem tanto, dependendo do nível.

Promoções:

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Drummer
2	80 Pontos, Criatividade Nv. 2, Carisma Nv. 2	Strummer
3	130 Pontos, Criatividade Nv. 4, Carisma Nv. 2	DJ

- 4 400 Pontos, Criatividade Nv. 6, Carisma Nv. 3 Rock Star
- 5 690 Pontos, Criatividade Nv. 8, Carisma Nv. 4 The King

PIZZA PANDEMONIUM - 11 da manhã as 10 da noite no Dock Dinner

Controles: Movimente a tábua com o direcional, use os botões L e R para mudar de fatia e aperte A para jogar a pizza e pegar os ingredientes que vão passando, você deve preparar a pizza de acordo com a que é mostrada em cima, cuidado para a pizza não cair fora da tábua ou terá que começar tudo de novo.

Promoções

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Waiter
2	100 Pontos, Cozinha nv. 3, Carisma nv. 2	Doughey
3	200 Pontos, Cozinha nv. 5, Carisma nv. 3	Cook
4	350 Pontos, Cozinha nv. 7, Carisma nv. 4	Head Chef
5	1100 Pontos, Cozinha nv. 9, Carisma nv. 5	Celebrity Cook

CLIFF DIVER x - 9 da manhã as 4 da tarde perto do Country Cafe

Controles: Aperte A para pular, use o direcional para fazer acrobacias, assim que cair na água, aperte e segure o direcional para cima para não se estabacar no fundo.

Promoções

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Cliffdiver
2	90 Pontos, Corpo nv. 3, Criatividade nv. 2	Daredevil
3	180 Pontos, Corpo nv. 4, Criatividade nv. 3	Plummeter
4	425 Pontos, Corpo nv. 5, Criatividade nv. 4	Stuntman
5	650 Pontos, Corpo nv. 6, Criatividade nv. 5	Cliff Master

PETRI DISH - Meia-noite as 8 da manhã no VirtuChem Labs

Controles: Movimente o conta-gotas com o direcional, aperte A para eliminar as amebas, você deve ir eliminando as da mesma cor até não sobrar nenhuma, cuidado com o mutagênio que muda a cor das amebas e pode te atrapalhar.

Promoções

Nível	Requerimentos	Título
1	Nenhum	Lab Technician
2	175 Pontos, Lógica nv. 4, Cozinha nv. 3	Chemist
3	225 Pontos, Lógica nv. 6, Cozinha nv. 4	Super Scientist
4	450 Pontos, Lógica nv. 8, Cozinha nv. 5	Doctor Amoeba
5	900 Pontos, Lógica nv. 10, Cozinha nv. 6	Mutagen Master

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Breath of Fire III

Chrono Trigger

Dino Crisis
Donkey Kong Country 2
Donkey Kong Country 3
Double Dragon (lista de golpes)
Final Fantasy IV
Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Lufia II - Rise of the Sinistrals
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Megaman X6
Mortal Kombat (lista de golpes)
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Sid Meyer's Civilization
Silent Hill
Super Street Fighter II (lista de golpes)
Tales of Phantasia
Terranigma
The King of Fighters 95 (lista de golpes)
The King of Fighters 97 (lista de golpes)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com,