

**ação**

# **games**

# **DIGIMON** WORLD



Especial Digimon  
Nº 1 Agosto 2000  
R\$ 2,50



13135/1

**GUIA COMPLETO  
PARA VOCÊ  
EVOLUIR NA ILHA  
DIGIMON**





Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita  
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa  
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico  
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo  
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO EDITORIAL: Celso Nucci Filho  
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci  
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata  
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig  
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul

## **Ação** **games** **DIGIMON WORLD**

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

SUBEDITOR: Darius Roos

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Ronny Marinoto

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Renato Costa (diagramação) e Alexandre Jubran (ilustração)

### APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

### COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Claudio Pucci  
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda  
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Ricardo Alves

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins  
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto  
EXECUTIVAS DE CONTAS: Sandra Mara Moskovich,  
COORDENADORA: Juliana de Moura

### ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO: Ariane Medina  
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes  
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo  
DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Paulo Roberto Simões  
DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognoto

# Um mundo digital, um mundo maravilhoso

Hey, You, Xô, Pikachu! *DigimonWorld* é a aventura. Na pele de um garoto, você será mandado para um universo paralelo, onde receberá uma árdua missão: repovoar a lendária File City (a Cidade Arquivo) com as pequenas criaturas digitais. Aqui não conta apenas a força, nem tampouco habilidade ou só sabedoria. Para ter sucesso nessa aventura será necessário muito treinamento – e muito carinho com seus monstrinhos digitais, que precisam de cuidados, de alimentos, de descanso (igualzinho a qualquer ser vivo). Neste especial de *Ação Games*, você terá todas as informações de que precisa para ser um dos primeiros heróis do mundo digital.







# Seja o digiescolhido

Você deve povoar a lendária Cidade Arquivo e para isso terá de mostrar muita habilidade

Esqueça um pouco o desenho animado. Enquanto na TV um grupo de crianças é transportado para o mundo digital, aqui a história é outra. Na pele de um garoto fanático por cards e desenhos da série Digimon, você será digiescolhido e arremessado a uma dimensão paralela. Sua missão será restaurar todo o esplendor e força da cidade lendária de File City (a Cidade Arquivo) – e ninguém acreditaria que tudo isso teve início enquanto o herói detonava o minijogo dos monstrinhos.

Logo que aterrissa no universo cibernético o personagem recebe seu primeiro digimon das mãos do sábio Jijimon, um velhinho que o levará aos inexplorados e perigosos ambientes dessa aventura. Agora, acompanhado de seu companheiro computadorizado, você está na pele do nosso herói para iniciar uma jornada por cavernas, cemitérios, florestas, minas, montanhas, santuários e outras áreas. Terá de enfrentar inimigos dos mais diversos tipos para reestruturar a cidade e tornar a comunidade virtual pacífica e próspera. Mas é claro, para se safar das piores situações, seus mascotes digimon deverão ser bem treinados para que fiquem poderosos e digievoluam – num esquema semelhante ao de um bichinho virtual.

Outro aspecto legal da aventura é que, visitando locais inóspitos, pode-se conferir mudanças – que ocorrem em função da passagem do tempo de jogo. Assim, conforme alguns digimon evoluem gradativamente ou mesmo são derrotados, também surgem novos personagens que se mudam para a cidade, permitindo a instalação de clínicas, lojas, restaurantes. Além disso, para se dar bem nas batalhas é preciso muito treinamento. Só assim suas pequenas criaturas aprenderão novas técnicas de luta e irão digievoluir para outras formas de monstros.

**Ronny Marinoto**



Na aventura você escolherá o nome do herói e também do digimon



No início da jornada há dois tipos de digimon: Agumon e Gabumon



Na floresta, procure criaturas com qualidade especiais. Algumas podem vir a morar em File City após derrotadas



Na Green Gym, a academia de ginástica e esportes, é possível fortalecer seu digimon. Mas as técnicas de luta só melhoram com as batalhas de verdade



# Digiacademia: área de treinamento

## Green Gym

Morra de inveja, Pikachu! Nessa aventura há uma área específica para treinar suas criaturas digimon, facilitando o desenvolvimento das habilidades dos monstrinhos. Para fortalecer seu companheiro digital estão disponíveis seis tipos de aparelho – cada qual para uma característica diferente do digimon. Dessa maneira sua cria é fortalecida naturalmente, sem a necessidade de nenhum tipo de anabolizante.

### 1) Tree striking



O digimon fica esmurrando a árvore para ganhar pontos de ataque (off.) e velocidade nos golpes (speed).

### 2) Boulder moving



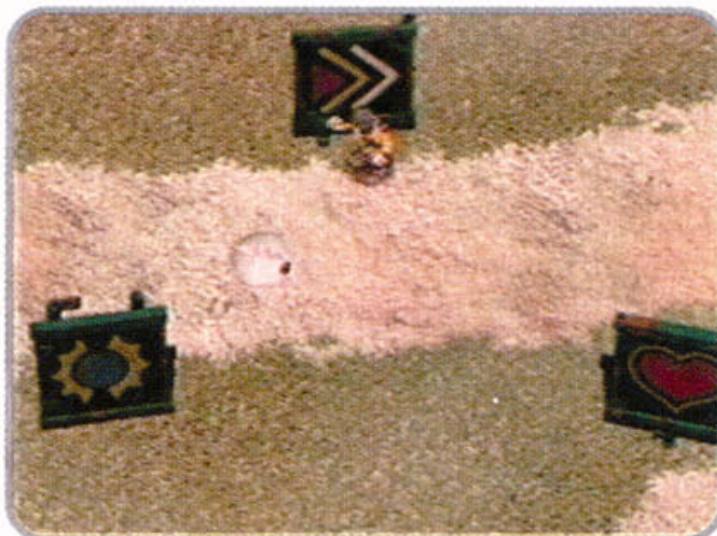
Sua criatura empurra um pedregulho, somando pontos de energia (HP) e, de lambuja, descola pontos de ataque (off.).

### 3) Punching Glove



Teste de resistência. Sua pequena criatura leva porrada no peito para aumentar a defesa (def.) e inteligência (brain).

### 4) Runing



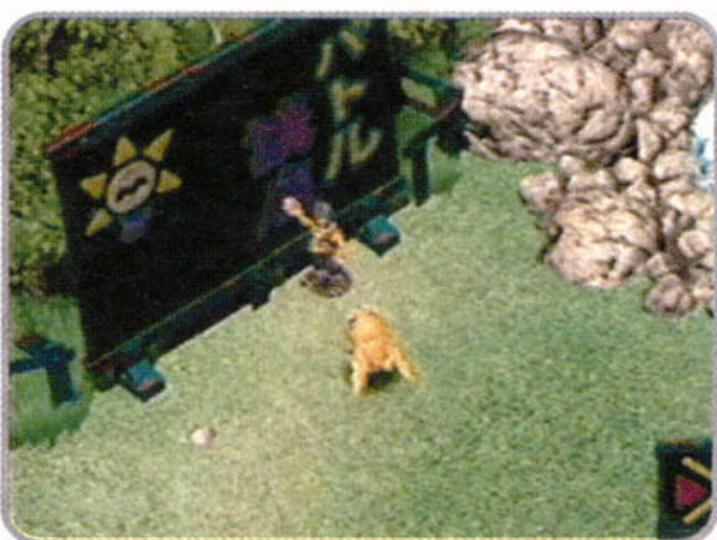
Faça seu digimon correr pela pista para ganhar energia (HP) e melhorar a velocidade (speed).

### 5) Waterfall



Hora do banho gelado! Na cachoeira, ganhe pontos de magia (MP) e algumas melhorias na parte defensiva (def.).

### 6) Classroom



Para não ser um tapado é preciso estudar. As aulas teóricas garantem pontos de inteligência (brain) e magia (MP).



## FILE CITY ALTA

Essa já foi a maior cidade do mundo digital, mas hoje não passa de uma lenda. Para restaurar todo o esplendor da antiga cultura local você precisará ativar vários digimon especiais que, após sua intervenção, resolvem morar em File City (Cidade Arquivo). Confira agora algumas estruturas que aparecerão ao longo da jornada:

## JIJIMON'S HOUSE

**Botamon** - Esse malandro aí explica que a vida de seu digimon assemelha-se a de um bichinho virtual e fala sobre as necessidades cotidianas das criaturas.



**Jijimon** - Aqui fica Jijimon, uma espécie de guia que fornece várias informações a respeito da cidade.

**Punimon** - Esse monstrengo lhe oferece a opção rest (descansar) para que você e sua cria possam

repousar e restaurar os pontos de energia e magia. Entretanto, lembre-se que o cochilo não cancela as necessidades do mascote.

**Tokomon** - Esse cara ensina você a usar o menu de truques e explica o funcionamento do relógio temporal do mundo digital.

**Save machine** - Essa máquina tem a função de gravar sua partida a qualquer momento (geralmente só é possível quando o monstinho está dormindo). Lembre-se que seus monstros poderão ainda disputar duelos contra amigos (ou inimigos) que se disponham a colocar outro digimon cara a cara com seu mascote digital – jogando no modo Battle.

## ITEM KEEPER

**Agumon** - Aqui pode-se estocar uma série de itens (preferencialmente aqueles que você utilizar menos),



livrando seu espaço no inventário para itens de maior necessidade.

**Poyomon** - Esse assombroso monstro cibernético explica tudo sobre a digievolução das criaturas, dizendo

como ela ocorre e o que é preciso fazer para melhorar seus mascotes virtuais.

## NAS RUAS

**Tanemon** - Esse digimon é um hortaliçeiro e cuida de uma pequena plantação em seu quintal, fornecendo uma cota diária de alimento ao herói.

**Yuramon** - Ele é meio parádão, mas descola informações sobre vários locais a serem visitados ao

longo da aventura. Sempre que aparecer na cidade bata um papo-furado com ele e com os outros habitantes. Afinal alguns eventos só se desenrolam quando você fala com um personagem chave do enredo – além disso, informações podem mudar conforme a época ou horário do mundo digimon.

## FILE CITY BAIXA

Nessa parte de File City (na tela abaixo da área principal), aparecerão os digimon recrutados durante a partida – o que no futuro tornará essa a parte mais importante da ilha. Aqui ficam vários estabelecimentos que ajudam na melhoria dos recursos urbanos, tornando essa uma região atrativa a novos digimon.



Aqui ficam vários estabelecimentos que ajudam na melhoria dos recursos urbanos, tornando essa uma região atrativa a novos digimon.

**Tsunomon** - Ele é o recepcionista dos digimon que queiram se estabelecer na área baixa da cidade. Como uma espécie de guia, também fornece informações sobre os acontecimentos do digimundo e, com isso, pode-se saber quais são os eventos que estão prestes a ser realizados.

## ESPECIAIS

**Máquinas de venda** - Por diversos locais do digimundo se encontram máquinas que vendem desde comidas até itens que recuperam energia ou magia.

**Dinheiro** - A moeda do mundo digital é o bit e, para ganhá-lo, é preciso trabalhar ou vencer batalhas – também é possível vender algum item desnecessário para acumular alguns bits.

**Medalhas** - Seu herói conquista uma série de medalhas por mérito, cumprindo alguns objetivos como ganhar 999.999 bits ou mesmo completando a coleção de cards colecionáveis.

**Cards** - Eles podem ser comprados, encontrados ou trocados em diversas partes do jogo e trazem figuras de alguns digimon bastante raros.

**Arena Lobby** - Montado por Tyranomon. Esse campo de guerra fica na parte baixa da cidade e aqui são promovidas competições animais. Os torneios são divididos em

categorias de digievolução e, para participar deles, é preciso se inscrever com antecedência. Claro, no final das seqüências de lutas, o campeão leva um série de itens especiais como prêmio.





## BATALHAS

Durante os combates seu digimon realiza uma série de ações sozinho – entretanto, o sucesso ou não do monstinho será determinado pelas qualidades como inteligência e velocidade. Por outro lado, bancando o técnico, pode-se gritar algumas instruções (que serão ou não atendidas conforme a disciplina da criatura), traçando uma técnica de luta entre opções como atacar com prudência, atacar com violência, fugir da luta ou até mesmo ficar apenas incentivando e torcendo por seu mascote virtual.

Além dos ataques convencionais os monstros também desferem um movimento chamado finish (botão ■, seguido de L1 e R1 repetidamente) que, literalmente, finaliza com o adversário. No final dos quebra-paus, vencendo os duelos, sua cria ganhará alguns trocados e itens, além de pontos para seu status.



Enfrentando vários inimigos simultaneamente recomenda-se a opção de ataque moderate (moderada), permitindo ataques mais fracos, porém mais frequentes.

## BICHINHO VIRTUAL

Como um tipo de Tamagotchi (o bichinho virtual original), seu digimon possui vontades próprias e, para mantê-lo numa boa, é preciso satisfazer algumas necessidades. Agora, veja como agradar seu mascote cibernético, mantendo-o feliz e saudável:

**Descanso** - O símbolo é um Z. Após um dia inteiro de andanças e lutas, sua cria ficará cansada e sonolenta – ficando indisposta para combates. Acione o menu (botão ▲) e selecione sleep, colocando o bichinho pra dormir e recuperando seus pontos de energia e magia.

**Doença** - O símbolo é uma seringa. Mesmo sendo digitais, suas criaturas ficam doentes (afinal, existem vírus de computador que podem infectá-las). Para salvar os circuitos de seu mascote pode-se usar o item de cura (medicine) ou levá-lo à clínica do Centaurmon, na File City (mas é preciso habilitar o personagem antes). Claro, fazendo sua cria dormir ela também fica restaurada.

**Fome** - O símbolo é um osso e um pedaço de carne. Para suprir a necessidade do monstinho alimente-o com carne (meat) e digicogumelos

(digimushrm) – ou ainda frutas. Lembre-se ainda que as criaturas podem rejeitar alguns tipos de comida.

### Higiene -

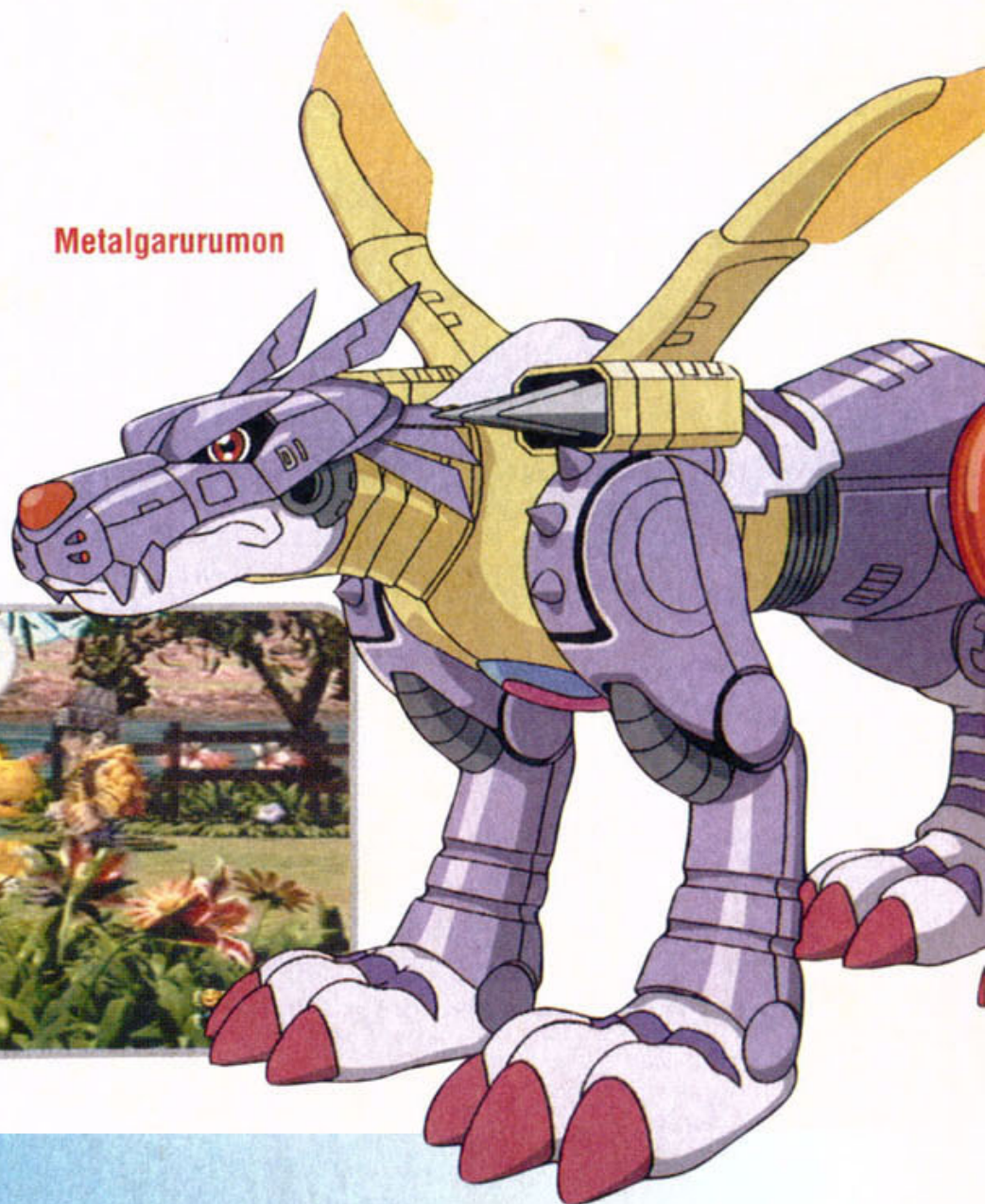
O símbolo é um cocô. Seus digimon precisam ir ao banheiro algumas vezes... aliás, várias vezes (pois eles são uns tremendos cagões). Procure por casinhas com um vaso sanitário dentro – apenas se aproxime e as criaturas fazem o resto sozinho. Lembre-se que a disciplina e a felicidade dos monstros dependem de sua limpeza. Ah! Existem alguns tipos de digimon (como o Numemon) que comem o próprio cocô (blargh!). Que nojeira!



**Sede** - O símbolo é uma gota. Água aqui pode ser um problema e, para matar a sede do bicho digital, é preciso comer um cogumelo feliz (happymushrm) – encontrado nas florestas – ou mesmo dormir.

**Disciplina e satisfação** - Mesmo os seres cibernéticos precisam de carinho. Afinal, os monstros precisam estar com a parte emocional equilibrada para digievoluir ou mesmo responder a seus comandos. Dessa forma, quando seu mascote estiver triste, acione o menu de opções (botão ▲) e selecione praise (agrado) para que ele fique feliz. Da mesma maneira, quando o digimon estiver desobediente, acione o menu de opções (botão ▲) e selecione scold (desagrado) para que o bicho fique obediente. Entretanto, quando seu monstro ficar soneca, acione o menu de opções (botão ▲) e selecione sleep (dormir) para que a cria fique descansada. Uma dica importante: lembre-se de não exagerar nos elogios ou broncas – manter um equilíbrio é a melhor saída.

Metalgarurumon





## MENU DE OPÇÕES

Durante a partida, acesse o menu de opções (botão ▲), mostrando o ano e dia correntes, além de dar acesso às opções:



**Digimon** - Aqui você confere todas as características do monstinho. Na opção status pode-se revelar os dados sobre os níveis de disciplina, energia, magia, satisfação ou ainda informações sobre os ataques

especiais e técnicas de batalha. Já na opção tech, pode-se organizar as características de batalhas utilizadas pelo monstro. Apenas três ataques podem ser acionados durante as lutas – assim, procure deixar no alto da lista os golpes mais fortes.

**Item** - Aqui fica a tela de inventário, onde ficam guardados os equipamentos apanhados ao longo da jornada. O espaço para guardá-los é limitado (dez unidades) e, devido a essa restrição, para segurar os excedentes é preciso falar com Agumon, deixando seus itens extras no Item Keeper, em File City.

**Player** - Aqui ficam as informações sobre seu personagem (você mesmo). Nessa tela pode-se

verificar dados sobre dinheiro, itens, medalhas, monstros, nível, tempo de jogo e até cards colecionáveis (66 no total) dos monstinhos digimon.



**Praise** - Opção para fazer carinhos no digimon, deixando-o feliz.

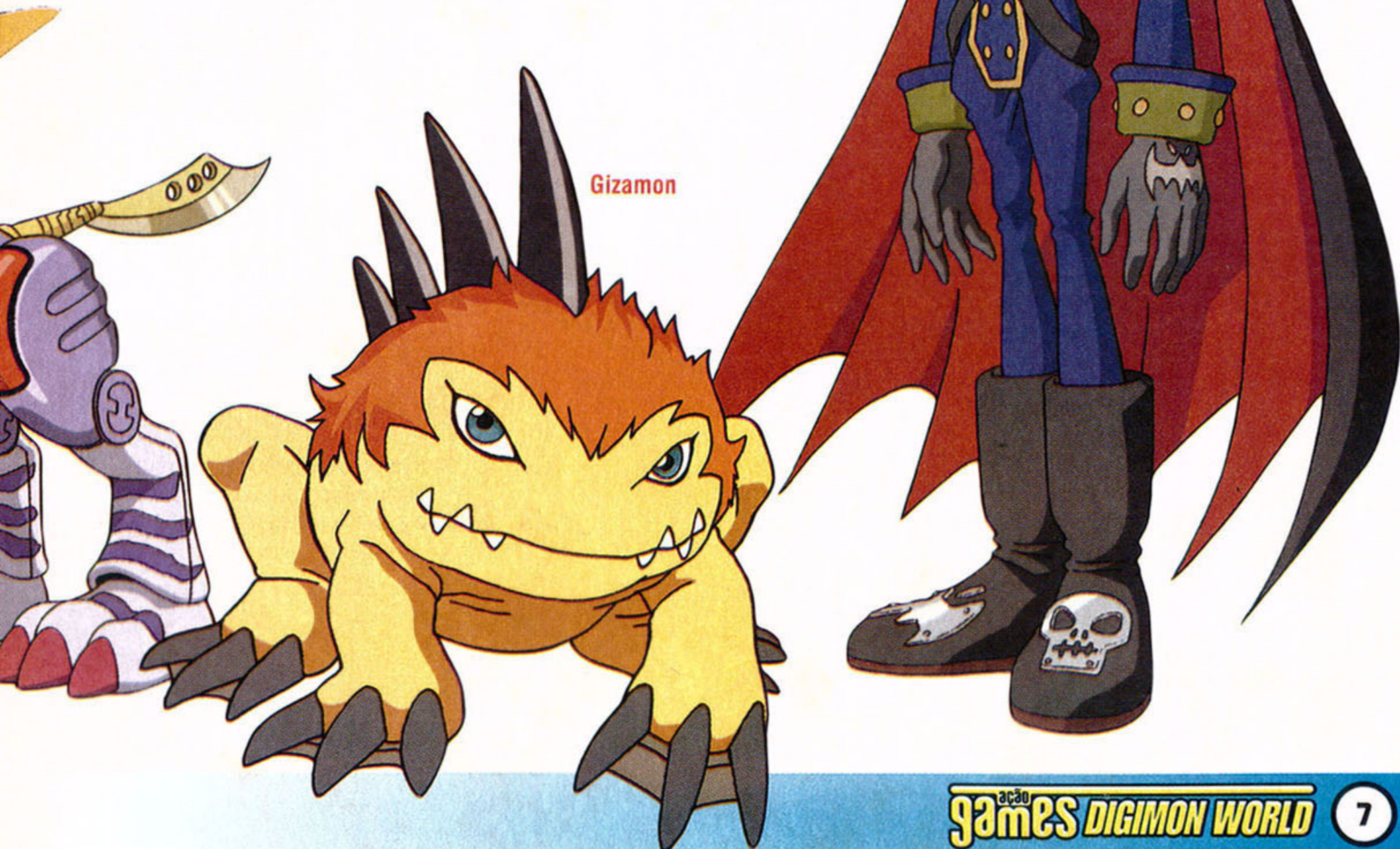
**Scold** - Esta é para as broncas no monstro, deixando-o disciplinado.

**Sleep** - Para pôr a criatura para dormir, deixando-a descansada.

**Relógio** - Assim como em nossa vida real, no mundo dos digimon o tempo rola naturalmente, dividindo-se entre dia, tarde e noite. Mas é claro, o tempo aqui mostra-se muito mais acelerado. Outro aspecto legal é que, para transmitir maior interação entre o jogador e o mundo digital, alguns eventos da aventura têm a hora certa para acontecer e, entre tantas possibilidades, há determinadas tarefas que só podem ser realizadas durante horários determinados ou, piorando a situação dos aventureiros, em certas épocas do ano – ou seja, existe um calendário próprio dentro do mundo das criaturas cibernéticas. Claro, como o tempo passa naturalmente, também a vida dos digimon vai rolando. Igual a qualquer bichinho, os mascotes digitais não vivem para sempre e precisam de cuidados para chegarem aos mais altos níveis de habilidade, obtidos com as digievoluções.

Myotismon

Gizamon





Agora que você está imerso no mundos dos digimon não há muito do que reclamar. Aliás, o que há aos montes são problemas a solucionar e, pensando nisso mesmo, a *Ação Games* resolver digievoluir e detonar a aventura passo a passo, explicando as partes mais complicadas que surgem em meio a essa jornada pelo ambiente virtual. Confira:

No início da aventura, dê a volta por trás da casa de Jijimon e fale com Talemon, ganhando três pedaços de carne (meat). Em seguida, converse com Yuramon, desça e puxe um papo com Tsunomon, aprendendo sobre a ponte digimon e como atravessá-la. Suba até o Green Gym (ginásio), treinando bastante seu monstrinho. Lembre-se ainda que por causa do esforço dos treinos a criatura tem freqüentemente vontade de comer e de fazer cocô (siga para o banheiro o mais rápido possível). Depois, desça e siga para Native Forest à esquerda, encontrando o desafiante, Agumon.



Após derrotar Agumon você dará início à colonização da cidade e o monstrinho montará residência em File City

Após vencer Agumon ele se tornará o pioneiro na colonização da cidade. Continue descendo e seguindo à esquerda em Native Forest até encontrar Palmon. Insista num combate contra o vegetal e, vencendo o coitado, ele rumará à cidade.



Palmon será muito útil à cidade e cuidará da lavoura, fornecendo alimentos para sua jornada

Após esmigalhar o bicho-planta, siga à direita e, na área Kunemon's Bed, enfrente a criatura sobre a árvore – é o Kunemon.



Kunemon é forte. Enfrente-o depois de ganhar o segundo ataque

Vencendo Kunemon, siga à direita e suba, encontrando a ponte digimon (Digimon Bridge). Suba e use a saída à esquerda para chegar à cidade. Agora, fale com todos os habitantes e, ao entardecer, siga até a ponte e desça até a praia, encontrando Coelamon dentro d'água para atravessar para o outro lado do local.



Coelamon chamará seus amigos e você poderá atravessar o local pulando sobre a cabeças dos malucos



Agumon





**Gomamon**

Chegando a Tropical Jungle, siga à esquerda, passe pela máquina de venda (comprando restauradores de energia se necessário). Prosseguindo você verá que a ponte foi reconstituída e, então, poderá retornar à File City, falando mais uma vez com a galera e seguindo caminho para Native Forest. Siga descendo e pegando o caminho à esquerda para encontrar a área Dragon Eye Lake. Agora, leia a placa que ensina a pescar e no fundo encontre outra máquina de conveniência. Saia então dessa área, suba e, virando à esquerda, siga pela entrada do túnel da broca (Drill Tunnel). Agora, siga até o segundo piso, pegue o caminho à esquerda e, na Residential Area (área residencial), fale com Drimogemon e lute contra ele. Depois da farrá, vencendo Drimogemon, volte o caminho seguindo pela direita e, no final do túnel, você encontrará outro Drimogemon, mas desta vez ele oferecerá trabalho e será preciso levar as cargas de areia para fora do túnel – pegue a caixa (botão X) no monte de areia escura e leve tudo para fora até que o monstro termine de cavar o túnel.



**O trabalho duro serve como treinamento para fortalecer o digimon**

Siga pela passagem que se abriu e empurre a pedra que bloqueia o final do túnel, abrindo caminho para enfrentar Meramon. Então, após vencer o monstro canalha num tremendo desafio, você acaba com a lava na montanha e descola outro habitante ilustre para seu povoado digital.



**Meramon é um brutamontes com 2.600 pontos de energia**

Após o combate, Meramon instala-se na cidade e abre um restaurante – que serve muito bem para alimentar seu digimon. Feito isso, explore a caverna, descendo a rampa e seguindo à direita do local para falar com as criaturas de fogo e recolher os itens nas caixas. Agora, voltando à área da rampa, siga para baixo e fale com o Drimogemon que trabalha noutro túnel. Depois, retorne à cidade, fale com Meramon no restaurante e encha a pança. Seguindo pela aventura, atravesse a ponte e, chegando à Tropical Jungle, suba na primeira entrada e, seguindo pelo caminho à direita, encontre Betamon entre as árvores. Com isso o digimon irá para a cidade e abrirá uma Item Shop (loja de itens).



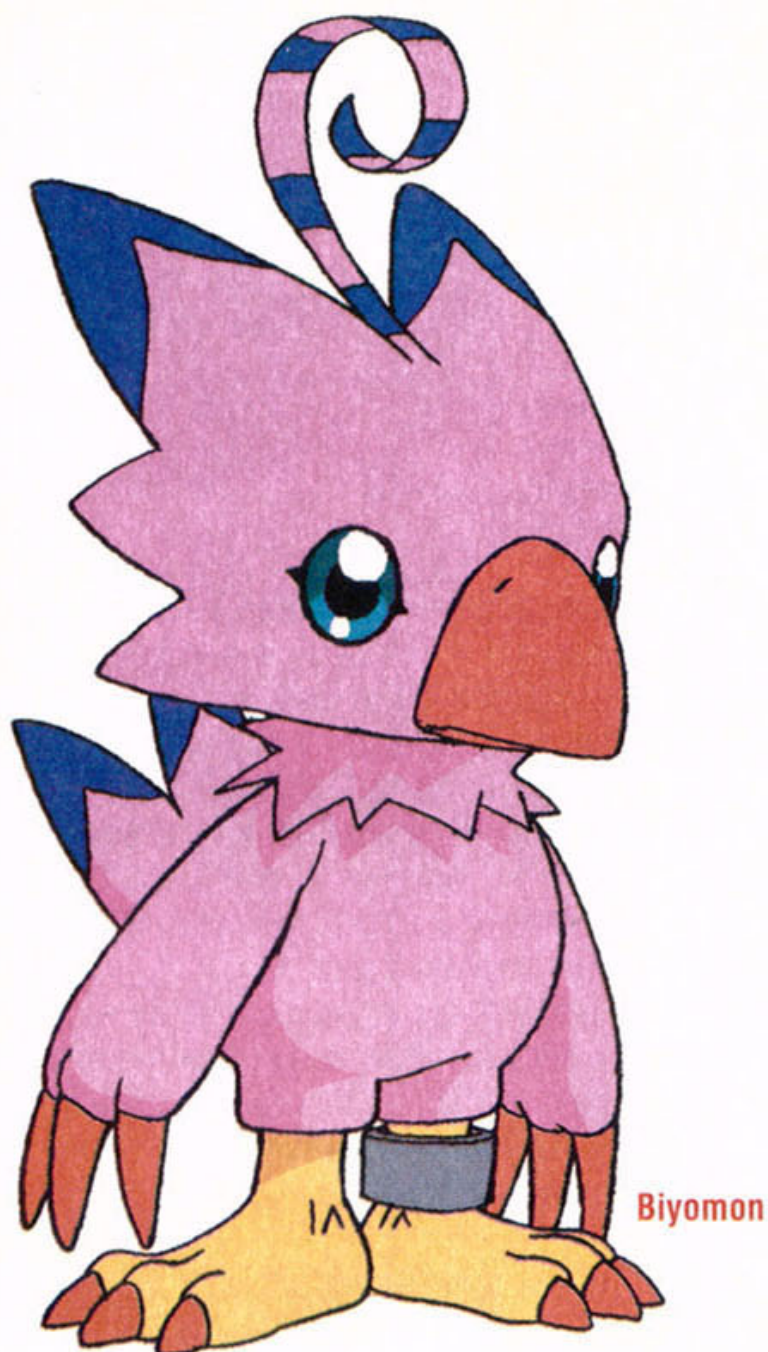
**Betamon está entre as árvores e poderá integrar sua cidade**

Volte à cidade, compre os itens de que precisar e espere pelo entardecer. Siga novamente até a praia e procure por Coelamon e fale com ele. Assim ele também seguirá para a cidade, tornando-se um vendedor da loja de itens. Retorne então à cidade e fale com Coelamon, seguindo para Native Forest e entrando pela passagem que foi aberta na montanha. Entrando em Mt. Panorama (montanha panorama), siga caminho pela esquerda, passe a região Gear Savanna (savana das engrenagens) e siga para Factorial Town. Suba e pegue a passagem à esquerda, encontrando duas barracas (de cards e de itens).



**No total existem 66 cards colecionáveis que podem ser comprados em pacotes especiais**





Biyomon

Volte à Gear Savanna e continue a subida, encontrando Elecmon e enfrentando o sacana elétrico – vencendo esse digimon chocante você ganhará mais um adepto a sua causa, aumentando os habitantes do povoado. Na cidade, Elecmon bancará o digieletricista, fornecendo energia elétrica e luz para agitar a vida noturna. Prosseguindo, pegue o caminho à direita e desça até encontrar o estranho Biyomon. Converse com o figura quatro vezes e posicione-se no local onde estava o monstrengo – o personagem acionará a opção wait no ponto correto – para enviar o malandro à cidade.



Biyomon é esse pequeno pássaro muito colorido

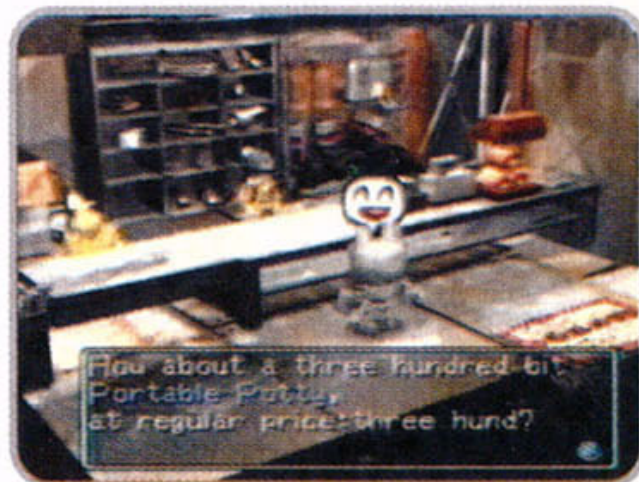
Agora, siga à direita e, depois, desça na diagonal da direita, seguindo em direção ao sul para sair da área. Depois volte à area e encontre o monstro verde perseguindo o Patamon que pede sua ajuda – mas acaba sendo salvo por Leomon. Feito isso, siga Leomon pela passagem à esquerda e puxe assunto com o herói, perguntando a ele sobre seus ancestrais e fazendo que o digimon fique em sua cidade.

Na planície onde está Leomon você encontrará dois aparelhos que fortalecem seu bichinho



Saia desta área e suba, virando à esquerda e encontrando o Patamon. Vença o safado três vezes nas batalhas e ele seguirá rumo ao povoado. Retorne à cidade e confira a imensa loja de itens do Patamon, lembrando ainda de falar com Elecmon. Converse então com Yuramon e você descobrirá que existe uma ponte invisível em Great Canyon. Siga pela ponte digimon e, em Tropical Jungle, suba na primeira entrada e prossiga até o final do caminho, atravessando a área Overdell e chegando ao Great Canyon. Ande então pela beirada da montanha e você perceberá um corte na pedra – é nesse local que está a ponte invisível. Atravesse a ponte e, do outro lado, serão encontrados o banheiro e a Monochrome Shop. É só entrar na loja e bater um papo-furado com Monochromon. O cara ainda oferece um emprego no qual você será uma espécie de balconista.

Aqui pode-se descolar uma graninha legal. E lembre-se o cliente sempre tem a razão



Como balconista é possível negociar o preço das mercadorias. Os monstros de pedra são os mais chatos e esperam até que você abaixe o preço dos produtos. Terminada a jornada de trabalho, saia e siga caminho pela direita, lendo a placa à frente e tomando o rumo do elevador à direita. Use o elevador para chegar ao topo da montanha e encontre o pássaro de fogo no ninho.

Birdramon possui ataques poderosos, causando danos de até 800 pontos de energia





Vencendo a ave safada você conquistará mais um habitante para File City. Aliás, Birdramon abrirá a empresa de transportes aéreos Birdra Transpot. Com isso é possível seguir viajando para regiões distantes – todos locais já visitados pelo herói. Agora, voltando à cidade, converse com Tanemon e note que a rain plant cresceu no vaso ao lado – leve-a até a Tropical Jungle.



Saindo do ovo seu digimon estará no estágio de treinamento – ainda muito fraco e inofensivo

Siga à Tropical Jungle e, ao lado da primeira entrada, encontre e vença o poderoso Piximon. Agora, suba pela entrada e vire à direita, subindo novamente para encontrar uma planta diferente à esquerda da área – usando a rain plant sobre ela. Após a transformação, Vegiemon seguirá à cidade, tomando conta da lavoura.



Vegiemon vende comidas saudáveis para alimentar seu digimon

Vá ao Great Canyon, passando pela ponte e seguindo à esquerda, chegando à área com rachaduras. Após alguns acontecimentos suspeitos, use a ponte ao lado esquerdo, acabe com os bandidos, volte e ande sobre a área das rachaduras – o que causará um desmoronamento que o deixará num abismo. Lá embaixo, siga em frente e desça na área Fortress Entrance. Fale com o guarda Agumon e, após a luta, quando for tentar entrar na fortaleza, uma voz lhe dirá que não é possível seguir além desses limites.



Agumon não é um adversário difícil e fugirá para a fortaleza

Volte a use o elevador para subir um andar, fazendo o caminho de volta à cidade. Siga para o Drill Tunnel, acesse a área Lava Cave e siga em direção ao sul, falando com o Drimogemon que terminou o túnel que leva até Mt. Panorama – esse Drimogemon é outro que ingressa em sua cidade, abrindo uma loja de caça ao tesouro.



O Drimogemon vai se instalar na base do morro em File City

Siga à Tropical Jungle e vá à direita, beirando a praia até o final e subindo na última entrada. Chegando em Amida Forest, caminhe devagar (botão R1) beirando as encostas e mantenha silêncio para não ser detectado por Centarumon. Sua tarefa é chegar ao final da trilha e encontrar Centarumon – que seguirá à cidade, deixando o caminho livre e abrindo uma clínica médica de digimon.



São três caminhos e o ponto a ser atingido é o círculo vermelho



Gabumon



Automaticamente seu herói será levado à Anciente Dino Region. É melhor estar preparado para combater, pois você dará de cara com o guardião local, Tyranomon.

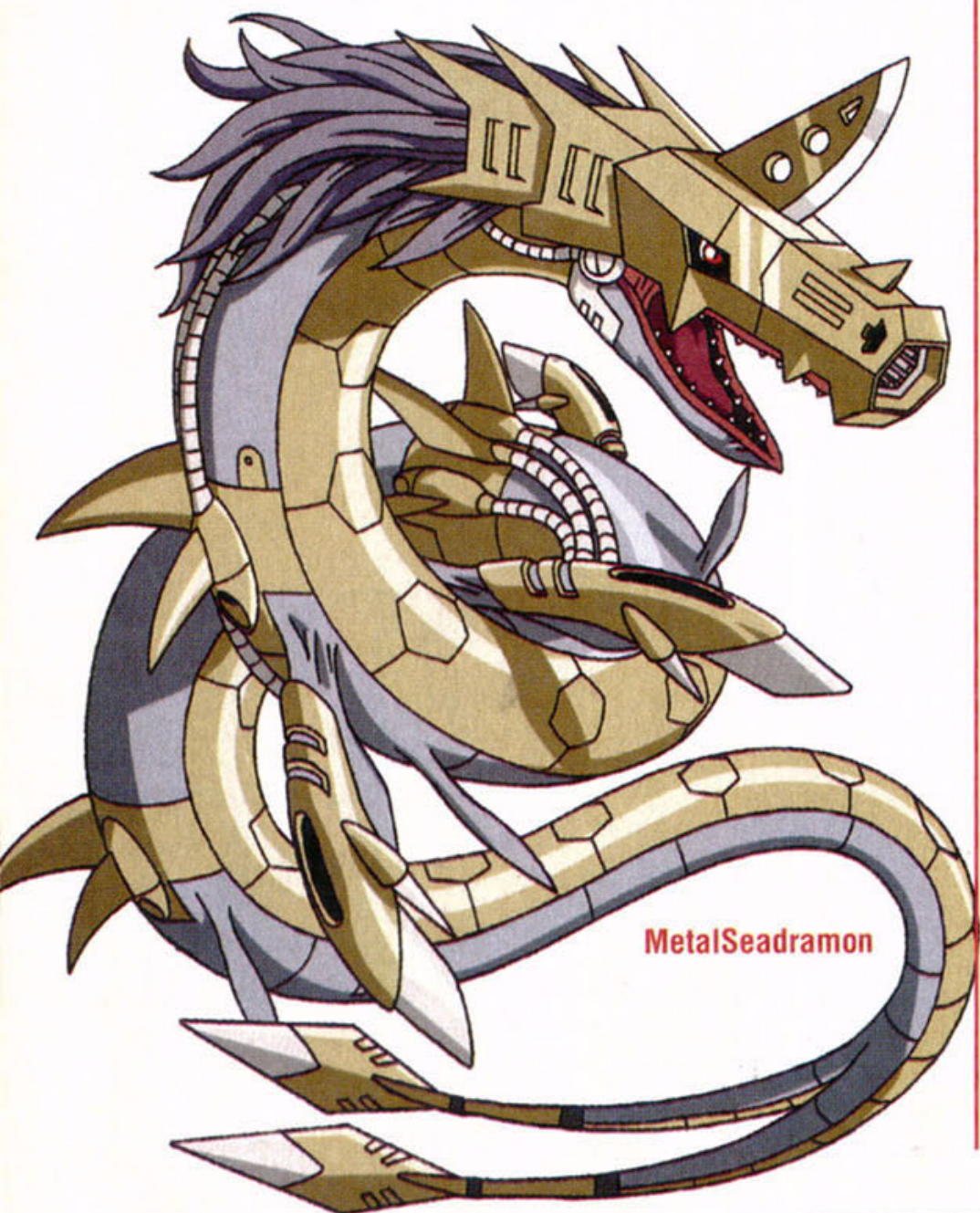


Tyranomon é o guardião da região dos dinossauros e não deixa os intrusos passarem

Vencendo o guardião, o lugar será dividido em duas regiões: Glacial Time Zone, onde existem espécies raras de dinossauros, e Speed Time Zone, onde o tempo é acelerado. Siga em frente e fale com o Brachiomon: ele é amigo, vai lhe avisar dos perigos do local.



Brachiomon é um digimon pré-histórico, mas ameaçador



Siga ao norte para encontrar novamente o Tyranomon, que estará bloqueando a entrada para Speed Time Zone. Passe direto na direção norte até a ossada e enfrente Saberdramon em seguida.



O visual da ossada é demais. Imaginem o tamanho da criatura que existiu nessa região

Vencendo a luta, saia desta área, voltando à ossada, mas siga à esquerda, encontrando a passagem secreta. Encontre mais dois inimigos, siga à direita para enfrentar Meteoromon. Depois, saia da região e fale com Tyranomon e leve a bronca do cara – claro, Tyranomon acaba indo à cidade e ajudará no restaurante. Retorne à cidade e fale com a galera, seguindo à Gear Savana, atravessando o vale e passando por Mt. Trash, finalmente chegando ao Geko Swanp e enfrentando Otamamon. Vencendo esse adversário poliglota, você é levado pelos Gekomon à presença do rei ShogunGekomon.



Otamamon é uma criatura roxa, parecida com um filhote de sapo

O monarca está em Volume Villa e pede para que você acabe com o nevoeiro que envolve a floresta de Misty Trees. Esse nevoeiro foi criado por Cherrymon para proteger a floresta, mas agora está causando problemas. Então, após habilitar a magia especial do nevoeiro, siga para Misty Trees.



O rei selvagem é grande e assustador, mas não mataria uma mosca





**Tanemon**

Saia de Volume Villa, siga pela passagem à direita, seguindo até a plataforma onde está Gabumon – após uma conversa o cara seguirá para a cidade, ajudando na loja de caça ao tesouro.

Volte, ande pela direita e, depois, siga para o norte, indo direto à parte mais densa da névoa. Feito isso, atravessando o nevoeiro, você encontrará Cherrymon, a árvore mais antiga da floresta. A monstrega contará toda a história de File City e explicará que só um milagre poderia unificar todas as espécies digimon em harmonia.

Prosseguindo, siga pela passagem liberada, encontrando Toy Town. Entre na Costume House (loja de fantasias) e, usando o digimon Numemom como mascote, verifique o urso sentado no sofá para que sua criatura transforme-se em Monzaemon.

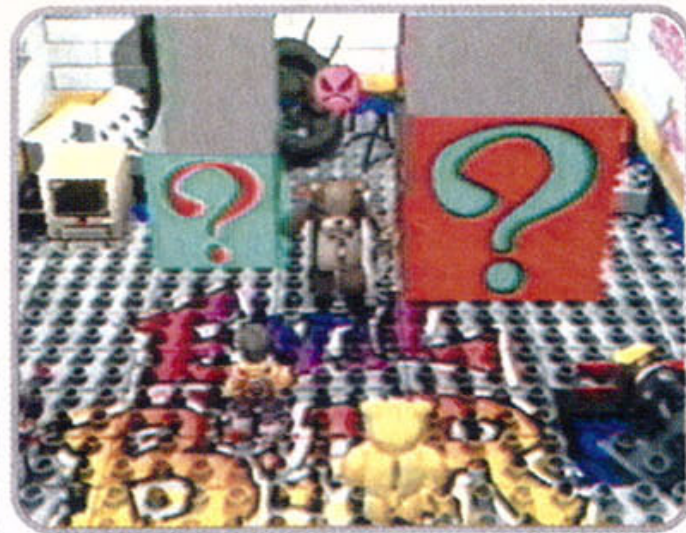


**Só vestido de urso seu digimon executará as tarefas de Toy Town**

Usando a fantasia de urso, entre na Robot House (casa dos robôs), fale com Tinmon – que pedirá ajuda para libertar os amigos aprisionados por WaruMonzaemon.

Siga para a mansão e entre na porta “?”. Na próxima sala, encontrando três portas “?”, entre na primeira porta e, na outra sala com três “?”, entre na terceira porta. Prosseguindo rola outra seqüência de portas “?”. Siga pela terceira e, finalmente, encontre e enfrente WaruMonzaemon.

**O eletrizante WaruMonzaemon possui 5000 pontos de energia**



Inimigo fortíssimo, ao vencê-lo o herói ganhará uma engrenagem e seu monstinho acaba digievoluindo para Sukamon. Então, retorne para falar com Tinmon na casa de robôs, acionando os robôs. Agora, fale com todos os habitantes da cidade, siga para Volume Villa, fale com o rei e siga à área Gear Savanna. Daqui em diante, siga para Mt. Panorama Plains, encontrando Mamonon – e selecionando a segunda opção para não lutar contra ele. Continue, seguindo à Mt. Spore Area e encontrando Unimon. Ajude o digimon ferido e ele rumará à cidade, trabalhando na loja de itens.

Siga para File City, visite a casa de Jijimon e, na saída, Greymon aparecerá para desafiá-lo.



**Greymon sabe de sua fama como lutador e quer ver o quanto você é bom**

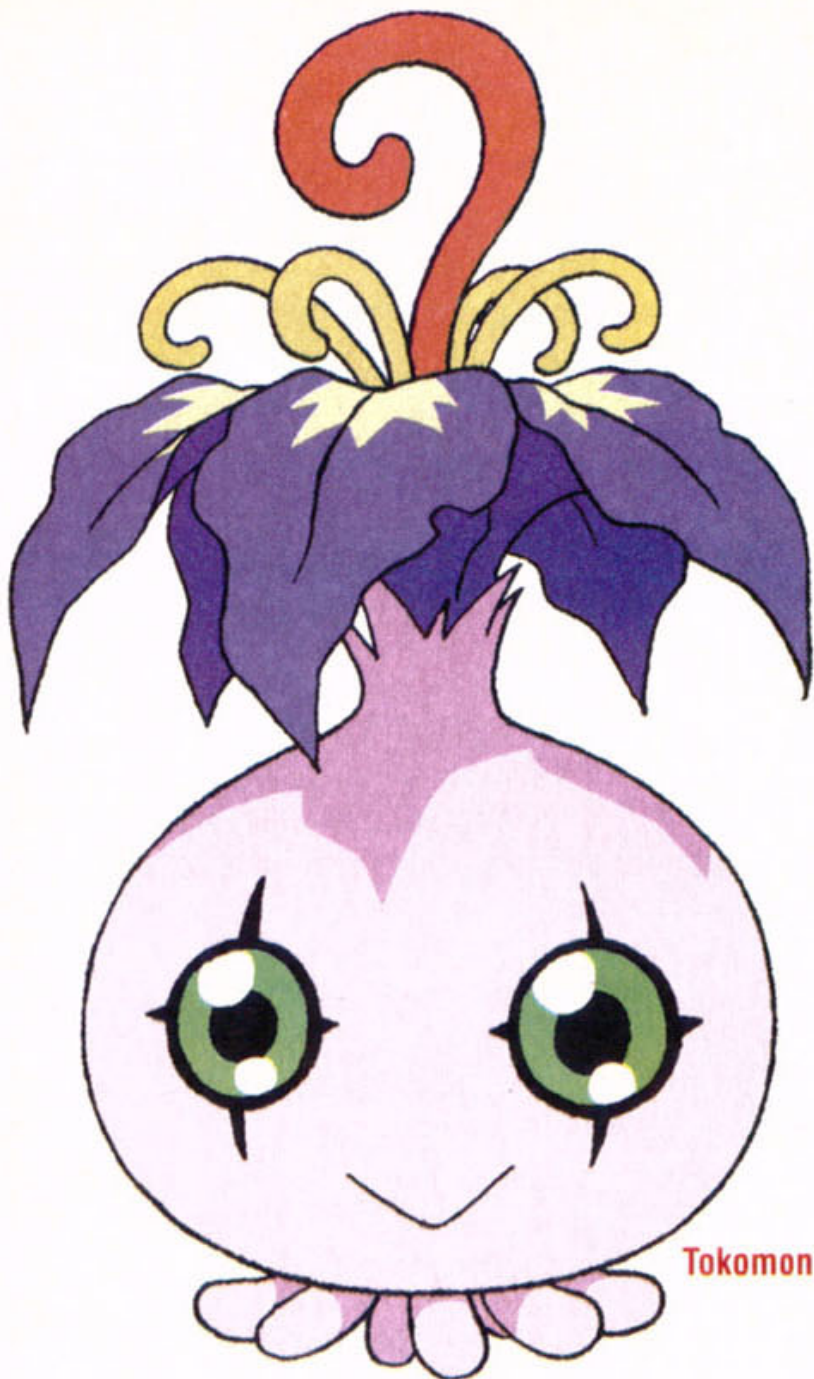
Vencendo, ele ficará na cidade e abrirá uma arena Lobby para digicampeonatos de luta.

Fale com todos. Yuramon vai avisar-lhe que bandidos atacam em Great Canyon. Depois siga para a ponte digimon, use a primeira entrada na Tropical Jungle e suba até a área Overdell. Entre no cemitério e responda “Yes”, “Yes” e “No” para as perguntas do fantasma. O bobalhão ficará vagando pela cidade. Entre na Mansão, explore todas as salas, lute contra outros fantasmas e mais inimigos e você encontrará uma chave na lareira.



**Na mansão você encontrará uma chave na lareira**





**Tokomon**

Na Mansão, não são todos os digimon que podem entrar. Os escolhidos são Betamon, Numemon, Sukamon, MetalGreymon, Kabuterimon, Vegiemon, SkullGreymon, Vademon, Kunemon, OGREMON, Devimon, Bakemon, Kuwagamon, Etemon, Nanimon e MegaDramon.

Apenas uma porta não poderá ser aberta. Depois de vasculhar a casa, volte à cidade. Siga para Mt.Trash, fale com o chefe sapo – ele pode digitransformar seu digimon novamente em urso – e escolha a segunda opção. Não ligue, pois ele vai reclamar, mas continue firme. Nesta área você também encontrará no canto esquerdo a vara de pesca.



**A melhor opção é digitransformar-se em Monzaemon, pois ele é mais forte e tem ataques mais potentes**

Volte à cidade, recomponha as energias e salve o jogo. Vá, então, para Great Canyon. Você poderá usar os serviços de Birdramon. Se preferir a viagem aérea, será deixado perto do elevador e terá de retornar até o Monochoime Shop para que a ação se desenrole. Vá até o elevador novamente, leia as placas e siga o caminho da direita.

**A emboscada é feita por OGREMON e mais dois Agumons**



Você sofrerá uma emboscada: será cercado por OGREMON e seus capangas. Quer sair dessa? Vença-os e siga para o elevador. Desça pelo caminho à esquerda para a fortaleza. Fale com Agumon e invada o território inimigo. Não é pouca coisa: o lugar é o QG dos bandidos e está repleto de inimigos. Passe pelos guardas e chegue à sala principal, onde os digisafados estão assistindo à TV e comendo as mercadorias roubadas na estrada, enquanto dividem as jóias.

**Os capangas são rápidos para atacar, dificilmente você vai evitá-los**



Chegue chutando as cadeiras e lute novamente contra eles. O trapaceiro ainda escapa pelo elevador usando uma bomba de fumaça. Siga-o e atravesse as pontes. Depois de lutar contra um guarda você ouvirá um pedido de socorro. Fale com Shellmon e retorne ao elevador, desça e volte pelo caminho por onde entrou na fortaleza: uma porta de aço vai estar aberta, recolha os itens ali dentro. Saia da fortaleza e use o elevador para subir um andar. Vá pela esquerda, entre em Freezeland e retorne ao Great Canyon pela ponte para salvar Shellmon. Depois dessa maratona, você vai ser recompensado pois Shellmon vai se instalar na cidade e criar um jornal. Você obterá informações valiosas no mural de notícias.

**Freezeland é um lugar bonito e você tem coisas importantes para realizar nas áreas geladas**





Siga para Freezeland, vá para o norte e depois obedeça a indicação da seta para chegar ao Santuário. Entre nele com uma das seguintes criaturas: Leomon, Kokatorimon, Moyomon, Phoenixmon, Agumon, Greymon, Airdramon, Monzaemon, Kabuterimon, Garurumon, Frigimon, Angemon, Birdramon, Whamon, Unimon, Giromon, Andromon, Biyomon e Palmon.



**Santuário:** lugar sagrado em que somente os digimon livres de maldade podem entrar

Dentro do Santuário examine a estátua e depois afaste-se. Seu digimon vai empurrá-la, revelando uma passagem secreta. Desça, enfrente três inimigos, pegue os itens nas caixas e continue descendo, agora por outra escada. No Santuário existe uma área de treinamento, que fortalece incrivelmente a energia e a defesa de seu digimon. Fique ali quanto quiser. Volte até o indicador luminoso no chão e siga para a direita: você vai encontrar alguns inimigos. Leia as placas atrás de um deles e caminhe para a área Iceberg Beach. Desça à direita passando por dois inimigos, pegue o rumo da esquerda, lute contra um guarda que está sozinho no lugar em que o gelo flutua, siga o caminho formado pelo gelo e encontre Whamon.



Whamon é uma baleia que vai ser o seu passaporte para as viagens marinhas

Whamon vai lhe pedir ajuda. Aceite seu pedido e suba em suas costas para ser levado à caverna secreta (Secret Beach Cave). Na caverna você enfrentará novamente a gang de Ogremon, agora reforçada por Waruseadramon, um digimon marinho. Depois da batalha você convidará Ogremon para ser um morador de Cidade Arquivo. A caverna estará livre dos criminosos e Whamon vai seguir viagem com você, ficando na cidade. Ele vai estar a sua disposição para viajar pelo mar. Você será deixado novamente no gelo. Algumas trilhas levam você aos Moyomon, colecionadores de itens que vão lhe propor trocas. Se desejar, negocie com eles. Deixando esta área, pegue o caminho da direita e fale com Penguinmon, que pode lhe oferecer um pouco

de diversão com um minigame. Coloque mais peças dentro do círculo para ser o vencedor e, assim, conseguir outro morador para a Cidade Arquivo.



Para vencer no jogo você deve combinar força com boa pontaria

Volte até as placas e tome o caminho para Misty Trees. Você estará saindo de Freezeland e encontrará Garurumon. Desafie-o para a batalha. Vencendo-o você o verá ficar furioso – ele vai querer uma revanche, marcando ali naquele mesmo local para o dia seguinte às 4h da tarde. Você deve honrar o seu compromisso e estar lá na hora marcada.



Garurumon nunca foi derrotado antes duas vezes seguidas



Greymon





**Garurumon**

Vença Garurumon pela segunda vez e ele seguirá para morar na cidade, arrumando emprego como segundo cozinheiro no restaurante. O bicho até que é bom e suas comidas alimentam e aumentam o status de seu digimon. Siga para a saída que leva ao Great Canyon, use a ponte, lute contra o guarda e siga para o elevador que leva à fortaleza. Desça e você encontrará Nanimon. Fale com ele para receber a chave dimensional (Dimensional Key Chain), que permitirá o aumento do número de itens que são carregados no inventário (de 10 para 20 itens). Retorne à cidade e fale com todos, leia as notícias no mural de Shellmon. Nesse momento você ficará sabendo dos alienígenas que apareceram em Mt. Panorama. Não fique parado! Vá investigar. Entrando em Mt. Panorama, pegue o caminho da direita e você verá marcas estranhas no chão. Não tenha medo. Siga até Gear Savana – aproveite e verifique se você está nos 15 primeiros dias do ano, pois assim poderá comprar mais cards e itens com os mercadores. Agora siga para a região de Overdell, perto do Great Canyon. Respire fundo porque você terá de entrar no cemitério para falar com o digimon fantasma Bakemon. Responda “Yes”, “Yes”, e “No” para as perguntas e ele seguirá para a cidade. Ok, Bakemon não tem nenhuma função, mas é sempre mais um colono em sua cidade.



**Bakemon fala uma língua que não dá para entender, coisa de fantasma**

Você vai precisar estar com um Sukamon para entrar na mansão (Grey Lord's Mansion). Desça até o porão, fale com Myotismon e ele vai lhe oferecer um jantar por ter sido salvo por você. Após comer, convide-o

para ir até a cidade. Ele aceitará, mas não imediatamente. Volte para a cidade, converse com todos e siga até o Drill Tunnel. Entre e, no segundo piso, encontre-se novamente com OGREMON e sua gang. Você deve lutar com eles pela terceira vez. Vencendo, você vai recuperá-lo. É isso mesmo. O cara vai deixar a vida de crimes e se transformará sabe no quê? No patrulheiro da Cidade Arquivo. Agora espere pelo entardecer e siga para a área onde você tem uma visão aproximada do lago Dragon Eye Lake. Se estiver lá no horário correto, verá na água a sombra de um peixe enorme. Você deve pescá-lo. Para isso precisará da vara Amazing Rod, que é trocada por pontos de bônus com ShogunGeokomon em Geko Swamp. Use como isca um digimushrm.



**Seadramon é poderoso e será um ótimo aliado**

O guardião do lago é Seadramon. Fale com ele e quando forem apresentadas as opções escolha a primeira, “Let's Be Friends” (vamos ser amigos). Ele vai lhe entregar a flauta azul (Blue Flute). Com ela você vai chamá-lo sempre que desejar atravessar o lago. Do outro lado do lago você encontrará a Beetle Land. Siga em frente e fale com o Tentomon recepcionista, que vai lhe dizer que nesse dia não haverá torneios na arena. Use a passagem na base da árvore a sua direita até o ginásio e, lá, fale com Kabuterimon. Escolha a segunda opção e ele seguirá para a Cidade Arquivo – ficará na área de treinamento, melhorando a técnica dos aparelhos no Green Gym. Ali você poderá usar os aparelhos da academia para fortalecer o ataque e ganhar pontos de energia para seu digimon.



**Kuwagamon vai melhorar os aparelhos de ginástica do Green Gym**

Saia e visite a árvore da esquerda, fale com Kuwagamon e, se precisar, descanse. Fale com o outro Kuwagamon já dentro da academia e selecione a segunda opção – ele também seguirá para a cidade e vai melhorar outros aparelhos da área do Green Gym. Aproveite para fortalecer a defesa e ganhar mais



velocidade treinando nos aparelhos desta sala. Volte para o lago e toque a flauta (Blue Flute) para ser levado ao outro lado. Retorne à cidade e fale com OGREMON. Leia as notícias e entre na Arena Lobby: do lado esquerdo você verá uma porta.



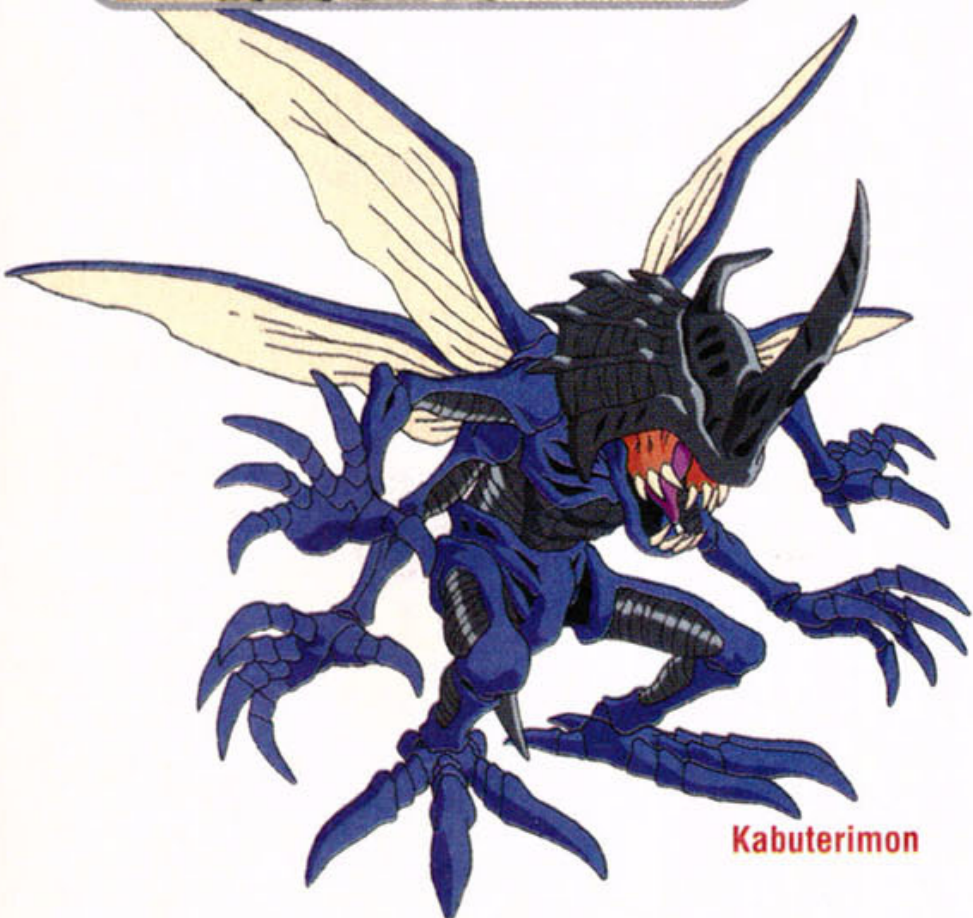
O jogo é divertido, mas Penguinmon é difícil de ser vencido

Entre e fale com Penguinmon, ele vai lhe oferecer diversão com o jogo do gelo. Para jogar, entregue a ele um peixe (que somente é pescado em Dragon Eye Lake). O danado é um profissional, mas se você vencer ele vai lhe entregar um item especial, que pode recarregar sua energia ou magia.

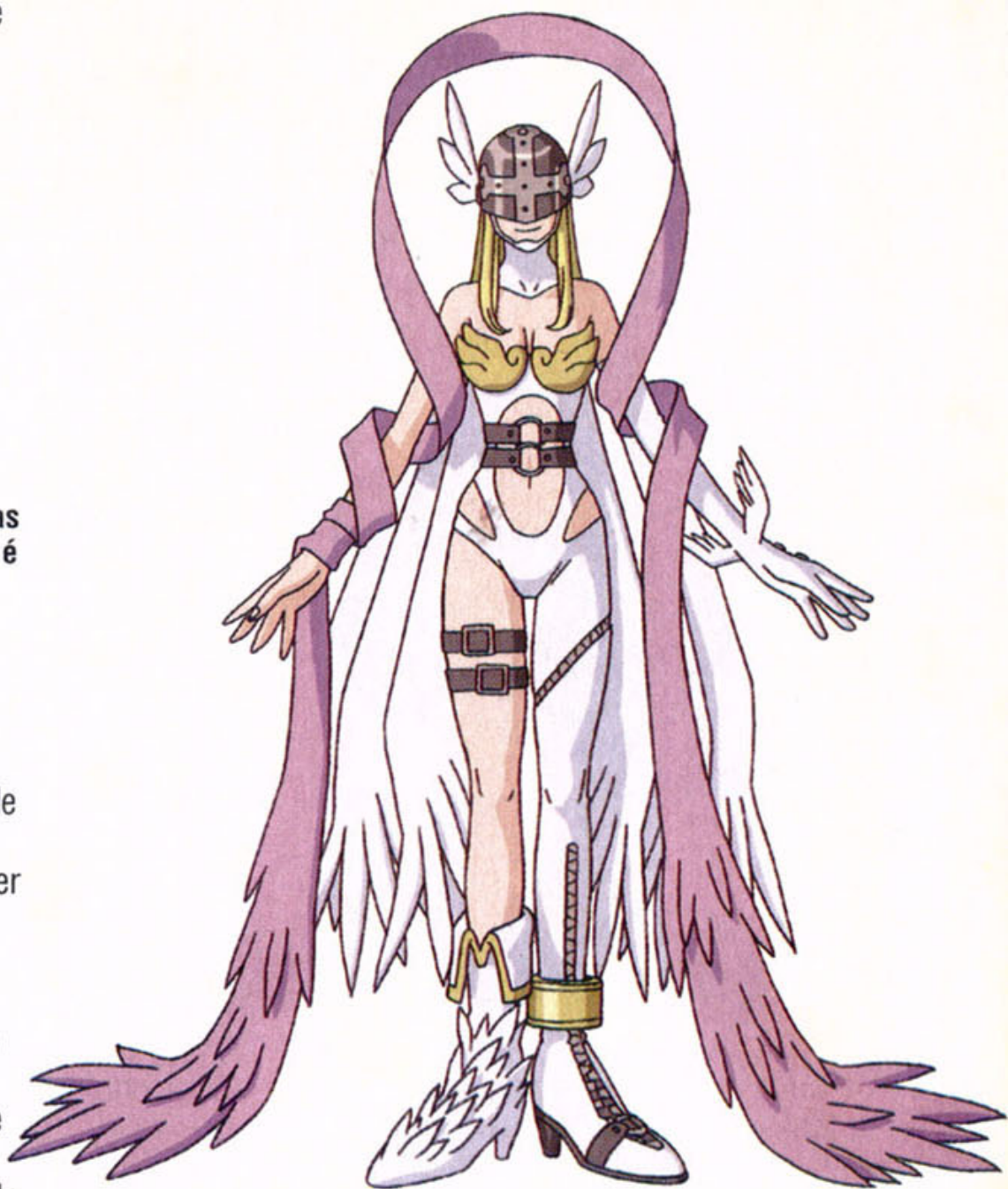
Saia da arena e siga para Mt. Panorama. Visite a área onde você havia encontrado as marcas alienígenas no chão. Você encontrará Vademon. É, cara, você vai ter de falar com o digicabeção e ele seguirá para a cidade. Vá para Drill Tunnel. Na entrada, fale com o mercador (Market Manager) e entre no túnel. Chegue ao segundo piso e pegue a passagem que leva na direção sul.



A pedra é uma relíquia e conta a história dos antepassados de Leomon



Kabuterimon



Angewomon

Siga até o final do caminho: você verá que o Drimogemon já terminou o túnel em que estava trabalhando. Passe pelo buraco e acesse a área Ancestor's Cave. Converse com o digifuradeira e siga até o fundo do templo para pegar a Leomon's Stone (pedra de Leomon). De posse da pedra siga para Lava Cave. Vá na direção sul, usando a outra saída do túnel que vai dar em Gear Savana, suba e entregue a pedra para Leomon. Ele ficará muito contente e seguirá para sua cidade, juntando-se a Birdramon, e contando a você sobre acontecimentos da ilha. Siga direto para Volume Villa e fale com o primeiro Gekomon – ele vai seguir para lutar na arena da cidade, representando seu reino.



O macaco Etemon é encontrado em cima das árvores





**Garudamon**

Retorne à cidade e recomponha as energias, seguindo à Native Forest e visitando a árvore misteriosa – na área abaixo de Kunemon's Bed. Logo que se aproximar do local, Etemon cairá sobre sua cabeça e será preciso vencê-lo para que o bicho siga à cidade. O malandro fica na ponte digimon no período noturno e vende o item gold banana. Volte à cidade, fale com a baleia e siga para Factorial Town.



One hundred years ago, Analog Humans appeared on Digimon island.

Andramon está na sala de máquinas, peça para desligar o sistema

Após a viagem, siga em frente, desça as escadas à esquerda até o Sewer (esgoto), fale com Numemon e volte à superfície. Agora, desça à direita, entre na porta lateral, fale com Andramon, saia do local e siga o corredor para encontrar os dois guardas bloqueando a passagem. Volte, siga o corredor à esquerda, encontrando uma área vazia. Permaneça nessa área até que o relógio esteja marcando meio-dia, volte à sala onde estavam os guardas e siga pelo caminho liberado.

Pelo corredor, na sala em frente, entre pela porta à esquerda, encontrando Giromon e enfrente-o. Vencendo o safado, retorne para conversar com Andramon e, depois que ele deslizar pelos computadores, siga até o esgoto para desafiar Numemon e vencê-lo para habilitá-lo na cidade. Agora,

suba e volte para falar com Andramon – que se encarregará dos consertos dos computadores. Feito isso, volte à cidade usando a baleia (Whamon) ou seguindo pela passagem aberta na passagem vazia (nesse caso seguindo por Gear Savanna).

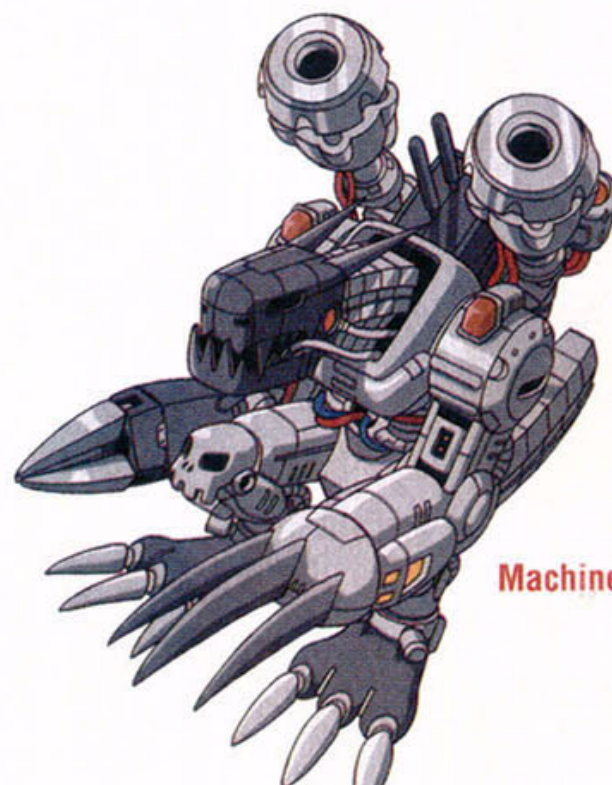


Ninjamon é um guerreiro honrado e luta pela salvação da ilha

Volte à cidade, fale com a galera e, ao anoitecer, siga à ponte digimon e vá na direção sul. Ninjamon aparecerá para desafiá-lo num combate – e como você o espera, ele vai para a cidade após vencido. Aguarde um dia inteiro, volte à Factorial Town e procure Andromon na sala de computadores – ele fornecerá informações sobre um humano analógico que morava na ilha digimon – e o personagem irá se tornar um morador de File City.

Com os computadores arrumados, fale com Giromon e ele seguirá à cidade. Agora, após recrutar todos os digimon da ilha, você vai encarar Machinedramon. Esse sacana é o responsável pelo desequilíbrio da ilha e é preciso vencê-lo para devolver a paz e a harmonia à Cidade Arquivo. Pode comemorar. Você conseguiu povoar sua ilha digimon e deixar os habitantes locais ao lado de amigos. Missão cumprida, é hora de deixar o mundo paralelo dos digimon e voltar para sua casa.

Só o digiescolhido poderá cumprir o milagre que une todos os seres do mundo digital, estabelecendo a harmonia por mais 100 anos



**Machinedramon**



# Espalhe esta notícia

**Ação Games/Especial PC. Antecipamos os melhores jogos, analisamos os games campeões de preferência e ainda damos mais de 1000 dicas e truques.**

**Está esperando o quê?**



**Apenas R\$ 4**

(nenhuma revista de jogos de PC custa tão pouco)

**Nas bancas**



# Só fique fora dessa se for maluco

Não seja o único cara de sua turma longe do mundo do skate de dedo. Uma edição especial com tudo sobre essa mania, incluindo um manual com o passo-a-passo para você aprender a realizar as manobras e um superguia com 20 games de esportes bem radicais para Dreamcast, GameBoy Color, Nintendo 64, PlayStation e PC.

**RETRO  
AVENGERS**

ação  
games

games  
**Radicais**



Tudo  
sobre  
**skate  
de  
dedo**

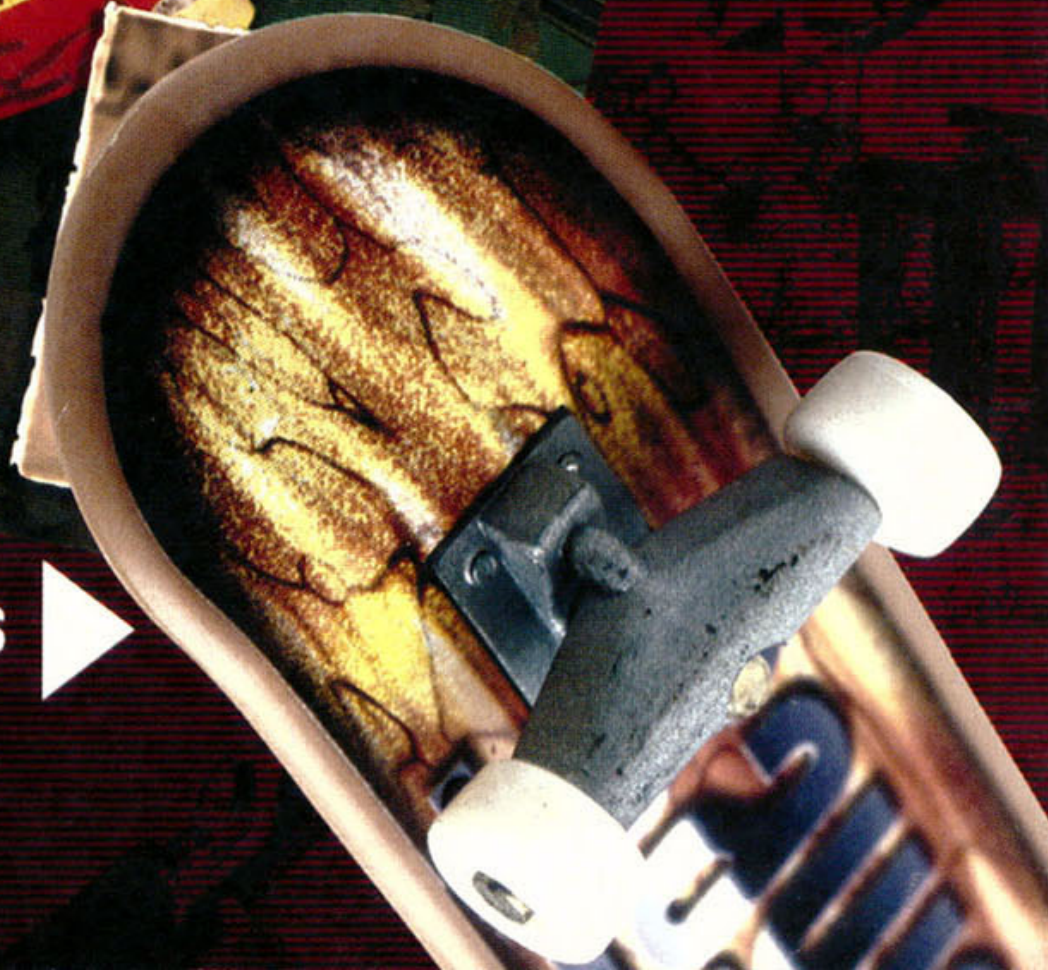
▶ **20 games**  
de tirar o  
fôlego

▶ **PST, GBC,  
N64, DC  
E PC**

**Grátis**

skate de dedo com três adesivos ▶

**Nas bancas**







# RETRO AVENGERS WELBO



## Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: Henrique Denega

Editada por: evil\_arthas

Revista: Henrique Denega

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

