

# ação games

pocket



Abril

nº 2

Detonado

## Final Fantasy 8

O RPG mais realista da saga

EDITORA  **Abril**

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita  
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa  
VICE-PRESIDENTE DE NEGÓCIOS: Giancarlo Civita  
VICE-PRESIDENTE COMERCIAL: Carlos R. Berlinck  
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

**ação**  
**games**  
**pocket**

DIRETORES DE NÚCLEO: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

EDITOR: Darius Roos  
EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade  
DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo  
ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez  
COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Cláunara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Noelly Russo (edição);  
Luiz Gustavo Bacan (diagramação)  
WWW.AGAMES.COM.BR: Thiago Pariziani (conteúdo); Fernando  
Nogueira, Rodrigo Rossellini Corrêa (webmaster)

#### 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: Elaine Komatsu  
ASSISTENTE DE PRODUTO: Sandra Duarte  
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins  
ASSISTENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Renata Marques  
COORDENADORA: Juliana de Moura

#### ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:  
Ana Dávalos  
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo  
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo  
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

 **Abril**

PRESIDENTE E CEO: Roberto Civita  
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,  
Thomaz Souto Corrêa

VICE-PRESIDENTES: Carlos R. Berlinck,  
Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani  
Paschoal, Valter Pasquini  
[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)

## Editorial

Saudações!

Chegou a vez de o clássico *Final Fantasy* aterrissar na coleção *Ação Games Pocket*.

O oitavo capítulo do RPG da produtora Square foi o mais vendido da geração PlayStation.

No roteiro, além de relatarmos todas as ações necessárias para terminar o jogo, também contamos como conquistar alguns Guardian Forces – que são as poderosas magias de evocações.

Gostou? Então não perca tempo e mande ver!

Equipe Ação Games





# Romantismo na ponta da espada

Do início ao final, revelamos a melhor estratégia para detonar *Final Fantasy 8*

Humberto Martinez

Complexo e desafiante, *Final Fantasy 8* provou estar à altura de seus antecessores e tornou-se outro RPG recordista em vendas.

O título é um marco na série, apresentando pela primeira vez personagens mais realistas e, o que também é importantíssimo, priorizando temas futuristas aos medievais.

Ainda hoje, após o lançamento japonês do décimo episódio, *FF8* continua instigando os RPGistas mais assíduos. São noites maldormidas, quebra-cabeças e segredos sem solução e horas e horas de aventura.

Vida de gameiro é dura, nós sabemos. Por isso mesmo tratamos de ralar e construímos um roteiro minucioso para guiá-lo por toda a jornada do herói Squall Leonhart, das cenas românticas com Rinoa às batalhas memoráveis contra Seifer.

A seguir... aprenda a enfrentar os desafios da saga e finalize outro clássico.

### • Balamb Garden •

Controlando Squall Leonhart, siga a professora Quistis Trepe à sala de aula. Ative o computador de mesa e examine as opções para receber o GF Quetzalcoatl e o GF Shiva. →L

• Encontre-se com Quistis na entrada do colégio. →L



Encontre-se com sua professora e siga-a até a sala de aula

### • Fire Cavern

Fale com os guardiões e decida o limite de permanência na caverna. Enfrente o GF Ifrit e derrote-o para poder evocá-lo nas batalhas. →L

↳ Absorve Fire



Contra Ifrit não tenha dúvidas: use magias de gelo o tempo todo

### • Balamb Garden

No colégio, vá ao quarto de Squall. Examine a cama e opte pela opção "Get changed" para vestir o uniforme. Tire um cochilo e vá encontrar Zell Dicht na entrada do colégio. Siga à garagem e dirija o carango à cidade vizinha, Balamb City. Depois, siga ao porto e embarque. →L



Pilote seu carango pelo mapa e entre na cidade de Balamb

### • Dollet City

Siga Seifer Almasy até a praça central. Destrua a oposição e continue a escalada em direção à torre de comunicação. Quando Seifer sair da equipe, corra pela trilha e aliste a jovem Selphie Tilmitt para substituí-lo. Na torre, suba pelo elevador e derrote os guardas no topo.



Esperre na praça central até que os soldados inimigos apareçam

Use o comando draw e roube o GF Siren. Use magias fortes e detone-o evocando Ifrit. Durante a fuga você será surpreendido. Use ataques potentes e fuja da batalha (botões L2 + R2). Corra à embarcação na praia, sempre quando for pego.



Não seja teimoso e fuja do robô indestrutível sempre que possível

### • Balamb Garden

Fale com Cid Kramer e encontre-se com Seifer. No 2º andar, junto à galera, espere pelos resultados da prova. Encontre Cid e volte à sala de aula para prostrar-se com Seifer. No quarto, examine a cama para vestir o uniforme de formatura.

Após conhecer a Rinoa Heartilly, volte ao quarto e troque de roupa. Na área de treinamento, encontre-se com Quistis na varanda, seguindo pela passagem ao lado do ponto de gravação. Fale com Zell no quarto e tire um cochilo. No dia seguinte, papele com Cid na entrada do colégio e receba o item *magical lamp* →



Converse com Cid na saída da escola para ganhar o *magical lamp*.

Conseguir o comando *Magic*

### • Balamb City

Desembolse 3 mil gils e compre uma passagem na estação de trem. Embarque e fale com a galera.



Tire o escorpião de bolso e pague 3 mil gils no *passaporte de trem*

### • Lado B: Laguna Loire

Laguna é um soldado cômico e problemático que vive numa era anterior à de Squall → Pegue o automóvel e siga ao hotel Galbadia. Desça pela escadaria ao lado da recepção, fale com todos e escolha a opção "Alright, I'm there" ao flertar com a garota. Ela vai convidá-lo para uma conversa particular. Corra à recepção, fale com a balconista e escolha a opção "Which is Julia's room?". Agora você voltará às aventuras de Squall.



Controlando o hilário grupo do Laguna, corra para o hotel

Fale com o rapaz, escolha a opção "But the owls..." e siga-o. Encontre Rinoa no último vagão. Preste atenção ao plano e treine os comandos necessários.



Encontre-se com a gatinha Rinoa no último vagão do trem

Para ter êxito no seqüestro, ande somente quando os guardas fecharem as janelas. Quando Rinoa agachar-se, desça e digite as senhas que ela informa, sabendo que:

O1: c. ● circle  
X2: x. ✗ x  
□3: s. ◻ square  
△4: t. ▲ triangle

Contra o falso presidente, use magias de fogo ou jogue um item phoenix down para arrasá-lo. De volta ao trem, fale com o cara na porta e escolha a opção "Yeah".



Mais fácil do que tirar doce de criança. Use um phoenix down para destruí-lo de um só vez

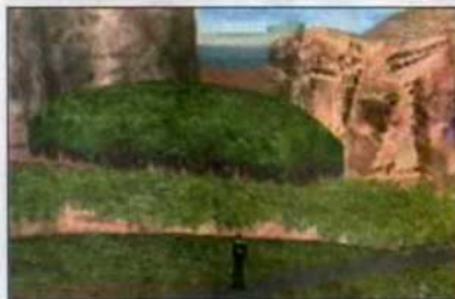
No hotel, fale com os hóspedes. Desafie os guardas e siga à casa ao lado da Timber Maniacs. Suba e olhe pela janela encontrando o caminho para a estação de TV. Saia, vire à direita e desça. No pub, fale com o bêbado e escolha as opções "Talk to him" e "Tell him about the card" para expulsá-lo. Siga pelo beco. Na estação de TV você encontrará Seifer, siga-o.



Desça ao boteco e siga as instruções acima para expulsar o bebom

Após as revelações, siga Rinoa. Entre na casa ao lado do Timber Maniacs, fale com todos e saia. Fale com o soldado e siga os amigos, embarcando no trem para Garden

East Station. No mapa, siga pela floresta entre os dois rochedos.



Ao descer na estação de trem, passe pela floresta ao lado

### • Lado B: Laguna Loire

Desça pelo rochedo e examine tudo que encontrar na caverna, acionando armadilhas.



Fuce em tudo pela caverna para ativar armadilha para os inimigos sacanas

### • Galbadia Garden

Suba e aguarde na sala de espera. Encontre-se com Quistis na saída e depois fale com Irvine Kinneas na entrada do colégio, recrutando-o. Embarque na estação de trem para Galbadia.



Enquanto aguarda na sala de espera, arranque informações de seus amigos

### • Deling City

No ponto de ônibus, consiga transporte até a rua 09 e fale com o guarda escondido à direita. Saia da cidade e vá para Tomb of Unnamed King.



Pegue o busão para a rua 09

### • Tomb of Unnamed King

Encontre e examine a espada na entrada do labirinto, anotando a senha gravada nela. Derrote o minotauro adiante. Ative o mapa (botão Select) e vá aos pontos destacados. Encontre uma manivela e acione-a. Procure pela corrente que abrirá a represa. Enfrente a dupla de minotauros no centro do labirinto e receba o GF Brothers.



Siga até o final da península e entre no templo oculto na floresta

### • Deling City

Volte à rua 09 e diga a senha ao guarda. Entre na mansão, siga o coronel e, novamente, volte à mansão e siga o coronel. Agora, depois das animações, volte à mansão com Quistis e Rinoa vai prendê-la. Depois, escale as caixas ao lado do caminho. ● ●



Siga o coronel Caraway e preste atenção em suas explicações

Controlando Quistis, pegue a taça na estante e use-a na estátua. Desça ao esgoto e suba na roda. Agora com Squall, siga Irvine e vá salvar Rinoa. Use o comando draw para roubar o GF Carbunkle dos lagartos. Desça

pelo alçapão próximo da garota e pegue a arma no chão.



Salve Rinoa dos monstregos e desça pelo alçapão ao lado

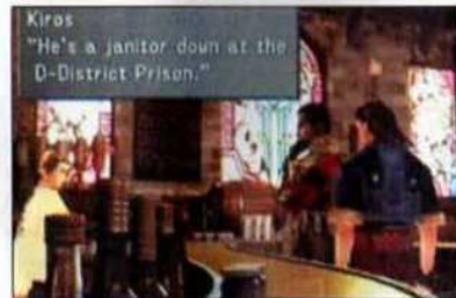
Novamente com Quistis, use as rodas para alcançar novos caminhos e derrube as escadas para usá-las como ponte. Suba pela escada e acione a alavanca. Derrote Seifer comandando o grupo de Squall. Contra Edea, evoque Carbuncle e crie um refletor de magias. Agora, terminado o 1º CD, grave a partida.



Use o GF Carbunkle para salvar-se das poderosas magias de Edea

### • Lado B: Laguna Loire

Fale com a irmã de Laguna. Na lanchonete vizinha, fale com Kirath e com a dona do bar. Siga à ponte e →L vasculhe a parte baixa da cidade. Volte ao centro e papeie com o povo no bar, dormindo em sua casa a seguir.



Converse com sua vizinha garçonete e descubra mais sobre sua vida

Preso numa penitenciária, impeça o carcereiro de surrar o faxineiro – escolhendo a opção "I'll stop him!". Fuja e suba as escadas. Derrote os guardas para recuperar suas armas e volte à cela. Siga o faxineiro, resgate Squall, entre na cabine e acione o painel. Com Zell, fuja dos guardas e encontre Irvine. Defina o grupo e suba as escadas. Depois, controlando Irvine, desça as escadas.

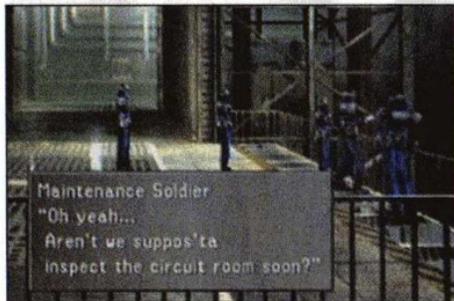


Salve o carcereiro e siga-o para encontrar a cela de Squall

Suba com o grupo de Squall. Destrua primeiro o soldado e depois os robôs. Fuja pela passarela. Divida a trupe em duas equipes.

## • Missile Base → L

Entre disfarçado e ative os painéis. Siga pela passagem ao lado da escada e fale com os guardas. No guarda da sala anterior, escolha a opção "... That they'll go on ahead". Fale com o guarda depois da escadaria e, quando ele sair, entre na sala para acessar os computadores. Na saída, escolha a opção "Try to talk my way out" e "We were just about to go call on you" na conversa com os guardas.



Converse com os guardas após a escadaria para conseguir serviço

Ajude os soldados a empurrar os mísseis (botão ●) rapidamente). Examine o painel fora da sala e escolha as opções "Target" e "Set error ratio" (aumente ao máximo a

barra); escolha as opções "Data upload" e "OK"; selecione equipment, mova para esquerda e selecione o míssil; escolha simulation e exit.



Ajude os soldados no serviço pesado e depois sabote o bombardeio

Suba pela escada ao lado, examine os computadores e escolha o tempo para autodestruição da base. Fuja para o portão de saída e detone o chefe. •

## • Balamb Garden

Vasculhe o colégio e enfrente os rebeldes. No 2º andar, fale com a mulher no corredor. Suba ao 3º andar, fale com Cid e volte. No elevador em pane, desça pelo alçapão até a sala de máquinas e mova a válvula. (botão s repetidamente).



Aperte desesperadamente o botão ● para conseguir mover a válvula

Ao subir pela escada, você despencará e atravessará uma vidraça. Ative o painel e saia pela janela. Agora, examine a escada, desça, mova a alavanca e atravesse a ponte. Na sala dos motores, examine o painel e a válvula para ativar os motores de Balamb Garden. •



Fique esperto para enxergar a escadaria no canto da tela

Fale com Cid e siga ao 2º andar. Suba pela escadaria no corredor da sala de aula e siga a mulher. Após a soneca, vá ao elevador e desça no subsolo. Enfrentando a criatura, destrua o escudo e use o comando draw roubando o GF Leviatan.



Destrua o escudo do monstro Org e roube o GF Leviatan

Na enfermaria, escolha a opção "Yes, now". Fale com a mulher na entrada principal e com as garotas no 2º andar. Suba pela escada no corredor e fale com os estranhos que procuram pela irmã de Laguna. Encontre a garota na biblioteca, atrás das prateleiras e volte à escadaria.



Encontre Ellone na biblioteca e leve-a para os White Seeds

### Fisherman Horizon

Siga à casa no centro e fale com o prefeito. Enfrente os soldados na cidade. Fale com Rinoa e volte à Balamb Garden. Encontre Irvine e procure Selphie no palco. Squall está no comando da escola.



Desça na cidade e salve o prefeito

Escolha um instrumento musical para cada personagem no ensaio da festa. Fale com seus amigos e siga-os até Fisherman Horizon. No 3º andar do colégio, fale com Quistis e com as outras garotas. É sua vez de pilotar o colégio voador e cruzar os mares e continentes. → LM

Comandos: ●, entrar no colégio; ●, pousar; ●, retroceder; ●, acelerar.



Escolha seu instrumento musical e depois assista ao show

### Balamb City

Fale com o povo na cidade e siga à casa de Zell. Papeie com os familiares e durma no quarto. Fale com os guardas na frente do hotel e volte para papear com a mãe de Zell. Fale com o cachorro no cais e com os guardas na estação de

trem. Volte ao hotel e enfrente Raijin. Entre no hotel e fale com Fuujin. Ao enfrentá-la, use o comando draw para roubar o GF Pandemona.

→ Absorve Thunder



Enfrentando Fuujin use o comando draw para roubar o GF Pandemona

### Travia Garden

Escale a grade e siga Selphie. Fale com a garota, siga à quadra de basquete e encontre seus amigos. De volta ao colégio, siga às ilhas ao sul do mapa e encontre o colégio voador de Edea. Entre no seu colégio, fale com seu grupo e volte à sala de comando no 3º andar. Fale com o pessoal perto do elevador e com o garoto no corredor.



Vá até a quadra de basquete e prepare-se para muitas revelações

Procure pelo grupo no 1º andar e volte à sala de comando. Siga ao palco com Zell. Volte à entrada principal e siga Squall. Escolha o grupo e suba à sala de aula para salvar as crianças. Fale com o piloto e a enfermeira no 3º andar.



Não fique babando com as animações e comande o contra-ataque

No 2º andar, fale com a mulher e com o garoto no corredor. Quando surgir um soldado e atacar Squall, não se mova. Escolha as opções "Look around for..." e "Press the button..." para abrir a comporta.

Na luta aérea, use os comandos:

- : soco. ▲
- : chute. ✕
- : defesa. □



Siga atentamente as instruções para não perder energia

No colégio inimigo, fale com seus amigos e siga à direita. Suba pela escada para falar com Raijin e → L Fuujin. Na sala à esquerda, fale com o estudante e receba uma chave. Na entrada do colégio, siga pelo corredor da esquerda, entre na

sala à esquerda, atravesse a quadra e receba outra chave com o estudante no auditório. Suba ao 3º andar, pule na quadra e enfrente Cerberus na praça central para ganhar o GF Cerberus.

↳ Absorb e Thunder



Detone o monstro Cerberus e ganhe o GF do guardião do inferno

Siga pelo corredor da esquerda e pegue outra chave com a garota no auditório. Do centro do colégio, siga à esquerda, suba pela escadaria e use o elevador para encontrar Seifer e Edea. Acabe com Seifer usando magias e guarde as evocações para derrotar Edea. Encontre-a no auditório no andar inferior e use o comando draw para

roubar o GF Alexander da vilã.

Agora, terminado o L → Revive 2º CD, grave a partida.



Converse com os estudantes pelo colégio para ganhar chaves

### • Edea's House → L

Use o colégio para chegar à casa de Edea. Agora, fale com Cid e com a ex-vilã. A seguir, no colégio, visite Rinoa na enfermaria.

### • Lado B: Laguna Loire

Laguna trabalha numa filmagem. O dragão, que deveria ser falso, é real e está faminto. Use os seguintes comandos para derrotá-lo:

- x: ataque. □
- s: defesa. ✕

Equipe seus personagens e enfrente-o novamente.

Volte à Edea's house para conversar.

Siga ao local indicado pela foto e procure uma nave oculta nos rochedos. Fale com os tripulantes e volte à enfermaria de sua nave para buscar Rinoa. Desembarque em Fisherman Horizon com a garota e recrute Edea.



No continente Centra, procure pelo navio dos White Seeds

### • Esthar → L

No final da trilha de neve, vire à direita para gravar a partida. Continue pela esquerda e enfrente o esqueleto gigante. Use magias de cura contra ele. Examine o campo de força e suba pela escada camuflada. •

↳ Comando Recover  
↳ Lol



Siga pela trilha congelada e escolha o caminho da esquerda

### • Lado B: Laguna Loire

Destrua os soldados, suba pelo elevador e siga pela direita. Desça pelo elevador e enfrente mais soldados. Siga o cientista e examine o painel. Volte pelo elevador e resgate sua irmã.



Siga o cientista e pegue o elevador para conseguir salvar Ellone

### • Esthar

Encontre os amigos e entregue Rinoa aos cuidados do cientista. Visite a cidade e compre equipamentos antes de sair. →LM

### • Lunar Gate

Siga a guia, fale com todos e escolha a opção "Let's do it" na conversa com o cientista. Entre na cápsula espacial. Vá com Zell para a capital de Esthar. →L



Em Lunar Gate, converse com o cientista e prepare-se para viajar

### • Esthar Capital

Siga pela rua à esquerda e vire na primeira à esquerda. Fale com o soldado e escolha a opção "yes" para entrar no edifício. Descubra as novidades com o cientista. Você

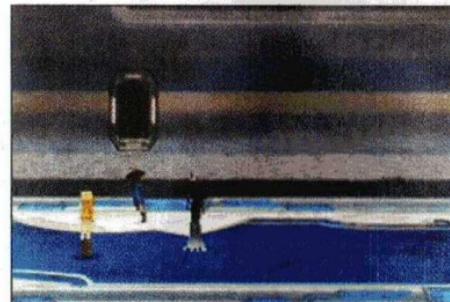
terá uma missão contra o tempo: veja onde o objeto voador passará (botão s) e fique de prontidão.

Confira: →

1º local: entre 15 e 12 minutos.

2º local: entre 10 e 5 minutos.

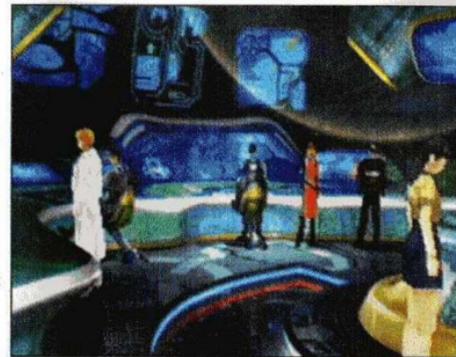
3º local: entre 3 e 0 minutos.



Esteja nos locais indicados na hora exata para conseguir entrar na nave

### • Luna Side Base

Na base espacial, pegue Rinoa, leve-a ao consultório médico e deixe-a na cama. Siga o médico e examine os computador. Fale com todos e saia. Fale com as garotas no túnel acima e encontre Ellone adiante.



Converse com a galera e depois examine o computador do canto

Volte à enfermaria e siga Rinoa. Examine o computador que a garota mexeu. Suba, vista uma roupa espacial e continue a perseguir Rinoa. Volte à sala de controle, fale com Ellone e desça pelo elevador. Entre na cabine de proteção e prepare-se para resgatar Rinoa. Alcance-a antes que o tempo se esgote.

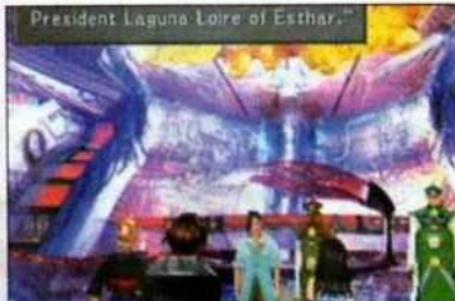
Na nave Ragnarok há monstros de quatro cores. Elimine-os em pares de cores iguais. Suba pelo elevador e fale com Rinoa na cabine de comando. De volta ao planeta, embarque em Ragnarok e fale com os amigos na cabine de comando. Use-a para alcançar novos pontos do mundo. → L/MM



Destrua apenas os monstros de cores iguais ou eles ressuscitarão

#### • Sorceress Memorial

Fale com todos os cientistas e siga pela esquerda para libertar Rinoa. Volte à Edea's house e encontre Rinoa no jardim. Em Esthar, siga ao local onde deixou Rinoa pela primeira vez e entre na sala presidencial para ter uma surpresa.



Surpresa!!! Volte a Esthar e descubra quem é o presidente local

#### • Tears Point/Lunatic Pandora

Volte ao Ragnarok com Laguna e caminhe ao Tears Point. Use a nave para romper o campo de força e desafie Raijin e Fuujin. Pela passagem ao lado do ponto de gravação, vá pelo túnel e encontre o elevador. Entre pelo elevador nº 1, atravesse a caverna de gelo. Enfrente o alienígena com todo seu poder e, logo mais, enfrente Seifer. Use o comando draw para roubar as magias de defesa dele. Seifer seqüestra Rinoa. Siga-o. Agora, terminado o 3º CD, grave a partida. Na tela anterior, suba pela escada

para chegar à sala de Adel. Ataque apenas o vilão e use poderes de cura em Rinoa para mantê-la viva. Ao vencer você será deslocado pelo tempo. Vença as bruxas para conseguir voltar. Na praia, para encontrar um gigantesco castelo, suba pelas correntes.



Não espere por moleza, pois o alienígena é jogo duro

#### • Almetesia Castle

Divida-se em dois grupos para entrar no castelo. Suas habilidades serão desativadas e, para conseguilas de volta, você terá que destruir os chefes ocultos. A cada monstro vencido uma habilidade é reabilitada.



Use os pontos verdes para conseguir revezar de grupos

Na escada principal, vire à direita e vá à sala dos quadros. Examine todas as obras, desça e examine a maior delas. Escolha as opções vividarium, intervigillum e viator para evocar um dos chefes. Na entrada principal, pela porta central, passe sobre o lustre, abra o alçapão ao lado de onde caiu e encontre outro chefe. ••



Escolha os nomes corretos no quadro principal e enfrente o chefe

Pela fonte, suba à ponte e observe a queda de um objeto. Volte e passe pela sala dos quadros, descendo ao porão para encontrar uma chave na água. Use-a na porta ao lado e enfrente outro chefe.



Atravesse a ponte para derrubar uma chave. Depois desça e pegue-a

Volte pelo corredor ao lado. Pegue a chave na caveira e enfrente o monstro. A defesa do monstro é fortíssima, por isso use os GFs Sabotendar e Diablo. Suba à ponte, escale e passe pelo buraco na parede. Equilibre-se pelos ponteiros do relógio e desça. Dica: grave a partida e organize a equipe, pois a porta adiante o levará ao confronto final. Altemesia o espera.



Corra sem medo pelos ponteiros do relógio e prepara-se para encrenca

### Altemesia

Detone-a com suas magias mais fortes. Os GFs Diablo e Sabotendar são ótimos.

Altemesia: o surgimento de Suffer

A vilã evoca o GF Suffer para ajudá-la. Além de ataques poderosos, o monstro rouba suas magias e usa outras ainda piores contra você. Use magias refletoras e, se possível, também o item heroes drink para ficar invencível por instantes.



Eis Altemesia, a sacerdotisa do futuro, é uma das chefes mais difíceis da história da saga *Final Fantasy*

### Altemesia: a fusão

A dupla do mal funde-se num só monstro. Exalando poder, a criatura pode lançar planetas e jogá-los para você. Use o GF Eden e outras evocações destruidoras.

### Altemesia: a queda

O monstrego começa a enfraquecer e perder partes de seu corpo. Mantenha-se com magias de defesa mágica e física, cure os amigos e ataque furiosamente.



Pode tirar o cavalinho da chuva, pois o GF Suffer é exclusivo de Edea e só aparece para detonar sua galera

### Altemesia: investida final

Em sua nova forma, Altemesia pode derrotar a equipe com apenas uma magia. Mantenha-se com escudos mágicos, além de magias de cura e velocidade. Use todos seus itens mais importantes e evoque todos seus GFs.



Na batalha final não economize nada. Use seus melhores itens e GFs.

Depois de finalizar umas das mais árduas batalhas da história dos videogames, relaxe e curta uma longa e excelente animação de encerramento.

ação  
**games**  
pocket

**JANEIRO.**

Mar, sol e garotas...

Não para você!

**SOLID SNAKE**

convoca para a

**AÇÃO.**

Não perca

**METAL GEAR SOLID**

na coleção

**POCKET.**



Abril

ação  
games



# SÓ DICAS

Pense nisso como um  
presente de Natal:

**DICAS, TRUQUES  
E CÓDIGOS**

É a revista **SÓ DICAS**.

Em dezembro nas bancas.