

ação
games

Só Detonados

Final Fantasy 9

Até o final com chefes, itens e segredos incríveis

Zelda Majora's Mask

Passo-a-passo com corações, mapas, máscaras e itens escondidos

- Digimon World
- Mega Man X5
- Pokémon Gold & Silver
- Tomb Raider Chronicles
- Tony Hawk's 2



Edição Especial Só Detonados nº 1
Fevereiro de 2001 R\$ 3,50

ISBN 85-7305-920-6



Abrimos a caixa preta.



Março, nas bancas

ação
games





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 OPERAÇÕES: Antonio Godoy da Silva
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

Ação Games SÓ Detonados

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

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 Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Alexandre Jubran (capa); Renato Costa (diagramação); Felipe Azevedo e Ronaldo Testa (jogo); Ana Paula Munhoz Figueiredo (revisão).

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
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

DIRETOR DE CIRCULAÇÃO: Eliseu Urban
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich,
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni e Jorge Elias
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



PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo
VICE-PRESIDENTES: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Só detonados

Destruir, esmagar, esfaçar... estas palavras têm o mesmo significado: detonar. E detonados é o que esta edição especial da Ação Games traz a você. Os maiores jogos da atualidade foram devorados por nossos pilotos, que trataram de revelar armas, inimigos, itens, magias, personagens, tabelas e tudo quanto é segredo das aventuras que o aguardam nas páginas a seguir. E mesmo com uma porrada de informações você não vai se atrapalhar, pois a rapaziada da arte souou legal e deixou os detonados bonitões. Confira e arrebente! Um abraço da galera da *Ação Games*

Digimon World

Tabela especial para você digivoluir todas as criaturas que podem ser capturadas na jornada. Seus inimigos tremerão de pavor! p46

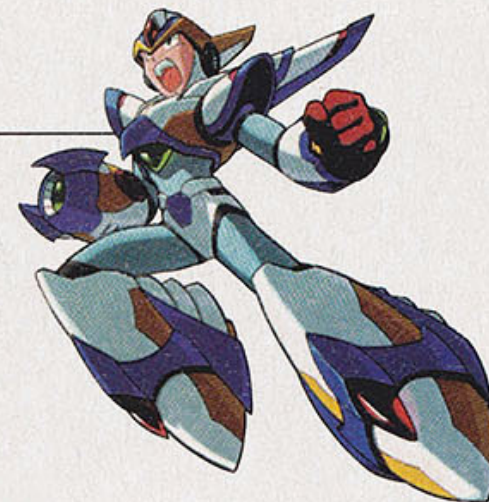


Final Fantasy 9

Guia completo para finalizar o último capítulo da série nos 32 bits. Tudo, desde inimigos secretos até tabela de itens especiais. p4

Mega Man X5

Ciberestratégia com o robô mais famoso dos videogames. Desvendamos as localizações de tudo (armaduras, itens e poderes secretos). p34



Pokémon Gold & Silver

Passo-a-passo trazendo os melhores macetes. Do começo ao final da caminhada, as táticas para você vencer os treinadores inimigos. p28

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Estratégia do início ao fim da aventura, revelando as localizações de corações, fadas, skulltulas e até de todas as máscaras... e tudo isso ilustrado com mapas. p14



Tony Hawk's Pro Skater 2

Nas alturaaaaaas! É lá que vamos ficar ao arrepiar com a tabela trazendo todos os movimentos especiais do skatistas feras. p50

Tomb Raider Chronicles

De cabo a rabo, revelamos todos os segredos da mais recente expedição da gata Lara Croft. Seus adversários não terão chance alguma. p40





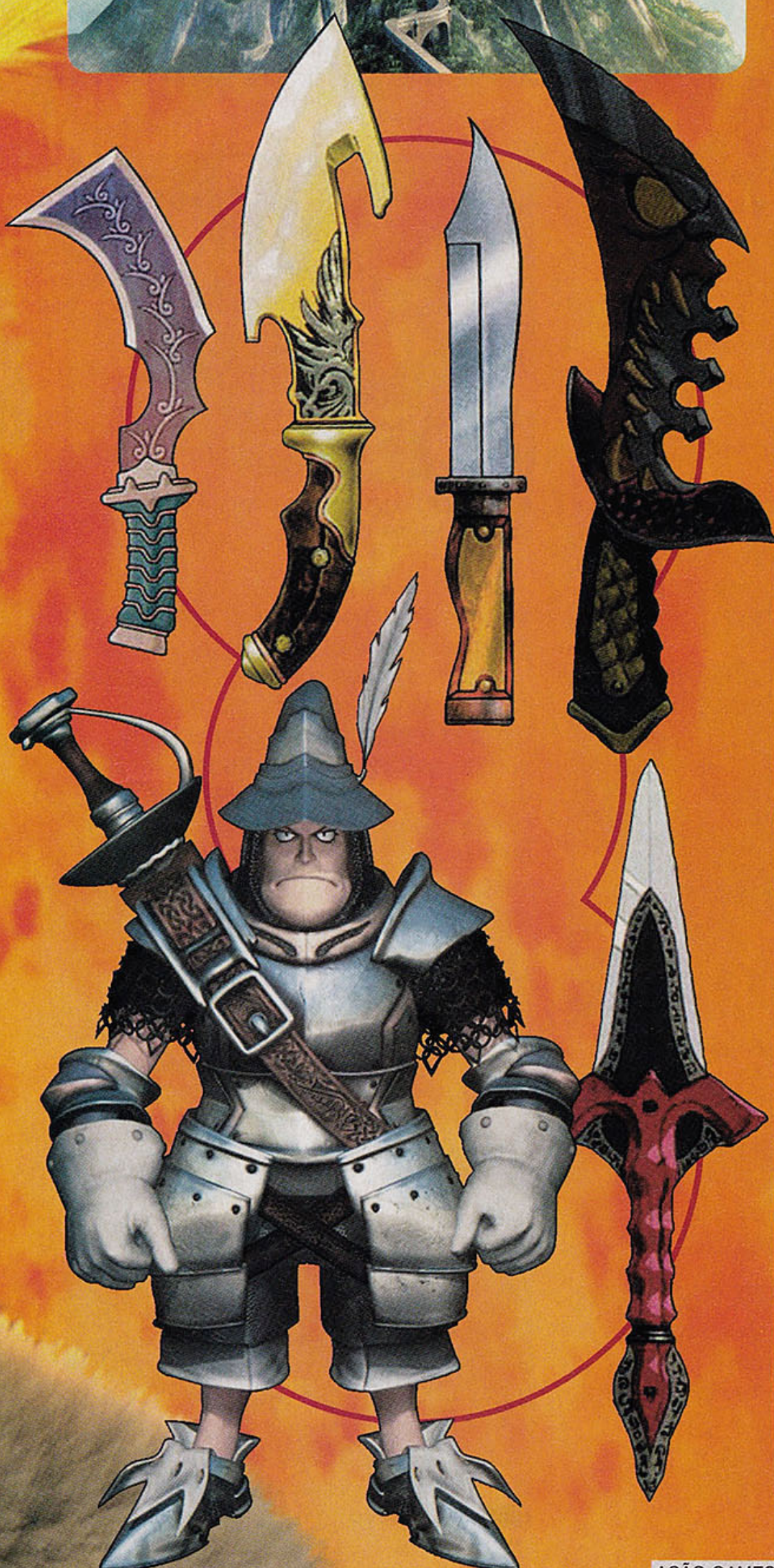
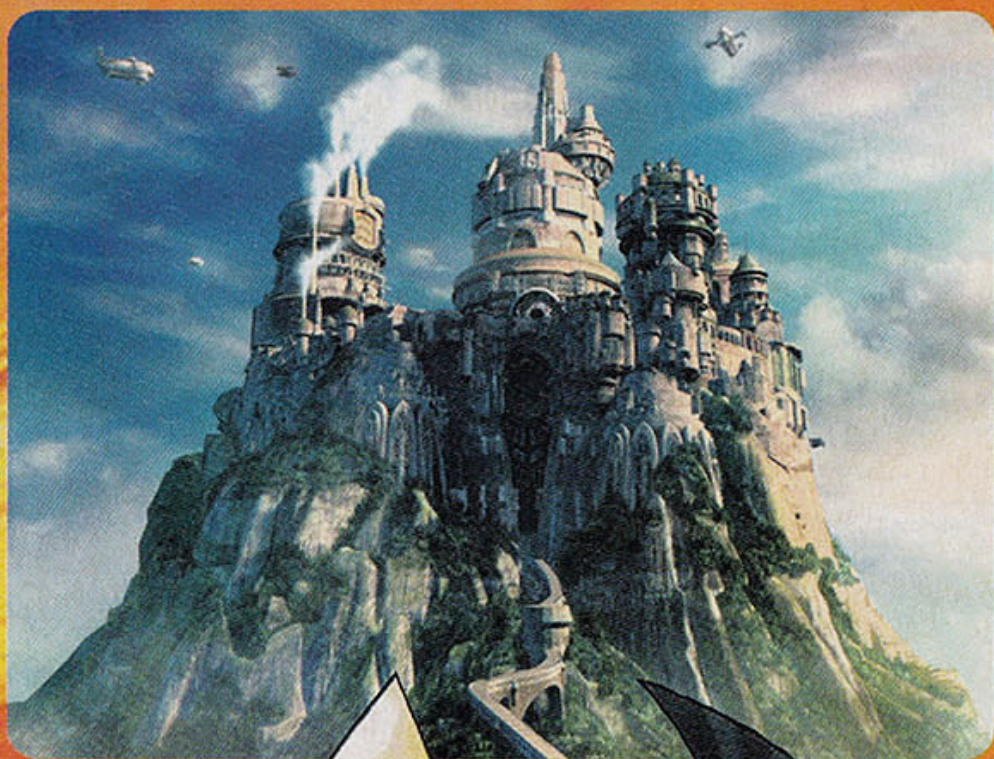
A fronteira final da fantasia

Despedindo-se, *Final Fantasy* mostra por que deixará saudades aos fãs dos 32 bits

Humberto Martinez

Zidane é um herói típico dos clássicos *Final Fantasy*. Apaixonado, astuto, malandro e, por que não, sortudo, o personagem vai meter-se em mil desventuras enquanto caminha ao lado de sua amada... e de companheiros bem divertidos (o mago negro Vivi é hilário).

Neste 9º capítulo, finalizando a saga nos 32 bits, *FF* dá um show nas animações e garante também mais consistência ao enredo. Como também os segredos da série são aclamados por legiões de fãs ao redor do mundo, *FF9* é abarrotado de macetes... e você vai encontrá-los aqui, nas águas da *Ação Games*.



Os melhores itens

Além de adquirir itens em batalhas e lojas, você poderá criar outros nas Synthesis Shop. Levando dois tipos de equipamentos predeterminados, você poderá misturá-los e criar outro especial. Confira:

Item	Ingrediente 1	Ingrediente 2	Custo
amethyst	ore	annoyntment	200
angel bless	mage masher	mage masher	9 mil
angel earrings	fairy earrings	barette	8 mil
anklet	gold shocker	peridot	4 mil
barette	needle fork	barbut	1 mil
battle boots	feather boots	wing edge	6 mil
black belt	twist headband	survival vest	4 mil
black robe	gaia gear	n-kai armlet	8 mil
butterfly sword	dagger	mage masher	300
cachusha	magus hat	rubber helm	1 mil
coral ring	lightning staff	rod	1 mil
cotton robe	wrist	steepled hat	1 mil
desert boots	leather hat	leather shirt	300
exploda	mage masher	mythril dagger	1 mil
extension	lamia's tiara	multina racket	3 mil
fairy earrings	magic armlet	soft	3 mil
feather boots	magician shoes	phoenix pinion	4 mil
garnet	ore	remedy	350
germinas boots	desert boots	fork	900
glass buckle	glass armlet	leather wrist	500
glutton's robe	mythril fork	cotton robe	6 mil
gold shocker	linen cuirass	soft	1 mil
madain's ring	bone wrist	stardust rod	3 mil
magician robe	mage staff	magician cloak	3 mil
magician shoes	germinas boots	bone wrist	1 mil
opal	ore	potion	100
pearl rouge	moonstone	elixir	5 mil
peridot	ore	soft	100
power belt	glass buckle	chain mail	2 mil
promist ring	chimera armlet	ruby	6 mil
rebirth ring	diamond	anklet	7 mil
reflect ring	anklet	madain's ring	7 mil
rune tooth	mythril dagger	mythril dagger	2 mil
sapphire	ore	antidote	200
sargatanas	gladius	zorlin shape	12 mil
silk robe	silk shirt	bandana	2 mil
the ogre	mage masher	mage masher	700
thief gloves	mythril armlet	sargatanas	50 mil
topaz	ore	eye drops	100
white robe	gaia gear	jade armelt	8 mil
yellow scarf	feather hat	steepled hat	400

O lendário synthesis

Existe um lojista de synthesis que é secreto. Para achá-lo, siga ao castelo final, em Pandemonium e, na área Memoria/Birth (confira o nome pelo inventário), vasculhe atrás da rocha e encontre o chefe secreto Hades. Derrote-o e examine o local para que o monstro crie equipamentos.

Equipamento	Ingrediente 1	Ingrediente 2	Custo
ether	echo screen	vaccine	500
lapis lazuli	ore	dead pepper	25 mil
phoenix pinion	phoenix down	gysahl greens	300
protect ring	dark matter	rebirth ring	40 mil
pumice	pumice piece	pumice piece	50 mil
pumice piece	hammer	pumice	25 mil
robe of lords	white robe	black robe	30 mil
save the queen	javelin	silver gloves	50 mil
tin armor	hammer	ore	50 mil

**1º CD****Alexandria Castle**

No controle de Vivi, vá à bilheteria e entregue seu ingresso. No beco, ajude o duende a roubar a escada e siga até o templo, subindo pelo telhado.



Controlando Zidane, acenda as velas sobre a mesa

No controle de Zidane, seja rápido para executar os comandos que seu amigo dita. Quanto mais rápido e preciso, maior é o prêmio.



Aperte os comandos ditados por seu companheiro

No castelo, siga a mulher de branco. Com Adelbert, sua missão é encontrar a princesa (no topo da torre). Após a animação acrobática de Zidane, corra à casa de máquinas e desafie Adelbert. Mesmo após vencê-lo, será preciso enfrentar várias batalhas para, só depois, curtir uma fantástica animação.



Garnet e Zidane escapam em uma animação nota 10

Evil Forest

Passe pela floresta, encarando o monstro que aprisionou Garnet. Ataque-o sem piedade e, quando ele sugar a energia da princesa, use poções restauradoras. Em seguida, empenhe-se noutra batalha, repetindo o procedimento com Vivi.



Garnet ficará presa. Cure-a e ataque a criatura

Fale com a galera para reagrupar a equipe. Volte à floresta para resgatar a princesa, fugindo das mudas que o perseguem e acessando o mapa do continente Mist.

Ice Cavern

Para acabar com o frio insuportável, você precisará lutar contra um mago poderoso e seu capanga. No combate, primeiro destrua o feiticeiro para, depois, eliminar o monstro.



Derrote o bruxo e o frio cessará, abrindo caminho

Village of Dali

Após descansar no hotel, fale com os habitantes locais e procure por Garnet. Juntando-se à garota, siga até o moinho, desça pelo alçapão e investigue os túneis.

Com Adelbert, fale com o velho dentro da casa e volte a Dali. Embarque no dirigível e lute com o mago, combinando as forças de Adelbert e Vivi para vencer.



Examine o alçapão e abra-o para chegar até Vivi

Lindbu Grand Castle

Use o bonde futurista, seguindo para theater district. Converse com as mulheres no final da rua e volte ao castelo.



Encontre Freya, velha conhecida de Zidane, no bar

Fale com Adelbert, papeie com o soldado próximo à fonte e, depois, quando for falar com outro guarda no banco, roube seu uniforme. Suba pelo elevador para encontrar Garnet. Usando o binóculo, localize os seis pontos no mapa e, passando o evento dos monstros, controle Zidane na competição (detone quantos monstros puder). Após a prova, fale com Cid e volte ao elevador (segunda opção) para chegar ao subsolo e pegar o bonde.

Qu's Marsh

Encontre Quina e entregue um sapo para ela. Assim a gorda entrará no seu grupo... Mas não seja preguiçoso e, na caçada ao anfíbio, pegue o maior deles.



Quina entrará na sua equipe quando ganhar um sapo

Gizamaluke's Grotto

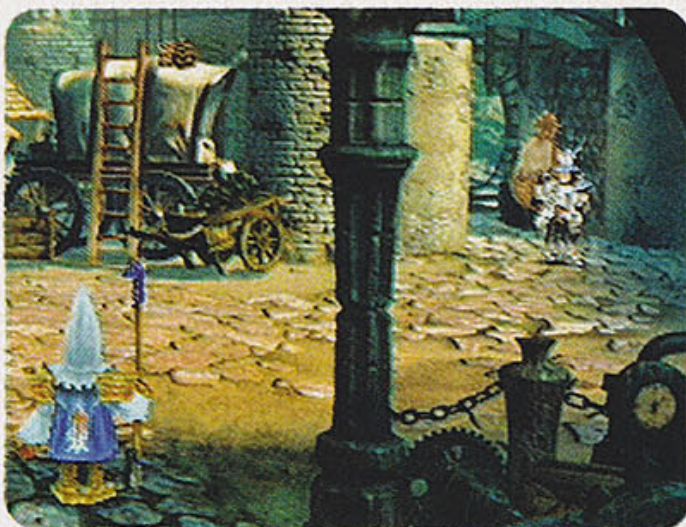
Fale com o guarda na entrada e pegue o sino, usando-o na porta. Depois, encontrando diversas portas com desenhos de sinos, acione os modelos de sinos correspondentes – e tenha cuidado para não abrir portas erradas. Logo mais, combata os feiticeiros, siga até o sino e use-o na porta no alto da escadaria. Salve o moogles, pegue outro instrumento, use-o na porta à direita, fale com o moogles e volte para pegar o sino, usando-o para abrir a porta à esquerda.



Aqui você terá de usar os sinos corretos para abrir as portas

South Gate

Usando Adelbert, fale com o pessoal que habita o vilarejo e pegue o cartão deixado pela sentinela. A seguir, caminhe até a estação de trem e embarque com Garnet.

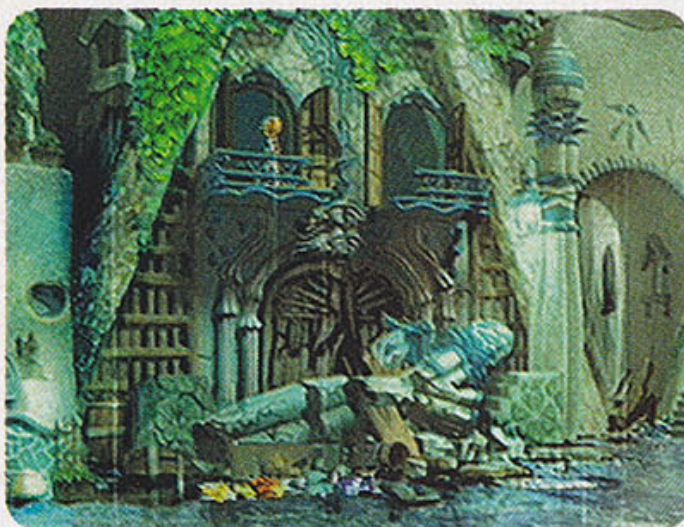


Lembre-se de apanhar o cartão deixado pelo vigia

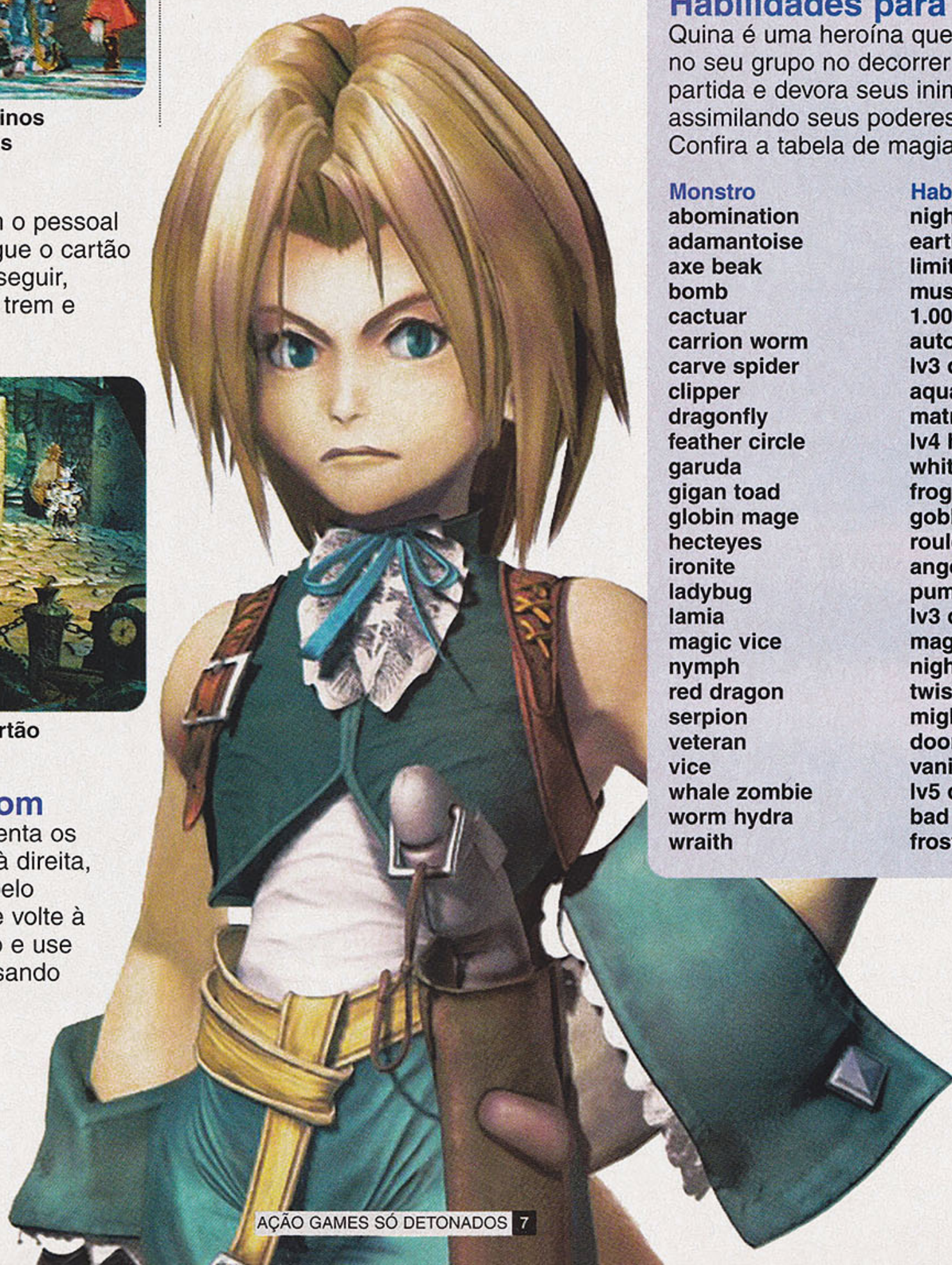
Bumerciam Kingdom

Suba a rua enquanto enfrenta os bruxos. Entre na mansão à direita, suba ao 2º andar, passe pelo corredor (que despenca) e volte à rua. Entre na casa ao lado e use o corredor que caiu, acessando novas áreas da casa.

Pule pela varanda, pegue o sino escondido atrás da cama, abra a porta do castelo e suba à fonte. Na sala do trono, desafie a guarda-costas real Beatrice – você perderá a luta, mas deverá resistir até que ela fique cansada e detone-o de vez (essa inimiga é #\$\$%@&).



Aqui você deve pular pela varanda, achando o sino



Fantasma jogadores

Para enfrentar os melhores jogadores de cartas do mundo, siga até o castelo final e encontre os pontos (!) secretos. Nestes locais, desafie os fantasmas jogadores (botão ■).

- 1) **Master phantom:** no cenário do pêndulo;
- 2) **Defense phantom:** no cenário da chuva, próximo à escadaria;
- 3) **Strong phantom:** entrando na nave, perto dos vasos;
- 4) **Rare phantom:** no cenário do relógio, na escadaria quebrada;
- 5) **Dark phantom:** entre as escadarias que levam ao chefe Lich.

Habilidades para Quina

Quina é uma heroína que ingressa no seu grupo no decorrer da partida e devora seus inimigos, assimilando seus poderes. Confira a tabela de magias azuis:

Monstro
abomination
adamantoise
axe beak
bomb
cactuar
carrion worm
carve spider
clipper
dragonfly
feather circle
garuda
gigan toad
globin mage
hecteyes
ironite
ladybug
lamia
magic vice
nymph
red dragon
serpion
veteran
vice
whale zombie
worm hydra
wraith

Habilidade
night
earth shake
limit glove
mustard bomb
1.000 needles
auto-life
lv3 def-less
aqua breath
matra magic
lv4 holy
white wind
frog drop
goblin punch
roulette
angel's snack
pumpkin head
lv3 def-less
magic hammer
night
twister
mighty guard
doom
vanish
lv5 death
bad breath
frost



2º CD

Alexandria

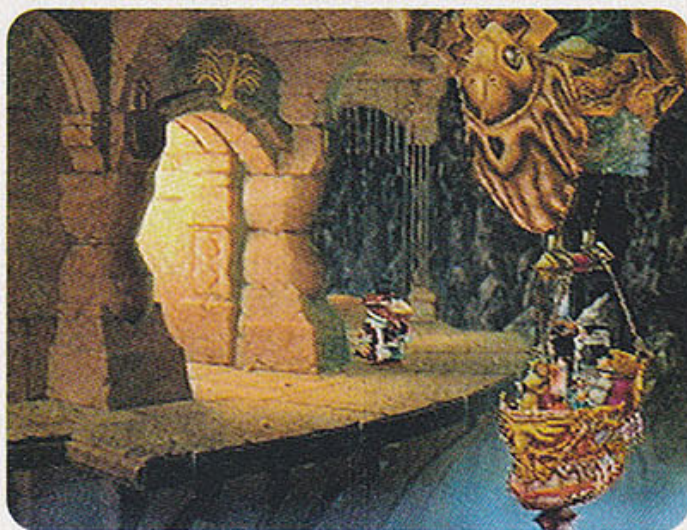
Usando Garnet, fale com os amigos de Zidane, embarcando novamente. Na parada, saia para enfrentar o supermago (agora avacalhado) e siga à esquerda.

Dark City Treno

Encontre Garnet na cidade, parta em busca de Marcus e siga para Baku. Suba a torre da cidade, fale com Tot e prossiga pelo alçapão.

Gargan Roo

Siga à esquerda, acione a alavanca, volte e prossiga a caminhada pela direita. Agora, puxe a corrente e volte para acionar o botão, chamando o formiga-móvel.



Formiga-móvel? Mas que carona mais estranha é esta?

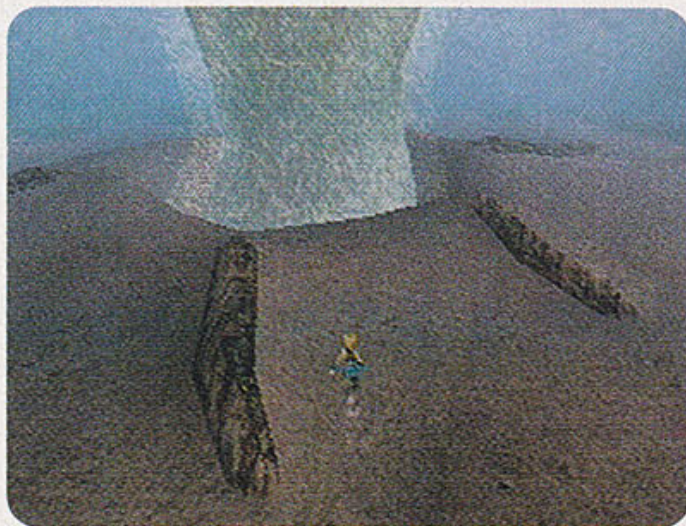
No desafio contra o monstro, use os feitiços que aumentam as forças dos ataques e velocidades dos personagens. Seja impiedoso com os adversários.



Aumente a velocidade dos heróis quando for lutar

Cleyra's Trunk

No mapa geral, siga com a equipe de Zidane até a base do furacão para tentar interromper o fluxo estrondoso do vento e conseguir acessar a enorme árvore.



Não tenha medo e leve sua equipe direto ao furacão

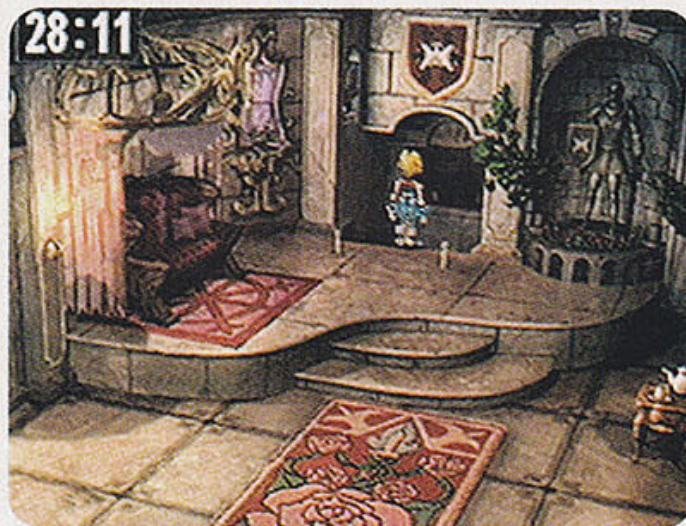
Gire a válvula para abrir a porta. Suba até o caminho sem saída, examine o buraco e encha a caverna com areia (segunda opção). Volte pelas trepadeiras, seguindo pelo novo caminho. Cuidado com as aves e, caso caia na areia movediça, mexa-se rapidamente (botão j) para sair. Suba até o vilarejo, fale com os nativos, participe dos ATEs (Active Time Event) e, cessando a música, volte à entrada para enfrentar o monstro que ataca o amigo de Vivi. Mantenha sua turma curada e abastecida de itens, atacando sempre que possível. Após o combate, a tempestade que envolvia a árvore sumirá.



Concentre-se nos ataques e renove-se quando preciso

Volte à caverna, enfrentando as guerreiras até chegar à ponte. No vilarejo, proteja as pessoas e destrua os magos. Enfrente Beatrice outra vez, resistindo até que ela se canse. Agora, fuja usando o teletransporte dos magos. Siga Beatrice, corra atrás de Vivi para teletransportar-se e, comandando Adelbert, balance a cela para libertar-se e subir as escadas até Zidane.

Você tem 30 min para encontrar Garnet. Vá ao quarto dela, examine o candelabro, ande pela passagem na lareira, siga calabouço abaixo e enfrente os palhaços, focalizando um inimigo por vez.



Examine o candelabro, abrindo a passagem secreta

Suba carregando Garnet e enfrente Beatrice, resistindo ao poder da capanga para que ela se torne sua aliada. Desça pelo calabouço, siga até o formiga-móvel, encarando outro chefe. Para derrotá-lo é só não atacar o monstro com o rabo enrolado (pois ele desfere um contra-ataque violento). Assim, só ataque quando ele esticar o rabo.



Não ataque a serpente com o rabo enrolado. Tsss!

Pinnacle Rocks

Fale com o velho e encontre-o cinco vezes. Na quinta vez, siga-o pela trilha (segunda opção) até Lindbulm. Continuando, vá à praça da fonte para encontrar o primeiro-ministro.



Encontre o velho para conseguir abrir o caminho

Fossil Roo

Saindo do reino, vá a Qu's Marsh, convoque Quina para o grupo, siga para a cabana e depois pelo caminho à direita – Quina e Zidane vão se perder da mata, mas encontrarão a entrada de Fossil Roo.



A trilha de Fossil Roo está na mata de Qu's Marsh

Fuja do robô guardião e desvie-se dos pêndulos, pulando no buraco para escapar. Agora é preciso enfrentar a garota Roni. Mantenha-se curado com Garnet e detone com os ataques mais fortes de Zidane.

Pegue uma flor e use-a na entrada do túnel para chamar seu formiga-móvel. Suba as escadas e pegue outro transporte. Continue a subida e mexa na válvula para mudar a rota do transporte de volta. Você deverá seguir alternando as rotas traçadas pelas formigas, chegando ao continente Other.

Conde Petie

Suba ao local parecido com uma ponte, entrando no vilarejo. Encontre Vivi e persiga os dois malucos. Saia da vila, seguindo pela floresta ao lado para achar o acampamento dos magos negros.

Black Mage Village

No labirinto mágico, é preciso seguir a coruja para não se perder. No final, encontrando o bruxo, siga-o até a vila.



A coruja é esperta. Trate de segui-la no trajeto

Siga Vivi pela vila e durma no hotel. Após o bate-papo, reintegre o grupo e volte a Conde Petie. Fale com o povo (principalmente o velho próximo aos quartos). Vá aos guardas que bloqueiam a passagem perto da loja e corra atrás da garota fugitiva.

Mountain Path

Salve a garota (Eiko) em apuros, chamando-a para seu grupo. Escale os troncos com a garota até enxergar a árvore sagrada. Agora, desafie o gigante usando as invocações de Eiko e as magias de Vivi.

Madain Sari Lost Summoners

Puxe um papo-furado com os moogles, localize Garnet na entrada da vila e volte a tagarelar com o pessoal. Quando Quina invadir a cozinha de Eiko, corra ao local e almoce com a galera. Pegue a panela na cozinha e leve a Eiko, falando com moogles para dormir e sair do lugar.

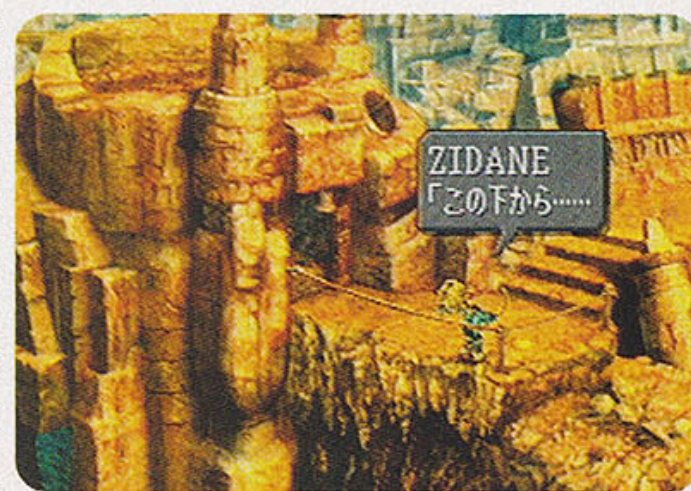


Papeie com os moogles para continuar este evento

Lifa, The Ancient Tree of Life

Retorne pelo mountain path e siga até a árvore imensa, escalando-a até o elevador que o leva ao interior da planta. Descendo bastante, encontre o centro da árvore, examine tudo e fale com todos para enfrentar o chefe local. Vencendo o mestre sacana, volte a Madai Sari. Agora, desça a escadaria repleta de moogles, encontre Eiko para salvá-la e, na luta contra Amarant, mantenha-se curado quando ele estiver distante e ataque-o quando aproximar-se. Depois, volte ao quarto de Eiko e... ufa!

Saia da casa e examine a (!) na corda para encontrar Garnet e passear de barco. Terminada a breve conversa, volte a Lifa, The Ancient Tree of Life.



Repare na (!) na corda para encontrar a tal Garnet

Prossiga até encontrar a guerreira Kujah. Fuja pelo tronco até cair fora da árvore – no final rola uma animação devastadora, envolvendo a invocação Bahamut.

Invocações

Clássicas na série *FF*, as invocações são a salvação contra os chefes. Essas fortíssimas magias são obtidas por meio de itens especiais enquanto se cumprem determinadas missões com os heróis de seu grupo. Veja:

- **Arc (Garnet):** faça a pumice, no synthesis shop, em Memoria/Birth.
- **Atomos (Garnet):** pegue a amethyst com o Dr. Tot, em Treno (após o seqüestro de Garnet).
- **Bahamut (Garnet):** pegue a garnet com Beatrice, em Alexandria, no cais.
- **Carbuncle (Eiko):** compre ou faça o ruby, no synthesis shop.
- **Fenrir (Eiko):** equipe a sapphire, da própria Eiko.
- **Ifrit (Garnet):** pegue o topaz com o Dr. Tot, em Treno (após o seqüestro de Garnet).
- **Leviathan (Garnet):** pegue a aquamarine na estátua de Leviathan, em Mountain Path.
- **Madden (Eiko):** pegue a ribbon após vencer Zhorn e Thorn, os bobos da corte.
- **Odin (Garnet):** compre a dark matter, em Treno, no leilão.
- **Phoenix (Eiko):** compre ou ganhe a phoenix pinion.
- **Ramuh (Garnet):** pegue o peridot com Ramuh, em Pinnacle Rocks.
- **Shiva (Garnet):** pegue a opal com o Dr. Tot, em Treno (após o seqüestro de Garnet).





3º CD

Siga os amigos de Zidane até o beco e desça pelas escadarias ao lado. Agora, usando Eiko, pegue a correspondência e procure pelo amigo gorducho de Zidane no castelo. Depois, usando Vivi e Zidane, siga até o porto da cidade e embarque.

Na cidade, procure por itens e fale com os habitantes. Na casa de jogo de cartas, vença inúmeras vezes e acione o ATE – o rei Cid ira desafiá-lo após algumas vitórias. Volte a Alexandria após o ataque de Bahamut. Adelbert e Beatrice devem vencer os monstros que aterrorizam a cidade.



Vença nas cartas até Cid surgir para desafiá-lo

Usando Garnet, siga pelas passagens onde a princesa não sente mal-estar, suba pela torre à esquerda – e uma nova torre surgirá. Agora, suba e prepare-se para outra invocação de Bahamut. Suba até a torre para salvar Garnet e, com o clima ameno, vá ao topo do castelo e fale com Garnet. Na sala abaixo do trono, fale com seu grupo. Feito isso, papeie com Cid, vá à cidade e pegue três itens especiais para Cid. Confira:

- 1) Na reforma, com a mulher (business district);
- 2) Na reforma, com os amigos de Zidane (theater district);
- 3) Na casa do pintor, examine o balde e depois a escada (theater district).



Fale com o pintor e pegue o item perto da escada

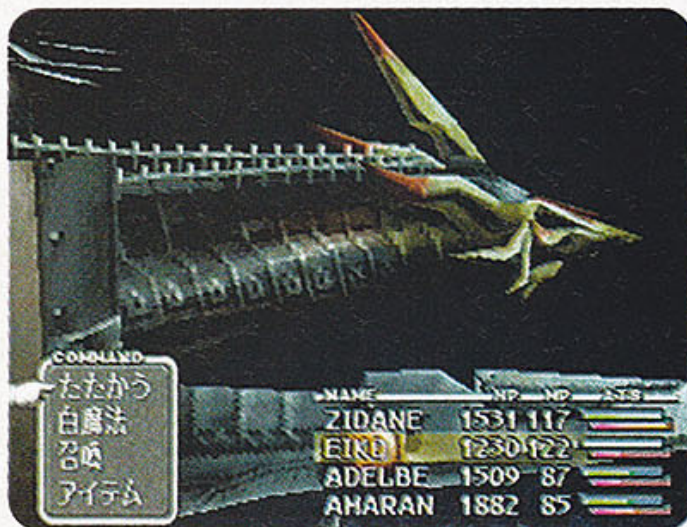
Entregue os itens a Cid, desça ao último nível do castelo e pegue seu barco. Siga para Black Mage Village, procure por Vivi perto do espantalho e depois na casa à direita. No continente Other, dirija-se aos redemoinhos no deserto, descendo por um deles e chegando ao esconderijo de Kujah. Agora, pelas ruínas, pegue carona na nave da guerreira.



Escolha o vórtice errado e enfrente uma criatura

The Forgotten Continent

Pousando no continente esquecido, entre nas ruínas do castelo nas colinas, suba pela escada ao lado e examine a bola, deixando-a cor-de-rosa. Encontre as quatro fontes de luz e examine-as para libertar os fantasmas. Suba a ponte e examine a bola brilhante, visualizando os hologramas. Retornando, abra a porta azul, fale com as estátuas, volte a encontrar moogles e outro holograma. Vá à direita, desça pelo elevador no fosso e desafie o chefe local. Contra o canastrão, preparado (recomenda-se mais de 2 mil HP), mantenha sempre um herói recuperando o grupo (gastando itens de cura, não magias) e use os golpes especiais de Zidane contra o paspalho – pegando o item especial no altar.



Use escudos mágicos e itens de cura contra ele

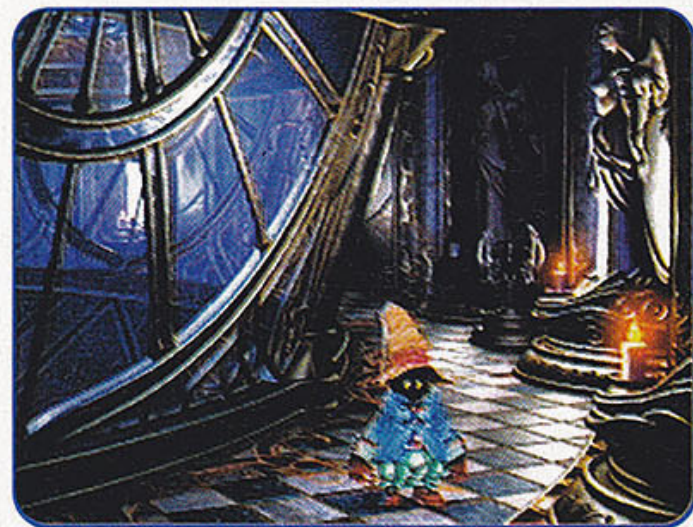
Controlando Cid, você desafiará o tempo. Na gaiola do monstro, pegue a chave – acione a caminhada lenta (botão j) sempre que o sacana estiver de costas e tome cuidado para não ser visto. Na balança, examine as peças (segunda opção), separe as corretas (terceira opção) e coloque-as na balança (última opção). Agora, acionada a nova tabela, suba a balança (última opção) e liberte seus amigos.



Com o monstro de costas, caminhe até a chave

Desert Empress

Acenda o candelabro na estátua à esquerda, pegue o item à direita, siga em frente e vire à esquerda. Acenda os castiçais para abrir a porta e mover as estátuas – seu objetivo é acender todos os oito. Acenda a vela em frente, pegue o item, entre pela porta que leva à escadaria e suba, acendendo outra vela e continuando. Mais à frente, o candelabro libera a passagem à outra vela. Volte e acenda o tridente da estátua, seguindo pela passagem e encontrando dois castiçais.



Olho vivo, amigo! Acenda a vela oculta pelo vidro

Volte às prateleiras, acenda o candelabro no térreo e, encontrando duas gárgulas, acenda as velas e acione a sombra, posicionando-a atrás da sombra do anjo. Feito isso, suba as escadas de luz, siga até o castiçal principal, encare um chefe bocó e, por fim, acenda o último candelabro e examine a plataforma brilhante.



As sombras sagradas podem acionar a escada de luz

Voltando ao grupo de Zidane, pegue o teletransporte e retorne ao covil de Kujah. Fale com a safada, volte à nave, siga até a plataforma e acione a alavanca, descendo as escadas até os rochedos.

Estogaza

Fale com o guardião no templo e siga a jornada até a tal entrada do vulcão.

Gulg Volcano

Examine o poço, movimente a manivela, desça pela corda e encare o dragão. Gire a manivela do poço, descendo o balde para seguir junto. Derrote os dragões, siga e veja Eiko detonar os palhaços. Quando os salafriários se transformarem, é preciso desafiá-los. Use ataques em conjunto de Adelbert e Vivi e, no papo com Kujah, Cid voltará à forma humana e sua equipe ganhará uma força descomunal. Yesss!

Ipsen's Heritage

Voe para o continente Sealed e, usando a nave, pouse próximo ao castelo dentro do enorme buraco. No castelo, desça pelo mastro, siga pelas escadas e portas até o elevador que leva à sala de Amarant. Após o papo, pegue os medalhões no mapa, saia do castelo, fale com seu grupo e entre novamente – agora sozinho. Desça pelo mastro, encontrando Amarant logo abaixo, e saia do castelo.



Caminhos com escadas e portas o levam à Amarant

Sua missão é pilotar a nave, encontrando quatro fenômenos naturais do planeta e pousando neles na ordem:

- 1) O redemoinho, no oceano, no continente Forgotten;
- 2) O vulcão ativo de Gulg Volcano, no continente Sealed;
- 3) O turbilhão de vento, na falha geológica ao sul, no continente Forgotten;
- 4) O terremoto, no triângulo de rochas, no continente Other.

Cada dupla de parceiras enfrentará um guardião dos elementos, mas você só controlará a dupla de Zidane. Antes das batalhas, muna-se de equipamentos e itens – tendo ainda bastante experiência.

Terra

Prossiga até as ilhas à direita e, no continente Sealed, procure pela ilha que irradia energia e pouse no local para explorá-lo.



A ilha cheia de energia está no continente Sealed

Mantenha-se na cola da garota enquanto estiver na trilha, subindo e descendo pelas teias a fim de encontrar itens e a entrada para Brandal.



Não bobeie e siga a garota, mantendo-se no caminho

Brandal

Descanse no hotel e fale com a galera. Na sala de cristal, desça as escadarias (quase ocultas) e converse com todos.

No controle de Eiko, encontre seus amigos, siga pelo portal na entrada da cidade e pule pelas plataformas com Zidane, seguindo Garland.

Pandemonium

Ajude seus amigos a vencer os monstros, volte e chame seus comparsas, seguindo em frente. Acione o botão na parede, siga pelo trajeto entre as luzes (não passe pelas luzes acesas) e a ponte ficará acessível em segundos.



Espere que a luz se apague e corra para prosseguir

Em seguida, chegando ao dispositivo que controla as plataformas na sala seguinte, mova a pequena maquete à direita e suba pela plataforma, encontrando um baú com dinheiro. Volte ao dispositivo, fale com o grupo reserva, usando a ATE para alterar as equipes. Feito isso, com o grupo principal, suba as plataformas e, com o reserva, mude o dispositivo conforme a necessidade.

Em frente, use o teletransporte e encontre moogles, restaurando as energias. Agora, confronte-se com o dragão de estimação de Kujah e prepare-se para enfrentar Garland. Contra o segundo grandalhão (Garland), mantenha a magia restaurada, usando itens equivalentes, e ataque sempre. Depois, para devastar a pobre da Kujah, use invocações e magias fortes. Logo mais ela assumirá outra forma poderosa e destruirá sua equipe (nem adianta chorar).



Abasteça-se com itens e energia ao enfrentar Kujah



Espíritos das florestas

Esses espíritos aparecem nas batalhas de determinados locais e pedem itens especiais. Alimentando-os corretamente, você ganha brindes e enfrenta Ozma.

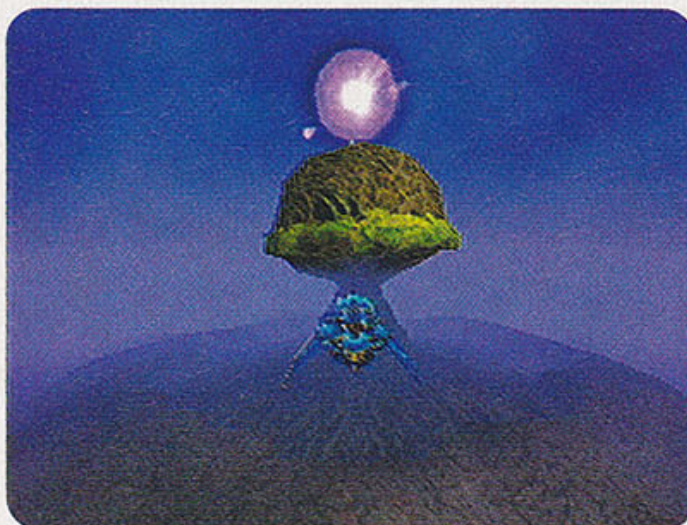


- 1) **Mu (ore):** na planície, próximo a Dali.
- 2) **Ghost (ore):** no território escuro, próximo a Treno.
- 3) **Ladybug (ore x2):** na floresta, ao redor de Black Mage Village.
- 4) **Yeti (ore x2):** na floresta, à direita de Madain Sari.
- 5) **Nymph (ore x3):** na floresta, próximo a Lifa Tree.
- 6) **Jabberwock (emerald):** na mata circular, próximo a Oeilvert.
- 7) **Feather Circle (moonstone):** nas pegadas de chocobo, em Other.
- 8) **Garuda (lapis lazuli):** na floresta, saindo à esquerda de Gizmaluke's Grotto.
- 9) **Yan (diamond):** na ilha, abaixo de Lifa Tree.

4º CD

Temple of Fiends

Sua próxima parada é Lifa, The Ancient Tree of Life. Voe até o topo da árvore imensa, entrando no portal que leva a Temple of Fiends. Após a animação, desafie o superdragão – que arranca energia dos personagens. Lembre-se de manter Eiko ou Garnet na equipe, tendo um herói curando os comparsas.



Sobrevoe a árvore sagrada para entrar pelo portal

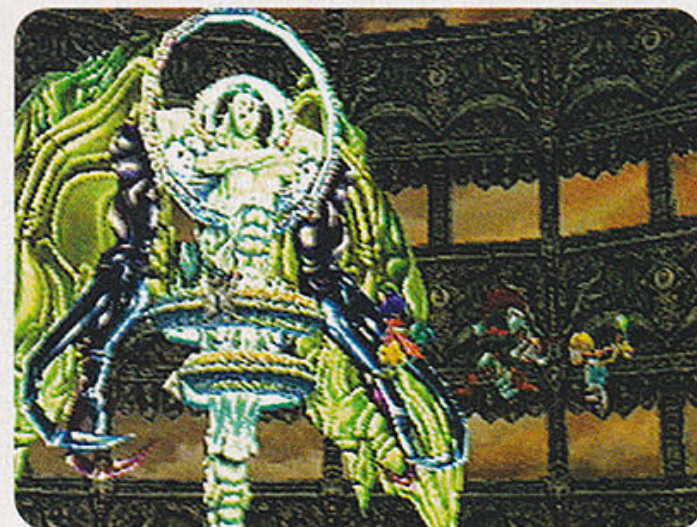
Nos arredores do castelo de Kujah, vários chefes atrapalharão a caminhada. Enfrente-os com todas as suas forças, usando invocações, magias e, principalmente, ataques especiais de Zidane. No topo do castelo, escolha a porta do meio, encontrando Kujah e... putz! O sacana colocará o monstro Lich frente a frente com o grupo. A criatura usa ataques que matam instantaneamente e magias que causam péssimos status. Para vencê-la, use a invocação Phoenix, ressuscitando seus heróis com bastante energia e status curados.



Mantenha a Phoenix contra os ataques do poderoso Lich

Perdido no espaço, corra em direção à luz para chegar ao esconderijo da vilã. Detone o monstro enviado por Kujah, tendo cuidado com os ataques que atingem todos os personagens.

Vencendo o capanga, retorne e recupere as energias. Finalmente, a primeira forma de Kujah não apresentará grandes dificuldades e você a derrotará com certa facilidade. No entanto, prepare-se para o último confronto com um ser enorme e poderoso, chamado Eternal Darkness, que usa a força da jóia sagrada. Para vencer a criatura bestial, use de todos os artifícios, mandando ver nas invocações, magias e ataques especiais de Zidane e Adelbert.



Eternal Darkness é seu último desafio. Estoure-o

Chefe final

Enfrentando o impiedoso Eternal Darkness, use Garnet ou Eiko para manter sua equipe curada (energia e status perfeitos). Também apóie-se com maior velocidade e proteja-se usando escudos mágicos. Lembre-se de usar a habilidade especial de Amarant, arremessando seus acessórios e armas para gastar bastante energia do mestre safado. Sua maior preocupação é com uma magia que reúne diversos planetas, causando uma explosão que pode ocasionar todos os tipos de status negativos aos heróis – mantenha uma reserva de itens e magias de cura.



O golpe mais poderoso de Kujah deixa os integrantes da equipe de heróis com status negativos. Cure toda sua galera o mais rápido que puder, evitando problemas

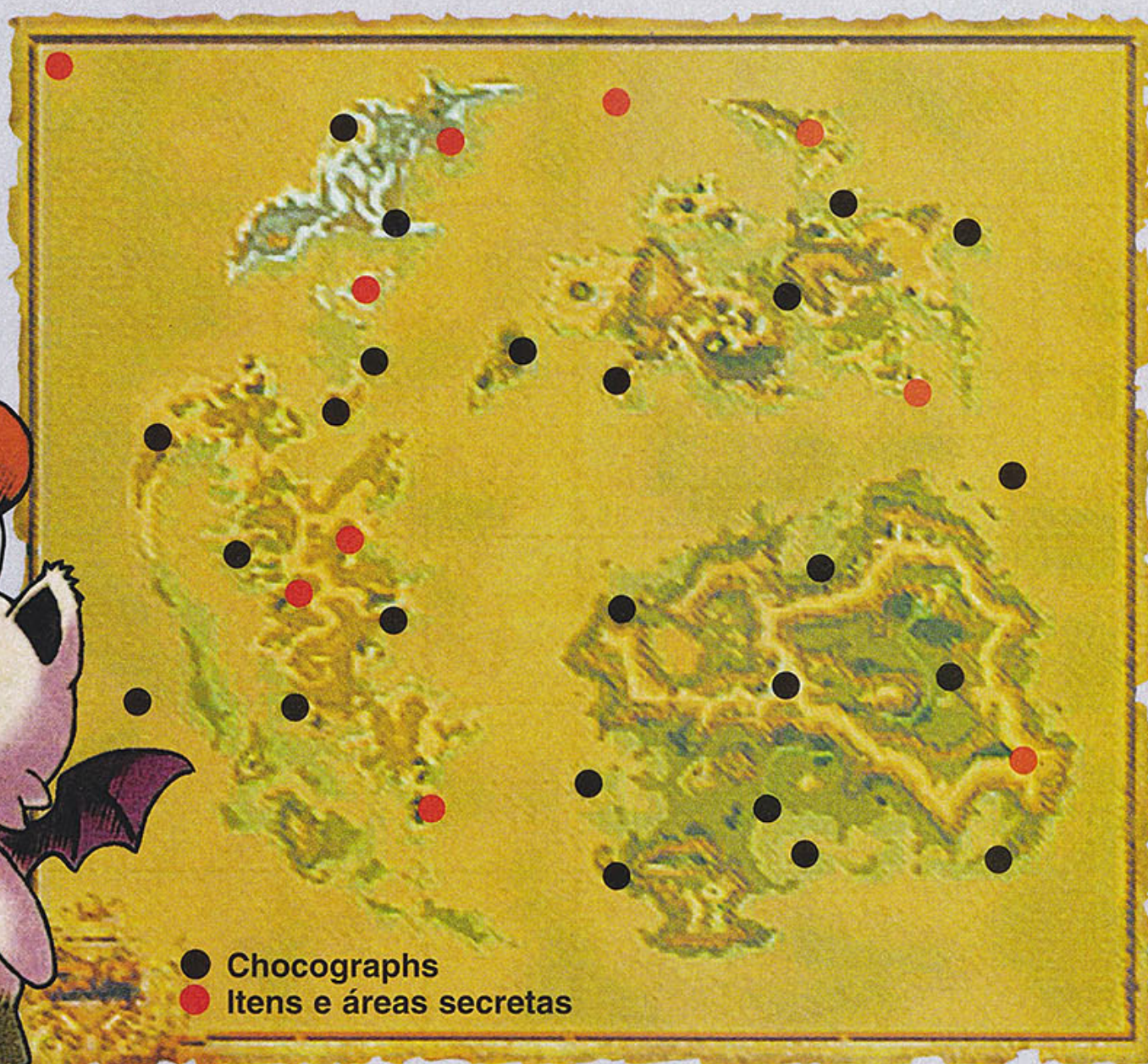


Chocobo

Além de servir de montaria, os famosos pássaros chocobo podem tornar sua aventura mais desafiante. Primeiro encontre uma chocobo forest e compre o item gysahl green. Após usá-lo na mata para capturar uma ave, leve-o à chocobo forest. Daí é só participar do minijogo *Hot & Cold Game*, no qual você precisa cavar buracos à procura de itens. Confira o significado dos grunhidos da ave:

- **Kweh:** nada.
- **Kweh!?:** está longe.
- **Kwehhh!?:** está perto.
- **K-KWEHHH!!!:** achou algo.

Pois é, acontece que o grande desafio é partir em busca dos chocographs (itens com habilidades especiais de chocobo). São 24 no total e estão escondidos por todo o planeta – mas é claro que revelaremos todos eles.

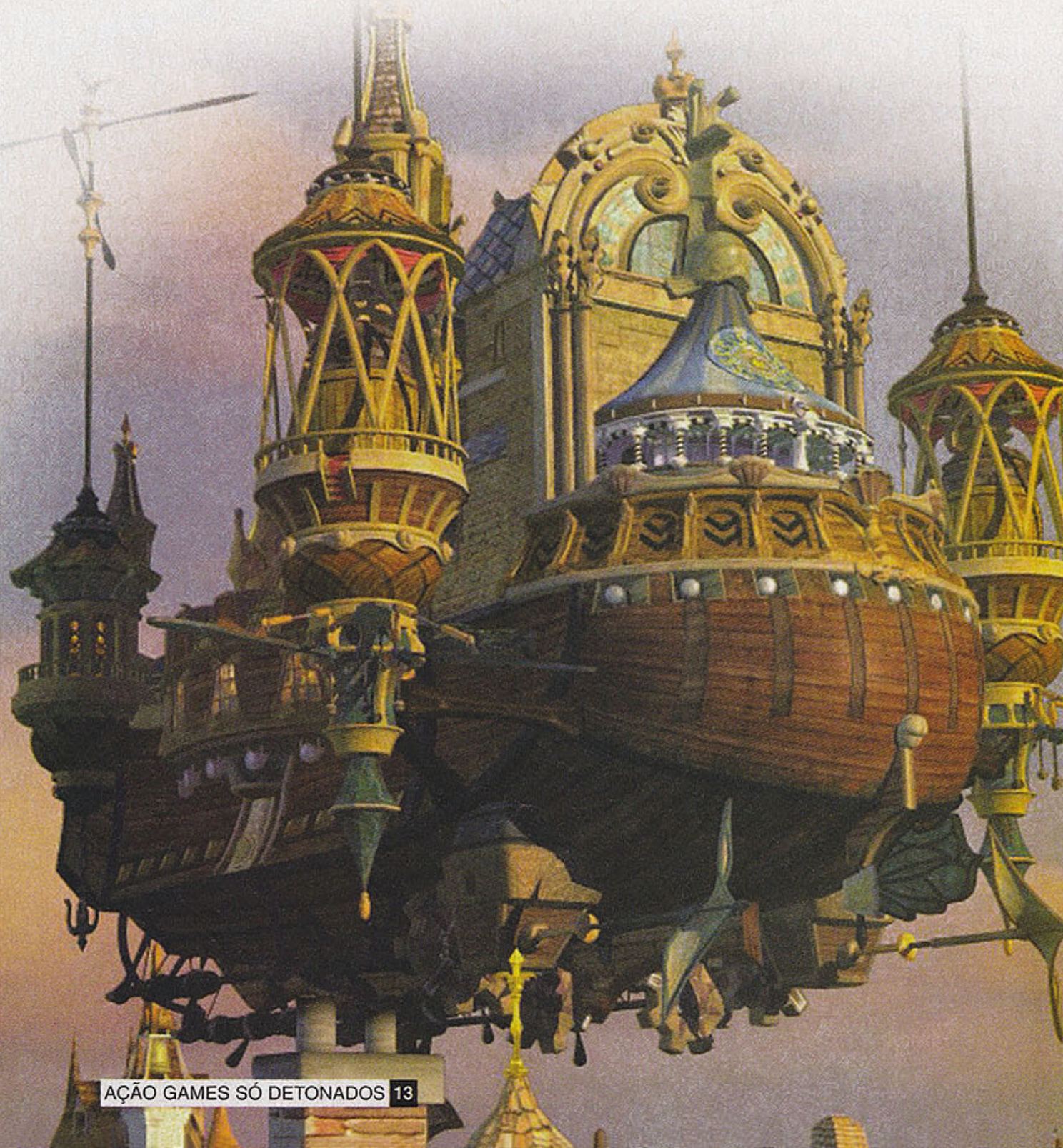


- Chocographs
- Itens e áreas secretas

Coleção do zodíaco

Confira os locais onde adquirir todos os emblemas do zodíaco para sua coleção:

- **Aquarius:** no baú no saguão de entrada, em Ipsen's Castle.
- **Aries:** no 1º andar no moinho, em Dali Village.
- **Cancer:** na cratera, em Bumercia.
- **Capricorn:** na água na entrada, em Daguerreo.
- **Gemini:** jogue 130 gil na fonte, em Treno Gate.
- **Leo:** na sala de Netuno, em Alexandria Castle.
- **Libra:** próximo à fonte, em Madain Sari.
- **Pisces:** no baú no centro da nave Invencible.
- **Sagittarius:** durante a reforma, no chão, na área das lojas de Linblum.
- **Scorpio:** no chão da casa, em Quan's.
- **Taurus:** no chão próximo à loja de itens, em Treno.
- **Virgo:** no hotel, em Black Mage Village.
- **Ophiuchus:** entregue os doze símbolos do zodíaco a Steela, em Treno. Depois, pegue o emblema Ophiuchus em Quan's.





O mundo te

Superando no gênero, Link retorna num enredo envolvente e terá apenas três dias para salvar o planeta da desgraça

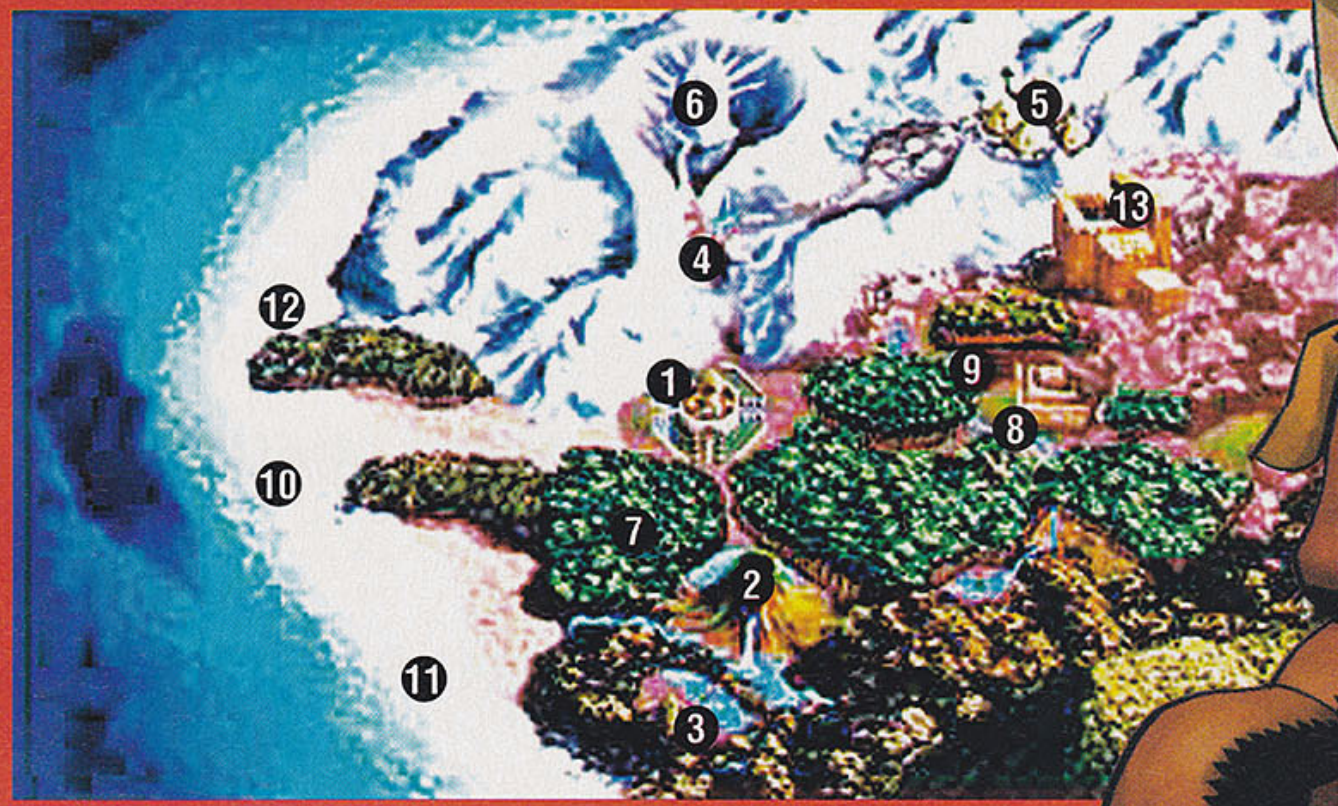
Humberto Martinez

Teletransportado a uma dimensão paralela, o pequeno Link precisa livrar o mundo de Termina da catástrofe certa. A lua da órbita local está em rota de colisão com o planeta, e restam apenas três dias para que o apocalipse se consume. Claro, o herói elfo tem seus próprios méritos e ainda conta com sua fiel égua, Epona, bem como com a lendária ocarina – uma flauta que permite ao garoto viajar pelo tempo. E nem pense que chegar ao final será simples, pois a jornada exige grandes esforços e, aumentando a exploração da caminhada, guarda inúmeros segredos... são 24 máscaras, 52 corações despedaçados (mais quatro completos), além de diversos enigmas e itens muito especiais. Enfim, meu caro, só mesmo com um guia (como o nosso) você poderá trilhar seu rumo com segurança pelos arredores do mundo de Termina, cumprindo mais uma vez as tarefas impostas por seu destino heróico.



“Que Zorro, que nada! Herói mascarado de verdade é o elfo Link”

- | | | |
|---------------------|--------------------|-------------------|
| 1) Clock Town | 6) Snowhead | 11) Zora Hall |
| 2) Woodfall | 7) Romani Farm | 12) Gerudo Lagoon |
| 3) Deku Palace | 8) Ikana Canyon | 13) Stone Tower |
| 4) Mountain Village | 9) Ikana Graveyard | |
| 5) Goron Village | 10) Great Bay | |



m 72 horas

Clock Town

- Além de ter a ocarina e a égua Epona roubadas, Link é transformado num deku scrub (criatura planta) por Skullkid. Use as plantas lançadoras para cruzar o abismo até a cidade.

- Siga para north Clock Town e encontre a fonte das fadas. Pegue a fada próxima à loja em forma de baú (durante a noite), ou no Laundry Pool, após um pequeno beco no centro (durante o dia) – levando a fada até as amigas e recebendo a habilidade deku shoot bubble.

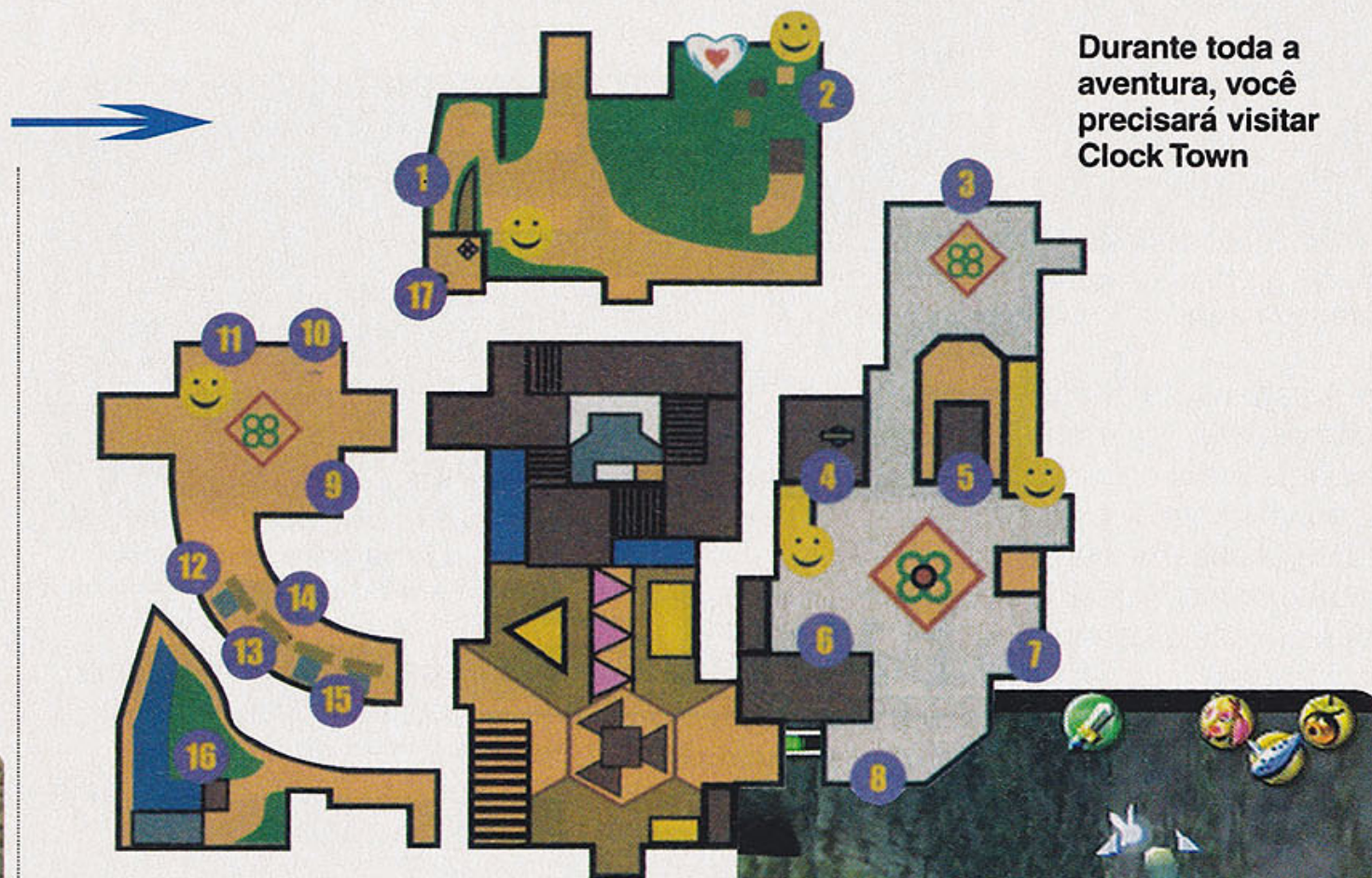


Pegue a fada no Laundry Pool e memorize o local para poder visitá-lo outras vezes

- Use a bolha para destruir o balão, fale com o garoto e brinque de esconde-esconde com os amigos dele. Veja onde eles estão: (1) atrás da árvore; (2) atrás do escorregador; (3) próximo aos dançarinos; (4) no lado direito da cidade, perto dos telhados; (5) na varanda do 2º andar do hotel. Feito isso, você ganha a senha. Use-a com o garoto que bloqueia o beco.



Encontre os cinco garotos e anote a senha mostrada por eles



Durante toda a aventura, você precisará visitar Clock Town



Entregue o moon's tear ao deku scrub e use a planta para seguir em frente

- Estoure o balão e, no observatório, aproxime a visão do telescópio (botão B) e localize Skullkid sobre a torre da cidade. Saia pela porta lateral e pegue o moon's tear no chão. Volte à cidade, fale com o deku scrub ao lado da planta lançadora e entregue a jóia. Use a planta para voar até a torre. Nas últimas seis horas do 3º dia, suba para confrontar Skullkid – acerte-o com bolhas e pegue a ocarina, tocando a **Song of Time**.

- No 1º dia, fale com Happy Mask Man e aprenda a **Song of Healing**, voltando à forma normal e recebendo a **Deku Mask**.

- Às 10h AM, vá à casa do prefeito e fale com o casal, recebendo a **Kafel's Mask**. Leve a fada até as amigas e receba a **Great Fairy Mask**. À noite, vá ao lago, fale com o músico e ganhe a **Bremem Mask**.



Impeça um assalto na parte norte da cidade para ganhar a Blast Mask

- Presencie um assalto às 0h AM do 1º dia em North Clock Town. Detone o ladrão, pegue a **Blast Mask** com a senhora e repita o esconde-esconde com os garotos, recebendo o notebook para anotar pistas de enigmas.



Tire o escorpião do bolso e deposite sua grana com esta mulher feia

- A mulher na tenda no lado direito da cidade é banqueira. Escolha a primeira opção para depositar seu dinheiro, ou a segunda, para retirar o dinheiro depositado. Acumule 200 ruppes na conta para receber a adult wallet. Saia pelo sul da cidade e vá para o pântano.



Woodfall



Salve a bruxa no labirinto para ir de jangada a Deku Scrub Village

• A cabana na entrada tem competições de arco-e-flecha. Siga adiante até a cabana de turismo e, pelo lago, encontre a bruxa com poções na terceira cabana. Na caverna ao lado, siga o macaco para encontrar outra bruxa, volte à cabana, pegue o **bottle** e entregue-a à bruxa no labirinto. Na cabana de turismo, fale com a bruxa para ganhar a pictograph box e passear de jangada.

Deku Palace



Use a forma de deku para puxar um papo tranqüilamente com o rei deku

• Na forma de deku scrub, fale com o rei deku. Veja o macaco atrás das grades (botão Z). Siga escondido pelo labirinto dos jardins e pelo buraco para encontrar um vendedor – compre magic beans e encha o bottle com água.



Neste local, pode-se plantar o magic bean. Depois regue-o com água

• Saia do forte, siga pela trilha no lago e plante seu magic bean no buraco, regando a planta e subindo nela. Use as plantas lançadoras e atire bolhas para destruir os dekus até o 2º andar do labirinto. No final, entre pelo buraco e aprenda a **Sonata of Awakening** com o macaco.



De frente para o forte deku, entre pela passagem no meio do rochedo

• Em frente ao palácio deku, siga pela passagem no rochedo, usando a planta lançadora para alcançá-la. Voe até a cachoeira, fale com a coruja e leia a inscrição, aprendendo a **Song of Soaring**.

• Voe até a passagem ao lado. No centro do brejo, suba na torre e fique sobre o pedestal. Como deku scrub, toque a **Sonata of Awakening** e voe até o castelo.

• Use as plantas lançadoras para atravessar a sala. Como deku scrub, pule pelas plantas carnívoras. Use o lançador no meio da próxima sala e pegue a silver key. Na sala adiante, esconda-se entre as plantas e, quando as tartarugas passarem por cima, derrube-as e depois ataque-as – pegando o mapa.

Woodfall Temple



Queime o deku stick e use-o para acender as tochas nas proximidades

• Abra a porta com correntes, puxe o bloco no centro da passagem e acenda o deku stick nas tochas, abrindo a porta. Destrua as libélulas e pegue o compass.

• Use o deku stick para acender a tocha acima da escadaria. Queime a teia que bloqueia a passagem. Acenda as três tochas, abrindo a porta. Para vencer o lagarto, defenda-se e contra-ataque, correndo para fugir do fogo e pegando a hero's bow.

• Volte, acerte uma flecha no olho do outro lado da sala e use a planta lançadora. Contra Gekko, use a espada. Quando ele chamar a tartaruga, esconda-se nas plantas lançadoras como deku scrub. Quando ele passar por cima, derrube-o e acerte-o. Enquanto ele escala a parede, acerte-o com flechas, pegando a boss key.



A flecha tem de atravessar a tocha acesa e acertar a outra apagada

• No 2º andar da segunda sala, fique atrás da tocha sobre o pilar e atire uma flecha para atravessar o fogo e acender a tocha no meio da planta. Sobre a planta, atire pela nova tocha, acertando outra no canto da sala. Use as plantas lançadoras para subir. No topo, acerte uma flecha no cristal, apagando o fogo, e use as plantas lançadoras até Odolwa.

Pegue as fadas e leve-as à fonte na cidade





Vença o chefe com ataques de espada e arremesse uma planta-bomba

- Fuja das investidas e ataque quando ele parar. Fuja das pragas que ele invoca e ataque sempre que possível. Quando houver uma brecha, pegue uma planta-bomba nos cantos e acerte-o. Vencendo-o, você aprenderá **Order to Vow**. Coloque a princesa dentro de uma bottle e leve-a ao rei deku.

BÔNUS

- À esquerda da entrada do Deku Scrub Village há um túnel aberto agora. Fale com o ministro deku e siga-o até o final do labirinto, pegando a **Mask of Scents**.
- Após a 0h AM do 1º dia, siga para a área congelada fora de Clock Town e fale com o dançarino sobre a árvore. Toque a **Song of Healing**, pegando a **Kamaro's Mask**

Mountain Village

- Suba a rampa congelada fora da cidade e acerte flechas na estalactite, derrubando-a na geleira. Use bombas para destruir as bolas de neve pelo caminho. Encontre a cabana do ferreiro e siga pelo caminho atrás dela, chegando a Goron Village.



Use a lens of truth para enxergar o fantasma. Siga-o

Goron Village

- Fale com a coruja e repare nas penas para seguir pelas plataformas invisíveis até a caverna, pegando a lens of truth. Use a lens of truth para ver as plataformas e siga o fantasma até o lago congelado. Ande pela escada no rochedo, seguindo na seqüência esquerda-direita-esquerda até a caverna.

- De frente à lápide, toque a **Sonata of Healing** para o fantasma, pegando a **Goron Mask**. Como goron, puxe a lápide por trás, inundando a caverna. Pegue o bottle, recolha água e use-a no goron congelado fora da caverna. Pegue mais água quente, corra para o local com as bolas de neve e destrua aquela que a fada apontar, encontrando o ancião goron.



Toque a **Goron Lullaby** para sossegar o bebê chorão

- No vilarejo, vá à entrada do templo, use o goron stomp e abra a porta. Fale com o bebê chorão e com o ancião novamente, aprendendo um trecho de música. Na forma de goron, toque o trecho para o bebê, aprendendo a **Goron Lullaby**. Suba a rampa em frente à cabana do ferreiro e use o goron roll para saltar a rampa.



Na forma de goron, toque a **Goron lullaby**, chegando ao castelo de gelo

Snowhead Temple

Cascalhos e pedregulhos esperam por você aqui



Termine em 72 horas

Muito desafio e pouco tempo para cumpri-lo. Esse é o primeiro drama vivido na aventura. No total são três dias (72 horas) de jornada para derrotar o vilão Skullkid e salvar o planeta. E, para piorar a situação, a contagem do tempo no mundo virtual é acelerada – cada hora na brincadeira equivale a 1min30s na verdade. Acontece que o herói pode descolar músicas especiais para inclusive voltar no tempo – tornando possível realizar a façanha. Porém, quando se volta no tempo, a quantidade de dinheiro, itens e até as coisas que estavam guardadas nos potes somem. Sua salvação é que os equipamentos importantes ficam intactos... e há uma banqueira em Clock Town – onde pode ficar depositado seu dinheiro.



Acione as estátuas de corujas para usá-las como teletransportadores e salvar o jogo

Potes

Tradicionais em *Zelda*, os potes são preciosos (existem seis neste episódio) e usados para carregar cacarecos – até a princesa deku entra neles. Veja o que poderá levar:

- **Bug (inseto):** em cavernas ou arbustos. Pode ser colocado em buracos.
- **Fairy (fada):** em arbustos, vasos ou próximo às own statues (estátuas de coruja). Pode renovar energia ou ressuscitar.
- **Fish (peixe):** em pequenas poças.
- **Milk (leite):** em Clock Town (Milk Bar). Pode renovar energia. Próximo a uma vaca, toque a **Epona Song**.
- **Poe (fantasma):** em campos e cemitérios. Pode ser vendido.
- **Potions (poções):** em lojas (azul, energia + magia; verde, magia; vermelha, energia).
- **Water (água):** em pequenas poças. Pode regar feijões mágicos.



Personagens

O herói Link, mais que mostrar habilidade com a espada, precisa interagir com uma série de mutações, inclusive ganhando as habilidades e formas de outras criaturas. Confira:

● **Deku Scrub Link:** deku scrub pode pingar na água e obter resultados especiais ao falar com outros de sua espécie. Ele entra em algumas plantas e flutua no ar temporariamente. É vulnerável ao fogo.



“Esta flor continua fedendo demais”

● **Goron Link:** seus potentes murros destroem monstros e rochas. É o único que carrega a bomba powder keg e suporta o calor da lava. É vulnerável à água e possui duas habilidades importantes: goron stomp e goron roll.

“Preciso perder um pouco de barriga”



● Use a lens of truth para enxergar o goron gigante que protege a entrada do castelo e, como goron, toque a **Goron Lullaby** para prosseguir. No castelo, empurre o bloco para entrar, siga pela porta à direita, salte a rampa como goron, siga à esquerda. Entrando na porta seguinte, puxe o bloco, pegue a silver key e use-a na entrada do castelo.

● Use uma bomba na parede rachada. Na próxima sala, use as flechas, derrube as estalactites e pule nos pilares. Destrua a bola de neve, encontrando o baú com outra silver key, e use-a para sair. Nessa sala, use o goron stomp para acionar os botões na ordem e passar pela porta. Acione o botão amarelo a sua frente e pule para o pilar que subiu, acione o botão verde adiante e use o goron stomp no pilar que você elevou para abrir a porta, suba no botão verde e pule para a saída.

● Salte a rampa, passe rolando pela areia escorregadia, salte outra rampa, chegando à sala do chefe Wizrobe. Quando o bruxo se materializar, acerte-o com a espada. Quando ele criar clones, espere até que lance a magia gelada e corra para o canto, acertando uma flecha no primeiro inimigo que surgir. Ao vencer – pegando a fire arrow –, volte ao 1F, use a flecha de fogo na porta verde e acenda as três tochas, abrindo outra porta. Use o goron stomp, acionando o botão e erguendo o pilar central.

● Na entrada do castelo, siga pela porta à direita e destrua os monstros gelados, pegando a silver key. Suba a escadaria, use a flecha de fogo no olho congelado, erguendo a plataforma. Abra a porta com correntes no 3F, suba ao andar de cima, enfrente Wizrobe e use a mesma técnica de combate, pegando a boss key. Siga ao pilar central e, como goron, use socos nos gomos azuis. No 3F, destrua as bolas de neve, chegando à sala do chefe Goht.



Pegue bastante velocidade para atropelar Goht e derrubar o sacana

● Use a flecha de fogo para descongelar Goht e o goron roll para derrubá-lo e atacá-lo em seguida. Desvie-se das bombas e raios, destruindo os vasos para recuperar sua magia.



Entre nesta construção para encontrar o primeiro templo skulltula

BÔNUS

● Nos arredores de Deku Scrub Palace, vá para o local onde há libélulas elétricas, desça na construção à beira do lago, queime a teia que fecha a entrada e encontre o templo skulltula. Seu objetivo é pegar 30 skulltulas. A maioria das aranhas está à vista. Outras, porém, aparecem desta forma:

- 1) Pegue insetos com o bottle e use-os nos buracos da parede;
- 2) Plante magic beans nos buracos e regue-os para conseguir transporte;
- 3) Toque a **Sonata of Awakening** ao deku soneca, detonando a passagem de fuga;
- 4) Derrube as colméias do teto;
- 5) Como goron, esmurre as árvores e vasos. (Confira o mapa na pág. 26)

● Depois, fale com o homem na saída do templo, pegando a **Mask of Truth**.

● No vilarejo goron, ainda congelado, toque a Goron lullaby para o bebê. Acenda o deku stick na tocha e coloque fogo nas outras onze tochas, acendendo o lustre. Use a rampa e a goron roll, destruindo as partes do lustre, e derrube a meat no chão. Jogue a meat para o goron em frente à cabana do ferreiro, pegando a **Don Gero's Mask**.



Pegue a powder keg e leve-a até a caverna bloqueada na área do lago

- Vá ao ferreiro e pague 100 ruppes para melhorar sua espada – pronta no dia seguinte. Vá ao Goron Village, entre na caverna que estava congelada e, como goron, pague 100 ruppes pela powder keg. Leve o barril ao local onde salvou o goron ancião, suba as rampas escorregadias, deixando o explosivo na pedra que bloqueia a passagem. Na corrida goron, vença e ganhe um **bottle** com gold dust. Na manhã seguinte, volte ao ferreiro, pegue a razor sword, entregue o gold dust ao ferreiro, deixe sua espada e volte na manhã seguinte, pegando a gilded sword.

Romani Ranch



Siga para a fazenda e abra caminho usando a eficiente e potente powder keg

- Seguindo pela lateral da entrada até o pântano, use a powder keg, destruindo a rocha que bloqueia o caminho. Durante o 1º dia, fale com a garota, cavalgue Epona e acerte os balões, aprendendo a **Epona's Song**.
- Vá ao galinheiro, fale com o funcionário, equipe a Bremem Mask e toque a música (botão B), atraindo os pintos e recolhendo-os, pegando a **Bunny Hood**.



Na madrugada do 1º dia, detenha os fantasmas para ganhar a bottle

- No 2º dia, na fazenda, espere a garota às 2h AM e siga-a ao estábulo. Proteja o local das criaturas, usando flechas e prestando atenção ao mapa. Resista até as 5h30 AM, recebendo o **bottle**.
- Ainda no 2º dia, fale com a garota e, às 6h PM, proteja a carroça,

acertando flechas nos ladrões até completar o trajeto, pegando a **Romani's Mask**. Vá a cavalo conversar com os leiteiros e vença a corrida, pegando a **Garo's Mask**.

Ikana Canyon



Use a lens of truth para encontrar o soldado invisível nas pedras

- À esquerda de Clock Town, montado em Epona, suba a trilha até a montanha. Após a última cerca, use a lens of truth para enxergar o soldado no círculo de pedras. Dê ao soldado uma poção vermelha, pegando a **Stone Mask**.

Ikana Graveyard

- À noite, suba a montanha até a caveira gigante, acordando-a com a **Sonata of Awakening**. Corra atrás dela, atirando flechas para retardá-la. Após destruí-la, pule pelo parapeito, pegando a **Captain's Hat**.



Use a Captain's Hat para falar com as caveiras e seguir adiante

- No 1º dia, à noite, vá ao cemitério, use a Captain's Hat, falando com as caveiras para abrir a passagem. Desça, acenda as três tochas e ataque o guerreiro quando ele prender o machado no chão, aprendendo a **Song of the Storm**.
- No 3º dia, repita o procedimento anterior e, seguindo pela passagem, fale com o coveiro, deixando que ele o siga devagar aos montes de terra. Faça-o cavar, revelando quatro assombrações, e enfrente o líder fantasma. Vença o chefe usando flechas, pegando o **bottle**.



“Não sou o Zorro, mas preciso bancar um tremendo mascarado”

- **Link**: uma das escolhas mais competentes, pois utiliza movimentos ágeis como pulos laterais (Z + ← ou → + A) e saltos mortais (Z + ↑ ou ↓ + A). É munido de escudo, espada e itens, desferindo golpes poderosos e variados:

- **Fierce Link**: última e mais difícil transformação. É preciso ter a Fierce Delty's Mask para obtê-la (siga nosso roteiro para consegui-la). Só pode ser usada contra chefes e, com ela, Link vira um superguerreiro.

- **Zora Link**: acessa caminhos submersos, andando ou nadando. Também pode saltar como um golfinho e, nos combates, usar lâminas que vão e voltam, além da poderosa magia defensiva (B + R).



“Tenho fôlego de campeão olímpico”



Great Bay

- Monte em Epona, siga em disparada para a praia próxima à cidade e salte as cercas até Great Bay. À beira da praia há um zora afogado. Traga-o à areia e toque a **Song of Healing**, pegando a **Zora's Mask**.

Zora Hall

- Siga pelo túnel na praia, nade em direção à ilha em forma de rabo de peixe, detone a sentinela da passagem subaquática e entre no recanto zora. Fale com todos e acione a estátua da coruja.



Procure pelas placas de madeira embaixo d'água e destrua todas

- Volte à praia inicial, nade contornando as rochas à direita, destrua todas as placas de madeira com o desenho de caveiras (também debaixo d'água), encontrando uma passagem.

Gerudo Lagoo

- Use a mask of stone para ficar invisível e nade à esquerda. Use o goron stomp no botão e, como zora, nade pela passagem submersa que se abriu. Use o mergulho para destruir os obstáculos e, sem encostar nos espetos, atire na jóia no alto, nadando pela passagem. Em frente, pise no botão erguendo a grade e fique sobre o tubo, atirando uma flecha no botão para ser arremessado ao andar de cima.



Pise no botão, fique sobre o cano e acerte a flecha direto no botão

- Acerte as minas aéreas para destruí-las e o botão para abrir a porta. Use a Mask of Stone, suba a torre, passe pela ponte, entre na porta adiante, atire uma flecha pela grade, acerte a colméia e afugente as piratas, pegando o hookshot. Use o bottle, pegue o ovo no aquário e use o hookshot nos pilares, acessando passagens que levam às chefes piratas. Nos outros três aquários há três ovos a coletar.



Derrube a colméia sobre a sala das piratas para apanhar o hookshot

- Volte à cabana na praia de Great Bay, suba no tanque d'água, despejando os ovos (dos bottles). Siga até as duas rochas pontudas próximas à cabana e passe andando debaixo d'água. Há diversas sinalizações pelo labirinto. Para não se perder, siga a seqüência: primeira em frente, terceira à direita, primeira em frente, primeira à esquerda, primeira em frente, e siga em direção à estrutura.

- Use as magias para destruir as enguias dos buracos. Nos túneis há três ovos. Como zora, fale com o cientista e use a ocarina, aprendendo a **New Wave Bossa Nova**.



Deposite os sete ovos no tanque d'água, aprendendo uma nova melodia



Use o hookshot, escalando a cachoeira para enfrentar os castores

- Próxima à cachoeira de Great Bay, use o hookshot nas árvores sobre as plataformas, escalando a passagem ao lado da queda-d'água. Fale com o castor e, como zora, siga-o pelo caminho submerso e passe pelas 20 argolas. Na segunda tentativa, complete 25 argolas, pegando o **bottle**.

BÔNUS

- Use uma bomba na rachadura da casa vazia da praia de Great Bay, encontrando outro templo skulltula. Agora, para encontrar 30 aranhas, além das à vista, faça o seguinte:

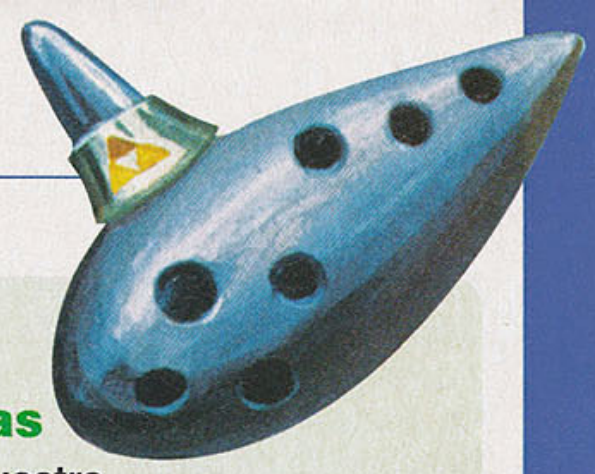
- 1) Use o hookshot nas aranhas a distância;
- 2) Queime as teias, abrindo caminhos;
- 3) Na biblioteca, derrube os quadros, escale as prateleiras, empurre-as e puxe as gavetas;
- 4) Olhe atrás das caveiras penduradas nas paredes.

- Cumpra essa missão no 1º dia, pegando a giant wallet. (confira o mapana pág. 27)

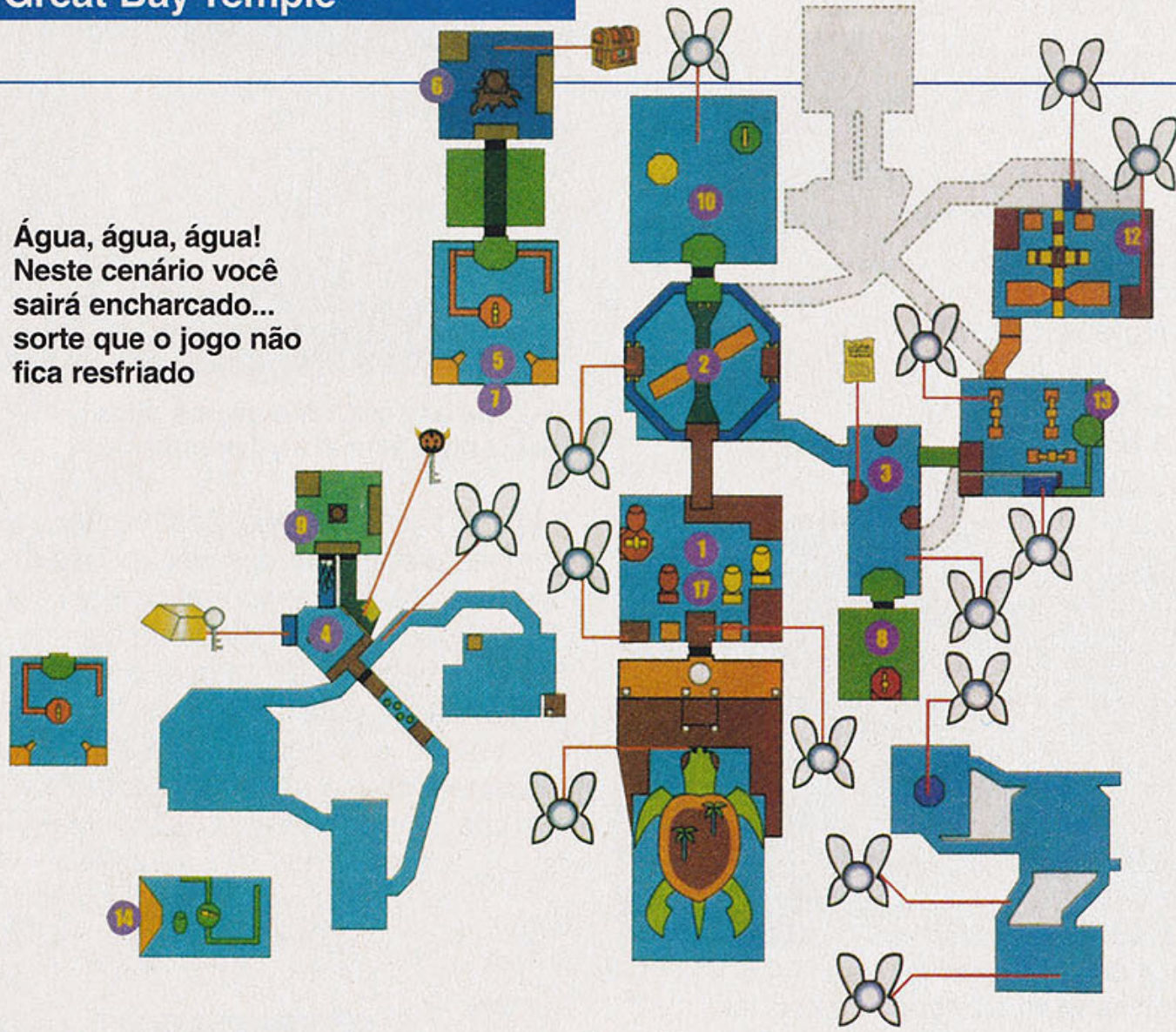
- No 1º dia, vá a Clock Town e reviva o episódio do assalto à 0h PM. No 3º dia, vá ao lado direito da cidade, compre a **All Night Mask** por 500 ruppes na loja que abre à noite.

“Cacilda! Não passei xampu contra piolhos e agora meu corpo inteiro está coçando (ahhh!). Da próxima vez vou seguir os conselhos da minha mãe!”





Água, água, água!
Neste cenário você
sairá encharcado...
sorte que o jogo não
fica resfriado



Músicas

Uma orquestra de sucesso

Ao longo da aventura, você aprenderá diversas músicas, que têm funções essenciais ao progresso. Confira aqui as melodias:

New Wave Bossa Nova:

C←, C↑, C←, C→, C↓, C←, C→.

Epona's Song:

C↑, C←, C→, C↑, C←, C→.

Goron Lullaby:

A, C→, C←, A, C→, C←, C→, A.

Elegy of Emptiness:

C→, C←, C→, C↓, C→, C↑, C←.

Order to Vow:

C→, C↓, A, C↓, C→, C↑.

Sonata of Awakening:

C↑, C←, C↑, C←, A, C→, A.

Song of Healing:

C←, C→, C↓, C←, C→, C↓.

Song of Scarecrow:

crie sua própria melodia.

Song of Storm:

A, C↓, C↑, A, C↓, C↑.

Song of Soaring:

C↓, C←, C↑, C↓, C←, C↑.

Song of Time:

C→, A, C↓, C→, A, C↓.

Secretas

Song of Double-Time:

C→, C→, A, A, C↓, C↓.

Inverted Song of Time:

C↓, A, C→, C↓, A, C→.



“Era um garoto que como eu, amava os Beatles e os Rolling Stones...”



Seu objetivo no castelo é empurrar as válvulas para bombear água

- Teleporte-se ao Zora Hall. Toque a **New Wave Bossa Nova** próximo à mulher, acordando a ilha tartaruga. Use o hookshot na árvore para pegar carona. Na primeira sala, mergulhe e acione a válvula, ligando o jato d'água. Pule no redemoinho, entre no túnel do meio, use o hookshot no baú e pegue o map. Siga pela passagem no fundo, pegue a silver key no baú e o compass no baú acima.



Acerte flechas de fogo nas bolhas do chefe e depois ataque os olhos

- Volte ao redemoinho, siga pelo túnel vermelho, suba pela tubulação, enfrentando um minichefe. Use as flechas de fogo para derrubar as bolhas que protegem o olho e ataque-as no chão. Quando diminuir a proteção inimiga, acerte direto no olho central. Depois, fique no canto, esperando-o rolar em sua direção e acerte-o no olho novamente, pegando a ice arrow.

- Volte ao local onde adquiriu o compass, use flechas de gelo na água, criando plataformas, e pule para a passagem acima. Enfrentando Gekkho, fuja das bolhas e aproxime-se para atacar. Quando ele grudar no teto, acerte-o com uma flecha de gelo, pegando a boss key.

- Vá ao local onde pegou o map, crie plataformas de gelo e chegue à porta. Atrai o inimigo gelatinoso à plataforma, use a flecha de gelo e suba nele, alcançando a válvula. Volte ao redemoinho, use a flecha de gelo e congele a queda-d'água na escada. Use as plataformas de gelo, chegando à outra válvula. Volte à sala anterior ao primeiro chefe, congele os inimigos que bóiam, usando-os para alcançar outra válvula.

- Volte à primeira sala, use o hookshot no alvo do teto, caia sobre o cano vermelho e acione a válvula ao lado. Pule na água, acione a válvula amarela, volte ao redemoinho e siga pelo túnel verde no fundo. Suba pelo encanamento e acione a válvula (aqui você voltará para enfrentar o chefe).

- No redemoinho, siga pelo túnel do meio e desvie dos espetos. Suba pelo elevador, congele a queda-d'água, pule para o elevador ao lado e descongele.



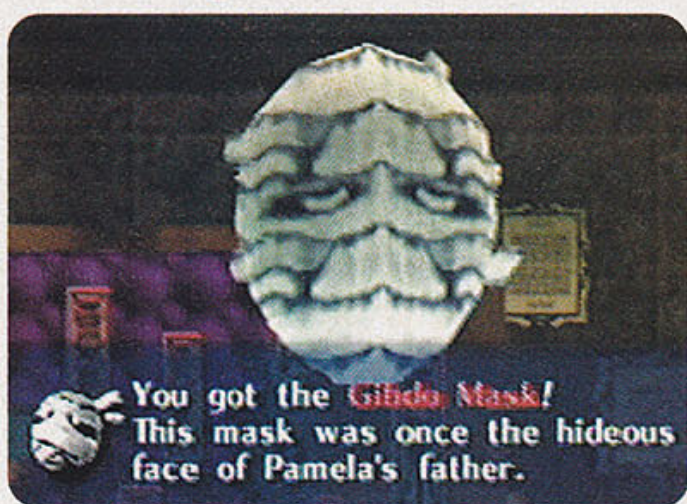
Espere a hélice ficar na vertical, atire a flecha de gelo na queda-d'água, para que a hélice pare na horizontal e sirva de ponte. Fique sobre as gangorras, descongele os canos do teto, subindo até a última válvula, e vá à sala do chefe Gryorg.



Acerte flechas na cabeça do peixão e, como zora, dê vários golpes

- Fique na ponta da plataforma e atire uma flecha na cabeça do peixão quando ele ameaçar saltar. Enquanto ele está caído, desça na água como zora e golpeie o inimigo. Repita o processo com cautela, sem ficar tempo demais na água, e volte ao centro quando ele cabecear a plataforma.

Ikana Canyon



Toque a *Song of Healing* para a múmia no porão e pegue a Gibdo's Mask

- Suba ao local onde salvou o soldado invisível, use a Garo's Mask e fale com o cara sentado no rochedo, fazendo com que um tronco apareça no lugar do sujeito. Use o hookshot para alcançar o tronco, congele os monstros no lago, pule sobre eles, alcance a plataforma e use o hookshot, escalando a montanha. Entre na caverna ao norte, fuja do bruxo e toque a *Song of Storm*, afugentando-o. Tente falar com a garota na casa de música. Fique longe e espere a garota se afastar, correndo para entrar na casa. No porão, toque a *Song of Healing* para a

múmia, recebendo a **Gibdo's Mask**.

- Antes de prosseguir, pegue:

- 20 deku nuts;
- 10 bombs;
- 5 magic beans;
- 1 bottle (fish);
- 1 bottle (milk);
- 1 bottle;
- 1 dynamite.

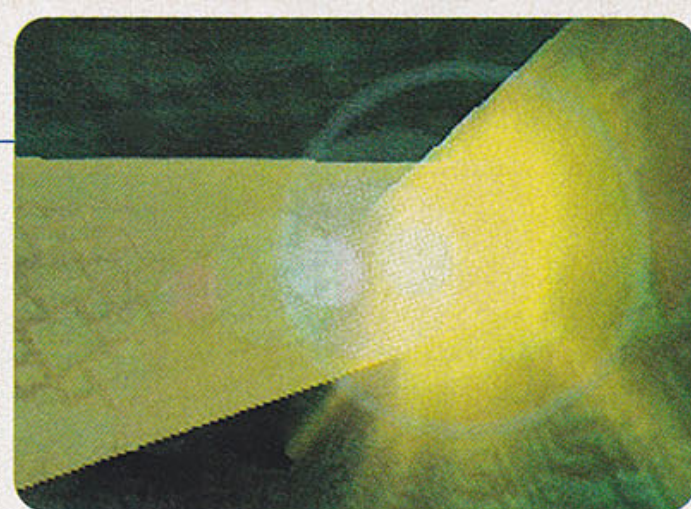


Você deve entregar determinados itens às múmias, abrindo as portas

- Em Ikana, desça pelo poço à direita, use a Gibdo's Mask, fale com a múmia à direita, entregando dez deku nuts. Siga à direita, entregue dez deku nuts à outra múmia. Contra o bruxo, use flechas e aprisione-o no bottle. Na sala da segunda múmia, entregue o fish à outra múmia e, em seguida, dê o bottle (poe) à próxima criatura. Entregue o bottle (milk) à última múmia, acenda as quatro tochas e pegue o mirror shield, usando-o para refletir a luz do sol no desenho e liberar passagem (a seqüência de entrega de itens pode mudar).

- Use a Gibdo's Mask, entre no templo, acerte uma flecha de fogo no olho congelado no pilar e siga para a esquerda. Acione a jóia, esconda-se nas plantas lançadoras para não ser esmagado, pule para plataforma à direita e pise no botão, abrindo a porta.

- Destrua as aranhas e minas aéreas. Como deku scrub, voe até a plataforma no canto e acione o botão. Para voltar, use a lens of truth, enxergando a plataforma invisível. No telhado, suba no muro, pule na plataforma com o botão, acionando-o e entrando no templo. Agora, siga pela porta à direita, use o escudo para refletir o sol no obstáculo e enfrente o chefe Wizrobe novamente. No telhado, use a dynamite na rachadura, reflita a luz, destruindo o obstáculo, e enfrente o rei Yigorse.



Destrua as cortinas e use os raios de luz para vencer as caveiras

- Use a flecha de fogo, destrua as cortinas e enfrente as caveiras (use a Bremem Mask, fazendo-as dançar), derrubando-as com golpes de espada. Enquanto elas estão caídas, use o reflexo da luz para destruí-las. Para combater o rei Yigorse, reflita a luz nele e acerte-o com a espada. Quando derrubá-lo, elimine-o com a luz solar, aprendendo a *Elegy of Emptiness*.

Stone Tower

Preste atenção às posições das fadas pelos andares para agarrar todas elas





Crie bonecos de suas transformações para deixar sobre os botões

- Volte a Ikana Canyon e, como goron, suba pelo túnel à direita. Pule pelas plataformas e use a *Elegy of Emptiness*, criando um boneco sobre o botão. Use o hookshot para escalar e crie bonecos acionando outros botões. No topo, acione os três botões na seqüência direita, esquerda e meio, criando o caminho para entrar no castelo.

Stone Tower Temple

- Entre pela porta à direita e crie um boneco para os três botões (deixe o goron sobre o botão maior). Use uma bomba na parede rachada, pegue uma das caixas menores e coloque-a no botão restante. Use uma bomba, destruindo o quadrado marrom no chão, desça e use a luz para chegar ao map. Como goron, destrua as estátuas, ganhando a silver key, e use-a na porta do andar de cima.



Mire a luz nos espelhos por alguns segundos e use-o nos obstáculos

- Como zora, pule no lago e deixe a planta pegá-lo, jogando-o para a outra silver key. Siga pelo túnel submerso, suba na passarela, reflita a luz no espelho por alguns segundos e use a luz, retirando o bloqueio. Pegue o compass no baú, volte pela porta com correntes, use a Mask of Stone, reflita a luz no espelho por alguns segundos e use a luz, destruindo o bloqueio. Como deku scrub, use as correntes de ar, voando sobre a lava.



Acerte a flecha de luz na jóia fora do castelo, revirando tudo

- Contra o fantasma Garo, role para fugir dos ataques e, quando ele parar, ataque-o, pegando a light arrow. Saia do castelo, acione as plataformas, pare sobre a terceira, acerte uma flecha de luz na jóia abaixo da entrada do castelo, vire o cenário de cabeça para baixo e entre de novo.
- Siga pela porta à direita, use a flecha de luz no bloqueio e, na sala das correntes de ar, entre no túnel, acione o botão e volte, pegando a silver key. Como deku scrub, suba voando ao topo da sala, abra a porta trancada, acerte a jóia na parede com a flecha de luz e, revirando a sala, como goron, atravesse a piscina de lava, usando a flecha de luz para desvirá-la.
- Vire e desvire a sala, usando as flechas de luz para empurrar o bloco até o buraco. Contra Wizrobe, use o hookshot no baú que surgiu e, detonando o bruxo, atravesse a sala voando, enfrentando um vampiro.



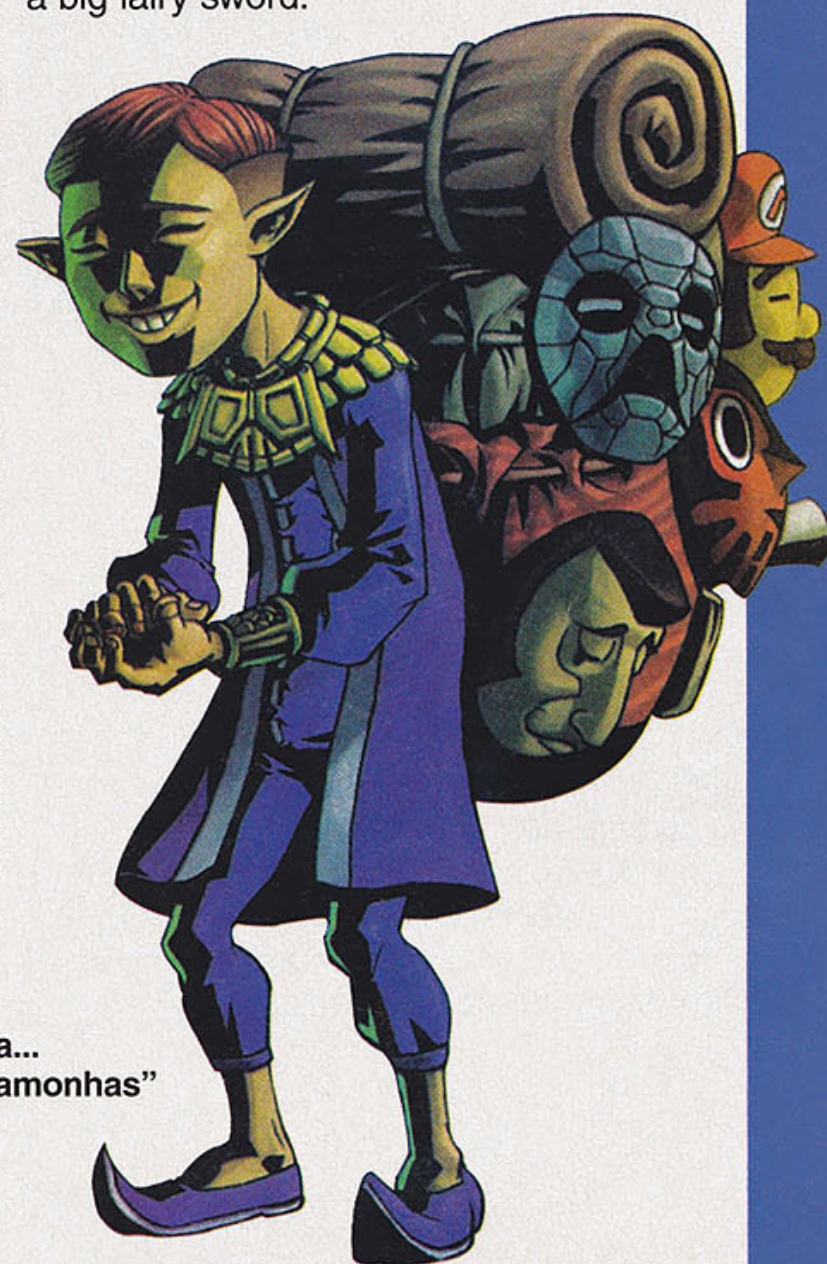
Use as flechas de luz contra o vampiro e acerte-o sem os morcegos

- Use as flechas de luz, espantando os morcegos e acertando o vampiro desprotegido. Também acerte o dentuço quando ele soltar morcegos, pegando a boss key.



Acione o botão perto da estátua e use o hookshot no baú do teto

- Volte à sala anterior, voe pelo caminho lateral, use a Mask of Stone para fugir das estátuas e pise no botão, obtendo a silver key. Volte à sala com três minas aéreas penduradas, siga até a porta no canto, acione o botão ao lado da estátua e, quando o baú surgir no teto, use o hookshot para acertá-lo e acessar outro caminho.
- Para detonar o golem, fique nos cantos da plataforma e, fugindo dos raios laser quando ele o atacar, dê um salto mortal para trás, contra-atacando no olho amarelado. Repita o procedimento até vencê-lo, pegando a **Giant Mask**.
- Contra Twin-Mold, use a Giant Mask e ataque as caudas e cabeças dos monstros. Voltando a Ikana, entre na caverna à direita e, encontrando a fonte das fadas, entregue as quinze fadas recolhidas no castelo, ganhando a espada mais poderosa da aventura, a big fairy sword.



“Pamonha, pamonha, pamonha... vendo também máscaras de pamonhas”



Toque seus instrumentos ao homem no Milk Bar e ganhe a Chairman Face

• No 1º dia, vá a Clock Town. À 0h AM, use a Romani's Mask e, entrando no milk bar, fale com o cara em forma de ovo, tocando seus instrumentos no palco e usando as transformações. Debaixo da luz, toque os trechos certos e fale com ele, concluindo o ato e recebendo a **Circus Leader's Mask**.

Especial com Kafel

• Siga a jornada abaixo, respeitando os horários e datas, para conseguir itens importantes:

1º dia

• Em East Clock Town, vá ao Stock Pot Inn's às 2h PM, fale com a balconista e o carteiro. Espere o carteiro sair e fale com a balconista de novo, usando a Kafel's Mask.



Deposite a carta que você recebeu em uma das caixas dos correios

• Volte ao hotel à 0h AM. Entre pela porta na varanda e fale com a balconista nos fundos. Recebendo a letter to Kafel's, deposite-a numa das caixas dos correios.

2º dia

• Em Laundry Pool, às 3h PM, o carteiro aparecerá. Quando Kafel atendê-lo, entre na casa dela e pegue o pendant of memories. Vá ao hotel depois das 4h PM e entregue o pendant of memories ao balconista.

3º dia

• Volte à casa de Kafel entre 1h PM e 5h PM, e fale com o lojista, recebendo a **Keaton Mask** e o express mail to mama. Toque a **Inverted Song of Time**, reduzindo a velocidade do tempo.

Agora você escolhe entre dois caminhos, recebendo itens diferentes – mas poderá voltar no tempo e fazer o outro caminho.

1) À noite, na casa do carteiro, entregue o express mail to mama.

Siga-o até o milk bar e fale com ele, recebendo a **Postman's Cap**;

2) Às 6h PM, no milk bar, use a Kafel's Mask, fale com a mulher e entregue o express mail to mama, recebendo um **bottle**.

• Entre às 6h PM e às 7h PM bem rápido e teleporte-se à entrada de Ikana. Pule na lagoa anterior, siga a trilha à direita, use a Mask of Stone e siga o ladrão até a caverna. Agora, controlando Kafel e Link, cumpra os objetivos abaixo:

1) **Link**: pise no botão, abrindo a porta;

2) **Kafel**: empurre o bloco sobre o botão verde;

3) **Link**: destrua a planta;

4) **Kafel**: pise no botão verde;

5) **Link**: Destrua mais duas plantas;

6) **Kafel**: empurre um bloco sobre o botão abaixo;

7) **Link**: destrua o lobo;

8) **Kafel**: pare sobre o botão verde;

9) **Link**: pare sobre o botão verde, tampando o buraco e pegando a máscara.

• Volte ao hotel em Clock Town, suba a escadaria e entre na primeira porta à direita, encontrando uma garota na cama. Aguarde Kafel até as últimas horas e pegue a **Couple Mask**.

A batalha final



Toque a **Oath to Order** para Skullkid e teleporte-se à planície verde

• Suba a torre em Clock Town e toque a **Oath to Order** para Skullkid. Na planície verde, encontre cinco garotos com as máscaras sagradas. Pode-se

optar por dois caminhos: primeiro, lutar pela última máscara; segundo, enfrentar Majora. Para seguir o primeiro caminho, é necessário ter todas as 20 máscaras normais.

Para seguir o segundo, basta falar com o garoto sentado, optando pela primeira opção.

Especial com Majora's Mask

• Fale com o garoto com a Odolwa's Mask e entregue qualquer máscara (menos de transformações) a ele. Use as plantas lançadoras, cruzando o precipício e, achando outro menino, entregue outra máscara.



Como goron, role em supervelocidade, usando os baús durante as curvas

• Fale com o garoto com a Goato's Mask e entregue duas máscaras a ele. Use o goron roll, saltando a rampa, e não se preocupe nas curvas – é só bater de frente com os baús. Depois, entregue mais duas máscaras ao garoto.

• Fale com o garoto com a Gryorge Mask e entregue três máscaras a ele. Como zora, mergulhe e, no labirinto, siga o caminho: esquerda, esquerda, direita e direita. Depois, entregue mais três máscaras ao garoto.



Entregue todas as máscaras aos garotos e pegue a forte **Fierce Delty's Mask**

• Fale com o garoto com a Twin-Mold's Mask e entregue quatro máscaras a ele. Vença os chefes já conhecidos, pegando as bombchus e usando-as para destruir a parede rachada. Na próxima sala, use a bombchu e destrua o teto rachado, atingindo o olho com a

flecha de fogo. Depois, entregue as últimas quatro máscaras ao garoto. Fale com ele com a Majora's mask, selecionando a primeira opção para ganhar a **Fierce Dely's Mask** e partir para a batalha final.

Majora's Mask

- Usando a Fierce Dely's Mask, você não terá trabalho algum para destruir qualquer versão do chefe final. Basta usar sua espada de forma violenta, atacando o inimigo continuamente.
- Sem essa máscara, você terá trabalho ao enfrentar as três mutações do chefe. Confira como vencê-lo:
Majora's Mask: corra atrás da Majora e, quando ela descer, acerte-a por trás, derrubando-a e atacando em seguida. Quando as máscaras sagradas aparecerem, trave a mira numa delas e ataque quando ela descer – use seu escudo para defender-se das magias.



Ataque por trás para derrubar a máscara e atacá-la nesse momento



“Segura, peããão! Vamos lá, Epona, quero ganhar o próximo torneio de Barretos”

Majora's Incarnation: ela começa a dançar, ficando mais rápida. Trave a mira nela e persiga-a. Quando conseguir se aproximar, acerte-a nas pernas com a espada e ataque-a enquanto estiver caída.



Mantenha-se fora do alcance das investidas inimigas e use flechas

Majora's Wrath: como Link, não se aproxime ou levará chicotadas. Fique afastado e acerte-a com flechas, repetindo o procedimento até exterminar a vilã... e curtir o belo final da aventura.

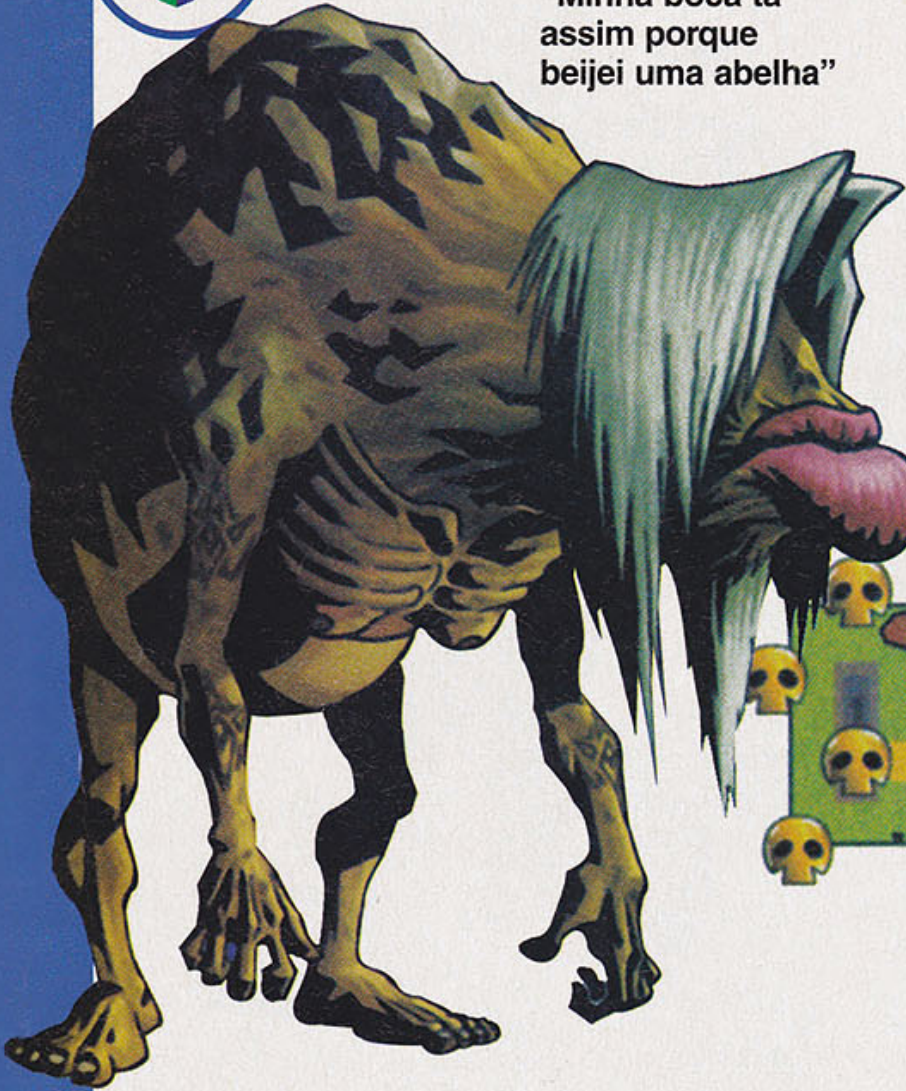


“Prefiro máscaras a maquiagens”

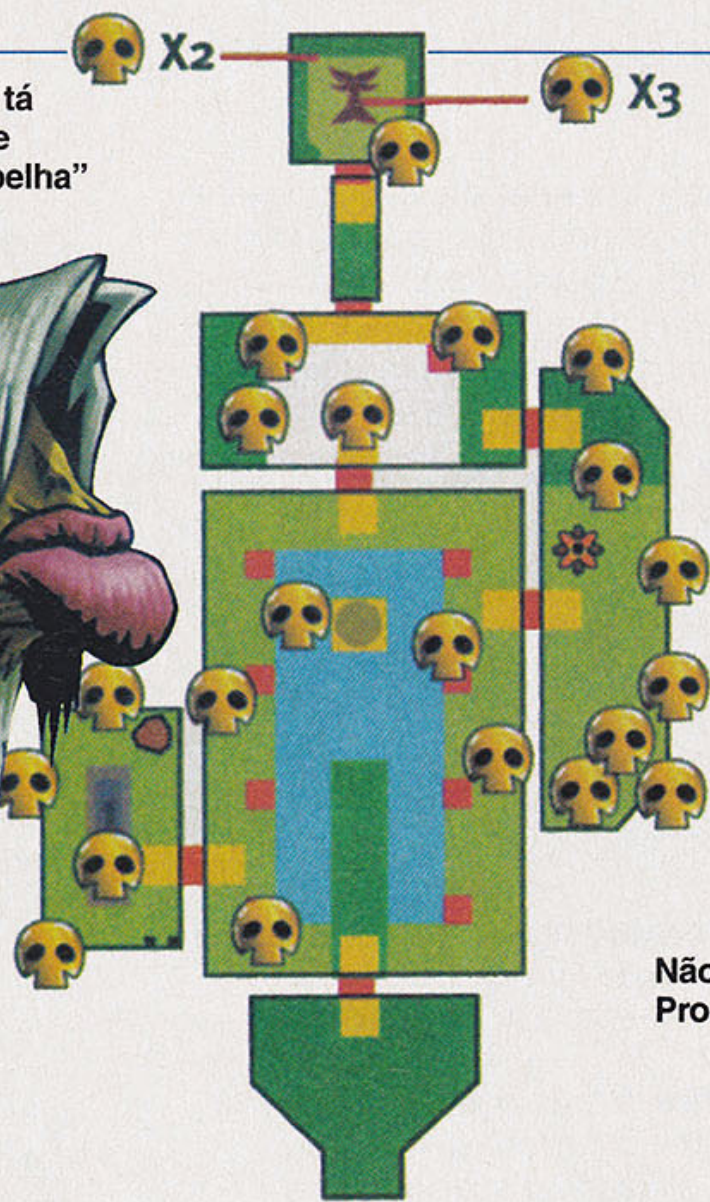
Itens

Ao longo da aventura, Link encontra vários itens, desde supérfluos até essenciais. Confira:

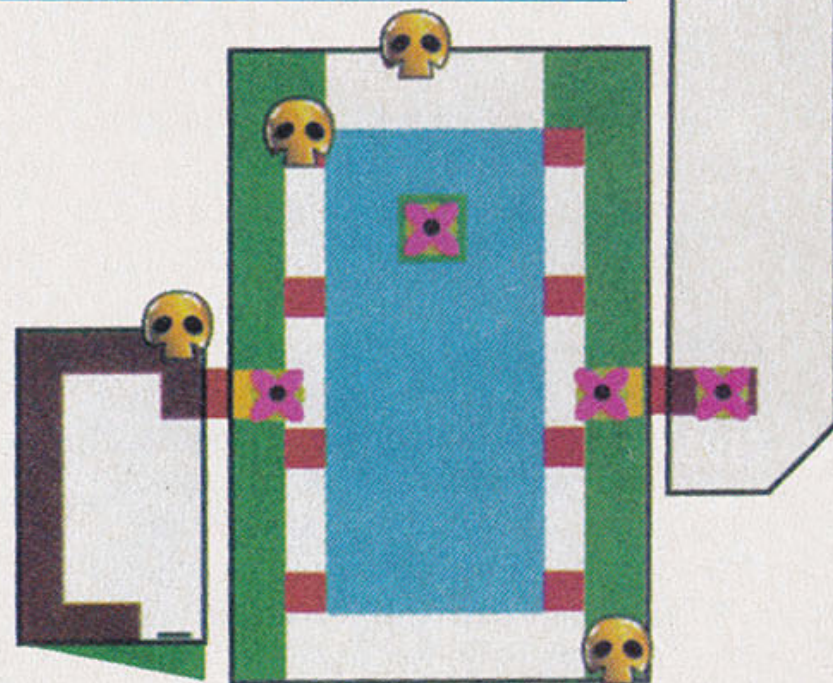
- **Big money safe (bolsa grande):** carrega 500 ruppes.
- **Bomb (bomba):** destrói inimigos, rochas e paredes rachadas.
- **Bombchu (bomba móvel):** destrói inimigos, rochas e paredes rachadas (atravessa buracos e escala paredes).
- **Deku nut (semente explosiva):** paralisa inimigos.
- **Deku stick (graveto):** incendeia-se temporariamente e serve de arma.
- **Fairy sword (espada da fada):** arma mais poderosa da jornada.
- **Fire arrow (flecha de fogo):** destrói bloqueios de gelo ou teia.
- **Hero's bow (arco e flecha):** acerta alvos a distância.
- **Hookshot (gancho):** alcança objetos e plataformas a distância.
- **Ice arrow (flecha de gelo):** cria plataformas sobre a água.
- **Lens of truth (lente da verdade):** mostra inimigos e objetos invisíveis.
- **Light arrow (flecha de luz):** destrói inimigos das trevas.
- **Magic bean (feijão mágico):** gera um pé de feijão flutuante.
- **Mirror shield (escudo espelhado):** reflete as luzes.
- **Money safe (bolsa):** carrega 200 ruppes.
- **Ocarina (flauta mágica):** toca músicas sagradas.
- **Pictograph box (máquina fotográfica):** fotografa inimigos e objetos.
- **Powder keg (barril de pólvora):** destrói paredes e rochas grandes.



“Minha boca tá assim porque beije uma abelha”



Swamp Spider House



Não se apavore com as aranhas. Procure-as em todos os cantos

Corações

Tanto os pedaços de corações (52) como os corações completos (quatro) são importantíssimos. Veja onde encontrá-los:

Clock Town

- 1) **North:** suba no escorregador e pule na árvore.
- 2) **North:** use a planta lançadora e desça no deku scrub playground. Vença o minijogo (um por dia).
- 3) **West:** em Swordsman's School, dificuldade expert, destrua os troncos usando o ataque com pulo (Z+A).
- 4) **West:** à noite, use a Kamaro's Mask e dance para as gêmeas.
- 5) **West:** à noite (1º dia), no Post Office, participe do minijogo, parando o cronômetro em 10s.
- 6) **West:** acumule 5 mil ruppes na conta bancária.
- 7) **East:** no Honey & Darling's Shop, vença os três minijogos (um por dia).
- 8) **East:** usando a Couple Mask, fale com as pessoas na Mayor Residence.
- 9) **East:** usando a All Night Mask, fale com a velha no Stock Pot Inn. Agora selecione Carnival of Time e, no final, On the eve of the festival.
- 10) **East:** usando a All Night Mask, fale com a velha no Stock Pot Inn. Agora selecione Four Giants e, no final, I Dunno.
- 11) **East:** no Treasure Chest Shop, na forma goron, vença o minijogo.
- 12) **East:** no Shooting Gallery, consiga 50 pontos.
- 13) **East, North, South, West:** usando

a Postman's Hat, examine as caixas de correio.

14) **South:** pegue o land title deed com o deku scrub. Agora, após 0h AM, use a planta lançadora, voando até a entrada do Stock Pot Inn. Na sala abaixo da escada, entregue o land title deed à mão que sai do buraco.

Termina Field

- 15) Na entrada para Mountain Village, na área congelada, caia no buraco e vença o inimigo.
- 16) Na entrada para Romani Ranch, no matagal, caia no buraco e vença o inimigo.
- 17) Na entrada para Great Bay, destrua a rocha e caia no buraco. Destrua as colméias e plantas e, na forma zora, entre na água.
- 18) Quatro buracos levam a cavernas com as sagradas gossip stones. Encontre-os e, na forma goron, toque a *Goron Lullaby* para a pedra maior.
 - Na entrada para Romani Ranch;
 - Na saída de North Clock Town;
 - Na cerca do Astral Observatory;
 - Na saída de West Clock Town, debaixo da pedra;
- 19) No Astral Observatory, use o telescópio para avistar o deku scrub voador e siga-o até o buraco.

Woodfall

- 20) Na entrada do pântano, destrua os morcegos e suba na árvore.
- 21) Em Deku Palace, no labirinto.
- 22) Na cabana Tourist Information, fale com o gerente. Agora, após salvar a bruxa no labirinto, volte à

cabana e siga de barco ao Deku Palace, fotografando o rei deku e entregando a foto ao gerente.

23) Vença Odolwa e, em Woodfall Temple, abra o baú.

24) Vença Odolwa e, na Tourist Information, fale com a bruxa e vença o minijogo.

25) No Swamp Shooting Gallery, supere 2.180 pontos no minijogo.

Snowhead

- 26) Vença Goht, descongelando o vilarejo. Agora, como zora, abra o baú no fundo do lago.
- 27) Na área anterior ao Snowhead Temple, use a lens of truth, enxergando as plataformas que levam ao pilar. Agora, toque a *Scarecrow's Song* e, chamando o espantalho, acerte-o com o hookshot.

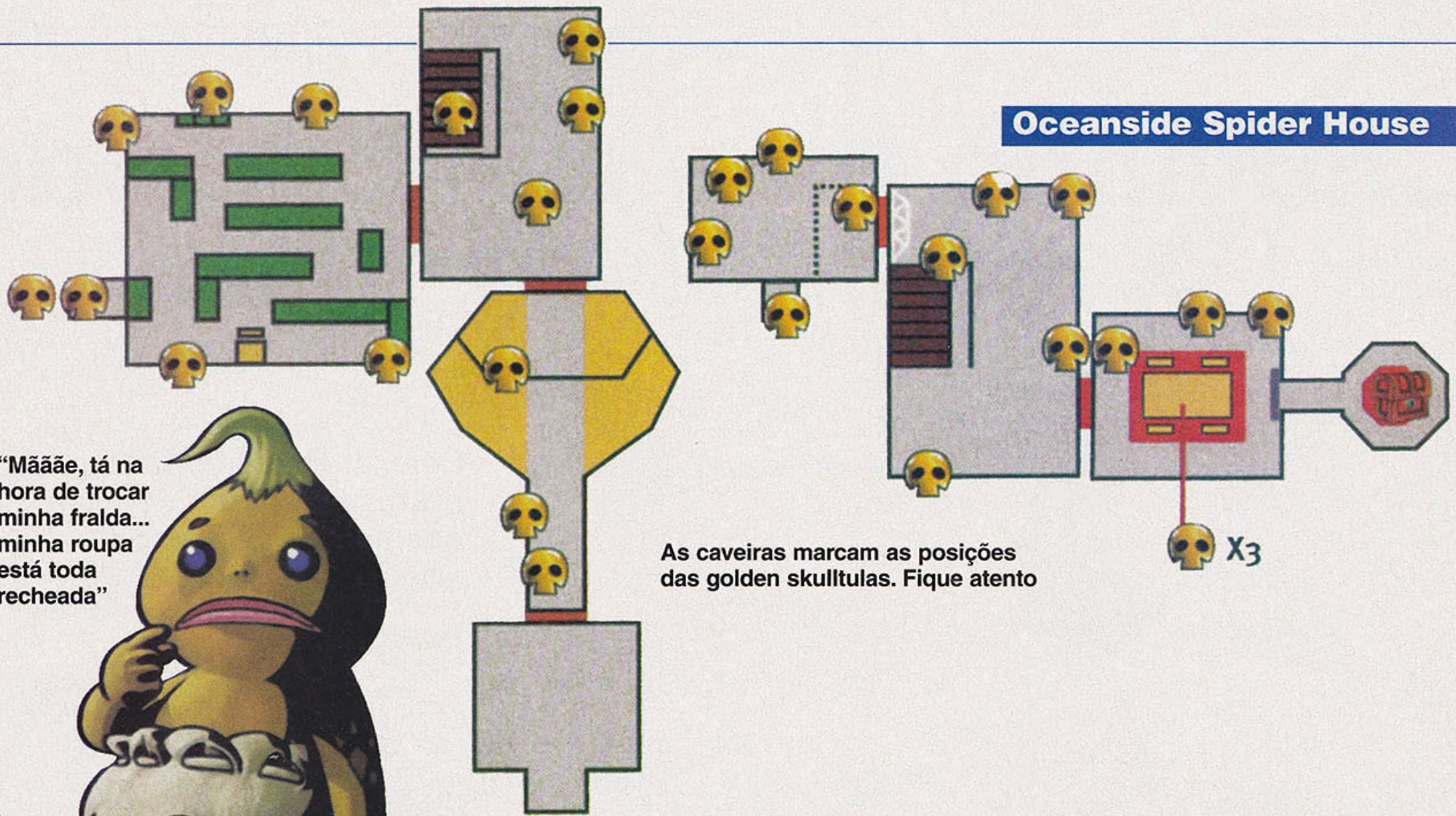
Romani Ranch

28) No Doggy Racetrack, selecione um cachorro e aposte 50 ruppes. Para descobrir o vencedor, usando a mask of truth, fale com os cachorros para ter algumas dicas.

Great Bay

- 29) Pelo rochedo à direita da praia, acerte as árvores sobre os pilares com o hookshot. Agora plante uma magic bean no buraco, regue-o com água e suba na planta, chegando à próxima plataforma. Depois, toque a *Scarecrow's Song* e, chamando o espantalho, acerte-o com o hookshot.
- 30) Próximo à cachoeira, usando o hookshot, mire nas árvores sobre as

Oceanside Spider House



“Mãããe, tá na hora de trocar minha fralda... minha roupa está toda recheada”



As caveiras marcam as posições das golden skulltulas. Fique atento

plataformas e, encontrando os castores, vença-os quatro vezes.

31) Na cachoeira, como zora, mergulhe e vença o inimigo no fundo.

32) Na Oceanside Spider House, siga até a sala com quatro máscaras coloridas. Agora acerte todas na seqüência correta.

33) Em Pirate's Fortress, tire uma foto da rainha. Em Great Bay, vá ao Fisherman's Hut, examine o aquário e entregue a foto ao vendedor, recebendo o sea horse. Em Pinnacle Rocks, destrua as enguias gigantes e, libertando o cavalo-marinho, use o sea horse ao lado dele.

34) Vença Gryorg, siga à direita nos rochedos da praia e encontre o bote. Use o hookshot nas palmeiras das ilhas e supere 20 pontos no minijogo.

35) Leve cinco peixes ao aquário do Marine Research Lab.

36) Zora Hall: fale com o baterista, use o hookshot no tronco do andar de cima e, como zora, leia o diário, aprendendo dois trechos de música. Fale com o baixista, tire sua guitarra e complete os trechos da música. Junto ao pianista, como Link, toque a composição.

37) Pirate's Fortress: destrua os barris do encanamento, acione o botão e siga para a sala que se abriu.

Ikana

38) Ikana Graveyard: à noite (2º dia), usando a Captain's Hat, fale com as caveiras e escolha a segunda

opção. Agora, usando a lens of truth, siga pela parede falsa e destrua o inimigo.

39) Ikana Canyon: vá a Ghost Hut e vença o minijogo.

40) Ikana Canyon: como zora, nade contra a correnteza, siga pela passagem atrás da cachoeira e use uma flecha de luz no sol. O desafio a seguir exige dezesseis corações (no mínimo) para ser completado, derrotando todos os chefes.

41) Ikana Ruins: suba ao telhado do templo, acerte o cristal sobre o pilar, apagando o fogo e use as plantas lançadoras para voar.

Os lojistas deku scrub

Há vários vendedores deku scrub ansiosos para mudar de ponto de venda. Entregue o título certo a eles e use sua planta lançadora para chegar aos itens. Confira:

42) Clock Town: entregue a moon's tear ao scrub e pegue o land title deed;

43) Woodfall: entregue o land title deed ao scrub da cabana e pegue o swamp title deed;

44) Goron Village: como deku, entregue o swamp title deed ao scrub e pegue o mountain title deed;

45) Zora Hall: como goron, entregue o mountain title deed ao scrub e pegue o ocean title deed;

46) Ikana Canyon: como zora, entregue o ocean title deed ao scrub.

A família sapo

47) Reúna os cinco integrantes da família dos sapos. Para isso, usando

Don Gero's Mask, encontre os anfíbios:

- Em Clock Town, na Laundry Pool;
- Em Woodfall, no lago;
- Em Woodfall Temple, após vencer o chefe sapo;
- Em Great Bay Temple, após vencer o chefe sapo;
- Em Mountain Village, após vencer Goht e o descongelamento.

O sabido Keaton

48) Usando a Keaton's Mask, ache os arbustos móveis e destrua-os (depois, responda corretamente ao questionário de Keaton).

- Em Clock Town, região North;
- Em Milk Road, na entrada do Romani Ranch;
- Em Mountain Village, após o descongelamento;

The Moon

Ao ser teleportado à Lua, entregue as máscaras ao garoto e agarre-os nos minijogos:

49) Como deku, use as plantas lançadoras, pegando-o à direita.

50) Como goron, salte as rampas e acerte os baús, fazendo as curvas. Acabando os baús, faça as curvas manualmente.

51) Como zora, mergulhe no labirinto aquático e prossiga: esquerda, direita, esquerda.

52) Como link, destrua todos os chefes.

Chefes especiais

- Woodfall Temple: vença Odolwa.
- Snowhead Temple: vença Goht.
- Great Bay Temple: vença Gryorg.
- Stone Tower Temple: vença Twin-Mold.



Chutando uma cambada de

Beleza! Está aberta outra temporada de caça aos pokémon. Vamos arrebentar todos

Ronaldo Testa

z z z z z!

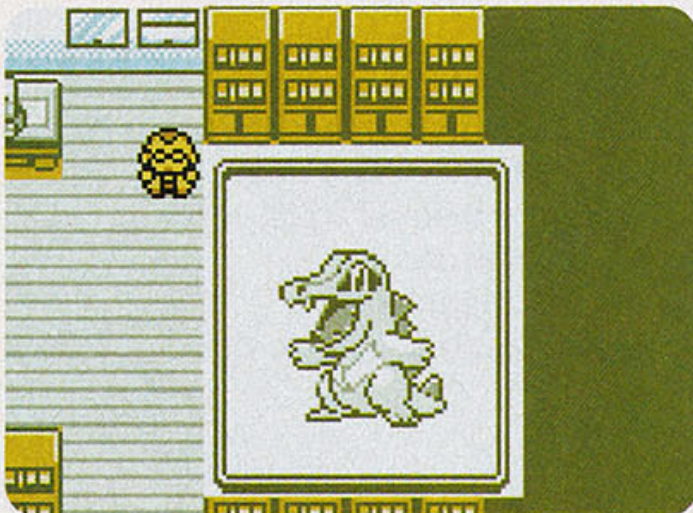
“Arghhh!
Quero ver como
este pokémon
caberá na
pokébola”

Atenção, treinador! É necessário perícia na caçada às 250 criaturas do jogo (juntando as versões *Gold* e *Silver*). E como moleza não existe no vocabulário, mais que capturar os monstros, também será preciso solucionar enigmas enquanto se conferem situações comuns no desenho animado – os personagens Brock, Carvalho, Misty e até a equipe Rocket aparecem. Agora, para tornar-se o mais novo líder pokémon do planeta, suor é o que não faltará... mas, como somos legais, vamos mostrar-lhe o caminho das pedras. Aproveite!

pokemon

Insígnia Zephyr

Como treinador, você deixará o conforto do lar para sair em busca de pokémon. Fale com a sua mãe e pegue a pokégear. Siga até o Elm Pokémon Lab, fale com o cientista e escolha seu pokémon: Chikorita (grama), Cyndaquil (fogo) ou Totodile (água).



Você precisa escolher entre os três monstros. O pokémon do meio é o Totodile

Siga a Cherrygrove City, papeie com o velhinho, pegando o map card. Passe pela rota 30, encontre o professor Oak (Carvalho, no Brasil) e pegue um ovo, levando-o ao Elm Pokémon Lab.



ing my old friend
MR. POKÉMON.

Não se preocupe à toa. Você encontrará o professor Oak na Mr. Pokémon's House

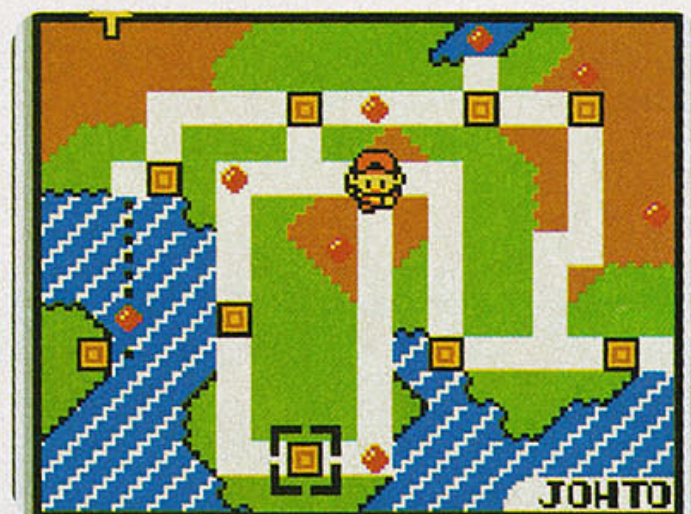
O tal Oak está na casa Mr. Pokémon's House. Fale com Elm, guarde sua grana com a mamãe e parta ao gym de Violet City. Arrebente os capangas que surgirem pelo caminho para enfrentar Falkner, líder do ginásio.



Enfrente o bando de pokémon voador de Falkner e receba a rara Zephyr badge

Insígnia Hive

Em Violet City você será surpreendido por monges seguidores de Sage Li. Vá ao centro pokémon, pegue o ovo e parta para Sprout Tower. Desça até encontrar Sage Li, ganhando dele a habilidade HM05. Próxima parada: cidade de Azalea.



Seja persistente e passe pela Union Cave para chegar à civilização Azalea

Tagarele com o homem na Kurt's House e prossiga sua jornada até a caverna bloqueada. Acabe com a equipe Rocket (esbofeteie-os, pois eles merecem) e depois vá ao gym da cidade para desafiar Bugsy.



"Quero participar do Show do Milhão"



Quer conquistar o Hive badge? Derrote Bugsy e sua turma de insetos pokémon

Insígnia Plain

Em alguns momentos o herói precisará ajudar outras pessoas. Em Ilex Forest, logo na entrada, puxe um papo com o garoto que deixou o Farfetch'd escapar. Agora, persiga o tal Farfetch'd e leve-o ao garoto, alcançando a rota 34 para chegar a Goldenrod.



Siga o folgado do Farfetch'd e leve-o ao dono. Seu prêmio será a boa HM01

Encontre Day-care no caminho, siga adiante e, na cidade, vá à loja à direita do mercado e compre uma bicicleta. Siga para Radio Tower e fale com a garota de cabelos esverdeados, respondendo suas perguntas na ordem: yes, yes, no, yes e no. Agora, siga para o gym da cidade e derrote Whitney, recebendo o Plain badge.



Whitney é uma molenga. Enfrente-a usando ataques normais ou até jatos d'água

Insígnia Fog

Seu rival vai perturbá-lo fazendo traquinagens e encrencando a todo momento. Você precisa encontrar uma mulher (opa!). Vá à casa acima e receba dela o item squirtbottle.



Siga pela rota 36 e use o squirtbottle em Sudowoodo (o pokémon-árvore) para capturá-lo. Depois, caminhe para Ecruteak.

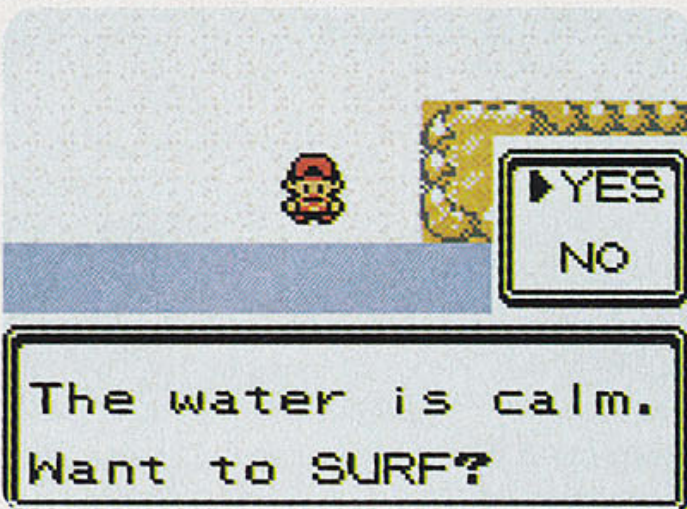


Malandragem é o melhor.
Use o squirtbottle para capturar o pokémon Sudowoodo

Após enfrentar seu Rival em Burned Tower, siga até a casa ao lado do Mart. Agora, depois das batalhas, fale com o cara de preto e receba a habilidade HM03. Na entrada da cidade, entre na primeira casa à esquerda e receba o itemfinder – que o ajudará a localizar itens perdidos pelos cenários. Siga então ao gym e vença Morty, conquistando o Fog badge.

Insígnia Storm

Passando pela rota 38, pare em Olivine e papeie com o velhinho na primeira casa, recebendo a good rod. Siga até a praia e encontre a habilidade HM04 numa das casas. Agora, guiando-se pela água com a habilidade HM03 (surf), atravesse a rota 41 até Cianwood.



Caminhe até a região sul da cidade para aprender a fantástica habilidade surf

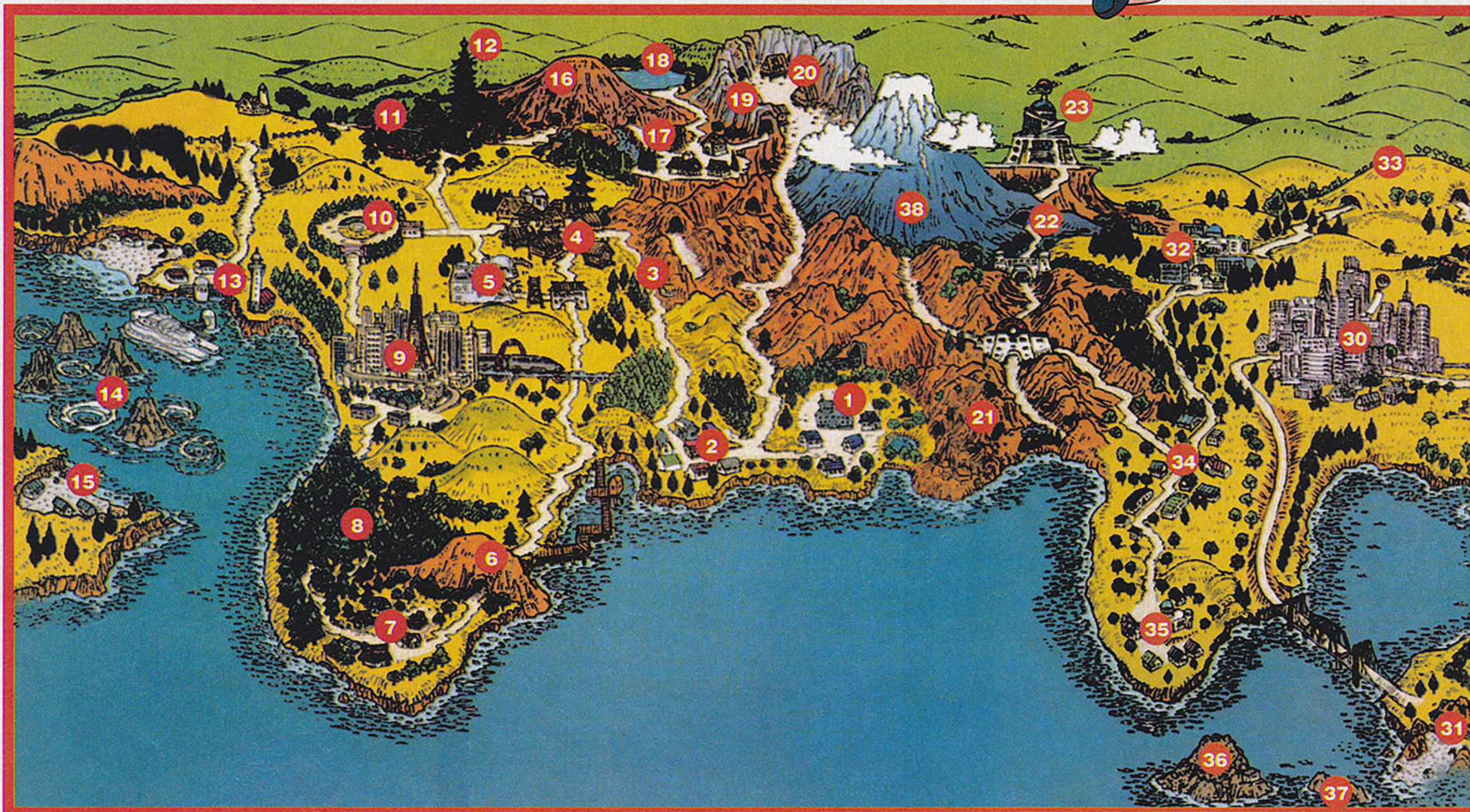
Corra ao gym e enfrente o treinador local. Na saída converse com a garota e receba a habilidade HM04, além do Storm badge.



Equipe-se com a habilidade HM04 e empurre as pedras para chegar a Chuck

Insígnia Mineral

Para conseguir as estimadas insígnias, você precisará até dar remédios aos pokémon do adversário. Equipe a HM02 e voe até Olivine para encontrar Jasmine no topo da lighthouse. Volte a Cianwood e vá à Pharmacy, apanhando o secret potion e levando-o a Jasmine.





SECRET POTION to

Após entregar o secret potion para a bela Jasmine, siga até o gym e enfrente-a

Insígnia Glacier

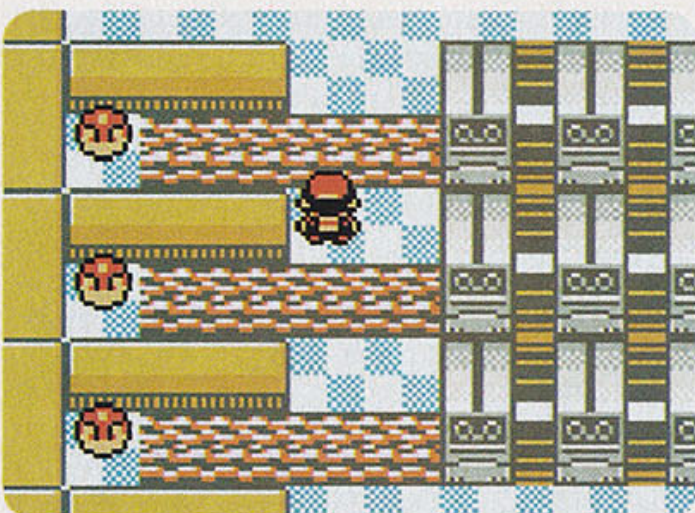
Vá a Mahogany, seguindo ao norte até chegar ao Lake of Rage para desafiar o temível Red Gyarados.



Apesar da aparência de durão e brutamontes, o tal Red Gyarados não é ameaça

Após derrotar o monstro aquático, volte à cidade e entre na primeira casa à direita. Persiga Lance e vasculhe o lugar em busca da chefe da equipe Rocket. Agora, derrote todos os

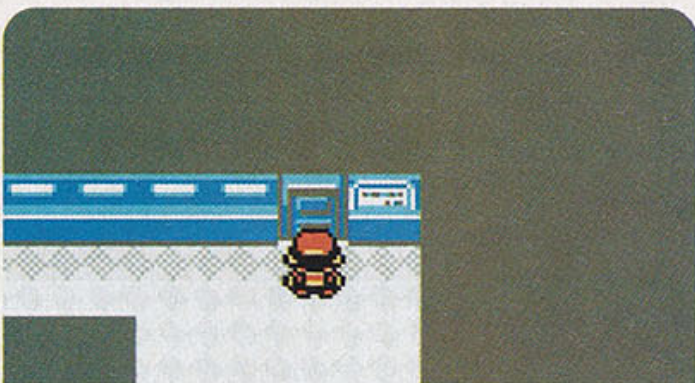
oponentes do andar, conseguindo duas senhas. Depois, desafie Mukrow e derrote-o para seguir ao outro andar, encontrando uma porta trancada. Finalmente, enfrente Pryce no gym da cidade e adquira o Glacier badge.



Extermine todos os electrodes para que a máquina retorne ao funcionamento

Insígnia Rising

Volte a Goldenrod, entre na torre de rádio e, no último andar, vença o chefe do escritório. Com a basement key em mãos, volte à cidade.



The BASEMENT KEY

Entre na casa que fica atrás da torre Underground Entrance para prosseguir

Abra as portas da esquerda para a direita e procure pelo garoto de chapéu, recebendo a card key. Desça e use o elevador do Mart para voltar à cidade na torre de rádio.



Seja educado e use a card key para destrancar a porta no 3º andar da estrutura

Após vencer o diretor, receba o rainbow wing (versão *Gold*) ou o silver wing (versão *Silver*). Em Mahogany, use a rota 44 para chegar à caverna de gelo. Agora, para atravessar o labirinto, siga as indicações: ↑, ←, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ←, →... e pegue a habilidade HM07.



Nada de tremedeira. Cruze o labirinto congelado para achar a habilidade HM07

Derrube as pedras nos buracos e pule sobre elas para subir a escada e achar Blackthorn. Vá ao gym da cidade e jogue as rochas nos buracos para achar Clair. Siga para Dragon's Den, uma caverna atrás do ginásio. Passe também pelo primeiro redemoinho e siga à direita, encontrando o dragon fang.



Que maneiro! O esquema aqui é usar a técnica surfe para chegar até a caverna



O mundo dos pokémon

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1) New Bark Town | 20) Blackthorn City |
| 2) Cherrygrove City | 21) Toho Falls |
| 3) Mr. Pokémon's House | 22) Victory Road |
| 4) Violet City | 23) Indigo Plateau |
| 5) Ruins of Alph | 24) Vermilion City |
| 6) Union Cave | 25) Saffron City |
| 7) Azalea Town | 26) Lavender Town |
| 8) Ilex Forest | 27) Rock Tunnel |
| 9) Goldenrod City | 28) Power Plant |
| 10) National Park | 29) Cerulean City |
| 11) Ecruteak City | 30) Celadon City |
| 12) Tin Tower | 31) Fuchsia City |
| 13) Olivine City | 32) Pewter City |
| 14) Whirl Island | 33) Mt. Moon |
| 15) Cianwood City | 34) Viridian |
| 16) Mt. Mortar | 35) Pallet Town |
| 17) Mahogany Town | 36) Cinnabar Island |
| 18) Lake of Rage | 37) Seafoam Islands |
| 19) Ice Path | 38) Mt. Silver |



Insígnia Thunder

Volte a New Bark e fale com Elm. Saia e prossiga à direita, passando pela pequena lagoa para chegar ao continente de Kanto. Entre na caverna e use a técnica HM07, escalando a cachoeira e seguindo pela direita para encontrar o caminho de tijolos que leva a Victory Road – desafiando vários treinadores e também seu rival.



Compre muitas (muitas mesmo) poções no Pokémon League HQ só para prevenir-se

É hora de desafiar a elite Four. Quatro dos mais poderosos treinadores pokémon vão enfrentá-lo sem intervalos. Vencendo-os, corra de alegria – pois você é demais!

New Hall of Famer!



No. 160 FERALIGATR / Tots games

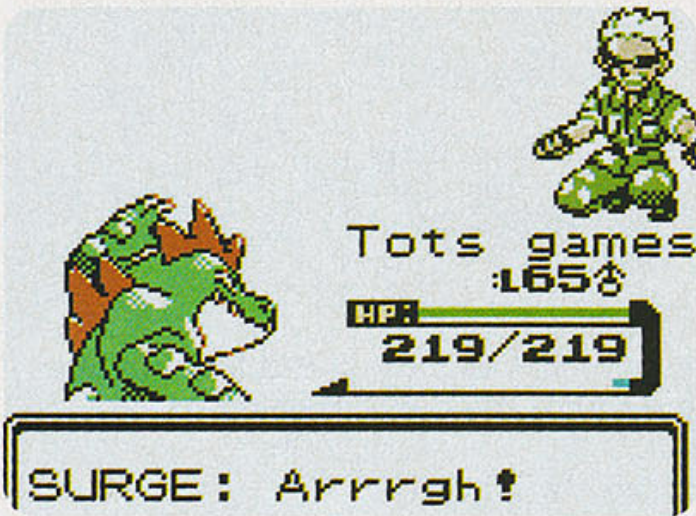
Vencendo a elite Four, seus pokémon vão enfim estrelar no ranking dos melhores



“Vesgo, eu? Não sei do que vocês dois estão falando”

Jornada especial

Após assistir aos créditos, escolha a opção “continue” no jogo gravado. Iniciando em New Bark, siga para o laboratório e pegue uma passagem para Olivine, embarcando rumo a Vermilion. Enfrente todos no navio e procure a cabine do capitão. Fale com a garota e desembarque em Vermilion, desafiando Surge no gym da cidade.



Derrote o treinador cabeça-dura Surge e prossiga rumo à cidade de Saffron

Insígnia Marsh

No ginásio da cidade, será preciso atravessar um labirinto repleto de pontos de teletransporte – isso tudo para encontrar Sabrina, a mandachuva local. Derrote-a e consiga o Marsh badge.



Preste bastante atenção ao utilizar os teletransportes para chegar a Sabrina

Insígnia Cascade

Agora você bancará o policial, colocando os bandidos para correr. E fará tudo sozinho, pois os moradores das vilas são preguiçosos. Siga até a rota 9 e depois à direita, encontrando uma pequena abertura. Use a habilidade HM03 (surf) para chegar a Power Plant, fale com os trabalhadores e um deles vai pedir ajuda para encontrar uma peça roubada. Vá até Cerulean, procure o membro da equipe Rocket no ginásio e, após encontrá-lo (o chorão fugirá), pegue a peça no fundo d’água e leve-a ao técnico da usina.



Procure no meio do ginásio pela peça roubada. Ela está bem no fundo d’água

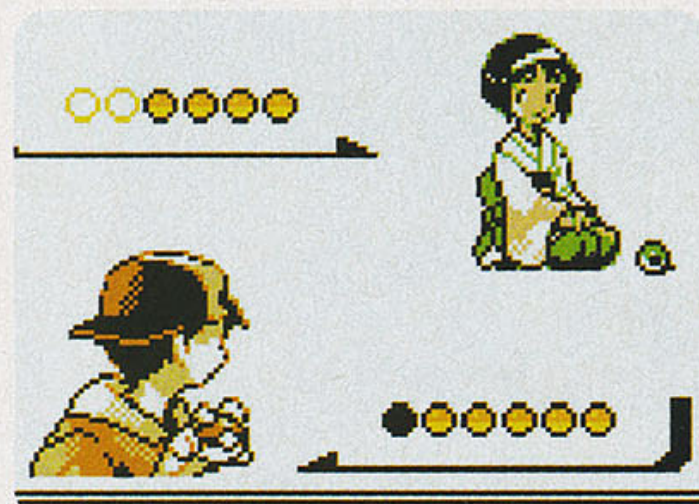
Vá a Radio Tower em Lavender e fale com o moleque que está virado para a parede – o pivete vai melhorar a pokégear do herói. Em Cerulean, siga pela rota 24 e flagre Misty num momento comprometedor. Vá para o ginásio da cidade e enfrente-a.



A especialidade de Misty está nos pokémon aquáticos. Use golpes elétricos

Insígnia Rainbow

Siga até a cidade de Celadon e, entrando no ginásio, derrote a mesquinha da Erika para conquistar o Rainbow badge.



Vença a safada Erika no ginásio de Celadon e conquiste a insígnia Rainbow

Insígnia Soul

Siga traçando caminho pela rota 16 até chegar a Fuchsia. Agora, procure pelo ginásio local e desafie Janine, recebendo o Soul badge quando vencê-la.



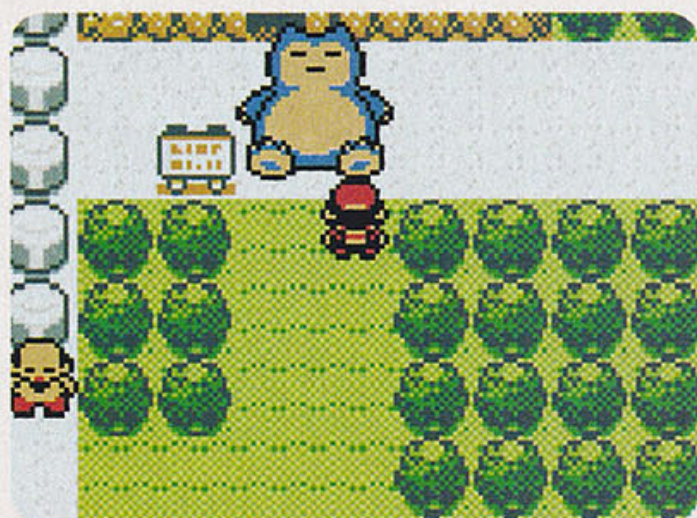
Barba mal-feita



Seja impiedoso no combate contra os pokémon de Janine e ganhe outra insígnia

Insígnia Boulder

Na cidade de Vermilion, caminhe pelo lado esquerdo para encontrar o brutamontes Snorlax. Agora, regule seu rádio até a frequência da estação Poké Flute para o grandalhão.



Em Vermilion, altere a sintonia do rádio para conseguir agarrar o tal Snorlax

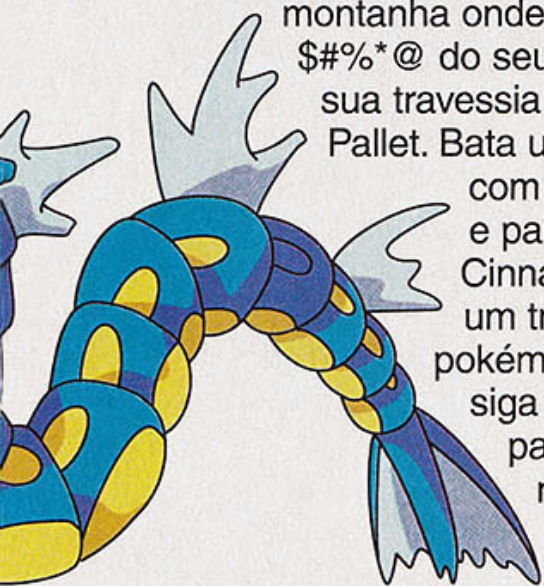
Cruze toda a caverna e vá a Pewter. Como estamos na reta final, cure seus pokémon, compre bons itens e encare o combate contra Brock, o líder local.



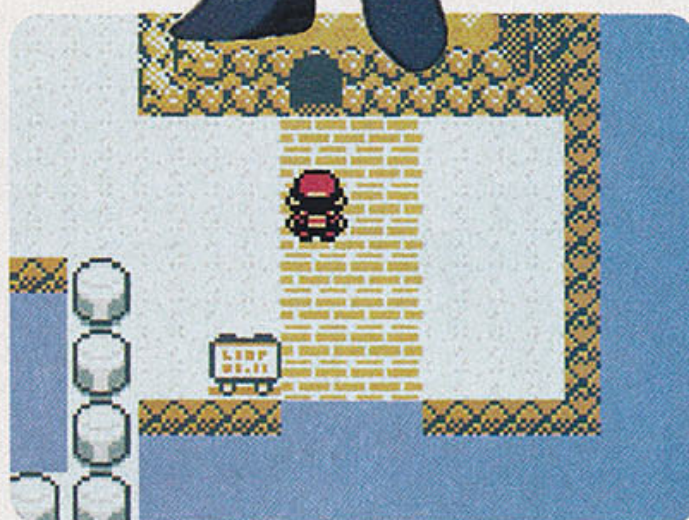
Contra os pokémon liderados por Brock é melhor utilizar ataques aquáticos

Insígnia Volcano

Após vencer Brock, siga à direita até a montanha onde enfrentará o \$#%*@ do seu rival. Continue sua travessia e siga para Pallet. Bata um papo-furado com o professor Oak e parta para a ilha Cinnabar. Encontrando um treinador no centro pokémon, tagarele e siga até Seafoam para desafiar Blaine na caverna.



“Dez potes de gel deixam o cabelo bem duro”



Muito exótica, Blaine tem seu próprio ginásio dentro de um vulcão

Insígnia Earth

Em Pallet, fale com Oak e volte a Viridian para enfrentar Blue (chamado Gary, no desenho animado). Ele é o treinador mais poderoso e pilantra da aventura. Tome muito cuidado com esse mané.



O professor Oak está numa boa. Entre, tome um café e saia para enfrentar Gary

Siga até New Bark, caminhando rumo ao continente Kanto. Na caverna, siga à direita e atravesse a estrada de tijolos para chegar a Victory Road. Novamente no HQ, você enfrentará a elite Four – agora mais poderosa e sacana. Use todos seus trunfos, pois aqui rolará o final para valer.

Mandamentos

Para safar-se das mais difíceis enrascadas, é bom manter-se longe dos perigos ou, pelo menos, ficar prevenido. Então, seu chulé, siga nossos dez mandamentos pokémon:

- 1) Nunca entrar nas batalhas sem antes curar seus pokémon;
- 2) Dar uma folga aos seus bichinhos nos centros pokémon;
- 3) Atualizar seu conhecimento pokémon usando a pokédex;
- 4) Utilizar o pokégear para acessar dicas, mapas e telefonemas;
- 5) Lutar com todos os seus pokémon, deixando-os equilibrados;
- 6) Descobrir a fraqueza do inimigo antes de atacar;
- 7) Capturar o máximo de pokémon possível;
- 8) Nunca deixar para depois a insígnia que você pode conseguir agora;
- 9) Gravar a partida antes de entrar em lutas de risco;
- 10) Ler a *Ação Games* (hehehê).

Habilidades

Para enfrentar os diversos desafios da jornada, o herói precisará adquirir novas habilidades. Veja quais as utilidades de cada uma:

- **HM01 (cut):** cortar árvores;
- **HM02 (fly):** voar para cidades já visitadas;
- **HM03 (surf):** andar sobre as águas;
- **HM04 (strength):** empurrar objetos pesados;
- **HM05 (flash):** iluminar locais escuros;
- **HM06 (whirlpool):** andar sobre redemoinhos;
- **HM07 (waterfall):** escalar cachoeiras.

Final secreto

Conseguindo o Earth badge, siga para Pallet e fale com o professor Oak. Depois, vá a Indigo Plateau e rume à rota 28. Em seguida, pela esquerda, entre no monte Silver e encontre Ash, o mais poderoso mestre pokémon do mundo. Para vencê-lo, será preciso abusar, utilizando pokémon bastante evoluídos.

Ash

- **Blastoise, nível 77.**
- **Charizard, nível 77.**
- **Espeon, nível 73.**
- **Pikachu, nível 81.**
- **Snorlax, nível 75.**
- **Venosaur, nível 77.**

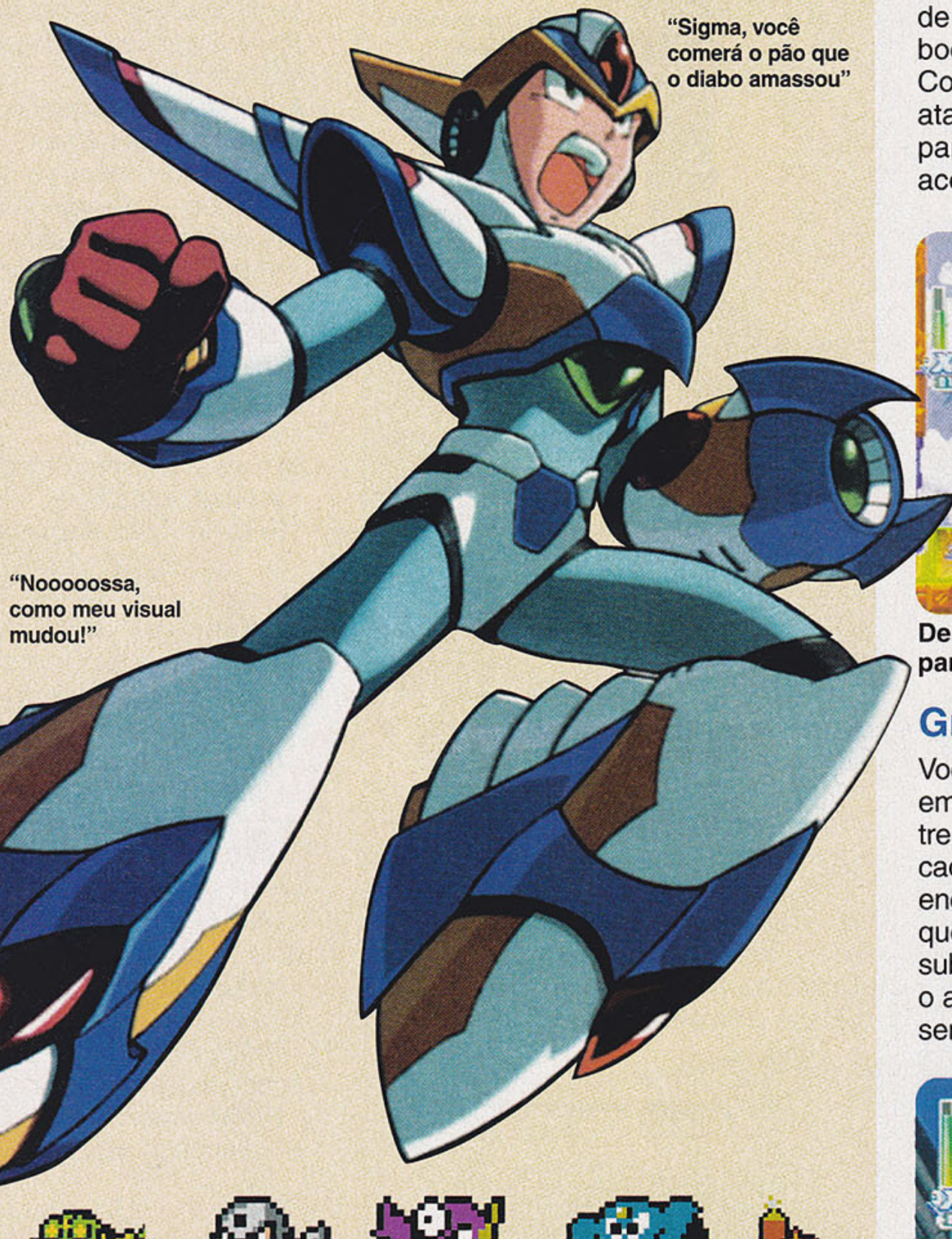


Episódio X5: Mega Man tá ferrado

A versão X do robô mais famoso dos games enfrenta o vilão Sigma pela quinta vez

Felipe Azevedo

“Sigma, você comerá o pão que o diabo amassou”



“Nooooossa, como meu visual mudou!”



“Não estamos na série X, mas queremos fritar o tal Mega Man”

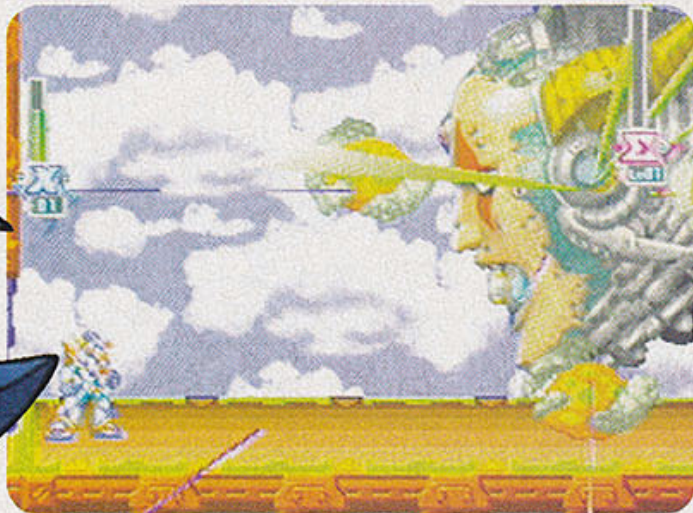
O cibernético Mega Man (Rockman, no Japão) dá as caras na quinta geração da série X, mantendo a ação em caráter bidimensional e o estilo conhecido há anos pelos fãs do robô. Também o parceiro Zero permanece, mas ambos os personagens têm novas habilidades para enfrentar a horda de capangas do arquiinimigo Sigma. Neste episódio, os heróis precisarão salvar o mundo da destruição, impedindo que a colônia espacial Eurasia colida com a Terra. Para isso, eles precisarão encontrar os equipamentos necessários para construir um canhão de raio laser capaz de destruir o projétil – e o problema é que as partes dessa arma estão nas mãos dos comparsas de Sigma.

DETONADO

Sigma Head

A parte mais crítica desta fase é o local onde caem enormes escombros. Nessa área, abrigue-se e abaixe-se nos espaços para não sofrer danos.

• **Chefe:** para derrotar Sigma Head, abaixe-se quando ele lançar o ataque de bolas de energia azul e acerte-o na boca, enquanto ela estiver aberta. Contra as duas outras formas de ataque, você precisará grudar na parede para safar-se das rajadas e acertar o adversário constantemente.



Derrotar Sigma no início é fácil. Espere para vê-lo quase no final

Grizzly Slash

Você começa sobre um trem futurista em alta velocidade. Para interromper os trens, acerte a parte azul na frente de cada um. Mais à frente, você vai encontrar-se em meio a vários vagões que estão explodindo. Seja rápido e suba nas divisões, usando o air dash para atravessá-los sem perder tempo.



Ficando abaixado, você conseguirá livrar-se dos canhões facilmente

• **Heart tank:** no vagão fechado, procure por uma abertura no meio e use a armadura gaia para destruir os blocos escuros, andando sobre os espinhos sem problemas.

- **Armor capsule (Falcon armor legs):** ao pular do trem e entrar na caverna, verifique uma abertura no alto para subir e encontrar a armadura.
- **Chefe:** Grizzly Slash, apesar de estar sendo desafiado logo no início da jornada, não é molenga. Nos primeiros ataques, pule e atire no safado sem parar. Após a entrada do urso grande, fique na parte central da tela e espere ele aparecer da parede, descarregando-lhe chumbo. O ataque mais perigoso é uma versão ampliada do ataque comum. Fuja deles alternando pulos na parede.



Permaneça no meio do cenário e pule logo que o adversário aparecer

Duff McWhalen

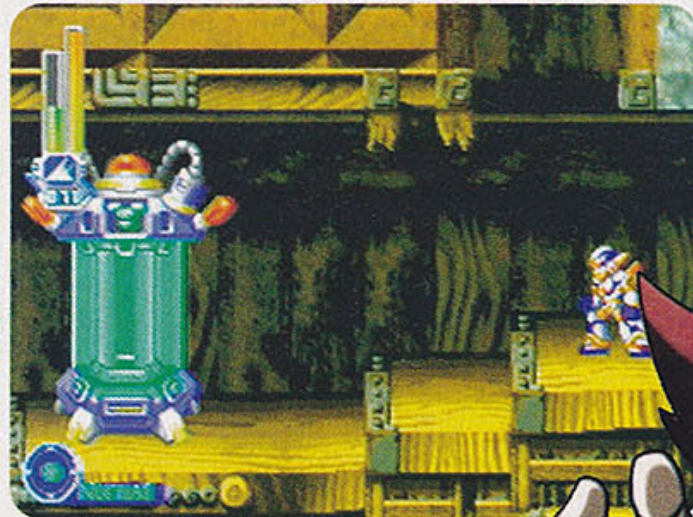
Esta fase é totalmente subaquática. Logo no início, você será atacado por um gigantesco tubarão metálico. O esquema aqui é acertar as duas extremidades da parte da frente da criatura e esquivar-se do forte raio laser que entra nos espaços entre as rochas. No fim, acerte-o na boca e abaixe-se para não sofrer o ataque. Acerte também as criaturas menores que saem da boca. Após destruir a parte da frente, você deverá livrar-se da traseira do bicho. Continue atingindo as extremidades e mísseis para, só depois, atirar no centro.



Nesta fase não há sossego. O tubarão será enfrentado duas vezes

- **Heart tank:** no local com espinhos nos dois lados há uma abertura superior. Use a armadura falcon para subir voando entre os espinhos.

- **Armor capsule (Falcon armor body):** quando a água baixar, você estará numa área de madeira. Ao descer à frente, poderá ver a armadura. Volte nesse local após destruir Duff McWhalen e use o poder dele, atirando por baixo da barreira.



Acerte a bomba do outro lado da barreira com o poder de Duff McWhalen

Itens secretos

Vida de herói é dureza, mas também conta com algumas vantagens.

Aliás, entre as maravilhas da modernidade, estão itens secretos que podem dar capacidades novas ao herói. Veja a seguir como encontrar os segredos da quinta aventura do robô:

- **Sub tank:** esse item armazena cápsulas de energia que podem ser usadas nos momentos de risco, principalmente contra os chefes.
 - 1) Na fase de Grizzly Slash, procure o item na ponta de um dos vagões que estão explodindo.
 - 2) Na fase de Dark Dizzy, ao chegar no fim das plataformas, pegue o item na plataforma mais acima, usando Mega Man com a armadura falcon ou Zero.
- **Weapon tank:** armazena energia para recarregar os poderes especiais.
 - 1) Na fase de The Skiver, no primeiro elevador, pule para pegar o item antes de ser esmagado pelo elevador.
- **Extra tank:** aumenta sua barra de energia quase em dobro.
 - 1) Na fase de Izzy Glow, procure o item um pouco antes de chegar à parte fechada e destrua a madeira usando o poder de Mattrex.
- **Ultimate armor:** é a melhor armadura da aventura de Mega Man – seus poderes são surpreendentes.
 - 1) Você encontra essa armadura antes de lutar contra Zero. Praticamente no meio da fase, procure por um buraco com uma plataforma aérea do lado esquerdo. Desça a parede da direita, usando a armadura blue para pegá-la.

- **Chefe:** Duff McWhalen é o mais fraco de todos os alienígenas inimigos. Comece correndo pelos blocos de gelo e acerte o capanga rapidamente, usando o poder de Grizzly Slash. Nunca fique do lado direito da tela, pois o inimigo lançará os blocos em alta velocidade, esmagando-o contra os espinhos na parede.



“Ahhh! Esta dentadura de aço custou uma nota preta”



Squid Adler

O início da fase é dos mais frustrantes. Você começa guiando uma moto espacial e precisa livrar-se das barreiras para sobreviver. Seja rápido para destruir os obstáculos com os tiros ou com o turbo. Continue descendo até encontrar os sistemas que abrem as passagens. Acerte-os e passe pelas portas com rapidez. Ao encontrar as passagens duplas, acerte um sistema de cada vez para ganhar tempo.



Pratique bastante para conseguir chegar vivo no final desta área

- **Heart tank:** quase no local da batalha contra o chefe, procure pelo sistema que abre uma passagem para cima. O local é forrado de espinhos e é necessário usar a armadura gaia.
- **Armor capsule (Falcon armor head):** com a moto espacial, pegue todas as bolas de energia azul. No fim, Mega Man abrirá uma passagem secreta para encontrar a armadura.
- **Chefe:** Squid Adler é páreo duro e pode ser vencido tanto com o poder de Duff McWhalen como com o normal. Pule para fugir dos ataques acertando-o sempre e, quando ele eletrocutar o chão, grude na parede e desça quando o chão voltar ao normal.



O ataque aquático de Duff McWhalen serve para eletrocutar este patife



"Alou, alou, marciano aqui quem fala é da Terra"

Izzy Glow

Para derrotar o minichefe da escada, atacá o robô preto. Seja rápido para acertá-lo antes de ser atingido – e não adianta acertar os outros robôs, pois são indestrutíveis. Em frente, você encontrará mecanismos na parede que lançam bolas de energia amarela. Destrua-os com o poder de Grizzly Slash.



Neste momento você precisa ser rápido e acertar somente o robô preto

- **Heart tank:** após derrubar a barreira no início da fase, desça usando a armadura gaia.
- **Armor capsule (Falcon armor arms):** repare no buraco do teto por onde saem bolas de energia amarela. Entre no local e destrua o mecanismo para encontrar a armadura.

- **Chefe:** para vencer Izzy Glow sem problemas, é só ficar embaixo do canalha atirando enquanto puder. Seus ataques podem ser destruídos, portanto não dê mole e acerte-os. Tome cuidado quando ele se teletransportar e pule rapidamente.



Fique atento a todos os ataques do inimigo e fuja da melhor maneira

Dark Dizzy

No início, você sentirá que a gravidade torna tudo lento. Pelas plataformas, fique atento aos espinhos que os pequenos morcegos deixam cair. Na outra parte da fase, após atravessar o local com enormes setas, a fase inteira ficará de cabeça para baixo e é preciso tomar cuidado.

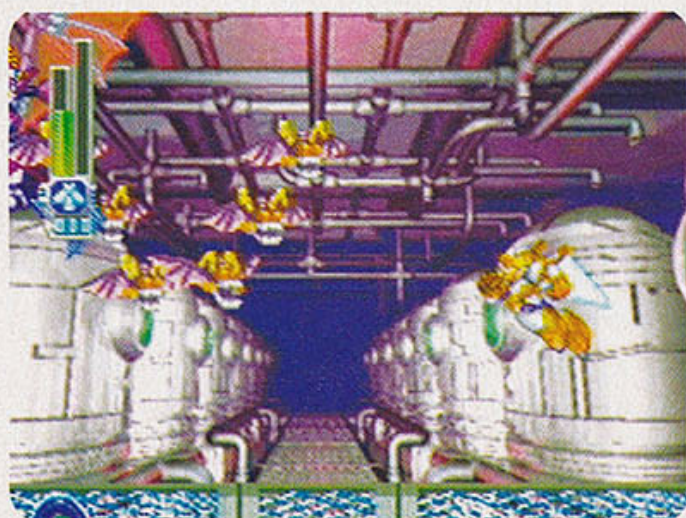
- **Heart tank:** na área das setas, o heart tank está embaixo de uma plataforma fechada por dois blocos. Acione as setas e, com a tela de cabeça para baixo, pegue o item sem problemas.



Use as setas para virar a tela de cabeça para baixo e pegar o item

- **Armor capsule (Gaea armor head):** na entrada da sala de batalha, desça pelo buraco e veja a armadura atrás de uma barreira. Será necessário explodir a barreira por dentro. Use o poder de Izzy Glow para atravessar o pequeno labirinto.
- **Chefe:** usando a armadura falcon, é só ir para cima dos morcegos para destruí-los – ou grudar na parede e atirar. Use o poder de Izzy Glow contra Dark Dizzy e, quando o poder

terminar, grude na parede e atinja-o no alto. Quando ele paralisar o tempo, pule para um dos cantos da sala.



O morcego não resiste ao poder do monstro anterior. Use e abuse

The Skiver

O seu maior problema aqui é desarmar as bombas-relógio. Quando avistá-las, seja rápido ou a tela inteira será atingida pela forte explosão. Logo após o elevador, use a plataforma móvel para subir. Para não ser destruído pelos espinhos, fique abaixado na ponta da plataforma.



Tome muito cuidado na plataforma. Fique abaixado para não ser morto

- **Heart tank:** no segundo elevador, procure atrás de uma bomba-relógio quando o elevador parar.
- **Armor capsule (Gaea armor body):** na área da plataforma móvel, use a armadura falcon para voar para a esquerda, encontrando a armadura na plataforma mais alta.
- **Chefe:** pule quando The Skiver voar em sua direção e acerte-o em seguida. Você até pode usar o poder de Dark Dizzy contra o vilão, mas ele não funciona muito bem. No segundo ataque, fique embaixo do oponente, acertando-o com o poder de Squid Adler.



The Skiver é muito fácil de derrotar, porém requer paciência

Mattrex

Fique esperto com as cabeças dos dragões. Enquanto os olhos estiverem amarelos, você está a salvo. No nível abaixo, um enorme rio de lava passará pela tela. Fique atrás das paredes

para ficar vivo. Em frente, você pode entrar na armadura gigante e seguir pela lava ou continuar por cima e destruir o dragão que vai segui-lo. Para destruí-lo, atire sem parar e pule quando ele voar em sua direção.



Para não ser pego pelo dragão, você precisará ser rápido e astuto

Lista de armaduras

Além de poder jogar com Mega Man ou Zero, durante a jornada você coleta partes de diferentes armaduras. Veja só:

Mega Man

X: é a armadura clássica de Mega Man. Sem poderes especiais, carrega apenas a função buster.

Fourth: já conhecida da nova série, é capaz de flutuar no ar por poucos segundos, além de realizar o air dash – também deixa o herói mais rápido.

Falcon: permite que Mega Man voe durante alguns segundos, porém não permite o uso da função buster quando é utilizado algum poder especial.

Gaea: deixa o robô bastante lento, pesado e ainda sem a função air dash. A vantagem do traje é dar uma resistência absurda ao personagem, permitindo inclusive que ele agüente os espinhos.

Ultimate: secreto guarda poderes incríveis. Aliás, além de trazer as qualidades da armadura X, também possui a nova habilidade strike com cargas infinitas.

Zero

Zero: é a armadura convencional do herói e não possui poderes especiais.

Ultimate: bastante resistente, esse traje dá a Zero um aumento de 50% na resistência. Seu sabre-de-luz também permite ao herói destruir alguns projéteis inimigos e até os vírus lançados por Sigma.



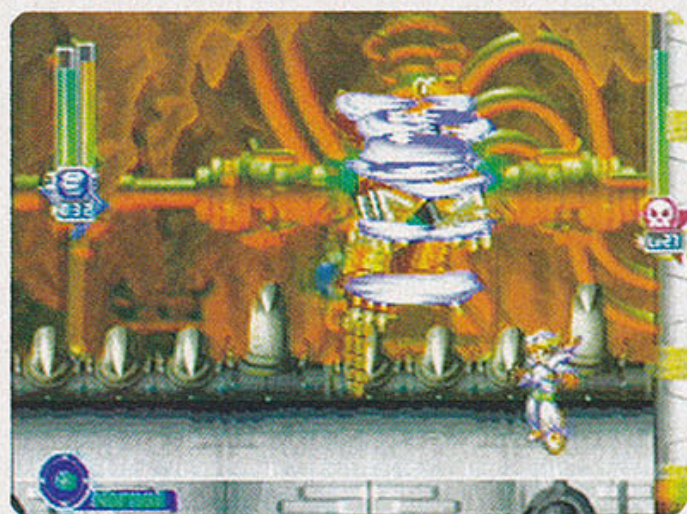
“Qualé, Mega? Vai me encarar ou ficar chorando?”



- **Heart tank:** no nível da lava, desça e siga para a esquerda, pegando o item em frente à cabeça de dragão.

- **Armor capsule (Gaea armor arms):** entre na lava com a armadura gigante e siga até o fim para encontrá-la.

- **Chefe:** segurar-se na parede é a habilidade principal contra Mattrex. Você pode se esquivar de todos os ataques desse modo. A melhor hora para acertá-lo com o poder de The Skiver é quando ele está grudado na parede.

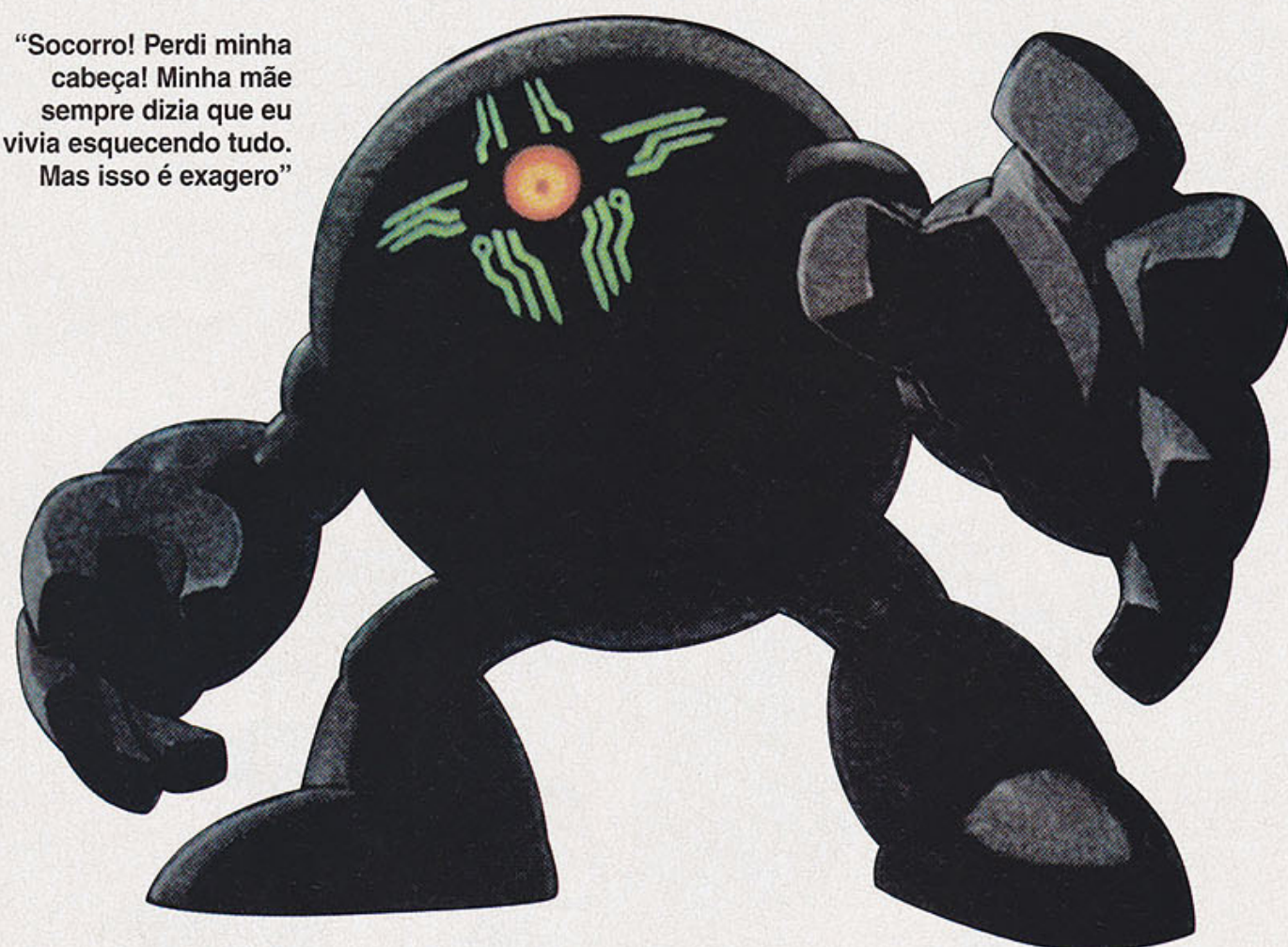


Mande os furacões na cara do dinossauro para detoná-lo rapidamente

Axle – The Red

Existem duas partes que podem irritar nesta fase. Na primeira, quando estiver subindo pelos cabos, seja rápido para não ser fuzilado por muitos inimigos. Na segunda, tome cuidado com as estrelas que passam por cima e por baixo dos cabos.

“Socorro! Perdi minha cabeça! Minha mãe sempre dizia que eu vivia esquecendo tudo. Mas isso é exagero”



Não fique perto destas plantas ou você vai acabar como este mané aí

- **Heart tank:** na entrada da caverna, destrua os blocos escuros no lado direito usando a armadura gaia. Siga até o fim, empurre um bloco na beira do precipício e pule para agarrar a plataforma mais acima.



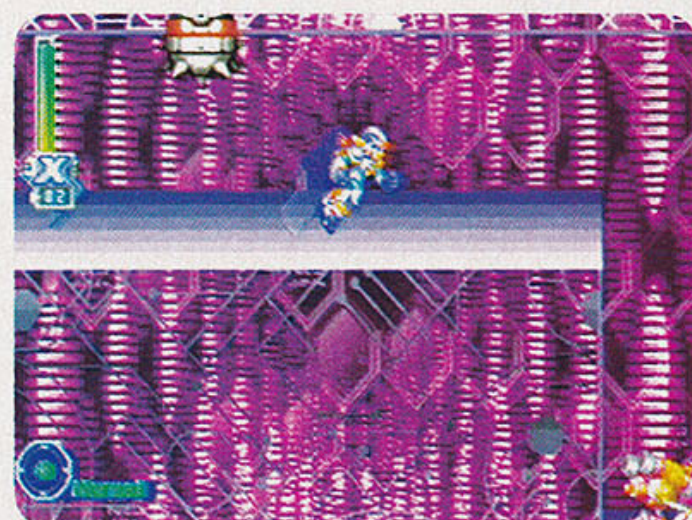
Só com a armadura gaia você conseguirá arrebentar estes blocos

- **Armor capsule (Gaea armor legs):** na segunda área de cabos, voe usando a armadura falcon para pegar o item numa abertura escondida. E tome cuidado com os espinhos antes de entrar no local.

- **Chefe:** seus ataques são fracos e você pode desviar deles facilmente se grudar nas paredes. Para não ter problemas, acerte-o com o poder de Mattrex antes que ele pule. Com isso, ele não conseguirá fazer muita coisa.

Maverick Base 1: Rock Monster

Esta fase pode fazê-lo queimar muitos neurônios se você não usar o poder de Dark Dizzy para atravessar os raios laser. Se eles forem ativados, não poderão ser desligados nem destruídos.



Os últimos chefes não são bichos-de-sete-cabeças, mas as fases sim

- **Chefe:** Rock Monster é um monstro que parece de piche. Pule e abaixe quando seus pedaços estiverem se formando e acerte o olho quando estiver aberto. Quando ele adquirir a forma de caveira, grude na parede e pule para não ser atingido. Continue acertando o olho até destruí-lo.

Maverick Base 2: Robo Mask

É só seguir em frente destruindo os inimigos pelo caminho.

Não há segredos!

- **Chefe:** aqui é preciso bastante habilidade ao grudar nas paredes por locais estreitos. Acerte os olhos usando os seguintes poderes: azul, Mattrex; verde, Grizzly Slash; vermelho, The Skiver... e, no final, contra a pequena tocha de fogo, use o poder de Duff McWhalen. Fora isso, tome cuidado para não cair nos espinhos.

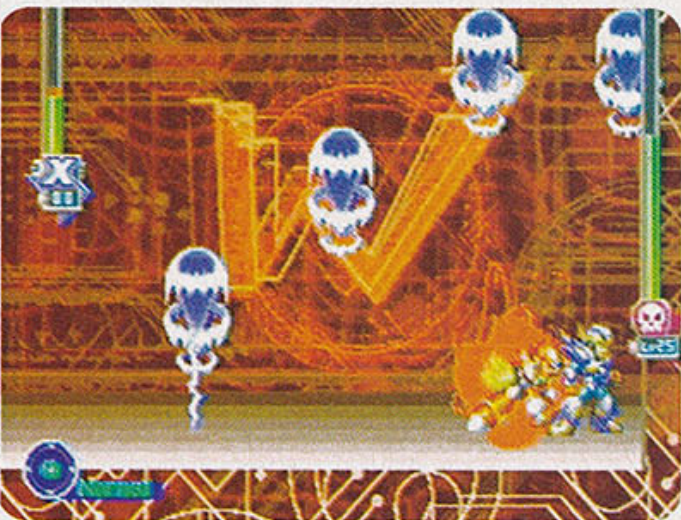


Este chefe é composto apenas de olhos. Destrua-os bem rapidamente

Maverick Base 3: Zero (X)

Nas plataformas, use e abuse do air dash para não cair nos espinhos e abismos.

- **Chefe:** é fácil desviar dos ataques de Zero quando você está usando a armadura falcon. Acerte-o com o poder normal carregado. O ataque mais difícil é o das bolas de energia que saem do chão. Porém não é impossível esquivar-se dele.

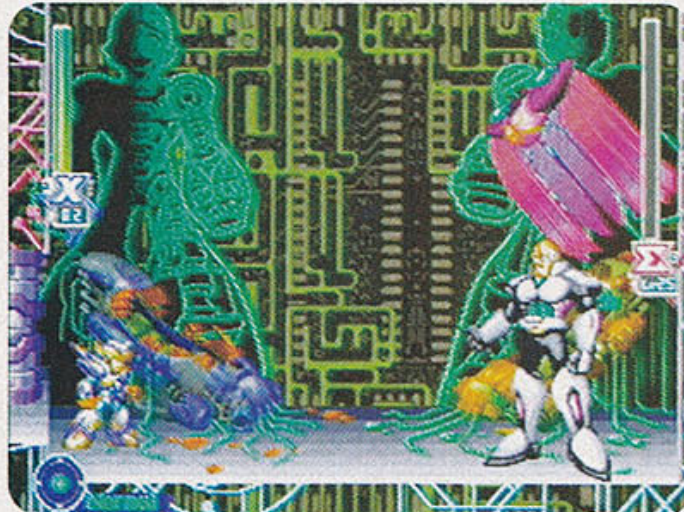


Zero ficará possuído por uma força maligna e tentará destruí-lo

The Final Battle

Como nas versões em 2D do herói, você enfrentará todos os chefes de cada fase antes de entrar na batalha final. Use as táticas já conhecidas, guardando energia para a batalha contra Sigma. Depois de vencer todos os capangas, entre no teletransportador no centro da sala e, seguindo em frente, você encontrará várias cápsulas de energia – que podem restaurar seu sub tank.

- **Chefe:** Sigma pode ser forte... aliás é bastante, mas não impossível de detonar. Na primeira forma, ele será vulnerável ao poder de Squid Adler. Fique nas paredes nos dois primeiros ataques e atire sem parar. No terceiro ataque, abaixe-se ou pule entre as ondas de energia.



A primeira forma de Sigma é bem difícil. Imagine como é a segunda!

Na segunda forma, você deve acertar o círculo roxo no meio da cabeça de Sigma. Suba nas mãos do inimigo para atingi-lo, mas tome cuidado para não ser esmagado no teto. Use a armadura falcon para escapar das bolas de energia, senão será muito difícil.

No terceiro ataque, a enorme mão de Sigma tentará acertá-lo com raios fulminantes. Fique na parede e descarregue chumbo na mão do inimigo (o ponto fraco dele) até que ele ceda. Por fim, curta a sensação de vitória...



Sigma é tão forte que pode acabar com você apenas usando as mãos

“Canhão de plasma com opção para café expresso”



Biografia do andróide

O famoso garoto cibernético começou cedo o seu trabalho contra os vilões galácticos. Sua saga originou-se em 1982, quando foi lançado no Japão sob o título de *Rockman* para o videogame Nintendo de 8 bits. Com o passar dos anos, o volume de jogos do robô azul só aumentou. Confira algumas aventuras do herói:

Cannon Spike
Marvel vs. Capcom:
Clash of the Super Heroes
Marvel vs. Capcom 2:
New Age of Heroes
Mega Man & Bass
Mega Man 64
Mega Man 1 a 8
Mega Man Battle & Chase
Mega Man Legends 1 e 2
Mega Man Soccer
Mega Man World 1 a 4
Mega Man X1 a X5
Mega Man Xtreme
Mega Man: The Final Battle
Mega Man: The Power Battle
Mega Man: The Willy Wars



Tomb Raider de cabo a rabo

Fomos até o fim com a gata Lara Croft e revelamos todos os segredos do episódio

Humberto Martinez

Inteligente e aventureira, Lara Croft volta e está mais viva que nunca! Neste episódio, reunido sobre a suposta tumba da heroína inglesa, um grupo de amigos dela começa a relatar as velhas jornadas da gata. São quatro épocas diferentes e, para descobrir o que aconteceu com a exploradora, você precisará dominar seu corpo sensual, esgueirando-se entre os perigos e cumprindo suas caminhadas, que incluem desde locais em ruínas até bases militares. Acredite, você não está preparado!

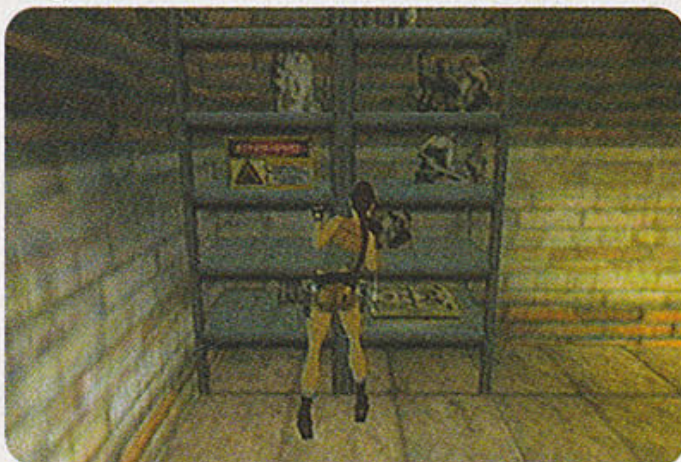
“Eu sou, literalmente, turbinada”



Rome

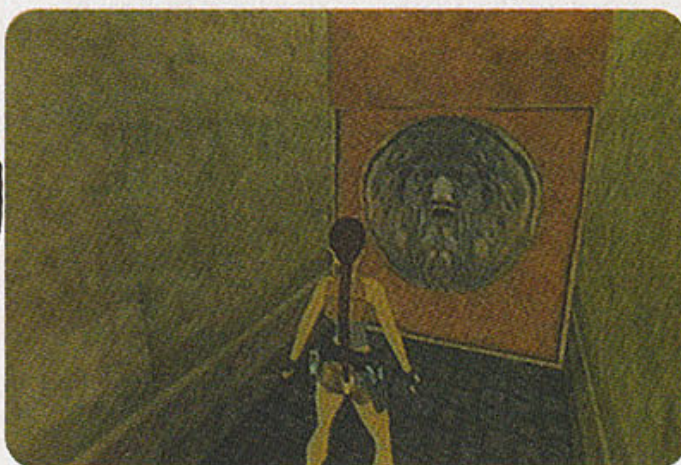
Streets of Rome

• Nos bastidores da ópera, vá ao local onde está a corda de equilibrista e empurre a prateleira no canto, achando o **segredo 1** na estante.



Empurre a prateleira vazia, chegando ao segredo 1

• Siga pela direita da fonte, examine a escultura e corra à passagem que se abriu, subindo pela plataforma que surgir.

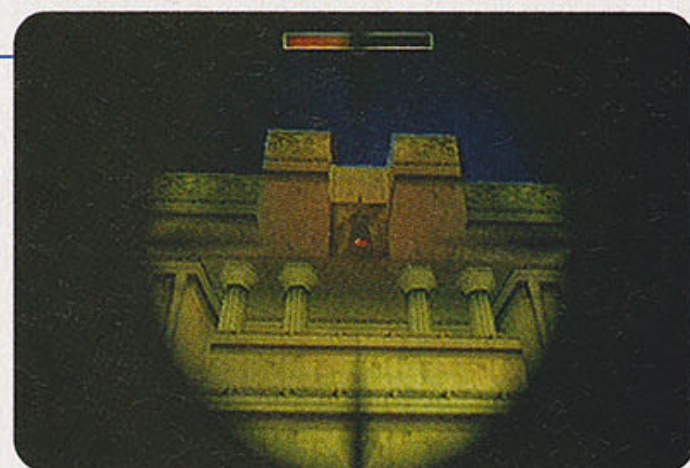


Examine a escultura, revelando a passagem secreta

• Destrua as vidraças, encontre a golden key 1 e use-a na porta próxima à fonte. Pegue a garden key sobre as caixas.

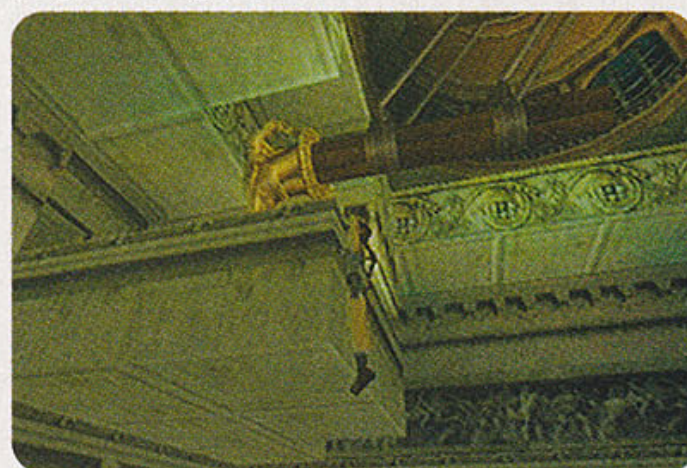
• Equilibre-se pela corda e pegue a arma revolver na área a seguir. Abra a porta azul, pegue o laser sight, combine-o com a arma revolver aproveite-se da mira para destruir o cadeado, pegando outra garden key.

• Encaixe as garden keys no portão e suba até a catedral. Use a arma revolver para acertar o sino no topo. Volte e encontre uma porta que se abriu, pegando o **segredo 2**.



Use a mira em primeira pessoa para acertar o sino

• Na catedral, suba pelo muro da esquerda e pule no corredor ao lado. Examine a estátua, volte à catedral e acione a alavanca. Mova a estátua do corvo, entre pela passagem ao lado e contorne o parapeito, pendurando-se para não ser atingida. Acione outra alavanca, cheque o pássaro e siga pela passagem. Pule novamente pela passagem sobre o muro e pegue o **segredo 3**.



Pendure-se no parapeito e contorne toda a área

Trajan's Market

• Destrua a caixa e pegue o crowbar – que serve para abrir a porta metálica. Siga pela corda. Suba pela escada oculta na parede e pule nas duas passagens para puxar as cordas e ativar as engrenagens.

• Desça e entre pelo alçapão que se abriu, pegando o **segredo 1**.

• No local onde havia uma grande roda, acenda um flare e suba pela passagem à esquerda. Use o crowbar para tirar a golden coin da grade e use-a na base da estátua.



Entre pelas passagens dos cantos e puxe as cordas

• No início da fase, entre pela nova passagem e cruze o lago, enfrentando uma criatura. Com a mira da arma revolver, utilize o zoom para focalizar os olhos do monstro e atire. Pegue o mars symbol.



Use o zoom da mira e acerte a criatura nos olhos

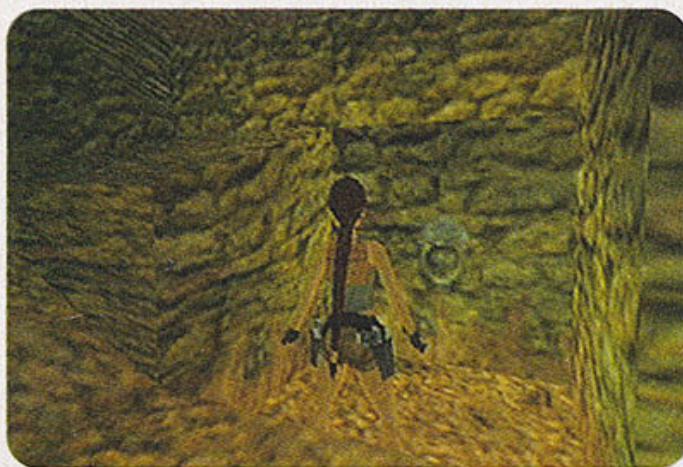
- Abra o alçapão e desça no esgoto. Siga pelo túnel aquático, encontre a valve whell, saia do esgoto e use-a no encaixe do bloco vermelho, girando-a em seguida.
- Ainda nesse local, suba na grade e pegue o **segredo 2**.
- No esgoto, nade até o fundo e siga à direita da correnteza, desativando uma válvula numa saleta secreta. Continue seu mergulho e pegue a arma shotgun para detonar a estátua.
- Volte ao início da fase, entre pela nova passagem e pegue o **segredo 3**.
- Pegue o Venus symbol no lago. Detone Larson e utilize a shotgun para acabar com as serpentes, pulando para os lados para fugir das magias. Encaixe os símbolos na porta e pule sobre os espetos.



Atire nas cobras e pule, desviando-se das magias

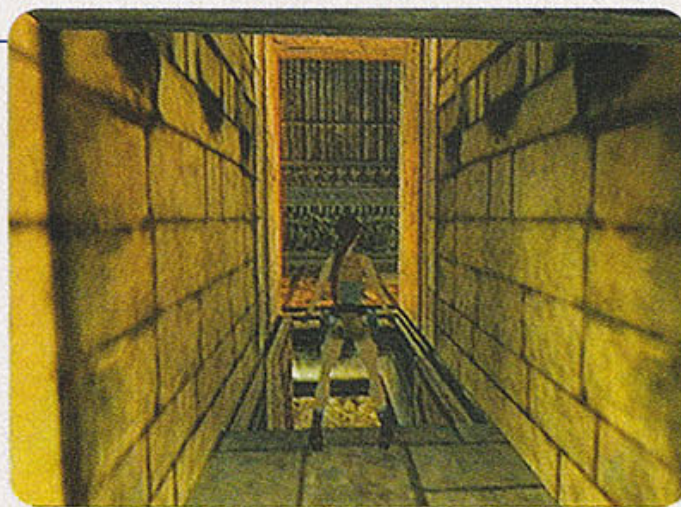
The Colosseum

- No início, empurre a parede com uma argola e encontre o **segredo 1**.



Empurre a parede da argola e pegue o **segredo 1**

- Corra pela passarela, entre no pequeno buraco lateral e acione o botão. Escorregue pela rampa, acione outro botão e pegue o gemstone piece no altar. Acione outro botão adiante e siga pela direita, apanhe a arma uzi. Puxe a corda à esquerda e corra para outra gemstone piece – combinando-as, você formará a gemstone.
- Siga em frente, caia pelo alçapão e assista à animação. Volte e pule sobre o alçapão, chegando ao **segredo 2**.



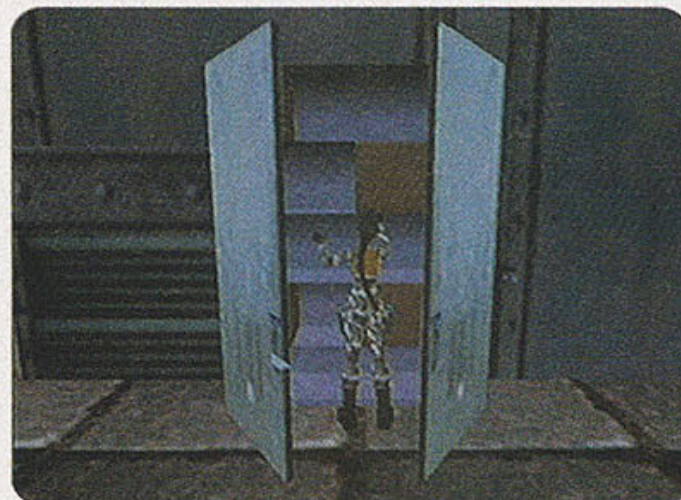
Pule sobre a rampa e pegue rapidamente o **segredo 2**

- Use a gemstone na porta e, quando tudo começar a desmoronar, pule para trás e caia sobre uma plataforma. Pendure-se na rachadura da parede e contorne o fosso.
- Detone seus inimigos, pegue a colosseum key 1 e encaixe-a na porta. Destrua a estátua, pegue a colosseum key 2 para a outra porta. Escorregue pela rampa, pule pela plataforma e chegue ao **segredo 3**.

Russian Base

The Base

- A silver key está no armário, use-a para abrir a porta trancada. Detone os guardas, pegue o swipe card e a arma uzi no armário.
- Use o cartão, abrindo a porta no depósito, destrua a grade e pegue o **segredo 1**.



Fique ligada, a silver key está dentro do armário

- Abra a porta da direita com o cartão. Pule sobre as caixas para chegar ao condutor do guincho.
- Suba na caixa pendurada e pule para as caixas à esquerda, pegando o **segredo 2**.
- Use o swipe card na porta, elimine o guarda e consiga a silver key da porta da escadaria. Abra a porta do vestiário e vasculhe os armários para encontrar o item fuse e a arma desert eagle.



No contêiner, pule as caixas e pegue o **segredo 2**

- Nos chuveiros, abra o alçapão e mergulhe até o **segredo 3**.

- Use o item fuse na máquina no cais, acione o botão logo atrás e suba no contêiner para pular no submarino.

The Submarine

- Arranque o ferro da cama, conseguindo o crowbar para o duto de ventilação.
- Chegando à grade destruída, desça pela escada quase invisível para alcançar o **segredo 1**.



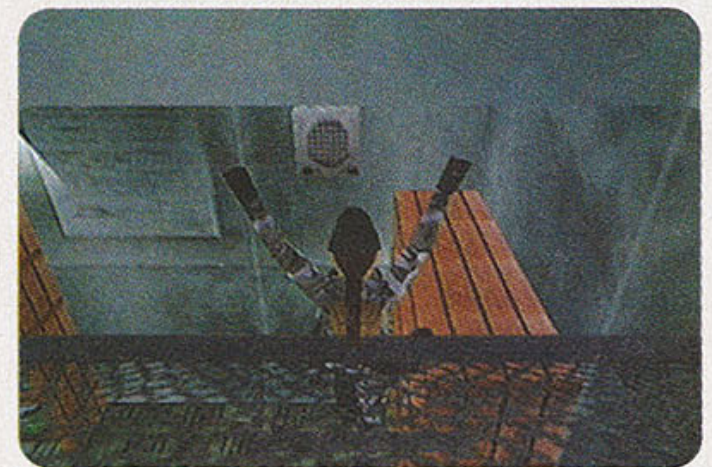
Pegue o crowbar na cama e use-o para abrir o duto

- Passe pendurada e evite os cabos de alta-tensão. Siga pela direita, abra o alçapão e pegue a battery (-). Siga até chegar à cozinha, ande silenciosamente até o cozinheiro e use o crowbar para acertá-lo. Pegue a bronze key e saia.



Aproxime-se do cozinheiro e detone-o com o crowbar

- Vá pela esquerda e esfole os guardas para conseguir a arma shotgun.
- Nesta mesma sala há uma caixa rachada. Use o crowbar para abri-la e pegue o **segredo 2**. Também veja que, sobre as caixas, está o aqualung.
- No refeitório, siga pela porta no canto e entre na sala à direita. Pendure-se no alçapão no teto, suba e entre pelo buraco do duto para conquistar o **segredo 3**.



Pule e pendure-se no alçapão para tentar abri-lo



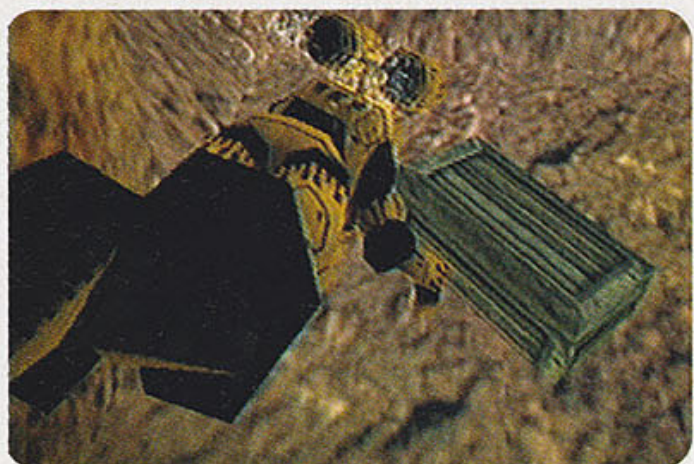
- Desça pelo alçapão e pegue a battery (+), combinando-a com a outra bateria para formar a suit battery. Acabe com todos os guardas e pegue o suit console com um deles. Combine-o com o aqualung, formando o suit console. Use-o na única roupa de mergulho intacta. Não esqueça também o suit console e o suit battery.



Use os itens encontrados com a roupa de mergulho

Deepsea Dive

- Nade pela passagem à direita e chegue ao **segredo 1** dentro de um buraco no fundo. Entre no submarino naufragado e pegue o spear of destiny. Volte rapidamente ao seu submarino para não se afogar.



Pegue o spear of destiny no submarino naufragado

Sinking Submarine

- No corredor incendiado, pule na passagem lateral e pegue a arma uzi na prateleira. Vá ao refeitório, pule sobre as mesas e acabe com o guarda adiante para conseguir o suit card.



Suba nas mesas para evitar a água eletrificada

- Volte pela sala eletrificada e use o swipe card no painel da porta trancada. Suba pela escada e abra a porta na sala de comando para encontrar o comandante Yarofav e receber a silver key. Ainda na sala de comando, destrua a grade do duto de ventilação e entre. Depois, pendure-se na alavanca para desativar a energia elétrica.



Pule e pendure-se na alavanca para desativá-la

- Na sala vizinha da cabine de comando, pegue a nitrogen canister e a arma desert eagle. Volte à cozinha e alcance o **segredo 1**, no chão.
- Vá até o corredor onde há cabos de energia balançando e use a silver key para abrir a porta e pegar a oxigen canister no armário. Detone os vilões e consiga outra bronze key.
- Volte à cabine de comando e suba pelo duto novamente, abra a porta e pegue o **segredo 2** na gaveta.
- Suba pela escada ao lado de Yarofav e encaixe os itens nitrogen e oxigen canister.



Use os tubos na cabine de comando para escapar

Black Isle

Gallaws Tree

- No abismo, pule sobre a rocha plana e pendure-se na rachadura, descendo à esquerda.
- Pule na rocha escorregadia ao lado e pendure-se. Agora, solte-se para cair numa plataforma plana, salte na caverna ao lado e pegue o **segredo 1**.



Caia na plataforma plana e pule para a caverna

- Suba novamente e repita o trajeto, pendurando-se na mesma rampa e agora contornando o rochedo. Depois, soltando para segurar-se no buraco abaixo, pendure-se na ponte e desça adiante.
- Pendure-se no teto da passagem de onde você saiu, suba e pule para cair de costas no pilar onde está o **segredo 2**.

- Pendure-se na trilha no alto para chegar à caverna, escorregue pela rampa e caia no poço. Na cabana, nade até a rocha escorregadia, suba nela e pule de costas para cair ao lado da cabana. Entre pelo buraco e pegue a rubber na gaveta.



Escorregue pela rampa para cair direto no poço

- Pule pela represa e siga agachada para voltar à árvore. Passe pelo pequeno buraco no muro e pegue o pitchfork adiante. Combine-o com a rubber, formando o catapult. Use-o nas madeiras que obstruem o caminho e pegue o iron clapper no chão.



Use o catapult nas madeiras para abrir caminho

- Pegue a tocha na cripta e acenda-a adiante. Desça pelo buraco e siga pela direita. Depois, prossiga agachada pelos espetos para encontrar o **segredo 3**.
- Vá pelo corredor e utilize a tocha na raiz da árvore, apanhando o heart. Suba e use-o no buraco ao lado da porta.



Utilize a tocha para incendiar a raiz da árvore

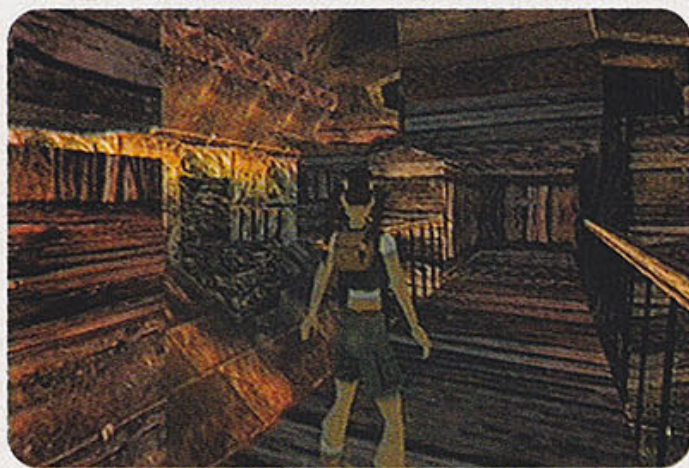
Labyrint

- Acione os botões na parede na seqüência: meio, esquerda e direita. Evitando os fantasmas, siga até a porta que se abriu, examine a cabeceira do banco e pegue o gold dust.



A seqüência dos botões é meio, esquerda e direita

- Na sala anterior, use o gold dust no vaso cheio de pó. Siga pela porta que se abriu, mas não desça pela rampa. Pule na passagem no alto, acione a alavanca, volte para a sala anterior e pegue o **segredo 1**.
- Na ponte, pule e pendure-se na plataforma à esquerda, contorne-a e salte na passagem adiante para encontrar o **segredo 2**.
- Volte à ponte e acione a alavanca para girar a torre, seguindo por um novo caminho.



Na ponte, pule à esquerda e pendure-se bem rápido

- Não gire a próxima torre. Siga em frente para chegar ao topo da primeira torre, encontrando o bestiary. Pule para o caminho a sua frente, encontrando uma bola de luz. Na plataforma acima, pendure-se na trilha e desça no buraco à frente.
- Pendure-se no buraco para não cair nos espetos e, pegando o **segredo 3**, siga a bola de luz até descobrir a saída.

Old Mill

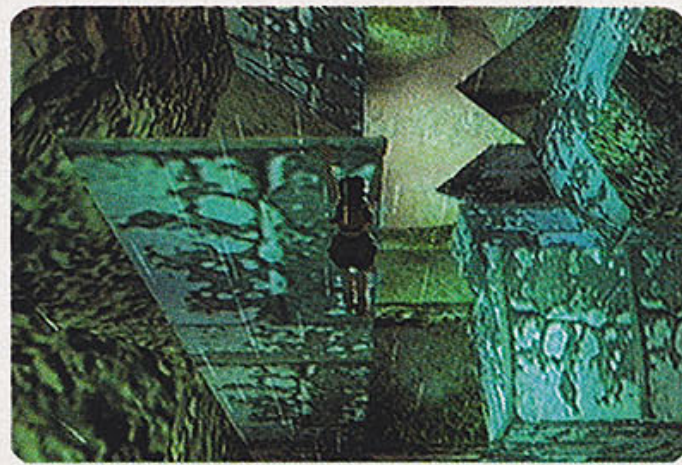
- Siga pela passagem à esquerda, pendure-se na corda e com ela chegue ao local onde há uma tocha – acenda-a no corredor. Jogue a tocha nas pequenas criaturas e desça lá. Passe agachada por baixo do rochedo e encontre o **segredo 1**.



Jogue a tocha acesa nas criaturas, assustando-as

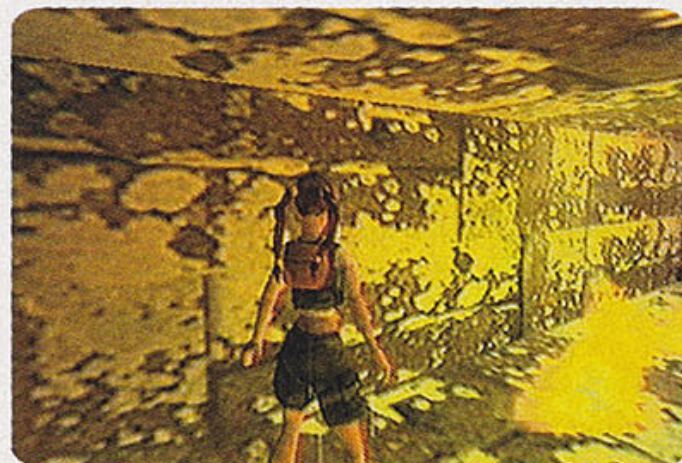
- Pendure-se na corda, pule no local onde há uma grade e pegue o crowbar. Com a corda, salte para o canto direito do cenário. Pule em seqüência pelos pilares escorregadios, do mais baixo até o mais

alto, para conseguir agarrar-se à rachadura e chegar à caverna. E trate de usar o crowbar para pegar o chalk.



Pule nos pilares, alcançando a rachadura na parede

- Use o chalk no quadrado escuro no início da fase. No moinho, siga pela direita e entre na segunda caverna à esquerda. Corra pelas chamas, pule na água para salvar-se e só então pegue o **segredo 2**.



Não ligue para o fogo: passe correndo e pule na água

- Mergulhe no lago e encontre uma criatura vermelha. Espere que ela se afaste e nade até o monte de moedas, pegando a silver coin. Em seguida, use-a na jaula submersa para prender o monstro.
- Siga pela toca do monstro e entre no moinho. Gire a roda e pendure-se na barra, pulando para chegar a tempo na porta que está se fechando. Suba, pendure-se na alavanca e pare o moinho.



Mova a roda e siga bem rápido até a porta que se abriu

- Volte ao moinho, nade por trás do celeiro e pegue o **segredo 3** no buraco. Suba pela passagem ao lado da casa e pule sobre o pilar. Salte nas partes planas para chegar ao telhado do moinho, entrando agachada – de costas – pelo buraco. Em um local seguro, enfim, gire a válvula.

Tower Black

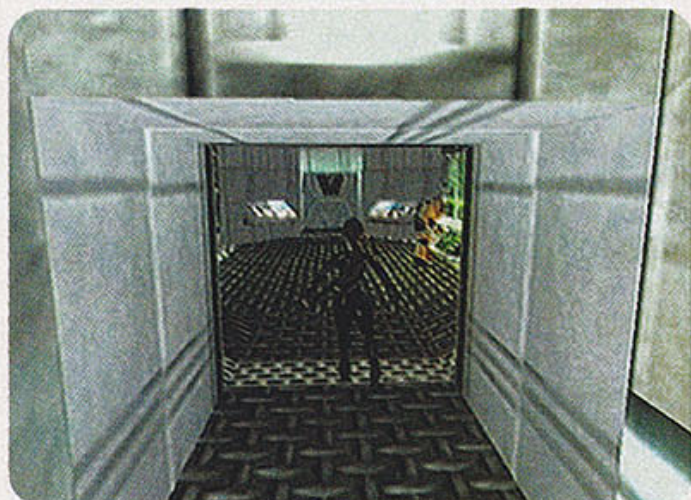
The 13th Floor

- Siga à esquerda e destrua a grade. Agache-se para evitar o raio laser e pule sobre o buraco em chamas. Atire na grade à esquerda para chegar até a sala onde está o **segredo 1**.
- Vá até o depósito e pegue o hammer na prateleira. Volte ao início da fase. Espere o raio laser inferior vir em sua direção e pule sobre ele, abaixando-se para evitar o próximo.
- Destrua o cadeado, derrube o duto e suba por ele para descer pelo buraco. Na escada protegida, suba até aproximar-se do raio laser e espere que ele se mova para a esquerda e então vá para o alto.
- Vá até o final do duto e elimine o guarda – não o deixe fugir. Siga pelo duto para evitar o raio laser. Caminhe silenciosamente até a mesa do guarda e pegue o high level access card.



Vá sorrateiramente até a mesa para pegar o cartão

- Volte ao corredor e siga, de elevador, para o 16º andar. Use o cartão para abrir a porta à esquerda, acione o botão na mesa e volte pelo corredor, entrando pela porta à direita. Acione os botões e encontre o access code disc.
- No 15º andar, use o access code disc no computador. Suba pela passagem e preste atenção às explosões: quando elas cessarem, desça e, na metade do caminho, pule para trás para chegar ao **segredo 2**.
- Passe o cartão na porta de vidro, detone o guarda e pegue o Iris lab access. Use-o no painel adiante. Passe correndo pela metralhadora automática.
- Mate rapidamente o cientista, volte pela nova passagem e pegue o **segredo 3**.



Ignore o aviso e não deixe o cientista em paz



- Agache-se para evitar o raio laser. Suba pela escadaria e chegue à cabine, desative o interruptor e corra para a sala abaixo, pegando o Iris artifact antes que a máquina volte a funcionar.

Escape with the Iris

- Deposite sua arma no apoio de vidro para poder seguir pelo sistema de segurança de raios X. Pela esquerda, entre no escritório e pegue o bottle of chloroform na estante, combine-o com o cloth que está na sala ao lado e use-o para apagar o segurança.



Seja silenciosa e use o chloroform no segurança

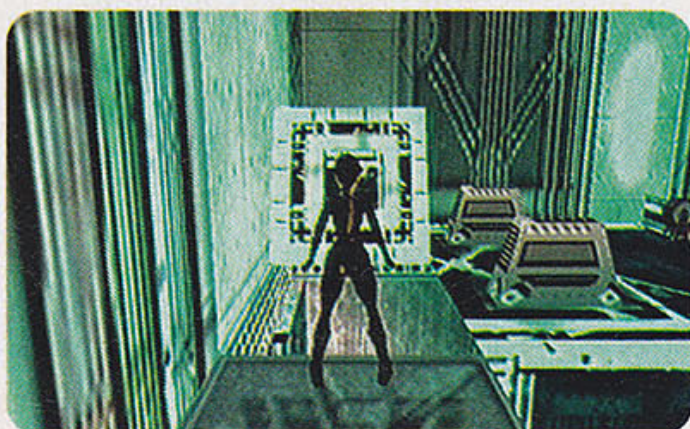
- Vasculhe as salas para encontrar o restroom access card, use-o na porta com um painel e entre com a senha 8526. No banheiro masculino, abra o primeiro gabinete, pule e pendure-se no alçapão do teto para abri-lo, conseguindo acesso ao duto de ventilação. Pendure-se no fosso, solte-se e segure-se no buraco abaixo, descendo em segurança.



Fique pendurada no alçapão do banheiro masculino

- No fosso do elevador, desça o máximo possível pendurada na parede, então comece a balançar-se e, quando estiver indo para a frente, como se entrasse um pouco na parede, solte-se para cair no buraco onde está o **segredo 1**.

- Suba pela corrente, pendure-se na barra de ferro e pule na passagem em frente. Pule sobre o elevador e abra o alçapão. Desça e use o elevador ao lado.

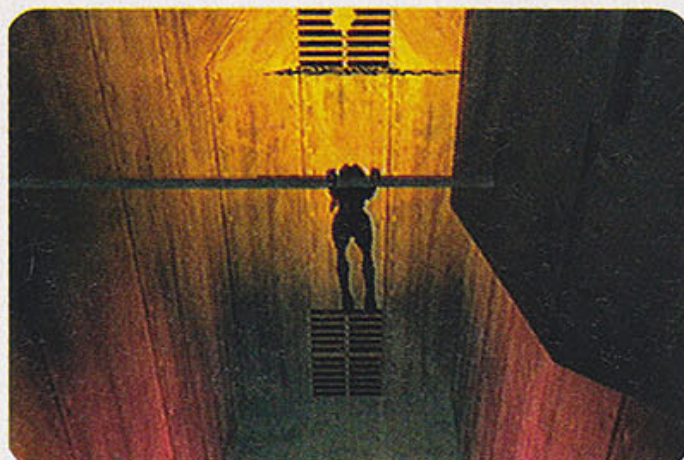


Abra o alçapão sobre o elevador e siga sossegada

- Ao deparar com os guardas, feche rapidamente as portas do elevador. Quando ele cair, seja rápida e ative o freio de emergência.

- Pendure-se na barra de metal e pule para a plataforma. Escale a escada e, quase no final, salte para trás e caia na plataforma. Pendure-se noutra barra de metal, pule e entre pelo buraco adiante.

- Escorregue pela rampa e, quando cair na segunda rampa, pule para pendurar-se na barra de metal e não despencar no fogo. Pule na próxima barra e espere o fogo apagar-se para continuar. Siga pela passagem ao lado e equilibre-se sobre a barra, pegando o bottle of chloroform.



Pendure-se na barra para não despencar nas chamas

- Fique parada na frente do aquário e pule quando o guarda atirar. Com isso o vidro será destruído e você conseguirá o **segredo 2**.

- Fuja da mira do atirador, suba pela escada ao lado da porta e fique parada próxima ao extintor de incêndio. Com isso o atirador vai atingir o extintor, explodindo a parede e liberando o **segredo 3**.



Faça com que o atirador atinja direto o extintor

- Acione o botão na parede. Na sala adiante há uma armadilha cobrindo o chão. Para evitá-la, pule até o aquário e espere o guarda atirar para destruir a vidraça e derramar água, desativando a armadilha. Acione o botão ao lado e corra para dentro da sala.

- Ative rapidamente os botões na parede e fuja pela porta que se abriu. Não abra ainda as caixas na sala adiante: pendure-se na parte rachada do teto, abrindo assim um alçapão. Suba e acione o botão para ativar o sistema de raios X. Agora é possível ver qual das caixas contém o teleport disk. Use-o no computador na entrada da sala e coloque o Iris artifact na máquina ao centro para acionar o teletransportador.



Ative os raios X para descobrir a caixa correta

- Olhe através da grade e use o headset para conseguir enxergar a senha – 1672 – que o vigia está digitando no painel.



Use o headset e veja a senha digitada pelo vigia

- Use a senha para abrir a porta. Aperte o botão na parede e passe pelo buraco, voltando ao início da fase. Recupere sua arma para destruir o extintor ao lado da porta, liberando a passagem de saída.

Red Alert!

- Suba pulando pelos destroços. Na segunda escada que cair, desça pendurada por ela para encontrar a passagem com o **segredo 1**.

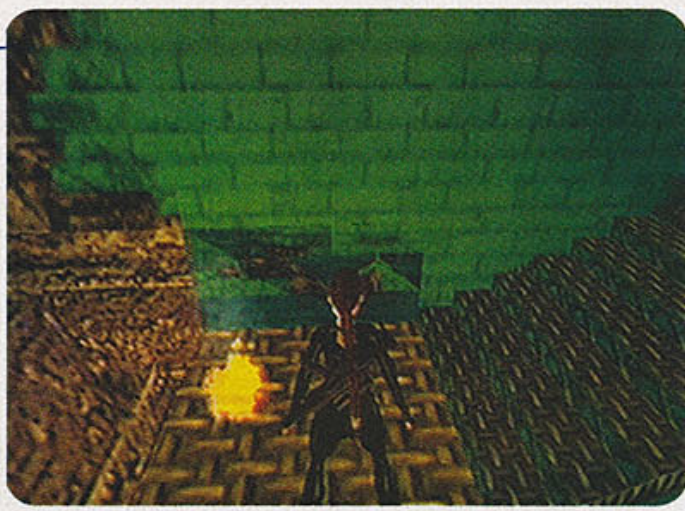


Desça pela escada destruída e ache o segredo 1

- Continue a escalada. No topo, há uma parede rachada perto do fogo. Examine-a para liberar uma passagem. Pendure-se no alçapão para abri-lo. Adiante há um corredor repleto de raios laser invisíveis. Equipe o headset e ative a visão infravermelha para enxergá-los. Os raios laser ficam se movendo e somem por alguns instantes. Aproveite a brecha para passar.

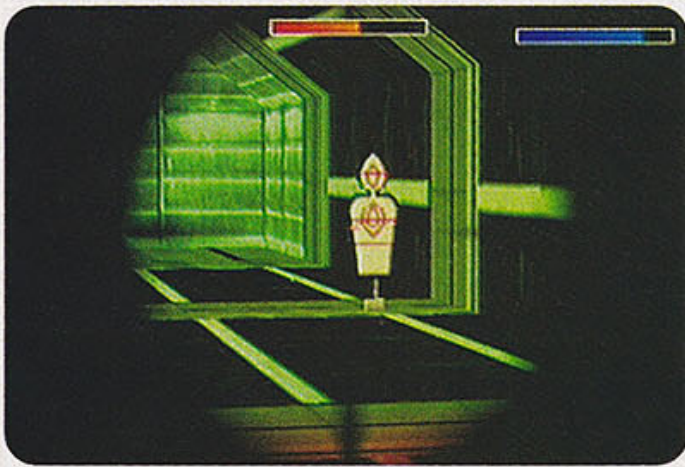
"Óculos escuros? Você sabe que eles não me escondem"





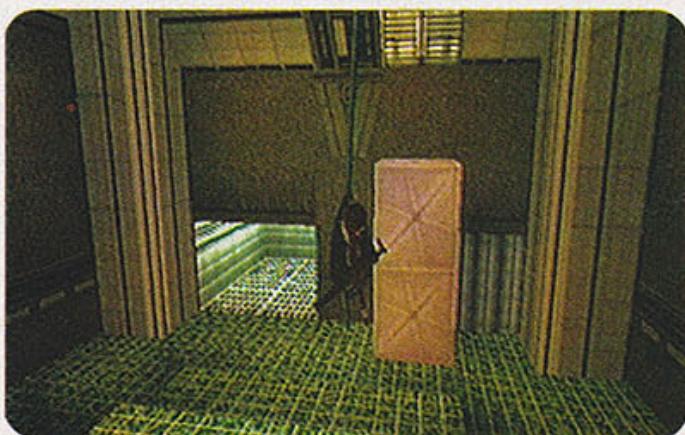
Detone a parede rachada para revelar a passagem

- Use o elevador. Entre pela porta de vidro à esquerda para participar de uma prova de tiro ao alvo – de preferência, grave a partida antes. Use a visão em 1ª pessoa para destruir todos os alvos em tempo recorde, então repita o processo na sala ao lado para liberar o **segredo 2** no final do corredor.



Seja rápida, detone os alvos e ache o segredo 3

- Pegue a arma grappling gun na sala ao lado. Já na sala seguinte, use a arma para acertar a grade no teto, deixando assim uma corda pendurada. Suba na corda e pule para pendurar-se na parede esburacada, entrando pela passagem ao lado.
- Pegue o elevador e use o headset para passar novamente pelo corredor dos raios laser. No início da fase, mire com sua arma grappling gun na parte de baixo da plataforma e, quando a mira ficar esverdeada, atire para pendurar-se numa corda. Agarrada a ela, pule dentro da passagem à frente. Depois, imediatamente pule sobre o fogo e pendure-se.
- Passe rastejando pelo buraco e caia silenciosamente atrás do guarda, eliminando-o antes que ele use a metralhadora automática. Acione o botão para abrir a porta e pegue o elevador. Detone os atiradores que vêm do teto. Corra e pule para pendurar-se na corda da direita, então salte dela para a corda ao lado e use-a para cair sobre a plataforma.



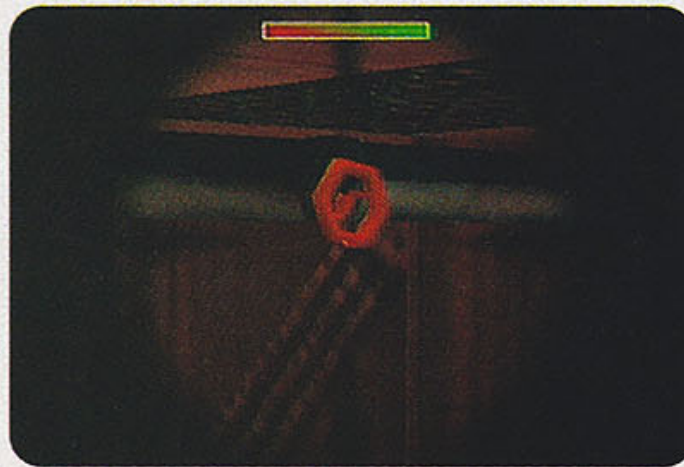
Detone os sentinelas e trate de usar as cordas

- Aqui acontece um bug muito estranho, pois há um alçapão acima de você, no qual seria necessário pendurar-se para que ele se abrisse, mas, em vez disso, você acaba atravessando-o como se fosse um fantasma – é um defeito do jogo. Siga pelo caminho que não está bloqueado por raios laser para confrontar um ciborgue.

Nesse ponto, há um bug, mas há cura para esse problema. Confira:

- Se você chegar à sala e ela já estiver com água e não for possível enxergar uma válvula vermelha no encanamento, significa que o game está com problema. Faça o seguinte: entre de novo no duto e volte pelo caminho até onde for possível. No local onde existe uma rampa na qual não há como subir, pule nela e volte. Quando você chegar à sala do robô, a água vai inexplicavelmente ter sumido, e a válvula vermelha, aparecido.

- Mude o sistema de sua arma para burst ou rapid fire e detone a perna do robô, deixando-a em curto. Suba na caixa e atire na válvula vermelha no encanamento, liberando assim a água que vai entrar em contato com a perna exposta do robô – isso vai destruir o paspalho cibernético. Não desça na água, pois é morte certa.



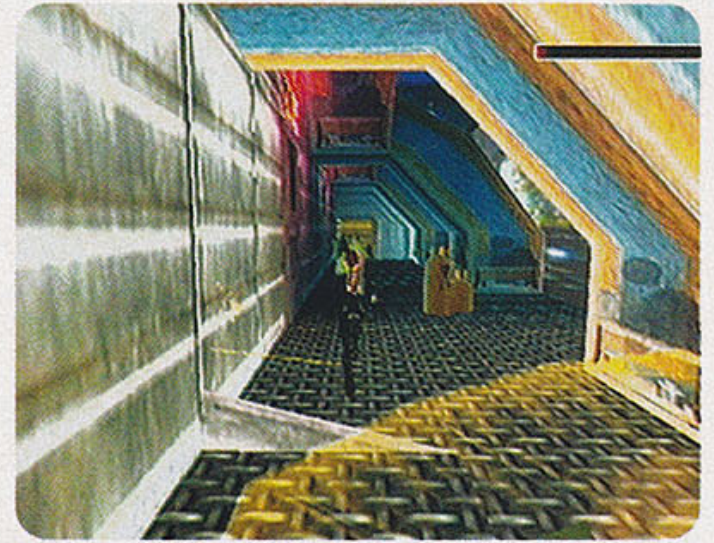
Destrua a perna do ciborgue e a válvula no cano

- Pule de volta no duto e olhe para os pilares escorregadios à esquerda. Pule então no mais próximo e mantenha o botão de pulo pressionado para fazer uma atlética seqüência de saltos e cair sobre uma plataforma plana. Pegue a munição para a arma grappling gun no chão e equipe-a, usando-a para acertar a grade no teto, fixando-lhe assim uma corda. Pendure-se e pule na passagem à frente, acionando o botão para escoar a água da sala. Desça e pegue a key bit (left) ao lado do andróide.



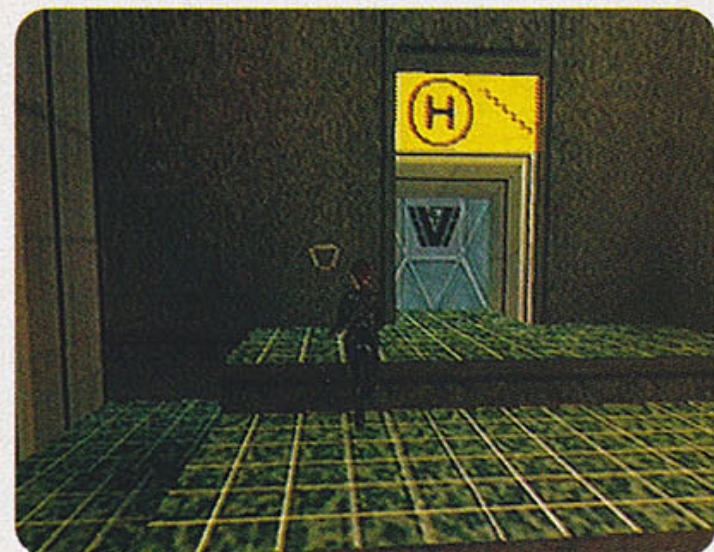
Faça uma seqüência de pulos e passe os pilares

- Volte pelo duto até o corredor antes bloqueado por raios laser, agora com a passagem livre. Corra para não ser pega pelas rajadas vindas do helicóptero, tomando cuidado com o chão que desmorona. Acione o botão atrás do balcão. Volte fugindo do helicóptero e entre pela primeira passagem à direita. Enquanto isso o ciborgue vai segui-la. Então, corra pela passagem à direita no corredor e acione o interruptor para prender o vilão na sala acima.



Corra sem parar e fuja dos tiros do helicóptero

- Siga até a última sala, acione outro interruptor e passe pelo buraco abaixo para encontrar o **segredo 3**.
- Volte à primeira sala, siga pela esquerda, e acione o interruptor para encher a sala do ciborgue com gás e acabar com ele. Depois vá até lá e pegue a key bit (right). Combine as duas key bits e siga até o local onde os atiradores desceram do teto, usando a chave no encaixe em forma de "V" para abrir a porta e seguir para a finalização da aventura.



O final da jornada decepciona, pois é bastante curto e quase sem criatividade

"Shhh! Uma palavra e você será um homem morto"





Ultimate form



Champion form



Rookie form



In Training form



Baby form



Evolua seu digimon, agora!

Digivoluir é demais e nós mostramos como conseguir isso com todas as criaturas

Felipe Azevedo

LEGENDA

B (brain): inteligência.

D (defensive): treinar mais defensiva.

EX (extra mode): modo extra.

HP (energy): nível de energia.

MP (magic): nível de magia.

N (normal mode): modo normal.

O (offensive): treinar mais ofensiva.

S (speed): velocidade.

In Training form

• Botamon	
Koromon	(N) cuide do digimon
• Poyomon	
Tokomon	(N) cuide do digimon
• Punimon	
Tsunomon	(N) cuide do digimon
• Yuramon	
Tanemon	(N) cuide do digimon

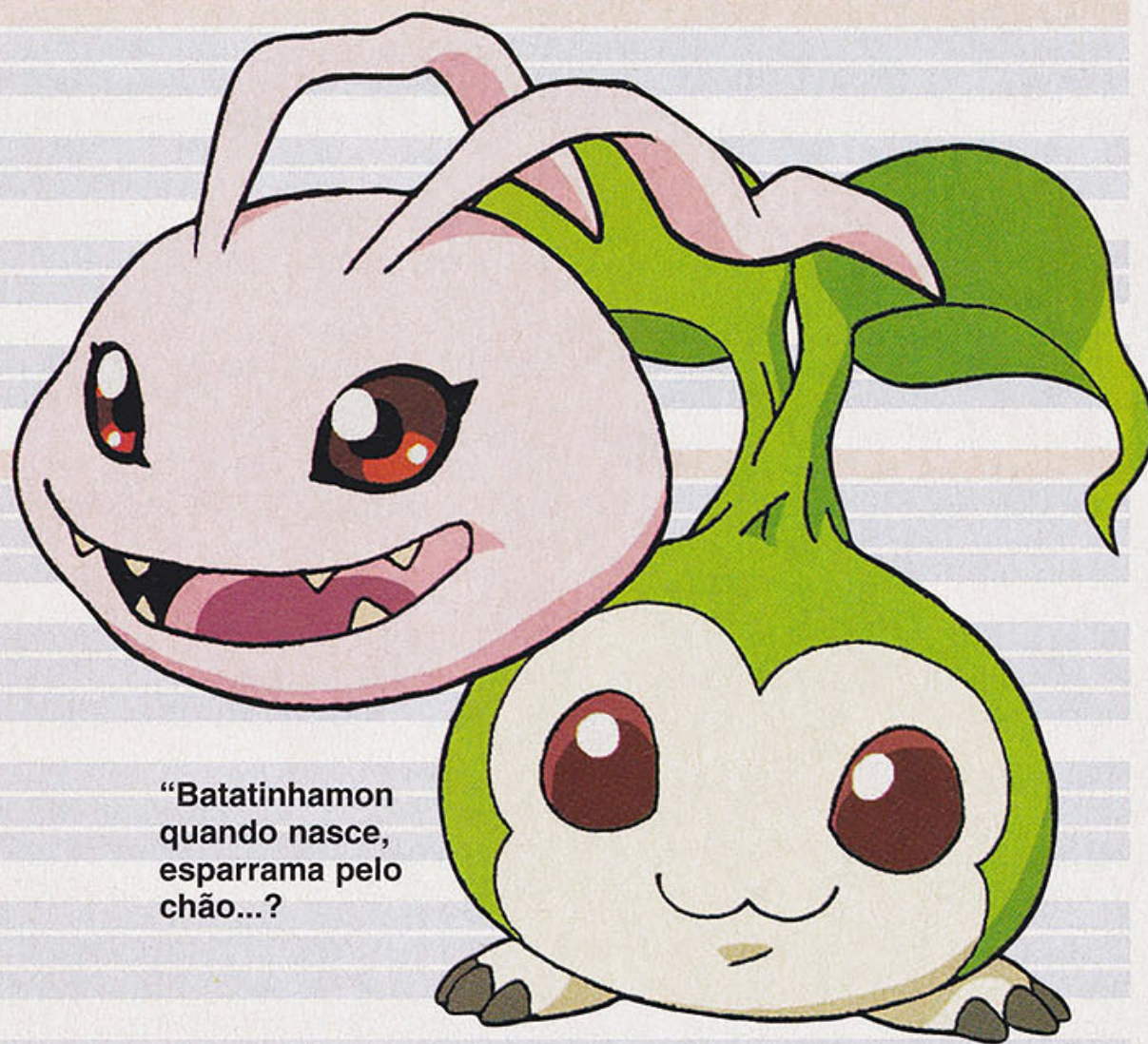
Rookie form

• Koromon	
Agumon	(N) +O, 800HP, 15g
Gabumon	(N) +D +S, 15g
• Tanemon	
Betamon	(N) +D, 800HP, 15g
Palmon	(N) +B, 800HP, 15g
• Tokomon	
Biyomon	(N) +S, 800HP, 15g
Patamon	(N) +B +O, 15g
• Tsunomon	
Elecmon	(N) +O +S, 15g
Penguinmon	(N) +B +D, 15g

• Todos
Kunemon

Champion form

• Agumon		
Birdramon	(N) 100 S, 30g	(EX) item flaming wings
Centarumon	(N) 100 B, 30g	(EX) item iron hoof
Greymon	(N) 100 B, 100 D, 100 O, 100 S, 30g	(EX) item grey claws
Meramon	(N) 100 O, 20g	(EX) item fireball
Monochromon	(N) 100 B, 100 D, 1000HP, 40g	(EX) item mono stone
Tyrannomon	(N) 100 D, 1000HP, 30g	(EX) item white fang
• Gabumon		
Centarumon	(N) 100 B, 30g	(EX) item iron hoof
Drimogemon	(N) 100 O, 40g	(EX) item steel drill
Garurumon	(N) 100 S, 1000MP, 30g	(EX) item blue crystal
Monochromon	(N) 100 B, 100 D, 1000HP, 40g	(EX) item mono stone
Ogremon	(N) 100 O, 1000HP, 30g	(EX) item spike club
Tyrannomon	(N) 100 D, 1000HP, 30g	(EX) item white fang
• Betamon		
Coelamon	(N) 100 D, 30g	(EX) item hard scale
Drimogemon	(N) 100 O, 40g	(EX) item steel drill
Seadramon	(N) 1000HP, 1000MP, 30g	(EX) item water bottle



“Batatinhamon quando nasce, esparrama pelo chão...?”

(EX) durma em Kunemon's Bed



Shellmon	(N) 100 D, 1000HP, 40g	(EX) item red shell
Whamon	(N) 100 B, 1000HP, 40g	(EX) item north star
• Palmon		
Coelamon	(N) 100 D, 30g	(EX) item hard scale
Kuwagamon	(N) 100 O, 100 S, 1000HP, 1000MP, 30g	(EX) item scissor jaw
Ninjamon	(N) 100 O, 100 S, 1000MP, 10g	(EX) item koga's law
Vegiemon	(N) 1000MP, 10g	(EX) item organic fertilizer
Whamon	(N) 100 B, 1000HP, 40g	(EX) item north star
• Biyomon		
Airdramon	(N) 100 B, 100 S, 1000MP, 30g	(EX) item rainbow horn
Kabuterimon	(N) 100 D, 100 O, 100 S, 1000HP, 30g	(EX) item horn helmet
Kokatorimon	(N) 1000HP, 30g	(EX) item rooster
Unimon	(N) 100 S, 1000HP, 30g	(EX) item uni horn
• Patamon		
Angemon	(N) 100 B, 1000MP, 20g	(EX) item white wings
Leomon	(N) 100 B, 100 O, 100 S, 20g	(EX) item flaming mane
Ogremon	(N) 100 O, 1000HP, 30g	(EX) item spike club
Tyrannomon	(N) 100 D, 1000HP, 30g	(EX) item white fang
Unimon	(N) 100 S, 1000HP, 30g	(EX) item uni horn
• Elecmon		
Angemon	(N) 100 B, 1000MP, 20g	(EX) item white wings
Bakemon	(N) 1000HP, 20g	(EX) item torn tatter
Kokatorimon	(N) 1000HP, 30g	(EX) item rooster
Leomon	(N) 100 B, 100 O, 100 S, 20g	(EX) item flaming mane
• Penguinmon		
Frigimon	(N) 100 B, 1000MP, 30g	(EX) item ice crystal
Garurumon	(N) 100 S, 1000MP, 30g	(EX) item blue crystal
Mojyamon	(N) 1000HP, 1000MP, 20g	(EX) item hair grower
Shellmon	(N) 100 D, 1000HP, 40g	(EX) item red shell
Whamon	(N) 100 B, 1000HP, 40g	(EX) item north star
• Kunemon		
Kabuterimon	(N) 100 D, 100 O, 100 S, 1000HP, 30g	(EX) item horn helmet
Kuwagamon	(N) 100 O, 100 S, 1000HP, 1000MP, 30g	(EX) item scissor jaw
Vegiemon	(N) 1000MP, 10g	(EX) item organic fertilizer
• Todos		
Nanimon	(N) sem hapiness	(EX) item sunglasses
Sukamon	(N) descuide do digimon	
Numemon	(N) cuide do digimon	
Ultimate form		
• Airdramon		
Megadramon	(N) 400 B, 300 D, 500 O, 400 S, 3000HP, 5000MP, 55g	(EX) item mega hand
Phoenixmon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 5000HP, 3000MP	(EX) item red ruby
• Angemon		
Andromon	(N) 400 B, 400 D, 200 O, 200 S, 2000HP, 4000MP, 40g	(EX) item cyber parts
Megadramon	(N) 400 B, 300 D, 500 O, 400 S, 3000HP, 5000MP, 55g	(EX) item mega hand
Phoenixmon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 5000HP, 3000MP	(EX) item red ruby
Skullgreymon	(N) 500 B, 400 D, 400 O, 200 S, 4000HP, 6000MP, 30g	(EX) item fatal bone
• Bakemon		
Skullgreymon	(N) 500 B, 400 D, 400 O, 200 S, 4000HP, 6000MP, 30g	(EX) item fatal bone
• Birdramon		
Phoenixmon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 5000HP, 3000MP	(EX) item red ruby
• Centarumon		
Andromon	(N) 400 B, 400 D, 200 O, 200 S, 2000HP, 4000MP, 40g	(EX) item cyber parts
Giromon	(N) 300 B, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item chainsaw
• Coelamon		
Megaseadramon		(EX) item coral charm
• Devimon		
Megadramon	(N) 400 B, 300 D, 500 O, 400 S, 3000HP, 5000MP, 55g	(EX) item mega hand
Skullgreymon	(N) 500 B, 400 D, 400 O, 200 S, 4000HP, 6000MP, 30g	(EX) item fatal bone
• Drimogemon		
Metalgreymon	(N) 300 B, 500 D, 500 O, 300 S, 4000HP, 3000MP, 65g	(EX) item metal parts

• Frigimon		
Mamemon	(N) 400 B, 300 D, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item silver ball
Metalmamemon	(N) 400 B, 400 D, 500 O, 400 S, 10g	(EX) item metal armor
• Garurumon		
Megaseadramon		(EX) item coral charm
• Greymon		
Metalgreymon	(N) 300 B, 500 D, 500 O, 300 S, 4000HP, 3000MP, 65g	(EX) item metal parts
• Kabuterimon		
HerculesKabuterimon	(N) 200 B, 250 D, 250 O, 200 S, 3500HP, 2500MP	(EX) item beetle pearl
• Kokatorimon		
Phoenixmon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 5000HP, 3000MP	(EX) item red ruby
Piximon	(N) 400 B, 300 D, 300 O, 400 S, 5g	(EX) item small spear
• Kuwagamon		
Piximon	(N) 400 B, 300 D, 300 O, 400 S, 5g	(EX) item small spear
HerculesKabuterimon	(N) 200 B, 250 D, 250 O, 200 S, 3500HP, 2500MP	(EX) item beetle pearl
• Leomon		
Andromon	(N) 400 B, 400 D, 200 O, 200 S, 2000HP, 4000MP, 40g	(EX) item cyber parts
Mamemon	(N) 400 B, 300 D, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item silver ball
• Meramon		
Andromon	(N) 400 B, 400 D, 200 O, 200 S, 2000HP, 4000MP, 40g	(EX) item cyber parts
Metalgreymon	(N) 300 B, 500 D, 500 O, 300 S, 4000HP, 3000MP, 65g	(EX) item metal parts
• Mojamon		
Mamemon	(N) 400 B, 300 D, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item silver ball
Skullgreymon	(N) 500 B, 400 D, 400 O, 200 S, 4000HP, 6000MP, 30g	(EX) item fatal bone
• Monochromon		
Metalgreymon	(N) 300 B, 500 D, 500 O, 300 S, 4000HP, 3000MP, 65g	(EX) item metal parts
Metalmamemon	(N) 400 B, 400 D, 500 O, 400 S, 10g	(EX) item metal armor
• Nanimon		
Digitamon	(N) 300 B, 400 D, 100 O, 400 S, 3000HP, 3000MP, 10g	(EX) item misty egg
• Minjamon		
Mamemon	(N) 400 B, 300 D, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item silver ball
Metalmamemon	(N) 400 B, 400 D, 500 O, 400 S, 10g	(EX) item metal armor
Piximon	(N) 400 B, 300 D, 300 O, 400 S, 5g	(EX) item small spear
• Numemon		
Monzaemon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 3000HP, 3000MP, 40g	(EX) item x bandage
• Ogremon		
Andromon	(N) 400 B, 400 D, 200 O, 200 S, 2000HP, 4000MP, 40g	(EX) item cyber parts
Giromon	(N) 400 O, 300 S, 300 B, 5g	(EX) item chainsaw
• Seadramon		
Megadramon	(N) 400 B, 300 D, 500 O, 400 S, 3000HP, 5000MP, 55g	(EX) item mega hand
Megaseadramon		(EX) item coral charm
• Shellmon		
Megaseadramon		(EX) item coral charm
• Sukamon		
Etemon	(N) 300 B, 200 D, 400 O, 400 S, 2000HP, 1000MP, 15g	(EX) item gold banana
• Tyrannomon		
Megadramon	(N) 400 B, 300 D, 500 O, 400 S, 3000HP, 5000MP, 55g	(EX) item mega hand
Metalgreymon	(N) 300 B, 500 D, 500 O, 300 S, 4000HP, 3000MP, 65g	(EX) item metal parts
• Unimon		
Giromon	(N) 300 B, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item chainsaw
Phoenixmon	(N) 300 B, 300 D, 300 O, 300 S, 5000HP, 3000MP	(EX) item red ruby
• Vegiemon		
Piximon	(N) 400 B, 300 D, 300 O, 400 S, 5g	(EX) item small spear
• Whamon		
Mamemon	(N) 400 B, 300 D, 400 O, 300 S, 5g	(EX) item silver ball
Megaseadramon		(EX) item coral charm



Voe alto com Tony Hawk's 2

Tabela de movimentos especiais

Manobra	Seqüência (DC)	Seqüência (PSX)	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds					
Hardflip late flip	↑, ↓, X	↑, ↓, ■	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Nose grab tailslide	↑, ↓, Y	↑, ↓, ▲	10 mil	Variável	Variável
Triple hellflip	↑, →, X	↑, →, ■	9,5 mil	1,7 mil	2.040
• Bob Burnquist					
One foot smith	→, ↓, Y	→, ↓, ▲	7,5 mil	Variável	Variável
Racket air	←, ↓, B	←, ↓, ●	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
Rocket tailslide	↑, ↓, Y	↑, ↓, ▲	8,5 mil	Variável	Variável
• Bucky Lasek					
Fingerflip airwalk	←, →, B	←, →, ●	8,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot japan	↑, →, B	↑, →, ●	10 mil	1.250	1,5 mil
The big hitter	←, ↓, Y	←, ↓, ▲	10 mil	Variável	Variável
• Chad Muska					
Hurricane	↓, →, Y	↓, →, ▲	8,5 mil	Variável	Variável
Muska nose man	→, ↑, B	→, ↑, ●	11,5 mil	Variável	Variável
Mute backflip	↑, ↓, B	↑, ↓, ●	11,5 mil	4,5 mil	5,4 mil
• Elissa Steamer					
Hospital flip	←, →, X	←, →, ■	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Indy backflip	↑, ↓, B	↑, ↓, ●	11,5 mil	4 mil	4,8 mil
Madonna tailslide	↑, ←, Y	↑, ←, ▲	8,5 mil	Variável	Variável
• Eric Koston					
Indy frontflip	↓, ↑, B	↓, ↑, ●	11 mil	4 mil	4,8 mil
Pizza guy	↓, ←, B	↓, ←, ●	11,5 mil	1.750	2,1 mil
The fandangle	→, ↓, Y	→, ↓, ▲	9,5 mil	Variável	Variável
• Geoff Rowley					
Double hardflip	→, ↓, X	→, ↓, ■	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Half flip casper	→, ←, X	→, ←, ■	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Rowley darkslide	←, →, X	←, →, ■	9,5 mil	Variável	Variável
• Jamie Thomas					
Beni f-flip crooks	↓, ↑, Y	↓, ↑, ▲	10,5 mil	Variável	Variável
Laser flip	↓, →, X	↓, →, ■	9 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot nose manual	←, ↑, B	←, ↑, ●	10,5 mil	Variável	Variável
• Kareem Campbell					
Casper	←, ↓, B	←, ↓, ●	9,5 mil	Variável	Variável
Gheto bird	↓, ↑, X	↓, ↑, ■	11 mil	1.750	2,1 mil
Nosegrind to pivot	↓, ↑, Y	↓, ↑, ▲	9 mil	Variável	Variável
• McSqueeb					
Layback grind	→, ←, Y	→, ←, ▲	20 mil	Variável	Variável
Pogo air	←, →, B	←, →, ●	20 mil	2 mil	9,6 mil
The 900	→, ↓, B	→, ↓, ●	15 mil	8 mil	9,6 mil
• Officer Dick					
Assume the position	↑, ↓, B	↑, ↓, ●	15 mil	1,5 mil	1,8 mil
Lazy-A-Grind	←, ↓, Y	←, ↓, ▲	20 mil	Variável	Variável
Salute!	←, ↓, B	←, ↓, ●	20 mil	2,5 mil	3 mil
• Private Carrera					
Ho ho handplant	↑, ↓, B	↑, ↓, ●	10 mil	2 mil	4 mil
Fifty-5 ho slide	←, ↓, Y	←, ↓, ▲	20 mil	Variável	Variável
Double splits	←, ↓, B	←, ↓, ●	20 mil	2 mil	2,4 mil
• Rodney Mullen					
Casper to 360 flip	↓, →, B	↓, →, ●	12 mil	Variável	Variável
Hellflip darkslide	→, ←, Y	→, ←, ▲	11,5 mil	Variável	Variável
Nollie underflip	↓, ←, X	↓, ←, ■	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
• Rune Glifberg					
Christ air	←, →, B	←, →, ●	8,5 mil	1 mil	1,2 mil
Kickflip1 foot tail	←, ↓, X	←, ↓, ■	10 mil	1.250	1,5 mil
One foot bluntsie	←, ↑, Y	←, ↑, ▲	9,5 mil	Variável	Variável
• Spider-Man					
Does whatever a spider can	←, →, X	←, →, ■	-	3,5 mil	4,2 mil
Spidey flip	↓, ↑, B	↓, ↑, ●	-	5 mil	6 mil
Spidey grind	←, →, Y	←, →, ▲	-	Variável	Variável
• Steve Caballero					
Fs 540	→, ←, B	→, ←, ●	9,5 mil	3,5 mil	4,2 mil
Hang ten	→, ↑, Y	→, ↑, ▲	10 mil	Variável	Variável
Triple kickflip	↑, ←, X	↑, ←, ■	7,5 mil	1.250	1.450
• Tony Hawk					
Overturn	↑, ←, X	↑, ←, ■	8,5 mil	Variável	Variável
Sacktap	→, ↓, B	→, ↓, ●	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
The 900	↑, ↓, B	↑, ↓, ●	15 mil	8 mil	9,6 mil

Não somos magos...



ação games

Bike total!
Veja por que você vai jogar
Mat Hoffman's Pro BMX

Soul Reaver 2
Um game assustador

Concorra: PSOne

90 Jogos
613 dicas

Mais detalhes,
mais fotos
Breath of Fire 4
Tony Hawk 2
Detonados

PLAYSTATION

Ação Games PlayStation n°2
Fevereiro R\$ 3,90

ISSN 15185442
9 771518 844004

02
13376/1

Abril

...mas temos a fórmula: PlayStation número 2

Colocamos você por dentro de um dos
melhores jogos do ano

nas bancas



Não guardamos segredos!

ão
nes

SÓ DICAS

Dicas

confidencial

RETRO

AVENGERS

NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ COMPROU ESSA
REVISTA, FOI ENGANADO. DENUNCIE!

Saiba mais em: www.retroavengers.com.br

Truques

Golpes

Nas bancas



RETRO AVENGERS MELHOR



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: evil_arthas

Editado por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

