

**Nintendo®**

especial **WORLD** apresenta



# GAME BOY® WORLD

O GUIA DEFINITIVO DO PORTÁTIL DA NINTENDO  
GAME BOY **COLOR**

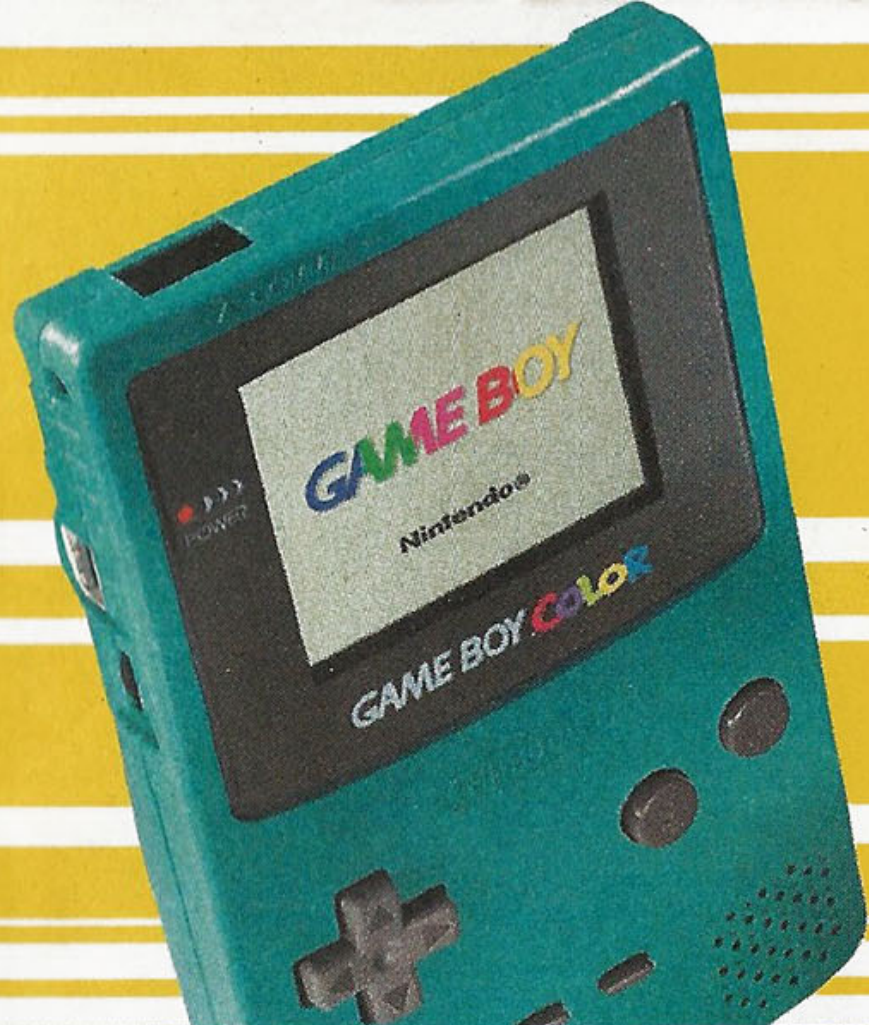


CONRAD  
EDITORA









# GAME BOY WORLD

Prepare-se! Você tem em mãos o guia de Game Boy mais completo já publicado no Brasil. São mais de 80 páginas de dicas, truques, códigos secretos, estratégias e informações que você não encontra em mais nenhum lugar. E ainda temos a história do videogame portátil mais popular do planeta, além dos dez melhores jogos de todos os tempos! Compre um monte de pilhas, pegue seus jogos favoritos e comece já a sua aventura!

*Pablo Miyazawa*

## INDICE

- 7** **História – A saga do Game Boy**  
Do Game & Watch ao GBA, como surgiu o portátil
- 10** **Os melhores de todos os tempos**  
Os dez games que fizeram a história do GBC
- 20** **Detonado – Pokémon Crystal**  
Como chegar ao final da aventura
- 30** **Detonado – Dragon Warrior III**  
Mapas, truques e tudo para detonar
- 50** **Detonado – Zelda: Oracle Of Seasons**  
Tudo para terminar mais esta missão de Link
- 62** **Dicas – GBC Total: Truques e códigos**  
Manhas para uma centena de jogos de GBC



**CONRAD  
EDITORA**

André Forastieri  
Rogério de Campos  
Diretores Editoriais

Cristiane Monti  
Diretora Executiva

André Martins  
Gerente de Produto

Odair Braz Junior  
Editor-chefe

**Nintendo**  
WORLD

REDAÇÃO  
Pablo Miyazawa  
Editor

Eurico Kenji Sakamoto  
Editor de Arte

Andréa Aguiar  
Revisão

Ed Wilson Dias  
Coordenador de Produção

Anísio Arruda  
Assistente de Produção

Colaboradores  
Alex Figueredo, Cassiano Barbosa,  
Eduardo Trivella, Eric Araki,  
Fabio Michelin, Flávia Gasi,  
Marcel R. Goto, Renato Siqueira,  
Renato Viliegas,  
Ronny Marinoto (textos),  
Antonio do Amaral Rocha  
(arte e projeto gráfico),  
Robson Teixeira (arte)

ADMINISTRAÇÃO  
Solange Reis  
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin  
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini  
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick  
William Domingos  
Suporte Técnico

ATENDIMENTO  
Janaina Carvalho  
Patrícia Durante  
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL  
Isac Guedes  
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati  
Coordenadora de Publicidade

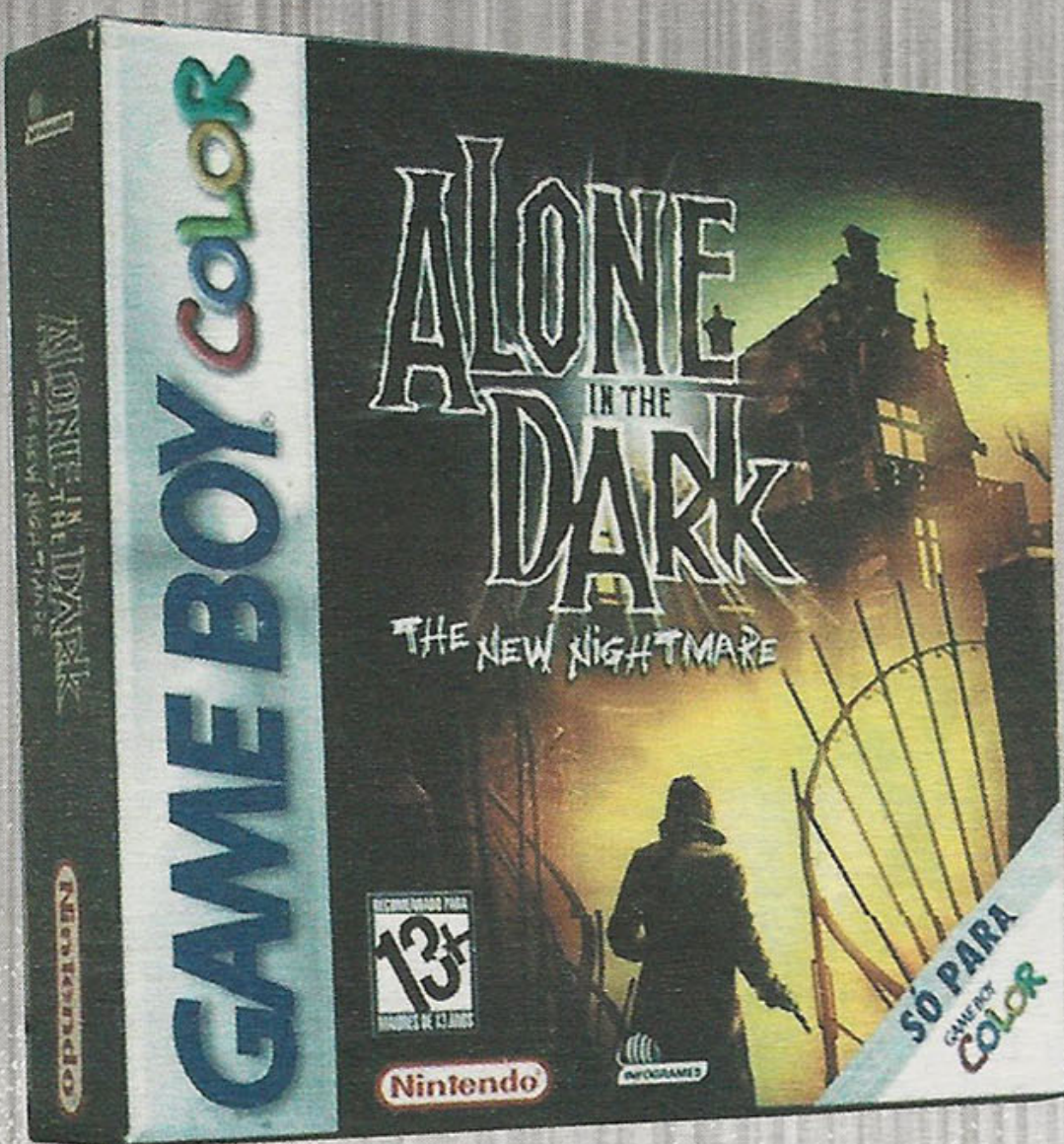
Vania Ribas Bernardes  
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves  
Gerente de Circulação

**GAME BOY WORLD**, Edição Especial Nintendo World 6, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracá, 185 Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01534-030 - Tel.: (11) 3346-6088 - Fax: (11) 3346-6078  
www.conradeditora.com.br Visite nosso site: www.nintendoworld.com.br  
Central de Atendimento ao Assinante: (11) 3237-3216 atendimento@conradeditora.com.br  
Fotolitos: **Open Press** / Impressão: **CLV**

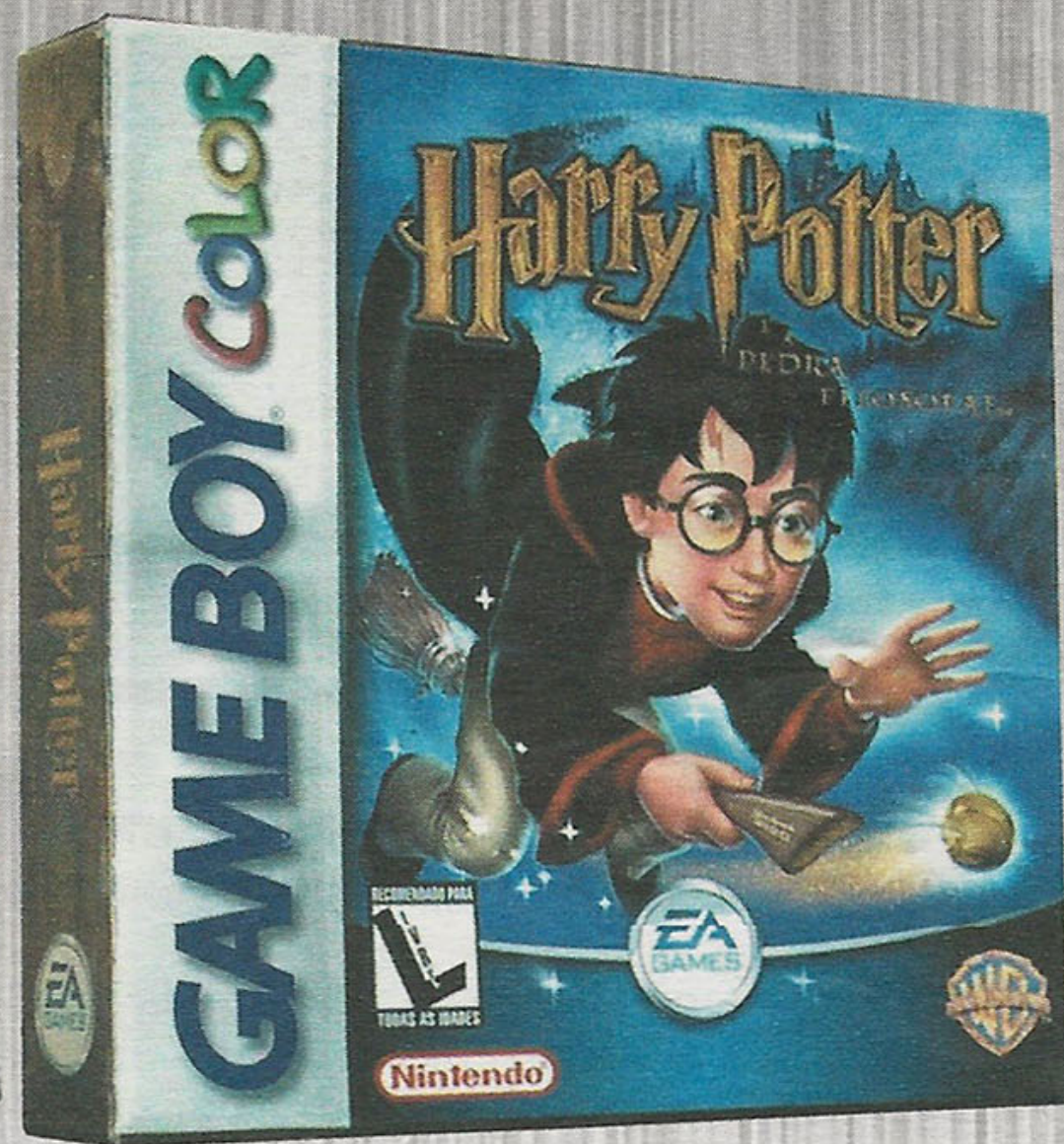


# Só a NC traz o mundo



R\$99,00

Alone in the Dark



R\$99,00

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA

Formas de Pagamento:

- em até **6x**



**Game link:**

Para conectar seu Game Boy Pocket a outro Game Boy Pocket, ou ao sistema Game Boy original

- Aceitamos todos os cartões de crédito

102 Dalmatians: Puppies To The Rescue  
A Bug's Life  
Aladdin  
Antz Racing  
Army Men  
Army Men: Air Combat  
Army Men 2  
Asteroids  
Atlantis: The Lost Empire  
Austin Powers: Oh Behave!  
Austin Powers: Welcome To My Underground Lair!  
Babe and Friends  
Batman Beyond: Return Of The Joker

Batman: Chaos In Gotham  
Battle Arena Toshinden  
Bionic Commando  
Blade  
Bomberman GB  
Bubble Bobble Part 2  
Buffy The Vampire Slayer  
Bust a Move 3 DX  
Castelo Maluco do Pernalonga  
Castlevania II: Belmont's Revenge  
Chicken Run  
Corrida Maluca  
Dexter's Laboratory: Robot Rampage

Dick Tracy  
Disney's Tarzan  
Donald Duck: Goin' Quackers  
Donkey Kong  
Dragon Warrior I-II  
Force 21  
Ghosts 'n Goblins  
Harvest Moon  
Hot Wheels Stunt Track Driver  
Inspector Gadget  
James Bond 007  
Judge Dread  
Jungle Strike

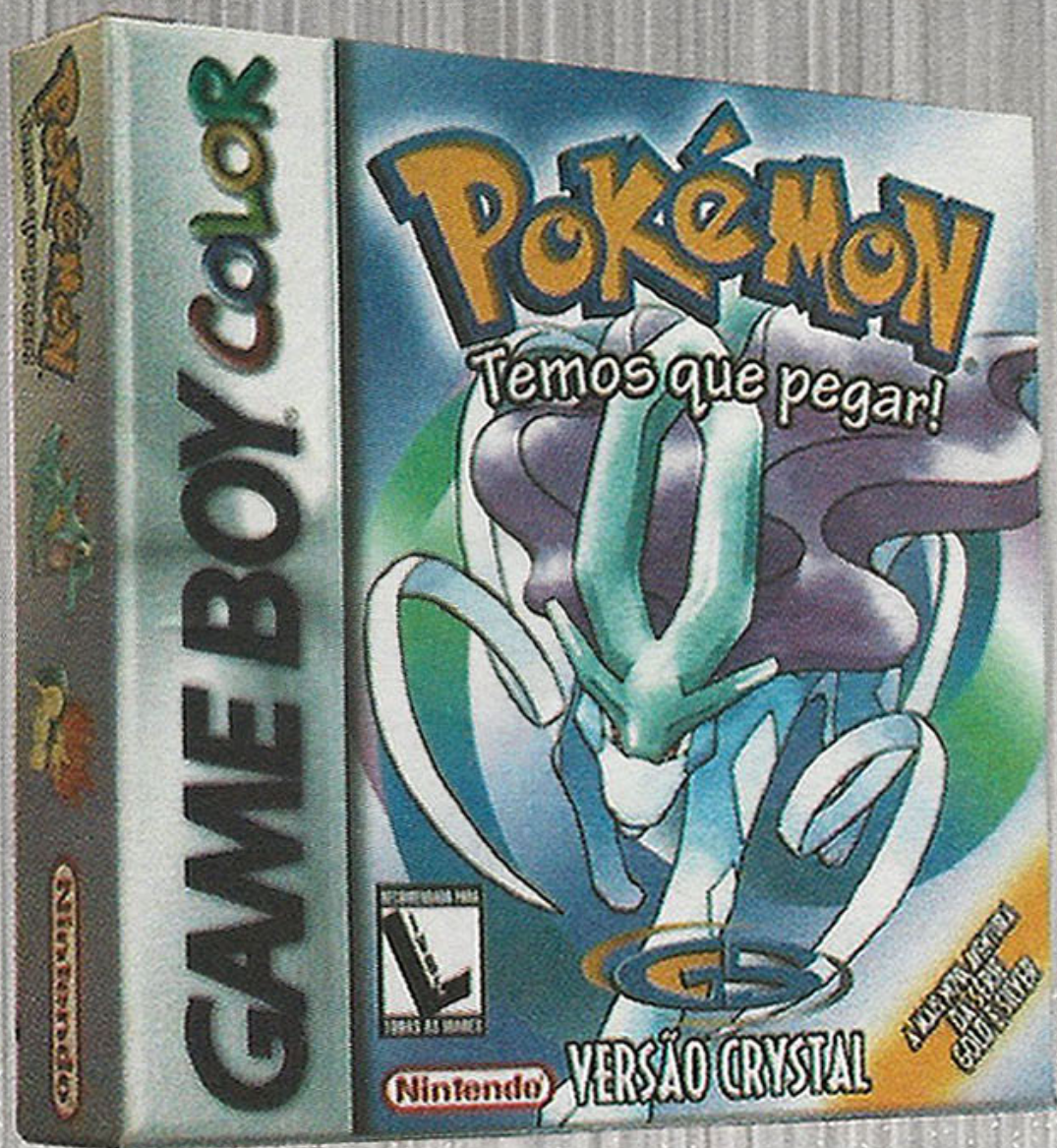
Kirby Tilt 'n' Tumble  
Mario Tennis  
Mega Man: Dr. Wily's Revenge  
Mega Man 2  
Mega Man Xtreme  
Men In Black  
Metal Gear Solid  
Metroid 2: The Return of Samus  
Mickey's Racing Adventure  
Montezuma's Return  
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX  
M&M's Minis Madness  
Nascar Racers

NFL Blitz  
Pac-Man Collection  
Pocket Bomberman  
Pokémon Azul/Vermelho/Amarelo  
Pokemon Puzzle Challenge  
Pokémon Trading Card Game  
Portal Runner  
Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo  
Powerpuff Girls: Battle Him  
Powerpuff Girls: Paint The Townsville Green  
Power Rangers: Time Force  
Rats!  
Rayman





# Nintendo PRA VOCÊ.



R\$ 99,00

Pokémon Crystal



R\$ 99,00

Pokémon Gold/Silver



**Booster Kit:**  
Light Saver  
Link Cable  
Link Port Multiplier  
Snap-On D-Pad



**UltraPak:**  
Light Magnifier with Stereo Speakers  
Link Cable  
10-Hour Battery pack  
Snap-On D-Pad  
AC Adapter  
Carrying case

Razor Freestyle Scooter  
Return Of The Ninja  
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends  
Rugrats: Castle Capers  
Sabrina The Animated Series: Zapped  
San Francisco Rush 2049  
Snoopy Tennis  
Spawn  
Spider-Man  
Spider-Man 2: The Sinister Six  
Star Wars: Episode 1 - Obi-Wan's Adventures  
Star Wars: Episódio I - Racer  
Street Fighter Alpha: Warriors Dreams

Super Mario Bros. Deluxe  
Super R.C. Pro-AM  
Tetris  
The Flintstones: BurgerTime In Bedrock  
The Grinch  
The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure  
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX  
The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages  
The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons  
The Mummy  
The Mummy Returns  
The Simpsons: Night Of The Living - Treehouse Of Horror  
Tom and Jerry in Mouse Attacks

Tony Hawk's Pro Skater 2  
Toy Story 2  
Turok: Battle of the Bionosaurs  
Turok 2: Seeds of Evil  
Turok 3: Shadow Of Oblivion  
Wario Land 2  
Wendy: Every Witch Way  
WWF: Betrayal  
X-Men: Mutant Academy  
X-Men: Mutant Wars  
X-Men: Wolverine's Rage  
Xtreme Sports  
Yoda Stories

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy. Despachamos para todos o Brasil via sedex.



11 6236-1157





**HISTÓRIA**

# GAME

# BOY



**A saga do  
videogame  
mais popular  
do planeta**







**Não é exagero falar que o Game Boy é o console de maior sucesso da história da Nintendo. Tá certo que o portátil passou por muitas mudanças ao longo dos anos, mas sua real essência continuou sempre a mesma: divertir a qualquer hora, em qualquer lugar.**



# HISTÓRIA



A Nintendo entrou para a história muito antes de bo- lar o Game Boy. Tudo co- meçou com o Game & Watch, por- táteis que mistura- vam relógio digital, despertador e minigame, produtos de muito sucesso no início da década de 80. Cada Game & Watch trazia apenas um joguinho, todos clás- sicos, daqueles que não enjoa- vam nunca, como Donkey Kong, Donkey Kong Jr. e alguns com personagens Disney. Em seis anos, foram criados 56 jogos diferentes.



Só que a Nintendo não queria fi- car só nisso, e decidiu entrar de cabeça num projeto que muda- ria para sempre a história dos games. Nascia assim o Game Boy. Na parte técnica, nada de especial: apresentava uma CPU de 8-bits (igual a do Nintendinho), gráficos em quatro tons de cin-



za e uma tela que precisava ser colocada diretamente na luz para ser enxergada. A grande novida- de é que este portátil não se li- mitava a um só jogo. O Game Boy era um verdadeiro console de videogame, com troca de cartu- chos, enorme variedade de jogos e qualidade gráfica bem próxima à do NES, com a diferença que podia ser levado e jogado em qualquer lugar. E só consumia quatro pilhas pequenas!

Você já sabe bem o que aconte- ceu, né? Sucesso total. Jogos não paravam de sair, muitos de- les versões de sucessos do Nin- tendinho. Sem falar dos títulos exclusivos, que aproveitavam as características portáteis do GB, como cartuchos que simulavam agendas pessoais, guia de via- gens, tradutores de idiomas e até um minidicionário!

## Hora de evoluir

O Game Boy (também chamado de Classic) continuou vendendo bem, mas, aos poucos, foi cain- do na mesmice. Chegou a hora de dar um sopro de ânimo ao console: sete anos depois, era lançado o Game Boy Pocket, com design mais enxuto e mantendo o mesmo tamanho de tela do Classic, só que com mais defini- ção de imagem (os gráficos dei- xaram de ser verdes, tornando- se mais definidos, e ganharam tons de cinza). Além disso, ficou mais leve, menor e consumia menos pilhas.

Era o que faltava para o portátil voltar a despertar o interesse da galera. Dois anos depois, a Nintendo havia vendido o Game Boy para mais de 70 milhões de pessoas no mundo inteiro, um terço disso, só no Japão. A lista de títulos já ultrapassava a mar- ca de mil games, produzidos pe- las maiores empresas do plane- ta. O verdadeiro avanço, porém, ainda estava por vir.



E foi o que aconteceu em 1998, quando finalmente o Game Boy ganhou cores. A Nintendo criou o superesperado Game Boy Color. Era tudo que os fãs sem- pre sonharam: grandes games clássicos da era 8-bits, finalmen- te em até 56 cores simultâneas e gráficos melhores que os do Nintendinho. Isso, sem contar os exclusivos games, desenhados especialmente para o sistema. Por que tanta demora para lan- çar um videogame desse tipo? A Nintendo estava aguardando o avanço da tecnologia a ponto de ser possível jogar um game co- lorido sem gastar fortunas em pilhas. Neste ponto, o GBC é um investimento dos mais rentáveis. Além de gastar pouca energia (cada par de pilhas AA dura mais de 20 horas de jogo), é compatí- vel com todos os cinco tipos de cartuchos lançados. Alguns car- tuchos vêm com o Rumble, um dispositivo que faz o console vi- brar, dependendo do que aconte- ce no game. Esse capricho apareceu em games bem legais, como Pokémon Pinball e Star Wars Racer. Existem também os novos modelos em diversas co- res, entre elas alguns tons trans- parentes e outros em cores mais berrantes.

Em 2001, a Nintendo lançou o sucessor do Game Boy Color: o Game Boy Advance. Mas isso, é assunto para outra revista...





# Os modelos

Confira a evolução do Game Boy desde sua criação

## Game Boy Classic

Grande, pesado e com gráficos esverdeados, o Game Boy conquistou o planeta. Mesmo com todos os avanços do console, ainda hoje tem gente que não abre mão de seu Classic. Não demorou muito para o pequeno Nintendo tornar-se um dos maiores ícones da década passada.

**Quando foi lançado:** 1989

**CPU:** 8-bits

**Tamanho da tela:** 44 mm de altura x 49 mm de comprimento

**Resolução de tela:** 160 X 144 pixels

**Número máximo de cores simultâneas:** quatro tonalidades de cinza

**Tamanho do console:** 145 mm de altura x 88 mm de comprimento x 30 mm de espessura

**Peso:** aproximadamente 300 gramas

## Game Boy Pocket



Em 1996, a modernidade chegava ao Game Boy. Com o Pocket, o portátil tornava-se bem mais leve, menor e com resolução de tela mais caprichada. Um avanço considerável que o tornou um portátil ainda mais popular, porque agora realmente cabia nos bolsos!

**Quando foi lançado:** 1996

**CPU:** 8-bits

**Tamanho da tela:** 44 mm de altura x 49 mm de comprimento

**Resolução da tela:** dados não fornecidos

**Número máximo de cores simultâneas:** quatro tonalidades de cinza

**Tamanho do console:** 126 mm de altura x 76 mm de comprimento x 22 mm de espessura

**Peso:** aproximadamente 125 gramas

## Game Boy Color



O mundo ficou mais colorido em 1998. Atendendo aos pedidos dos fãs, a Nintendo finalmente criava um portátil em cores. Além dos games exclusivos para o console (todos muito coloridos), o GBC também é compatível com todos os cartuchos antigos, alguns dos quais até ganharam colorido, graças a uma paleta de cores existente no console. Até hoje, continua vendendo bem em todo mundo.

**Quando foi lançado:** 1998

**CPU:** 8-bits Z-80

**Tamanho da tela:** 40 mm de altura x 43 mm de comprimento

**Resolução da tela:** 160 X 144 pixels

**Número máximo de cores simultâneas:** 56

**Tamanho do console:** 135 mm de altura x 80 mm de comprimento x 25 mm de espessura

**Peso:** aproximadamente 135 gramas



## O pai da criança

O inventor do Game Boy é japonês, trabalhou na Nintendo por trinta anos e participou também da criação de clássicos como a série Metroid, Kid Icarus e o portátil Game & Watch. Gunpei Yokoi entrou na Nintendo no final da década de 60, quando a empresa ainda nem era especializada em games eletrônicos. Começou criando brinquedos malucos que foram sucesso no Japão nos

anos 70. Mais tarde, a pedido do presidente Hiroshi Yamachi, criou um portátil eletrônico simples, de baixo custo e com telinha de cristal líquido. Nascia o Game & Watch. Gunpei também foi o criador da tecla direcional em forma de cruz, marca registrada dos produtos Nintendo.

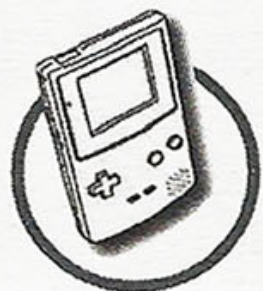
Em 1989, após anos de pesquisas com portáteis, Yokoi criou o Game Boy. Não é preciso dizer que foi sucesso absoluto de vendas. Anos depois, foi o responsável pela nova cara do portátil: o Game Boy Pocket.

Em 1995, Yokoi conheceu seu primeiro fracasso. Sua criação, o console de 32-bits, Virtual Boy, não teve boa aceitação do público, apesar do avanço tecnológico que a máquina apresentava. Pouco depois, ele deixou a Nintendo e abriu a sua própria empresa de portáteis, a Koto. Para tristeza geral, Yokoi morreu de maneira trágica: foi atropelado em uma estrada japonesa, em 4 de outubro de 1997. Sua contribuição ao mundo do entretenimento jamais será esquecida.





# OS MELHORES DE TODOS OS TEMPOS



Depois de uma difícil eleição, decidimos quais são os dez games mais importantes da história do Game Boy. Confira nossa lista e veja se você já jogou todos eles!

# METAL GEAR SOLID



**Lançamento:** 2000  
**Produtora:** Konami  
**Publisher:** Konami

No decorrer desses anos, vimos muitos games irem e virem, consoles nascerem e morrerem. Porém, alguns são exceção à regra, oferecendo emoção, mesmo após muitos anos de vida. Chamamos esses games de clássicos. Um bom exemplo disso é Metal Gear, que desde sua estréia no velho MSX (e, logo

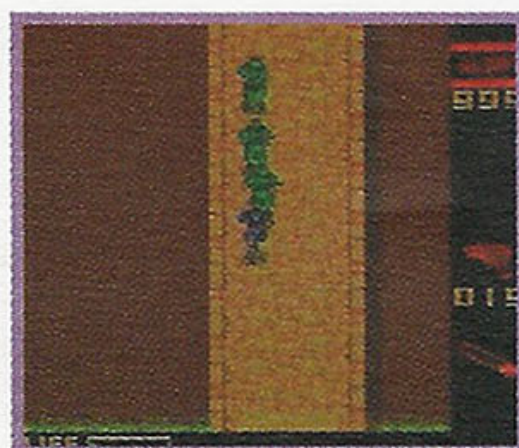
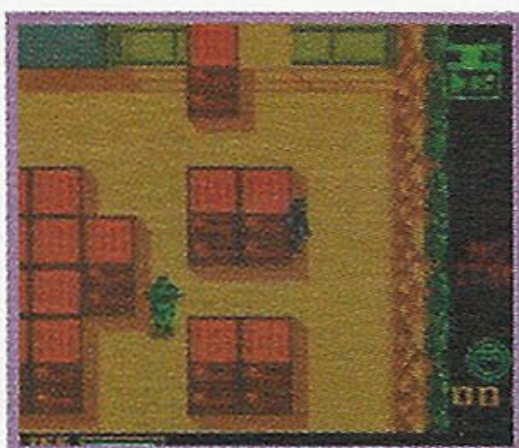
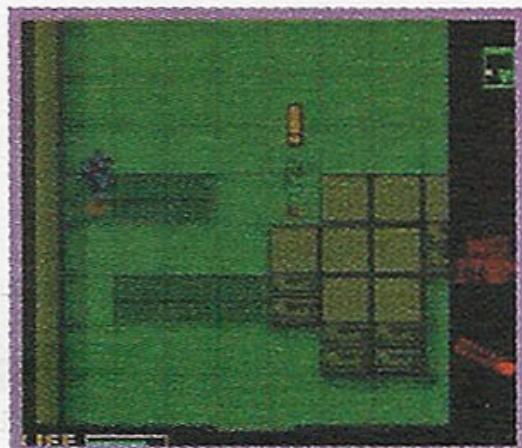
depois, no Nintendinho) não pára de fazer sucesso. Seu principal atrativo é sua história, que surpreende e emociona, quebrando a rotina de games com pouco conteúdo. Este jogo, para GBC em particular, se desenrola na África, onde o herói Snake deve se infiltrar, sem ser visto, numa base que esconde a poderosa arma nuclear Metal Gear. Você deve estar se perguntando o que torna o game tão incrível. A resposta está na ponta da lín-

gua. É o fruto de uma equipe de produção muito competente, liderada pelo mestre Hideo Kojima, um dos melhores produtores de videogames ao lado de Shigeru Miyamoto. Metal Gear é um game único, daqueles que você joga, joga e não cansa nunca. Ainda mais no GBC, que permite diversão em qualquer lugar. Imagine-se numa fila enorme de banco, jogando Metal Gear Solid. Certamente, você não vai reclamar da demora.

Os amantes de excelentes games de ação não podem deixar de conferir MGS. E os fãs da serie têm o arsenal completo, com esta versão portátil de um dos melhores jogos de todos os tempos.



**Fabio Michelin**







# BIONIC COMMANDO

**Lançamento:** 1992  
**Produtora:** Capcom  
**Publisher:** Capcom

Bionic Commando para Game Boy é uma daquelas pequenas pérolas do mundo dos games que passam quase despercebidas. Isso porque os mais famosos figurões, como Mario, Zelda e Pokémon, atraem toda a atenção para si e dão pouco espaço a games mais desconhecidos.

A origem desta série está num arcade antigo e mediano da Capcom, conhecido no Japão como Top Secret. É uma aventura em "sidescroll" (vista de lado), na mesma linha de Ghosts'n Goblins e Black Tiger, na qual a regra básica é "siga em frente, mate os inimigos, enfrente um chefe no final e repita até o jogo terminar."

Mas Top Secret/Bionic Commando tem algo que o torna bem diferente dos demais jogos de ação da época. Nele, o personagem não pode pular. Em vez disso, deve se transportar de platafor-



ma em plataforma com seu braço biônico, que se estende para agarrar em qualquer superfície. Esta técnica é estranha à primeira vista, mas foi tão bem implementada pela Capcom que logo se tornou bastante natural e divertida. Na adaptação para o NES, em 1988, e depois para o Game Boy, em 1992, o jogo ganhou uma estrutura como a de Mega Man (escolha a ordem dos estágios e ganhe novas armas) e uma história mais bem definida: você é Rad Spencer, membro do Bionic Commando, que deve invadir o Império Albatross para impedir os planos para dominar o mundo. Ao mesmo tempo, você deve descobrir o que aconteceu com um agente enviado antes, o lendário "exército de



um homem só" Super Joe, que está desaparecido. Bionic Commando conta com uma história envolvente, que se desenvolve ao longo do jogo (assim como acontece em Metal Gear), sistema de jogo original e a dose certa de desafio. É um dos melhores jogos já lançados para o caçula da Nintendo.

**Marcel R. Goto**





# DONKEY KONG



**Lançamento:** 1994  
**Produtora:** Nintendo  
**Publisher:** Nintendo

E pensar que tudo começou com um macaco... na verdade, um gorila. Mas não estamos falando de um símio qualquer. Todo mundo sabe que Mario é o personagem mais famoso da Nintendo. Mas nem todo mundo lembra que quando Shigeru Miyamoto criou o primeiro jogo com o encanador, o personagem não tinha nem nome e era simplesmente chamado de Jumping Man. Donkey Kong foi o primeiro arcade da Nintendo, e ficou famoso por trazer dois de seus personagens mais conhecidos. Depois de um tempo meio esquecido, a Nintendo



resolveu, pelas talentosas mãos da Rare, ressuscitar o macacão com a série Donkey Kong Country. Entre um DKC e outro, a Nintendo lembrou que Donkey fez aniversário e lançou um game fora de série para comemorar a data.

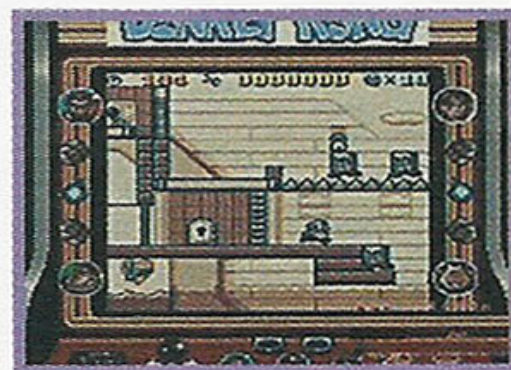
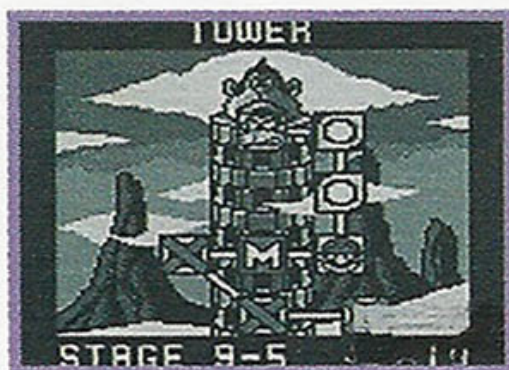
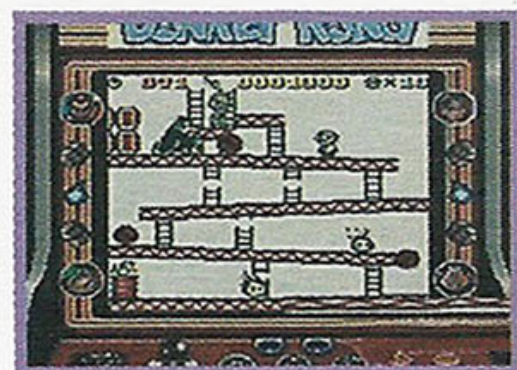
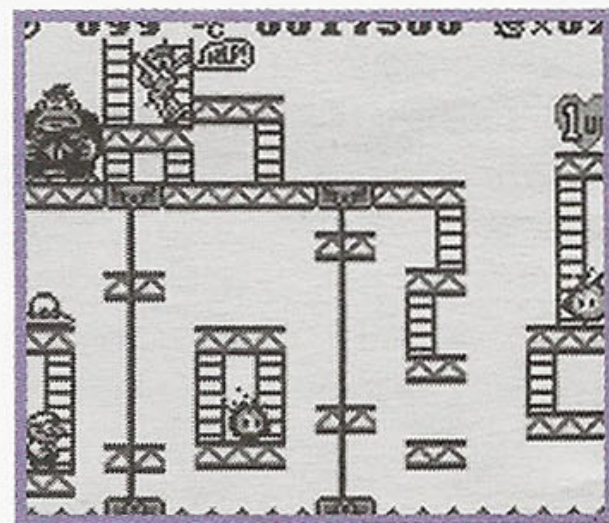
Em DK para Game Boy, você começa jogando os quatro primeiros estágios do arcade original, controlando ninguém menos do que o simpático italiano. O objetivo é escalar um prédio e resgatar uma garota das patas de Donkey. Depois de derrubar o bicho lá de cima, a surpresa: o rústico e peludo comedor de bananas se levanta, pega novamente a gurria e foge, bem debaixo das barbas ou melhor,

do bigode de Mario.

Pronto! O palco está armado para mais diversão da grossa! Só que nos próximos estágios, aliás, em uma centena deles, a coisa não é tão simples. Além de ter que pular por cima dos inimigos e usar um martelo para se livrar dos vilões, o objetivo é encontrar chaves perdidas para avançar.

Os gráficos eram top de linha na época, e o game ainda apresentava características especiais quando utilizado com o Super Game Boy, aquele adaptador que permitia o uso de cartuchos de GB no Super NES. Um verdadeiro clássico que deixou saudades.

**Eduardo Trivella**







# POKÉMON GOLD SILVER CRYSTAL

**Lançamento:** 2000  
**Produtora:** Nintendo/  
Game Freak  
**Publisher:** Nintendo

Por passar o dia cercado por esses monstros e explorar os confins de cada um de seus jogos, talvez eu seja a pessoa mais suspeita para tecer elogios sobre Pokémon. Ainda assim, deixando de lado o treinador em mim e olhando apenas como um apreciador de RPGs, arrisco dizer que as versões Gold/Silver/Crystal estão entre os melhores títulos de seu gênero lançados para um console Nintendo.

Os três são games extremamente equilibrados. As combinações de genes que compõem cada um dos agora 251 monstros – cem a mais que nos games anteriores – têm cada qual uma função, definindo se o Pokémon

é fêmea, macho, Colorido ou Top. Com a adição dos dois novos tipos, Noturnos e Metálicos, os treinadores puderam explorar melhor as possibilidades de cada Pokémon.

Fossem apenas essas adições, poderíamos nos considerar felizes. Mas a GameFreak foi além. Ela nos apresentou um mundo completamente novo chamado Johto. Surgiram oito novos líderes de ginásio, cada um com sua personalidade marcante. Os menus foram melhor organizados, com bolsos específicos para os diferentes tipos de itens. Foi criada a Pokégear, um celular-mapa-agenda-rádio-AM-FM-de-bolso, para facilitar sua vida.

Os Pokémon macho e fêmea agora podem se relacionar, dando origem a ovos com filhotes – que podem herdar habilidades de seus pais. Foi criado o sistema de relacionamento entre os



monstros e seu mestre. E Crystal trouxe a aguardada possibilidade de se escolher o sexo de seu personagem.

Claro, ainda há algumas falhas, que provavelmente serão corrigidas na versão Advance. Mas ainda assim, estes estão entre os melhores títulos para o GBC. Seja você um treinador ou um apreciador de RPGs, não torça o nariz antes de descobrir este novo horizonte no mundo dos games. Você não vai se arrepender.

**Eric Araki**





# DRAGON WARRIOR III



**Lançamento:** 2001  
**Produtora:** Enix  
**Publisher:** Enix

Quando eu tinha sete anos, meu pai comprou um Nintendo 8-bits para substituir nosso velho Atari. Eu e meu irmão voamos pra ver a máquina nova. Além do videogame, ganhamos dois cartuchos. Um deles era o primeiro jogo de RPG lançado: Dragon Warrior.

Lembro-me que passávamos tardes inteiras jogando. Eu ficava de "co-piloto", fazendo os mapas e

anotando tudo o que os personagens diziam nas vilas. Afinal, não falávamos inglês, então, à noite, tínhamos que pedir para nossa mãe traduzir.

Dragon Warrior tornou-se um evento familiar. A bateria do cartucho foi duas vezes apagada por amigos do meu irmão, bem quando estávamos no último nível. Então, era começar tudo de novo. Quando terminamos o jogo, durante as férias e com toda a família presente, foi uma festa!

Acabei viciando, lógico. Joguei todos os Dragon Warriors que saíram depois para o Nintendinho, dessa vez pilotando o joystick. Desenvolvi um sexto sentido pra labirintos, e sempre me obrigava a terminar o game com a melhor arma.

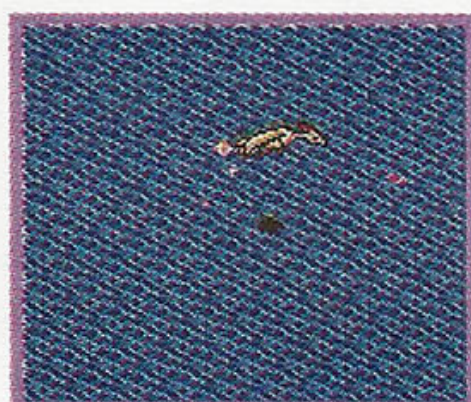
Quando fiquei sabendo que Dragon Warrior III seria lançado, para o Game Boy, achei muito legal. Já havia jogado o portátil antes, e tinha achado muito divertido. Afinal, nada melhor que um videogame portátil quando se está dentro de

um ônibus cheio no meio do trânsito.

Não tive dúvidas, e roubei o Game Boy e o cartucho do meu namorado – ele deve estar esperando até hoje que eu os devolva, coitado. Foi tão bom escutar a musiquinha do DW mais uma vez! Os gráficos são bem coerentes com o portátil, e a história é muito boa. Gostei de trocar de classes e experimentar novas opções. Mas certas coisas nunca mudam, como pegar um barquinho e explorar o mundo afora.

Se você não acompanhou a saga Dragon Warrior como eu, sem problemas. Tenho certeza que você vai se divertir. E se já acompanha, nem preciso dizer nada. Você já sabe, né?

**Flávia Gasi**







# METROID II: THE RETURN OF SAMUS

**Lançamento:** 1991  
**Produtora:** EAD/Nintendo  
**Publisher:** Nintendo

Os fãs de Metroid nunca imaginaram que a seqüência daquele grandioso e revolucionário jogo de aventura de 1986 seria lançado em versão portátil cinco anos depois. Mas, ao que parece, ninguém se importou. O game era tão bom quanto o original, e trazia uma história nova e um mundo totalmente novo a ser explorado durante intermináveis horas de jogo.

Talvez a ausência de cores do Game Boy tenha desapontado um pouco os jogadores, mas outras coisas fizeram essa mudança valer a pena. Dava pra jogar em qualquer lugar, a qualidade de áudio era melhor (em estéreo), os gráficos estavam mais detalhados, a jogabilidade apresen-

tava surpresas e o design de fases era muito bem-feito. Isso sem contar as armas e inimigos espalhados em cada parte do planeta. Em Metroid II, tudo é diferente e mais poderoso.

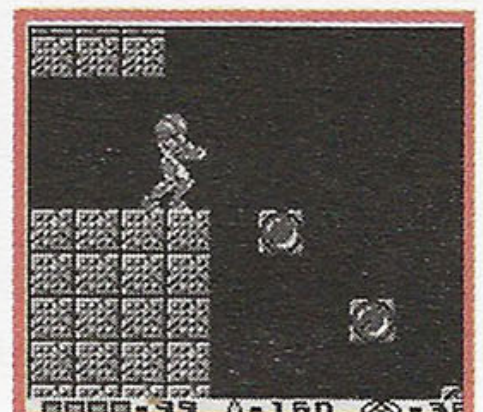
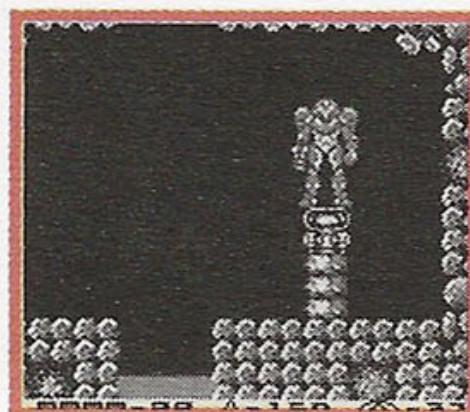
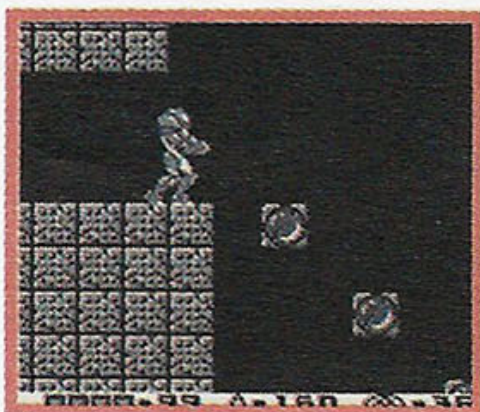
E a história prossegue. No início do game, uma nave investigava o planeta SR-388, à procura de Metroids restantes. Só que de repente, o contato foi perdido. Se qualquer um dos Metroids ainda estivesse vivo, a paz da galáxia estaria ameaçada: piratas poderiam usar o poder dessas criaturas para o mal. E já que aparentemente ninguém tem competência para resolver o problema, a Federação Galáctica recruta Samus Aran para resgatar a nave e os Metroids!

Não são todos os jogos de aventura que têm o estilo e classe da série Metroid. Mais charmosa e mortal como caçadora de recom-



penhas do que qualquer Boba Fett da vida, Samus Aran é a esperança da galáxia contra a ameaça Metroid, e uma das heroínas mais populares da história dos games. Assim, se você nunca jogou uma aventura de Samus no portátil, faça isso agora. Reserve uma boa quantidade de pilhas e mergulhe de cabeça neste clássico, que abriu as portas para Super Metroid e, por sua vez, irá gerar uma histórica seqüência: Metroid Prime.

**Cassiano Barbosa**





# MARIO TENNIS



**Lançamento:** 2001  
**Produtora:** Camelot  
**Publisher:** Nintendo

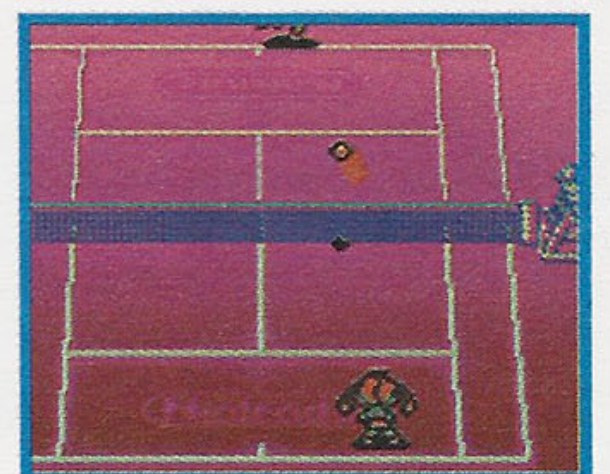
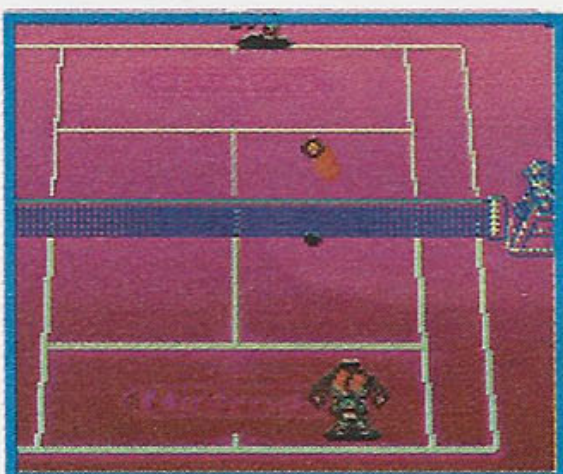
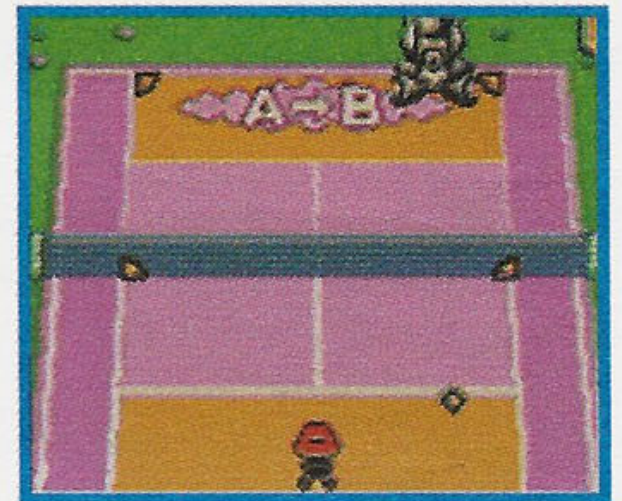
Para ser o portátil mais conhecido do mundo, não é preciso apenas ter um número gigantesco de games à disposição. Além disso é preciso aproveitar uma das características mais óbvias de um console de bolso: sua mobilidade. Assim, mesmo com muitos concorrentes à altura, o Game Boy Color sempre se saiu muito bem na questão da interatividade com o jogador. E Mario Tennis é um desses games com o qual se pode perder horas a fio onde quer que se esteja: em uma longa viagem de ônibus, em uma sala de espera lotada, sentado no banco da praça...

O game nasceu da vontade da Nintendo em criar um jogo que fugisse do enredo clássico das aventuras de Mario e seus amigos. Assim, a empresa subsidiária Camelot entrou de cabeça no

projeto e criou Mario Golf. O sucesso foi imediato e, em novembro de 2000, surgia mais um: Mario Tennis. Com o golfe e o tênis nas mãos, a Camelot conseguiu transformar esportes cheios de regras "difíceis" em um game fácil para crianças e extremamente divertido para os adultos. Isso não quer dizer que o realismo das jogadas ou a emoção das partidas foi dispensada. Mario Tennis tem um estilo inovador graças à sua jogabilidade bacana, gráficos coloridos que abusam da capaci-

dade do aparelho e a uma interatividade incrível, sendo o primeiro passo para a ligação entre um portátil e um console doméstico (no caso, o N64). Além de todos os campeonatos e disputas que era possível participar, ainda se podia jogar com um amigo usando o cabo Game Link. Por essas e outras, Mario Tennis virou influência para todos os games de tênis que vieram e ainda estão por vir.

**Renato Siqueira**







# POKÉMON

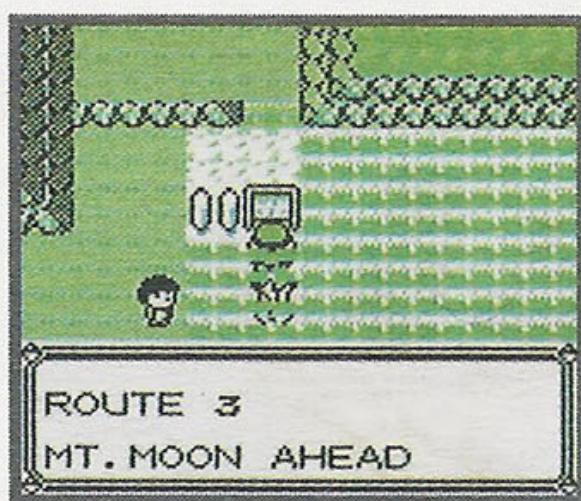
**Lançamento:** 1996  
**Produtora:** Nintendo/Game Freak  
**Publisher:** Nintendo

Pokémon são todos os tipos de criaturas que você puder imaginar: borboletas, ratos, pássaros, insetos e até plantas. Eles ganham poderes que serão usados em batalhas com outros monstros, lutando e disparando raios superpoderosos uns nos outros. A maioria deles sofre mutações e se transformam em criaturas mais evoluídas, ganhando com isso um novo nome e aparência. O objetivo é capturar a maior quantidade possível de criaturas e treiná-las para que sejam as mais fortes. Existem muitos outros treinadores no mundo, e combatentes não faltam. Alguns representam regiões ou cidades, e são chamados de líderes. Eles são encontrados nos ginásios de treinamento, e sua vitória sobre eles é recompensada com uma insígnia, que comprova sua habilidade no domínio das técnicas de suas criaturas. Conquistando a superioridade sobre oito líderes de ginásio, você estará habilitado a se inscrever na Liga Pokémon e disputar o campeonato contra os

melhores treinadores do mundo. Esse é o grande objetivo da vida de qualquer garoto: ser o melhor treinador Pokémon do mundo! Essa piração toda veio da cabeça de Satoshi Tajiri, um japonês que saía pelas ruas do seu bairro capturando insetos e bichinhos de todo tipo. Ele cadastrava todos, depois-os colocava para lutar. Em sua imaginação, ele via monstros poderosos e inventava ataques e poderes. Essas invenções deixaram de existir na sua imaginação para se tornar realidade. Graças a ele, hoje você pode capturar suas próprias criaturas e treiná-las no Game Boy.

A febre Pokémon teve início em 1995 no Japão, quando foram lançadas as versões Azul e Vermelha do game. Em seguida, surgiu a versão Amarela. Esta aventura seguia mais de perto os acontecimentos da série que já era sucesso na televisão. A partir de então, a família Pokémon cresceu, ganhou uma nova safra com mais cem criaturas e novos games. No entanto, são as versões Amarela/Azul/Vermelha que contam como tudo começou, e por isso merecem um lugar no alto dessa lista.

**Ronny Marinoto**





# THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX



**Lançamento:** 1999  
**Produtora:** Nintendo  
**Publisher:** Nintendo

O Link's Awakening original foi lançado para Game Boy em 1993. A série Zelda já fazia sucesso em outros consoles Nintendo, e no portátil não foi diferente. Tanto que seis anos depois, em 1999, a Nintendo resolveu lançar uma versão melhorada do mesmo game para o então novo Game Boy Color. Link's Awakening DX é exatamente o mesmo jogo lançado para a versão preto-e-branco do GB, mas traz melhorias que

justificam uma nova visita. Já na apresentação, uma das melhores do Game Boy, as primeiras surpresas: ver Link passando maus bocados a bordo de um barco em uma noite tempestuosa, dessa vez em cores, foi demais para nossos fracos corações.

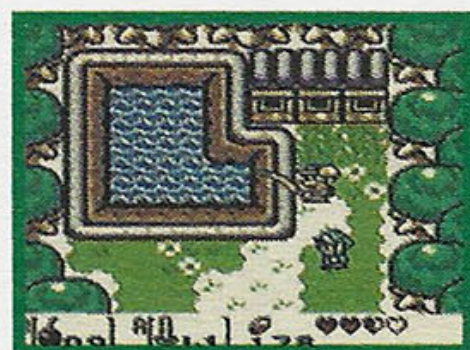
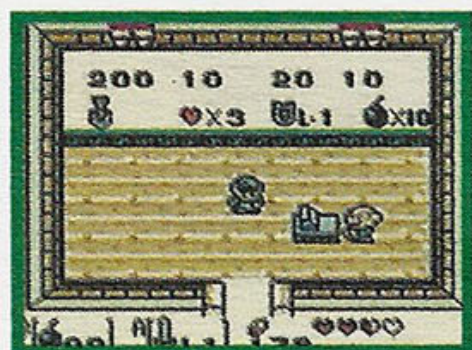
A aventura começa quando o orlhudo de Hyrule naufraga e vai parar na Ilha Koholint. Sua missão não envolve nenhuma princesinha chamada Zelda e nenhum vilão chamado Ganon. Agora ele deve encontrar oito instrumentos musicais para poder despertar o Wind Fish (melhor não traduzir...). E depois de tudo isso, o jogador descobria que no final, tudo não passava de... opa! Não vamos contar o final do game, pois ainda devem existir infelizes neste mundo que não jogaram esta pérola.

Além do upgrade óbvio, que são

os gráficos coloridos, a versão DX traz outros quitutes para o guloso fã de Zelda. Um calabouço novo dá chance para que os jogadores explorem novos territórios e ainda ganhem uma armadura vermelha ou azul no final. E durante certos momentos do jogo, um fotógrafo aparece e tira fotos de Link, sempre em poses muito engraçadas, armazenando-as em uma loja para futura impressão. O ruim é que esse recurso foi pouco aproveitado pelos brasileiros, já que a GB Printer nunca foi lançada por aqui.

Este é um game que deixou saudades. A série Oracle é ótima, mas Link's Awakening foi o primeiro e acabou marcando mais. Nossa torcida é para que a Nintendo anuncie logo um game Zelda para o GBA.

**Eduardo Trivella**







# TETRIS

**Lançamento:** 1989  
**Produtora:** Nintendo  
**Publisher:** Nintendo

Se existe um game que merece o rótulo de clássico, este game é Tetris. Até me pergunto se preciso explicar as razões deste jogo estar no topo de uma lista como esta. Tetris originou todos os games de puzzle, além de ser um dos mais simples já criados. É extremamente desafiador e viciante, conseguindo facilmente divertir qualquer pessoa, a qualquer momento.

O game foi criado pelo russo Alexey Pajitnov, em suas horas de folga da Elorg, uma empresa estatal da ex-União Soviética – coisa nada fácil naqueles tempos de comunismo. Descrever o jogo pode até parecer bobagem, mas vamos lá: consiste em blocos de formatos diferentes que caem, cabendo ao jogador arrumá-los de modo a formar linhas completas.

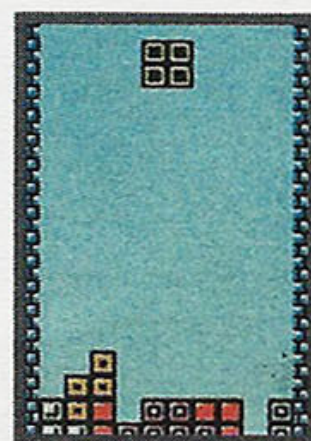
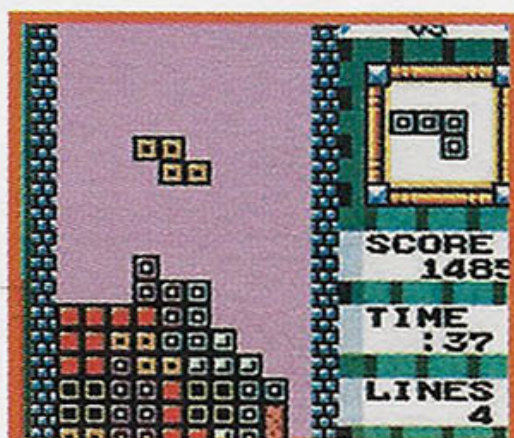
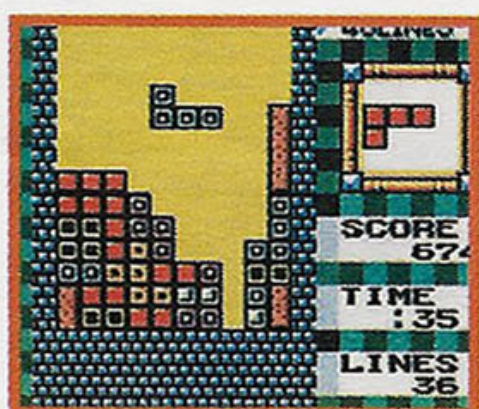
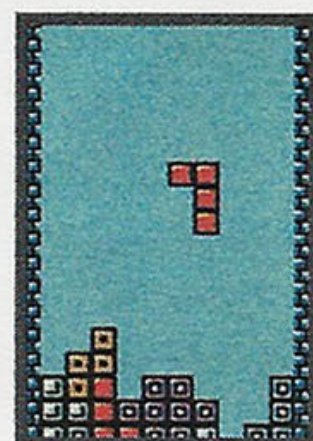
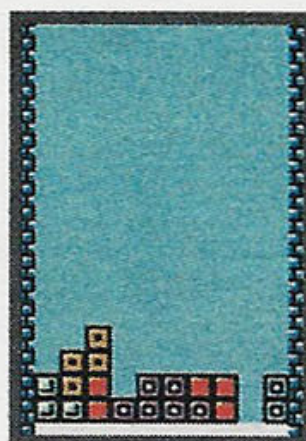
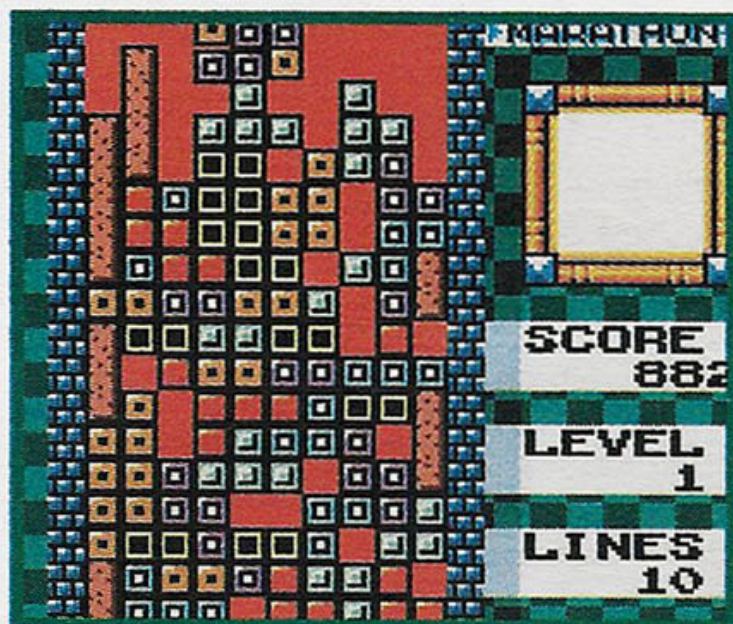
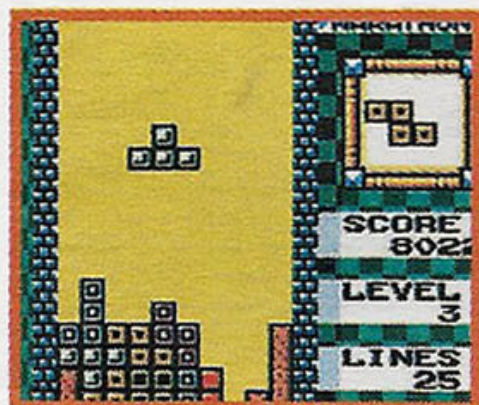
Quando uma dessas linhas é formada, desaparece. E por que o nome Tetris? Porque todas as peças do jogo são compostas por quatro quadrados, arranjados de todas as maneiras possíveis. No início, Pajitnov utilizou colchetes (aqueles símbolos assim [ ], sabe?) para representar as peças, mas logo conseguiu melhorar um pouco os gráficos.

Tetris merece ser reconhecido como um dos jogos mais importantes e influentes de todos os tempos. Afinal é um dos títulos mais imitados da história dos games, e já figurou, em pelo menos uma de suas inúmeras versões, em todas as plataformas até hoje lançadas. Mesmo o poderoso Playstation 2 já recebeu sua versão. É só pensar um pouco: você conhece alguém que nunca jogou Tetris na vida?



O jogo é a prova definitiva que a simplicidade e criatividade podem valer mais do que qualquer revolução tecnológica. Isso sem mencionar o fato de que para o Game Boy, Tetris foi particularmente importantíssimo, pois impulsionou a popularização do pequeno console na época de seu lançamento. Comprove a magia da criação de Pajitnov com uma partidinha em seu Game Boy, ou mesmo numa de suas inúmeras variações, como Tetris 2, Tetris Attack, Tetris Blast, Tetris Bombliss, Tetris Plus, Tetris DX...

**Renato Viliegas**





DETONADO



# POKÉMON



# CRYSTAL

TM

*Do começo ao fim,  
tudo sobre o melhor  
game dos monstros  
de bolso*

## Johto

## Kanto



## New Bark Town

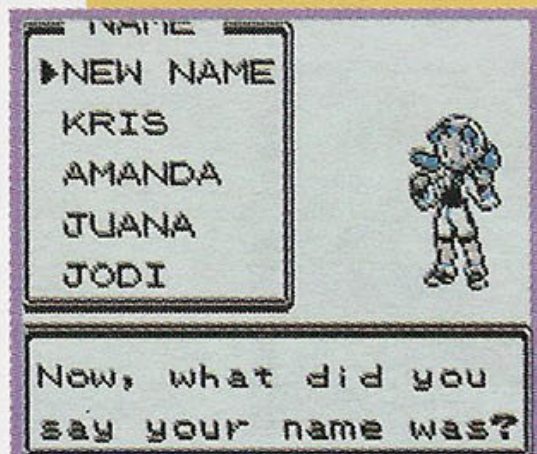
- Escolha se você quer jogar como menino ou menina (a garota é exclusiva desta versão).
- Acerte o relógio que controlará o dia e a noite na aventura. Após receber a Pokégear, indique o dia da semana.
- Escolha um entre os três Pokémon disponíveis no laboratório do professor Elm: **Chikorita** (tipo planta), **Cyndaquil** (tipo fogo) ou **Totodile** (tipo água).

### Legenda

1 NEW BARK	8 NATIONAL PARK	15 LAKE OF RAGE
2 CHERRYGROOVE	9 EUCRUTEAK	16 BLACKTHORN
3 VIOLET	10 OLIVINE	17 DERAGONS DEN
4 RUINS OF ALPH	11 WHIRL ISLAND	18 TOHJO FALLS
5 UNION CAVE	12 CIANWOOD	19 VICTORY ROAD
6 AZALEA	13 MT. MORTAR	20 INDIGO PLATEAU
7 GOLDENROD	14 MAHOGANY	21 SIVER CAKE

## Cherrygrove

- Fale com o velho na entrada da cidade e pegue o mapa da região.
- Procure uma casa na rota 30 (ao norte da cidade) e fale com o professor Carvalho, para receber a nova versão da Pokéagenda.
- Você receberá um telefonema do professor Elm, que lhe pedirá para retornar ao laboratório. No caminho, você lutará, pela primeira vez, com seu novo rival. Ainda não é necessário vencê-lo.



continua em Violet City





**P**ara muitos fãs, este é o melhor jogo Pokémon já lançado para o Game Boy Color. Não é pra menos. São tantas novidades que nem dá pra lembrar que Crystal é uma adaptação das versões Gold e Silver. Além de poder escolher uma personagem feminina no início da aventura, surgiram novos itens e lugares, aumentando em muito o fator Replay. Além disso, há uma participação maior do lendário Pokémon Suicune, o que aproxima mais o game da história do enredo dos filmes dos monstros. Confira a nossa estratégia, com tudo o que você precisa fazer para virar um verdadeiro mestre!



## Goldenrod



## Violet City

- Encontre um menino que mora em uma pequena casa e troque um Bellsprout por um Onix.
- No topo da Bellsprout Tower, pegue o HM05 (técnica Flash, que permite iluminar cavernas escuras).
- No ginásio da cidade, derrote o treinador Falkner (Pidgey Level 7 e Pidgeotto Level 9). Você receberá a insígnia Zephyr Badge e o TM31, com a técnica Mud-Slap.
- Ao sair do ginásio, você receberá um telefonema do professor Elm com a ordem para seguir até o Pokémon Center (marcado com um "Poké"). Fale com o assistente do laboratório para receber seu ovo de Togepi. Ele chocará após você dar mil passos carregando-o em seu grupo.



Would you take the POKEMON EGG?

- Pegue uma bicicleta no Bike Shop.
- Na Radio Tower, fale com a mulher de cabelo verde atrás do balcão. Ela vai lhe propor um desafio: responder a cinco perguntas. Responda (nesta ordem): Yes, Yes, No, Yes, No. Você receberá o Radio Card. Com ele, é possível ouvir diferentes estações de música durante a jornada.
- Lute contra a líder Whitney no ginásio da cidade (Clefairy Level 18 e Miltank Level 20). Depois de vencê-la, volte a falar com ela para ganhar a Plain Badge e o TM45 (Attract).
- No segundo andar da Radio Tower, pegue o Blue Card com a garota de cabelo rosa.
- Depois de vencer o líder da cidade de Mahogany, derrote todos os treinadores Rockets da Radio Tower. Pegue a Basement Key e use-a na porta azul que está no subsolo da casa próximo ao ginásio. Você enfrentará seu rival novamente. Desta vez, ele trará um Golbat Level 30, Magnemite



Would you like the qu...

Level 30, Meganium Level 32, Haunter Level 33 e Sneasel Level 32.

- Acione os botões na ordem 3, 2, 1, acesse a área de segurança e salve o diretor. Você receberá o Card Key e encontrará o TM35 (Sleep Talk). Use o Card Key na porta trancada dentro da Radio Tower.
- Vença outros treinadores Rocket dentro da área de segurança. Ao final das batalhas, você receberá o item Clear Bell do diretor da rádio.
- Há um Sudowoodo bloqueando a passagem na trilha da rota 36. Fale com a garota que está próximo e ela retornará para a cidade. Siga-a até a casa que fica do lado direito do ginásio e fale com os moradores. Saia da casa e volte a entrar para ganhar o Squirtbottle da mulher. Use esse item no Sudowoodo para acordá-lo e tente capturá-lo durante a batalha.
- Pegue o TM08 (Rock Smash) com o garoto do lado direito da trilha, logo após passar pelo Sudowoodo.



It's a weird tree. Use SQUIRTBOTTLE?



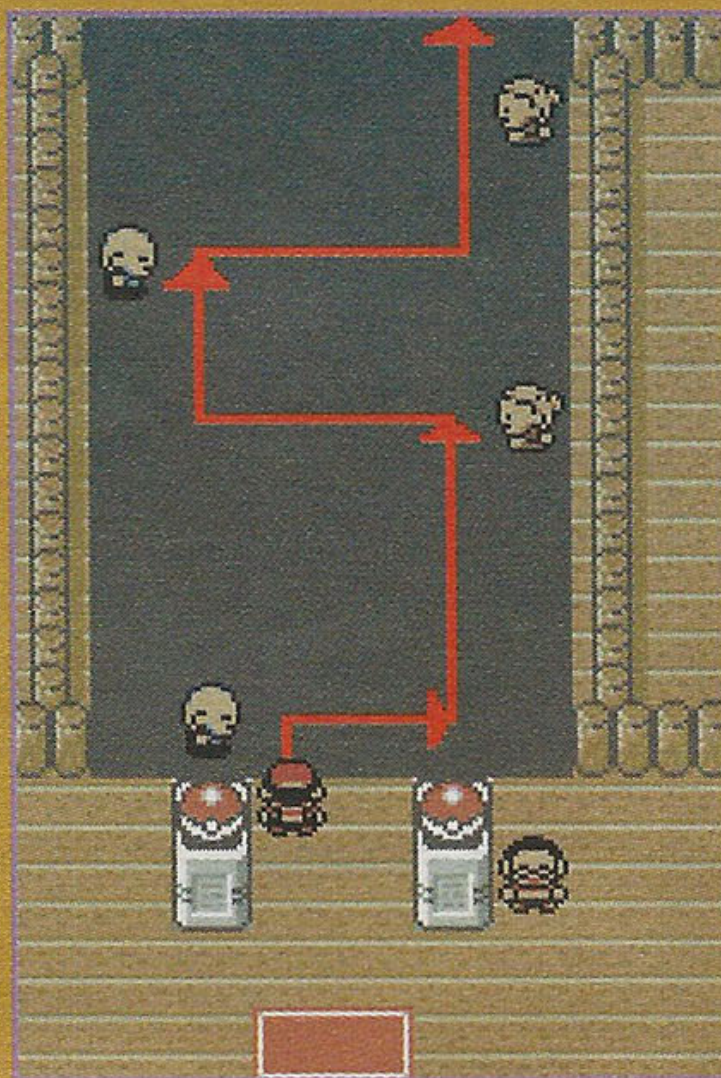
## Azalea

- Fale com o homem que mora na casa ao norte da cidade e entre na caverna dominada pelos Rockets. Derrote a gangue de treinadores para libertar a cidade.
- Em Azalea mora Kurt, um profissional que confecciona Pokébolas especiais. Para isso, entregue-lhe os itens encontrados nas árvores, como o WHT Apricorn.
- Depois de falar com Kurt, entre no Pokémon Center para recuperar sua equipe. Siga para o ginásio da cidade e desafie a líder Bugsy (Metapod Level 14, Scyther Level 16 e Kakuna Level 16). Pela vitória, você receberá a Hive Badge e o TM49, com a técnica Fury Cutter.
- Ao tentar pegar o caminho para a Ilex Forest (na saída, à esquerda da cidade), você será desafiado mais uma vez por seu rival. Desta vez, o inimigo trará um Gastly Level 12, uma Bayleef Level 16 e um Zubat Level 14.
- Entre na floresta, encontre o Farfetch'd e leve-o para o menino. Ele lhe entregará o HMO1 com a técnica Cut (permite cortar pequenas árvores).
- Atravesse a floresta e, na casa que faz a ligação com a rota 34, fale com a moça no balcão para receber o TM12 (Sweet Scent).
- Visite o Day-Care Center, que fica no caminho entre a rota 34 e Goldenrod. Você poderá deixar alguns Pokémon aos cuidados do casal e voltar para buscá-los mais tarde, quando estiverem em um nível de experiência mais alto.



## Ecruteak

- Entre no Pokémon Center e fale com Bill sobre a Time Capsule. Siga para Goldenrod e fale novamente com Bill na casa à esquerda do Pokémon Center. Ele lhe dará um Eevee.
- Na casa ao lado do Pokémon Center, responda Yes para a pergunta do morador. Você ganhará o Itemfinder. Com esse aparato, você poderá localizar itens secretos no jogo.
- Na Burned Tower, lute contra seu rival. Sua equipe agora é for-



- mada por: Haunter Level 20, Magnemite Level 18, Bayleef Level 22 e Zubat Level 20. Após vencê-lo, você encontrará, pela primeira vez, os três Pokémon lendários. Se encontrar um deles, tente capturá-lo. É difícil, mas não impossível.
- No ginásio, lute contra o líder Morty (Gastly Level 21, Haunter Level 21, Gengar Level 25 e Haunter Level 21). Vencendo, você ganha a Fog Badge e o TM30 (Shadow Ball).

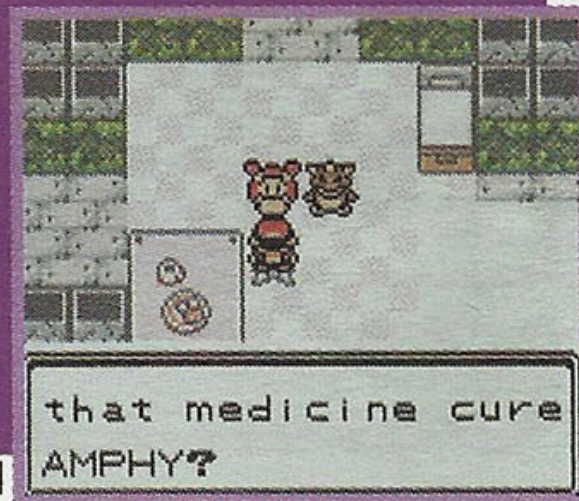
- Depois de obter a insígnia, desafie as bailarinas no Ecruteak Dance Theater. Vença, fale com o dono do lugar (o homem que está de preto) e receba o HMO3 (técnica Surf, para nadar).
- No National Park, fale com a mulher sentada no banco da praça para receber o Quick Claw.
- Após conseguir o item Clear Bell, siga para a Tin Tower e enfrente o Wise Trio. Entre na torre e batalhe contra o lendário Suicune. Você poderá capturá-lo, mas precisará de algumas Ultra Balls e muita sorte.

## Olivine

- Fale com o homem que mora próximo ao ginásio para ganhar a vara de pescar Good Rod.
- Troque um Krabby por um Voltorb na casa próximo ao Poké Mart.
- Depois de conseguir o Secret Potion em Cianwood, leve-o para a líder Jasmine, que está refugiada no topo da Lighthouse. Em seguida, siga para o ginásio para desafiá-la (Magnemite Level 30, Magnemite Level 30 e Steelix Level 35). O prêmio pela vitória é a Mineral Badge e o TM23 (Iron Tail).
- Em Olivine Port Fast Ship Pier,

é possível pescar novas espécies de Pokémon aquáticos.

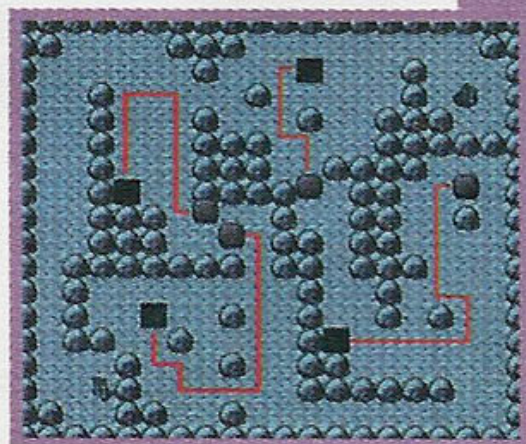
- Ganhe o HMO4 (técnica Strength, que permite empurrar objetos pesados) no bar e siga para a cidade de Cianwood, que fica do outro lado do oceano.





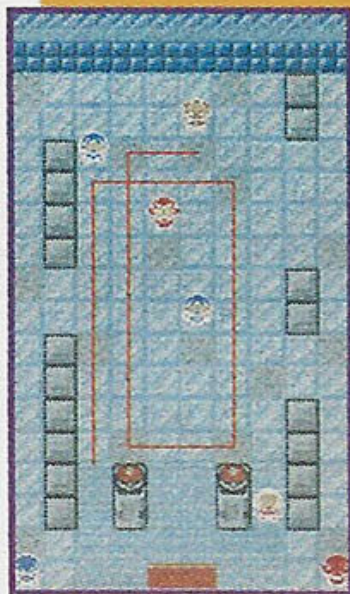
## Cianwood

- Visite a casa do menino de cabelo verde. Lembre-se de colocar apenas cinco criaturas na equipe. Ele lhe dará um Schuckle (Pokémon do tipo inseto/pedra).
- Ao norte da cidade, você encontrará Suicune pela segunda vez. Logo depois, hora de mais uma batalha com outro treinador.
- Detone o líder Chuck, no ginásio da cidade (Primeape Level 27 e Poliwrath Level 30). Como prêmio, você receberá a Storm Badge e o TM01 (Dynamic Punch).
- Na casa mais ao sul da cidade, fale com o morador para receber o Secret Potion, que ajudará na cura do Pokémon de Jasmine.
- Fale com a mulher em frente ao ginásio para ganhar o TM02 (técnica Fly, que permite voar para outras cidades).



## Mahogany

- Na parte norte da cidade, encontre o Lake of Rage e vença o Red Gyarados (capture-o, se quiser), para receber o item Red Scale. Volte para a cidade e fale com Lance, depois procure por ele dentro da maior casa de Mahogany. Siga-o para ajudar nas investigações e lute contra todos os treinadores Rockets que encontrar. Após vencê-los, fale com eles para receber duas senhas secretas. Abra a passagem que leva ao treinador Executive e um Murkrow. Vença seu ad-



versário e pegue a última senha com o pássaro. Use o código para abrir a outra passagem e derrotar os Voltorbs que cercam a máquina. Você ganhará de Lance o novíssimo HMO6 (técnica Whirlpool, que permite passar por redemoinhos).

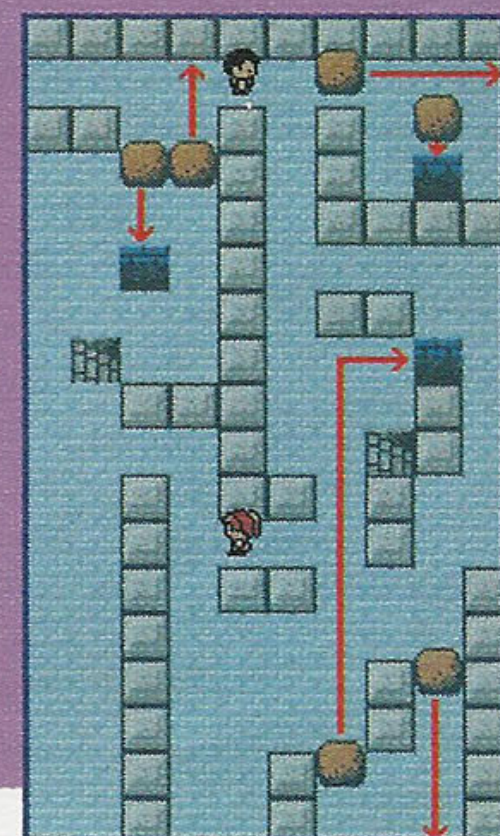
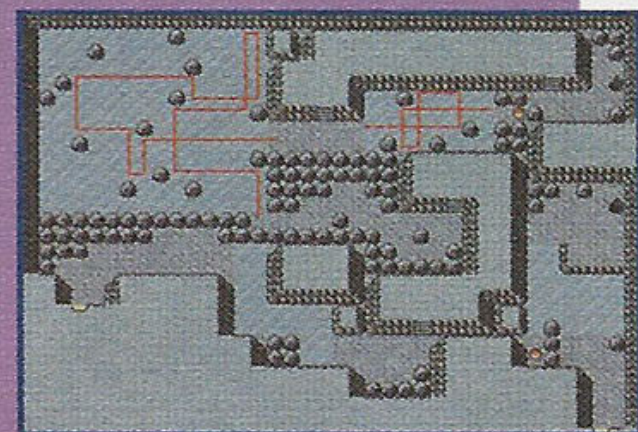
- Derrote o líder Pryce no ginásio da cidade (Seel Level 27, Dewgong Level 29 e Piloswine Level 31). Com a vitória, você receberá a Glacier Badge e o TM16 (Ice Wind).



## Blackthorn

- Siga para a caverna congelada e deslize pelo gelo. Na primeira área da caverna, pegue o item secreto HMO7 (técnica Waterfall, que permite subir cachoeiras).
- Na segunda área da caverna, empurre uma pedra em cada buraco para que elas formem as barreiras necessárias para alcançar a saída no piso de baixo. Atravesse a caverna para chegar à Blackthorn.
- Siga para o ginásio da cidade e empurre as pedras nos buracos. Use o caminho formado por elas para chegar à líder Claire (Dragonair Level 35, dois Dragonair Level 37 e um Kingdra Level 40). Depois de vencê-la, nade até a caverna atrás do ginásio para buscar a insígnia Rising Badge. Você será submetido a um teste para medir seus conhecimentos. Use as seguintes respostas: Friend, Strategy, Tough Person, Love e Both. Em seguida, Clair lhe entregará o TM24 (Dragonbreath).

- Saindo da caverna, você receberá uma ligação do professor Elm. Siga para o laboratório para ganhar a única Master Ball do jogo.





## Victory Road

• Partindo de New Bark Town, use a técnica Surf para passar pelo mar, à direita da casa do professor e chegar à entrada da caverna. Na saída, você será desafiado por seu rival (Sneasel Level 34, Magneton Level 35, Meganium Level 38, Golbat Level 36, Haunter Level 35 e Kadabra Level 35).

## Indigo Plateau

• Aqui, você é obrigado a enfrentar todos os treinadores, um atrás do outro. Veja a equipe de cada um. Se vencê-los, você será o novo campeão da liga, e colocará seu nome e o de suas criaturas no hall da fama.



### Elite Four

**Treinador Will:** (Xatu Level 40, Exeggutor Level 40, Jynx Level 41, Slowbro Level 41 e Xatu Level 42).

**Treinador Koga:** (Ariados Level 40, Muk Level 42, Venomoth Level 41, Crobat Level 43, Forrestress Level 44).

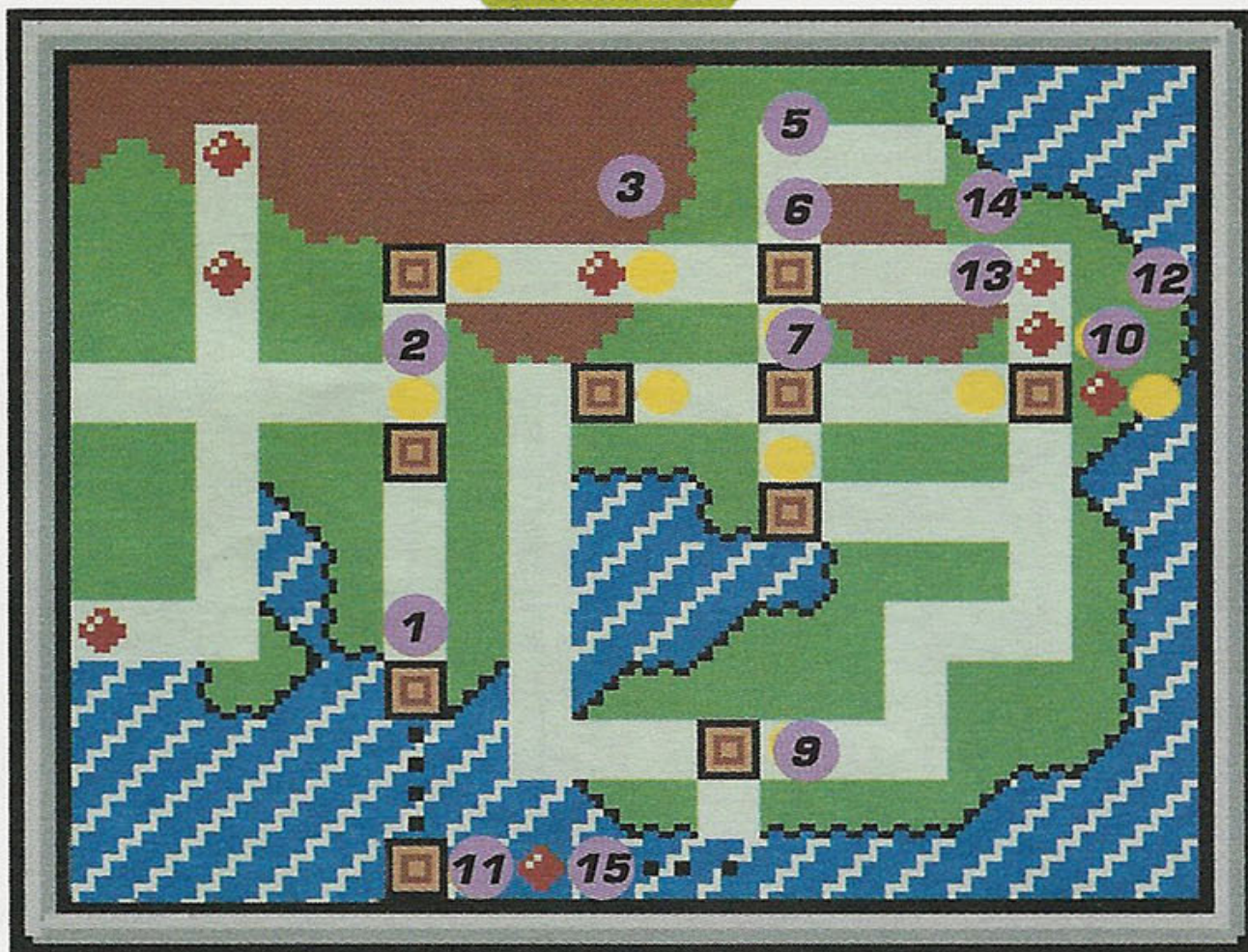
**Treinador Bruno:** (Hitmontop Level 42, Hitmonchan Level 42, Hitmonlee Level 42, Onix Level 43, Machop Level 46).

**Treinador Karen:** (Umbreon Level 42, Gengar Level 45, Murkrow Level 44, Vileplume Level 42, Houndoom Level 47).

**Treinador Lance:** (Gyarados Level 44, Dragonite Level 47, Dragonite Level 47, Dragonite Level 50, Charizard Level 46, Aerodactyl Level 46).

• Após os créditos do jogo, você reaparecerá em New Bark Town e poderá iniciar a segunda parte do desafio.

## Kanto



### Legenda

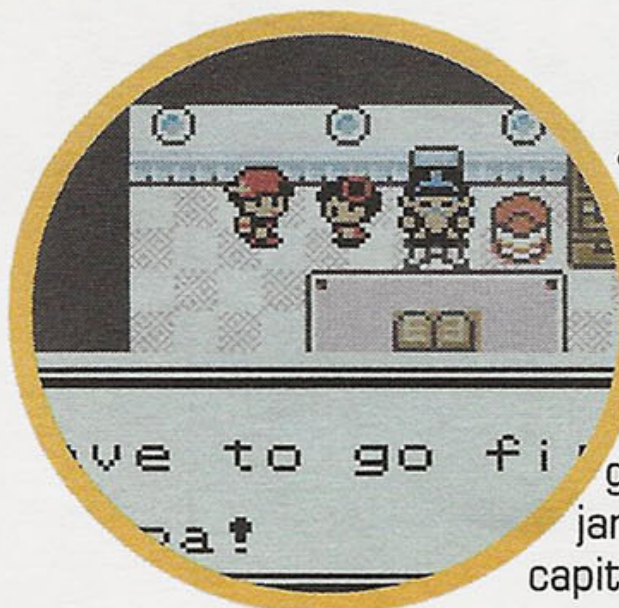
1 Pallet	9 FUCHSIA
2 VIRIDIAN	10 LAVENDER
3 MT. MOON	11 CINNABAR
4 PEWTER	12 RADIO TOWER
5 CERULEAN	13 POWER PLANT
6 SAFFRON	14 ROCK TUNNEL
7 VERMILION	15 SEAFOAM
8 CELADON	

## Vermillion

• O destino agora é Vermillion. Siga direto para o ginásio e desafie o treinador Lt. Surge. Com a vitória, a Thunder Badge será sua. (Raichu Level 44, Electrode Level 40, Magneton Level 40, Electrode Level 40 e Electabuzz Level 46).

## New Bark Town

• De volta a New Bark Town, fale com o professor Elm para pegar o item S. S. Ticket. Siga para Olivine e inscreva-se no navio S.S. Aqua para refazer o caminho percorrido por Ash nas versões Vermelha, Azul e Amarela do game. Enfrente os treinadores que viajam no navio e, ao chegar à cabine do capitão, você ganhará o item Metal Coat.



continua em Saffron





## Saffron

- Siga na direção norte (cima), na direção de Saffron, e vá direto ao ginásio da cidade. Atravesse o labirinto de teletransportadores e desafie a líder Sabrina. Vencendo-a, você conquista a Marsh Badge (Espeon Level 46, Mr. Mime Level 46 e Alakazam Level 48).



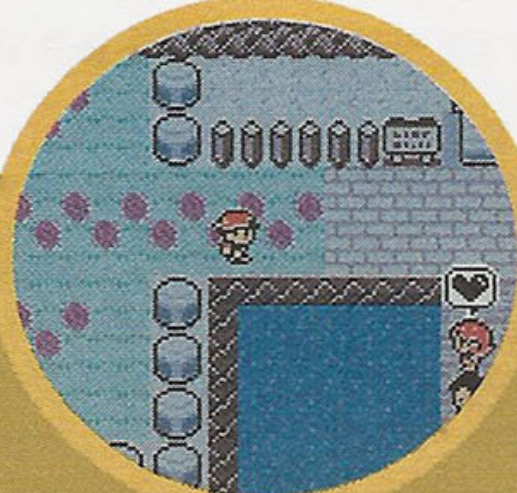
## Rock Tunnel, Power Plant e Radio Tower

- Agora, pegue a rota 8 até a cidade de Lavender. Não há nada para se fazer aqui neste momento, então siga pela rota 10 e cruze o Rock Tunnel. Antes de prosseguir, dê uma passada pelo local onde se localizava a antiga Power Plant, logo abaixo da saída do Rock Tunnel — use a técnica Surf para contornar a costa — e converse com todo mundo. Você será informado sobre as armações da famigerada Equipe Rocket.

- Siga à esquerda pela rota 9 até chegar à cidade de Cerulean e corra para o ginásio. Você verá um dos membros da

## Cerulean

- Feito isso, retorne para Cerulean e pegue a saída norte da cidade, para se encontrar com Misty. Depois de atrapaalhar o namoro dela com o garotão, Misty seguirá para o ginásio. Lute contra seus discípulos e depois desafie a líder para ganhar a Cascade Badge (Golduck Level



42, Quagsire Level 42, Lapras Level 44 e Starmie Level 47).



## Celadon

- Siga para a grande cidade de Celadon e desafie a líder Érika, que está treinando no ginásio. O prêmio pela vitória será a Rainbow Badge (Tangela Level 42, Jumpluff Level 41, Victreebel Level 46 e Bellossom Level 46).



## Fuchsia

- Pegue a rota 16 (você só poderá atravessá-la de bicicleta) para alcançar a cidade de Fuchsia. Sem muitas opções, siga direto para o ginásio e desafie a nova líder: Anzu, irmã de Koga. A disputa vale a Soul Badge (Crobat Level 36, Weezing Level 36, Ariados Level 33 e Venomoth Level 39).



## Pewter

- Retorne para a cidade de Vermilion, aproxime-se do Snorlax e sintonize a última rádio. Assim que a música começar a tocar, verifique o dorminhoco. Quando despertar, ele atacará você. É uma boa idéia usar a Heavy Ball para capturá-lo. Do outro lado da Diglett Cave

está a cidade de Pewter. Mais uma vez, nada a se fazer, a não ser seguir para o ginásio e dar um pau no Brock. Nessa brincadeira, você fica com a Boulder Badge (Graveler Level 41, Rhyhorn Level 41, Omastar Level 42, Ônix Level 44 e Kabutops Level 42).





## Enfrente o rival

- Pegue o rumo a oeste, atravesse a Mt. Moon para reencontrar seu antigo rival. É hora de enfrentá-lo! Seu grupo é formado por Sneasel Level 41, Golbat Level 42, Magneton Level 41, Gengar Level 43, Alakazam Level 43 e a terceira evolução do Pokémon, com o qual ele iniciou o jogo, no Level 45.

## Viridian

- Retorne a Pallet. Ali, o professor Carvalho dirá que o líder de Viridian está de volta ao seu posto. Siga para o ginásio para dar de cara com Gary, que assumiu o lugar de Giovanni (Pidgeot Level 56, Gyarados Level 58, Exeggutor Level 58, Rhydon Level 56, Alakazam Level 54 e Arcanine Level 58). Você vai ter que suar para obter a Earth Badge.



## Eventos especiais

Terminou o jogo? A diversão ainda não acabou! Chegou a hora de conhecer nos segredos que Crystal reserva para você!

## Cinnabar

- Continue pela Viridian Forest, passe direto pela cidade de Viridian até chegar à pequena cidade de Pallet. Fale com o professor Oak (ou Carvalho) e rapidamente procure pelo líder do ginásio de Cinnabar, Blaine.
- Use a técnica Surf em Pallet e desça até chegar à Ilha de Seafoam. Você encontrará um misterioso treinador, que desaparecerá depois que você falar com ele. Prossiga para a direita até encontrar as ilhas de Cinnabar. Entre na única caver-

na que há ali e enfrente Blaine. Derrotado, o treinador lhe entregará a Volcano Badge (Magcargo Level 45, Magmar Level 45 e Rapidash Level 50).



My GYM in CINNABAR burned down.

## A última batalha

- Com as dezesseis insígnias nas mãos, chegou a hora da verdade. O professor Carvalho lhe contará sobre o grande mestre Pokémon, o maior treinador de todos os tempos, que mora nas montanhas, à esquerda de Viridian – antiga sede da Elite Four. Entre no prédio e você estará de volta ao centro da Liga Laranja. Agora, o caminho à esquerda está liberado, permitindo-lhe atravessar a rota 28 para, finalmente, chegar às montanhas.
- Entre nas cavernas e suba até

seu topo para encontrar o último e derradeiro desafiante. A batalha final será contra Ash Ketchum, o grande treinador das versões anteriores! Seu grupo é formado por: Pikachu Level 81, Blastoise Level 77, Charizard Level 77, Venusaur Level 77, Espeon Level 73 e Snorlax Level 75. (ASH)  
Claro que não vai ser nada fácil ganhar, mas a vitória sobre esse treinador colocará você no topo da lista como o maior mestre Pokémon de toda a história. Você merece!

## As novas Pokébolas

Ao todo, existem sete novas Pokébolas no game, cada uma criada a partir de um dos Apricorns coloridos conseguidos (uma de cada tipo por dia) em árvores específicas do mapa. Essas Pokébolas tem um alto índice de sucesso de captura e são confeccionadas por Kurt, mestre criador de Pokébolas, na cidade de Violet. Confira os itens necessários para forjar cada uma das novas belezuras e para quais criaturas servirá:





## Pokébolas

### Fast Ball

**Item:** White Apricorn  
Usada na captura dos Pokémon que se retiram da batalha logo que você tenta atacá-los (como os três Pokémon Lendários).

### Lure Ball

**Item:** Blue Apricorn  
Para Pokémon que devem ser pescados.

### Level Ball

**Item:** Red Apricorn  
Quanto maior for a diferença entre o nível de seu Pokémon em relação ao de seu alvo (com van-

tagem para você, claro), maior a frequência de captura dessa Pokébola.

### Heavy Ball

**Item:** Black Apricorn  
Apropriada para captura de Pokémon pesados, como Onix e Snorlax.

### Love Ball

**Item:** Pink Apricorn  
Captura, com grande índice de sucesso, qualquer Pokémon que seja da mesma espécie, mas de sexo oposto ao do seu Pokémon em combate.

### Friend Ball

**Item:** Green Apricorn  
Selecione para a batalha um Pokémon da mesma espécie que você estiver capturando. Use a Friend Ball e o tiro será certo.

### Moon Ball

**Item:** Yellow Apricorn  
Extremamente eficaz contra Pokémon que evoluem com o uso da pedra Moon Stone, como Clefairy, Jigglypuff e Nidoran.

## Campeonatos do National Park

No National Park (após Goldenrod), fale com o guarda dentro da guarita. Ele lhe dirá que às terças-feiras (Tuesday) acontecem campeonatos de captura no parque. Pegue vinte Park Balls com ele e siga para a área de captura do parque. Você poderá ficar somente com um dos Pokémon capturados, e o objetivo é conseguir pegar o mais forte. Você terá vinte minutos, mas, se quiser, poderá encerrar a competição antes: é só pegar a saída da direita e falar com o guarda. Ele fará a comparação entre as criaturas capturadas. Como prêmio, o vencedor receberá alguns itens especiais.

## Radio Tower

Sabe aquele seu radinho de pilha? Dá pra ganhar muitos prêmios com ele. Sintonize a rádio Lucky Channel e espere pelo sorteio do número ID. Em seguida, corra para a recepção da torre de transmissão (Goldenrod) e veja se você é o feliz ganhador do prêmio. Seja persistente, pois o prêmio pode ser uma valiosa Master Ball.

## Os Unowns de Ruins of Alph

Na região chamada Ruins of Alph está escondido o segredo dos misteriosos Pokémon chamados Unowns. Nesta área está o primeiro dos quatro quebra-cabeças a serem solucionados. Acompanhe a solução de montagem para as quatro figuras, e como alcançá-las:

### Kabuto

Na câmara, ao norte de Ruins of Alph.

### Aerodactyl

Use a técnica Surf para atravessar o lago e encontrar a entrada da segunda câmara.

### Omanyte

Atravesse a Union Cave (mapa saída 01).

### Ho-Oh

Atravesse a Union Cave (mapa saída 02). É necessário ter a técnica Strength.

Após resolver os quebra-cabeças, capture três formas diferentes de Unowns. Ao sair da caverna, um cientista irá levá-lo ao laboratório e lhe dará uma nova opção na Pokéagenda. Volte à caverna e capture todas as vinte e seis formas existentes de Unowns (o alfabeto completo). Fale novamente com o cientista para habilitar a Unown Mode, que traduz todas as palavras de sua Pokéagenda para o alfabeto Unown. É só acessar a Pokéagenda e usar o botão Select para encontrar essa opção.

Visite as salas onde foram resolvidos os quebra-cabeças do Kabuto e Ho-Oh e use, respectivamente, a Escape Rope e a técnica Flash dentro da câmara. Saia e volte a entrar na sala, para encontrar uma passagem secreta na parede do fundo. Atrás dessa passagem você encontrará quatro tesouros, que são sorteados aleatoriamente.





## Mais itens secretos

### Metal Coat

No SS Aqua Captain (troque os seguintes Pokémon com este item equipado: Magnemite, Scyther ou Onix).

### King's Rock

Encontrado no Slowpoke Well (use-o durante a troca para evoluir o Slowpoke e o Poliwhirl).

### Dragon Scale

Encontrado na Mt. Mortar, na Rota 27 (use-o durante a troca para evoluir o Seadra).

### Up-grade

Encontrado na Silph Co. (use-o durante a troca para evoluir o Porygon).



## Pedras e itens de evolução

O avô de Bill mora na rota 25 e lhe entregará cinco, das sete pedras evolutivas que existem. O lance é mostrar o Pokémon certo para ele.

### Sun Stone

Vença o torneio de captura do National Park (evolui Gloom e Sunkern).

### Moon Stone

Na Mt. Moon, na rota 27 (evolui Nidorina, Nidorino, Clefairy e Jigglypuff).

As outras cinco pedras são conseguidas depois que você mostrar um Pokémon ao avô de Bill.

Os Pokémon podem se reproduzir quando deixados aos pares (um macho e uma fêmea) no Daycare Center, na Rota 34. O esquema é simples. Deixe um casal de Pokémon na fazenda – o macho com o homem, e a fêmea com a mulher. Se os dois Pokémon mostrarem interesse um pelo outro, um ovo surgirá. Esse acontecimento é importante, já que existem criaturas que são obtidas somente através do acasalamento. Lembre-se de que se não houver interesse não adianta forçar a barra, pois nada acontecerá!

## Daycare Center

### Cruzamentos possíveis:

**Macho e fêmea Jigglypuff:**  
nasce Igglybuff

**Macho e fêmea Clefairy:**  
nasce Cleffa

**Macho e fêmea Pikachu:**  
nasce Pichu

**Macho e fêmea Magmar:**  
nasce Magby

**Macho e fêmea Electabuzz:**  
nasce Elekid

**Macho e fêmea Jynx:**  
(confira o pequeno ícone que aparece na tela de escolha de Pokémon) – nasce Smoochum

### Observação:

Por não ter sexo, o Ditto é o único Pokémon que pode cruzar com qualquer outro, além de conseguir copiar outras criaturas.



Texto: Ronny Marinoto

### Ever Stone

Mostre o Lickitung (o Pokémon que estiver carregando esta pedra não evoluirá).

### Leaf Stone

Mostre o Oddish (evolui Gloom, Weepinbell e Exeggcute).

### Water Stone

Mostre o Staryu (evolui Poliwhirl, Shellder, Staryu e Eevee).

### Fire Stone

Mostre o Vulpix (evolui Vulpix, Growlithe e Eevee).

### Thunder Stone

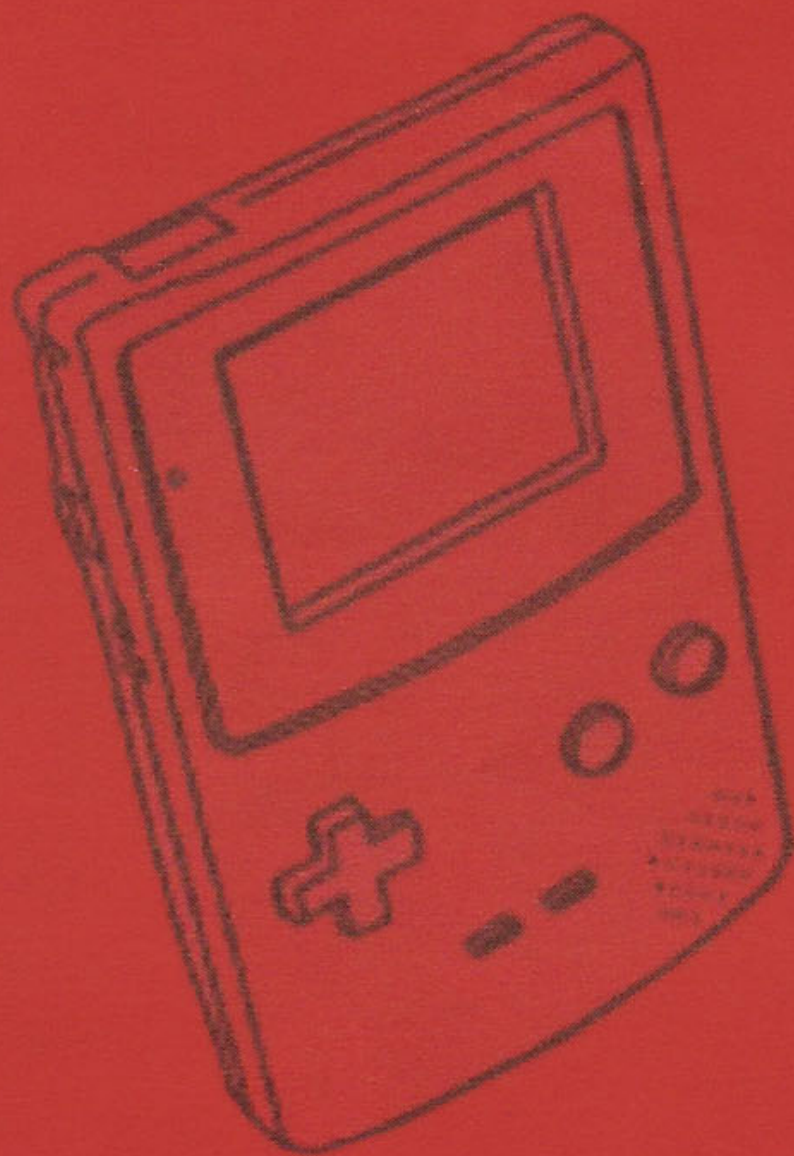
Mostre o Pichu (evolui Pikachu e Eevee).





**www.nintendo.com.br**

Dicas de Game Boy, notícias e previews para você vencer sempre!



**Nintendo®**



# DETONADO



**Dragon Warrior** é uma das séries de RPG mais famosas e cultuadas de todos os tempos. Fez sucesso no NES, e continuou arrebatando fãs em outros consoles. No GBC não foi diferente. **Dragon Warrior III** apareceu há pouco mais de um ano no portátil, mas é considerado um dos melhores títulos já lançados para o pequeno notável. Confira agora o detonado completo deste verdadeiro clássico da Enix.



# DRAGON WARRIOR III



## Começando a aventura

No game há um sistema muito interessante chamado "Personality Generator". Com ele é possível criar a personalidade de seu personagem principal, de acordo com seu gosto e preferências. Para isso ser feito, a Enix desenvolveu um teste com perguntas aleatórias que exigem respostas simples ("Yes" ou "No"). Este teste define a personalidade de seu personagem, e isso influenciará na maneira como os personagens tratarão você. Responda às perguntas atentamente, porque a única maneira de mudar sua personalidade durante o jogo é através de itens nem sempre fáceis de serem conseguidos.

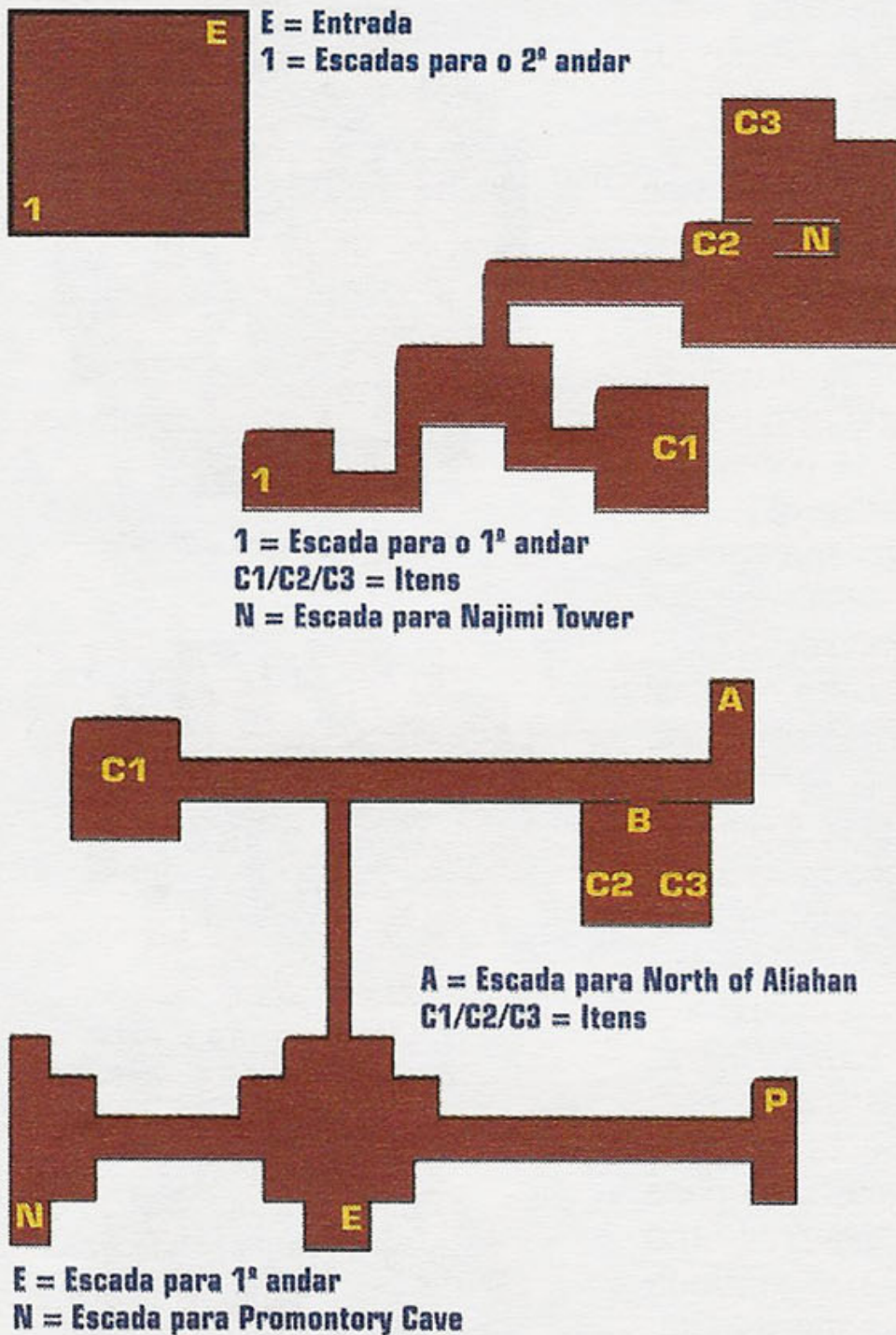




## Em busca da Thief Key

Espalhadas pelo mundo existem três chaves: a Thief Key, a Magic Key e a Final Key. Estas chaves são essenciais para o desenvolvimento do jogo. A primeira é a Thief Key.

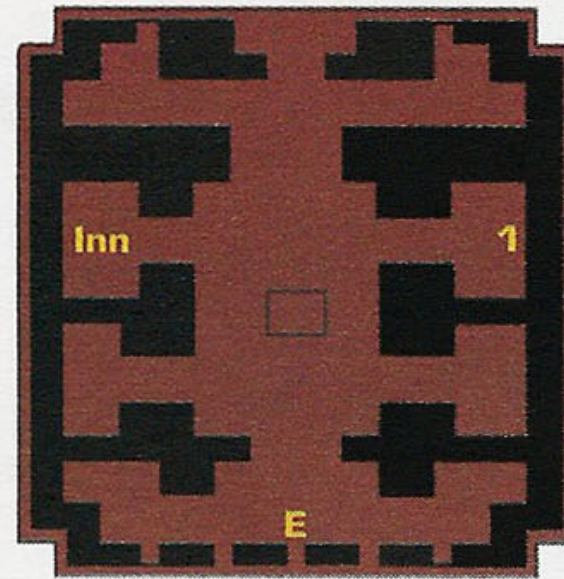
Ao falar com a sua mãe, siga para o armário e pegue o item. Saia do quarto e fale com sua mãe novamente, para que ela o leve até o Aliahan Castle. Ao chegar na porta do castelo, suba algumas escadas para falar com o Rei. Você receberá informações sobre Baramos, o poderoso monstro que matou seu pai, além de alguns equipamentos e 50G para gastar. Explore o castelo para encontrar itens e escutar as "fofocas" que rondam a cidade. Saia do castelo. Na cidade, visite a Ruida Tavern (ao norte de sua casa), para recrutar seus aliados (recomendamos que você tenha um Hero, um Fighter, um Mage e um Cleric). Após isso, converse com todos para se familiarizar com os itens e com o sistema de menus do jogo. Saia da cidade e suba até encontrar uma ponte. Atravesse-a e desça para encontrar a Promontory Cave.



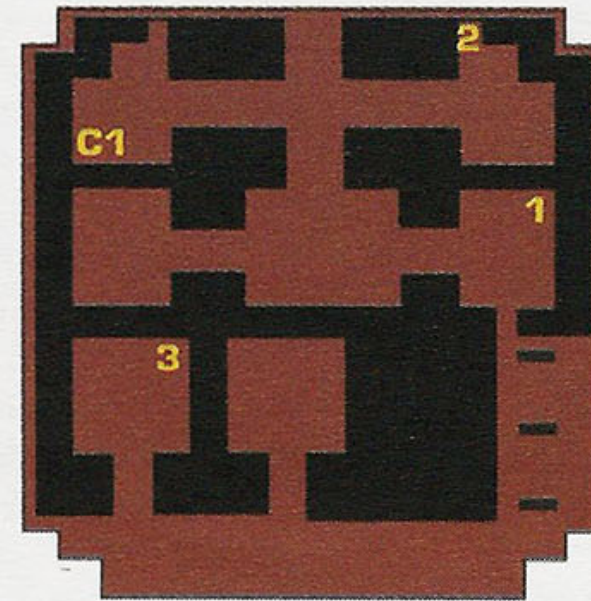
Em Promontory Cave não há nada para ser feito. Apenas procure os itens e siga para a saída que dará acesso à Najimi Tower.

No quarto andar, fale com o velhinho que está sentado. Ele lhe entregará a Thief Key e falará que alguns livros são "persuasivos" e podem mudar a

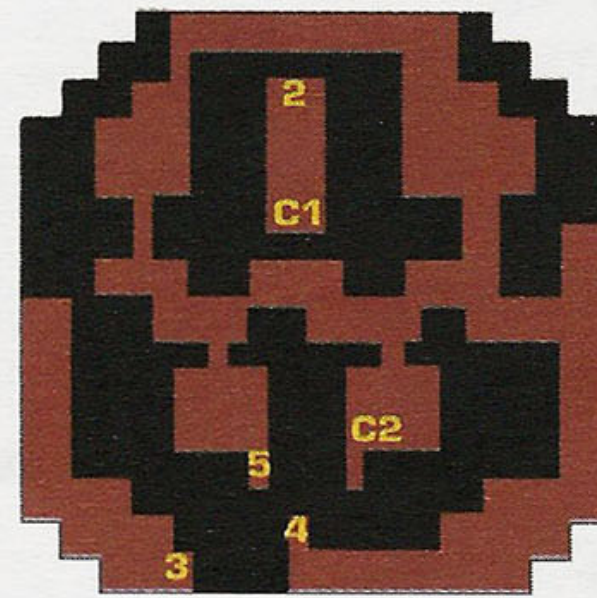
sua personalidade. Siga para a estante que está na parte superior esquerda e pegue o Tomboy Book. Com a Thief Key, você poderá abrir todas as portas vermelhas que estavam trancadas. Aproveite para explorar os lugares e procurar os itens que antes você não era capaz de pegar.



**1 = Escada para o 2º andar**  
**E = Escada para o térreo**  
**Inn = Igual ao encontrado nas cidades**



**1 = Escada para o 1º andar**  
**2/3 = Escadas para o 3º andar**  
**C/1 = Item**



**2/3 = Escadas para o 2º andar**  
**4/5 = Escadas para o 4º andar**  
**C1/C2 = Itens**



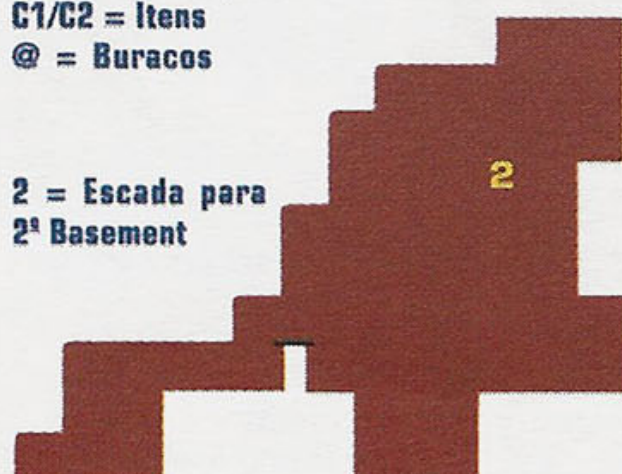
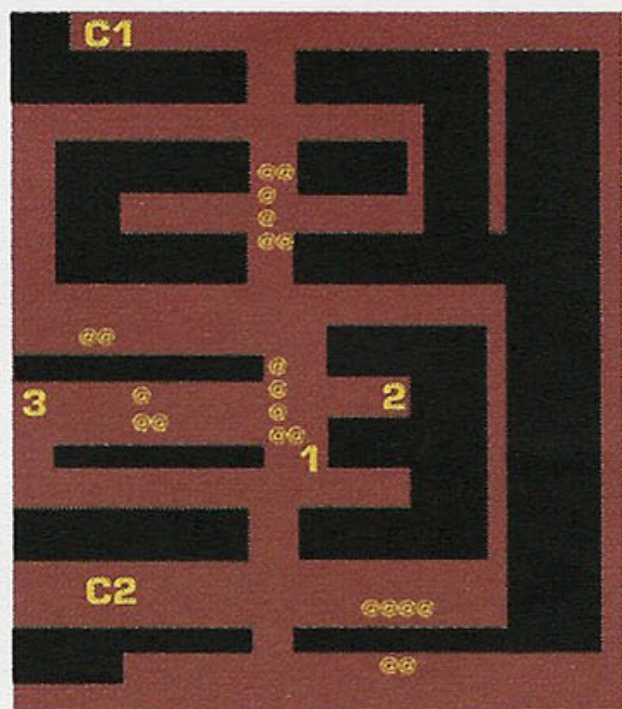
**4/5 = Escadas para o 3º andar**  
**DD = Portas trancadas**  
**Thief Key = Local onde se encontra a Thief Key e o Tomboy Book**





## Em busca da Magic Key

Ao sair de Promontory Cave, siga para o norte e vá até o vilarejo de Reeve. Siga para a direita e fale com a velhinha perto do lago. Após falar com ela, siga para a casa (cuja porta é vermelha) à direita e suba a escada. Fale com o homem para ganhar a Magic Bomb. Depois, compre equipamentos e itens (não se esqueça de comprar Antídotos para se curar quando estiver Poison). Depois de tudo, saia da cidade e siga para o sul, pelas montanhas cinzentas, para encontrar o Reve Shrine. Entre nele e fale com o homem. Depois, saia e siga para o norte, até encontrar a entrada para a Tempt Cave.



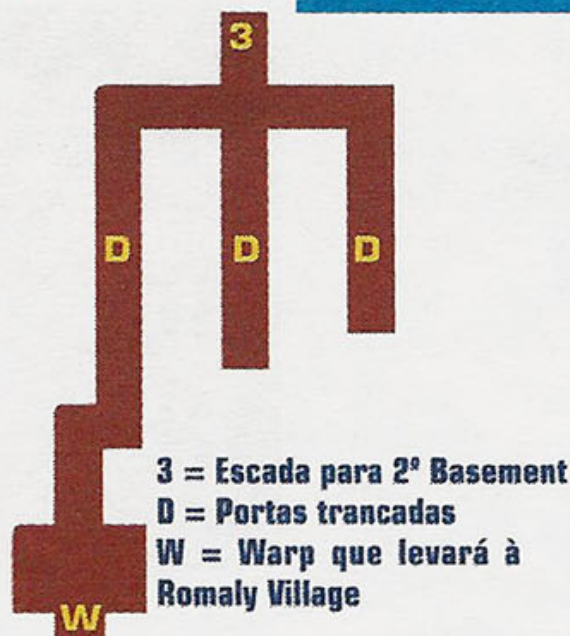
andar. Siga para a direita e salte a plataforma para cair no quarto andar, daí siga para frente para enfrentar Kandar, o ladrão da

Golden Crow.

**Kandar: HP 300** – 2200 de Experiência

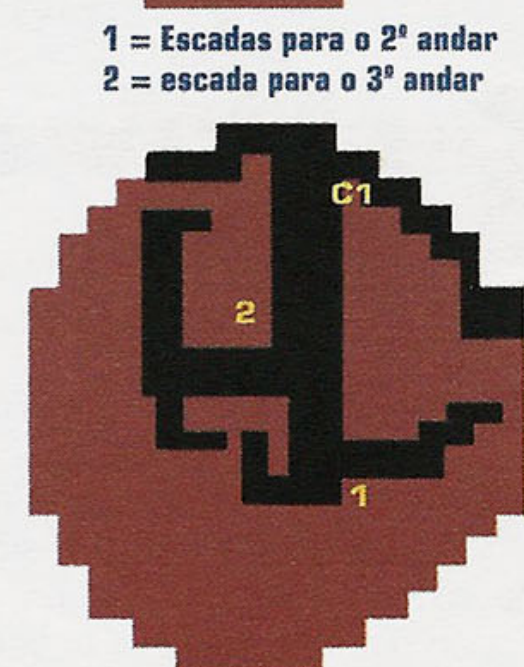
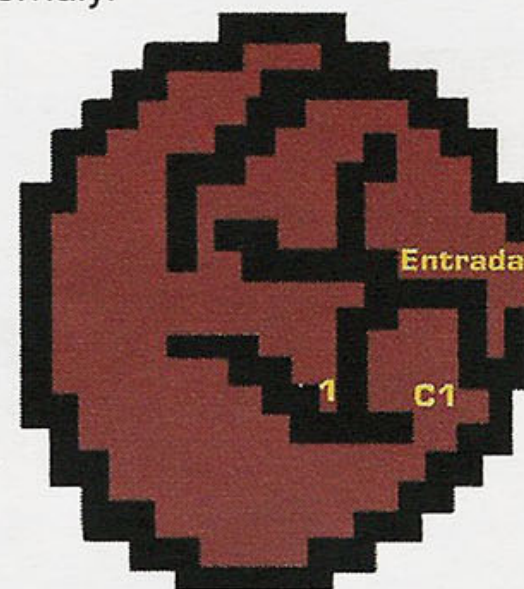
**Goons: HP 60 cada** – 80 de Experiência.

Mate os Goons para eles não atrapalharem. Para um melhor desempenho, tenha em mãos alguma arma que acerte múltiplos inimigos (o Boomerang é uma boa pedida). Depois, ataque Kandar sem parar e cure quando necessário. Ao matá-lo, você receberá de volta a Golden Crow. Use um Warpwing para voltar à Romaly.



Ao sair da caverna, siga para o norte até Romaly Village. Entre no vilarejo e faça as suas compras de sempre. Aqui há um lugar onde você poderá apostar em lutas de monstros e ganhar algum dinheiro fácil. Após terminar seu passeio, descanse no Inn e siga para o castelo. Fale com o Rei e salve seu jogo. Ele lhe pedirá um favor: recuperar a Golden Crow que foi roubada pelo bandido Kandar. Depois de receber a oferta, saia da cidade e vá para o norte. Ao chegar às montanhas de cor cinza, siga para a direita até a entrada de Pachisi Track. No primeiro andar, suba no altar para pegar um item. Depois, siga para a escada para chegar ao segundo andar. Você perceberá que o Pachisi Track é uma espécie de jogo de tabuleiro, no qual cada jogada lhe custará um Token. Depois da diversão, saia e siga para o norte, até chegar em Kazave Village. Não há muita coisa para se fazer, portanto equipe-se, compre muitos Herbs e saia. Siga para a esquerda até encontrar uma ponte. Atravesse-a e continue seguindo para a esquerda, depois para baixo, até chegar em Champagne Tower.

Os andares seguintes são muito simples e dispensam a necessidade de mapas. Ao chegar ao sexto andar, Kandar abrirá uma armadilha sob seus pés. Você será mandado de volta ao quinto

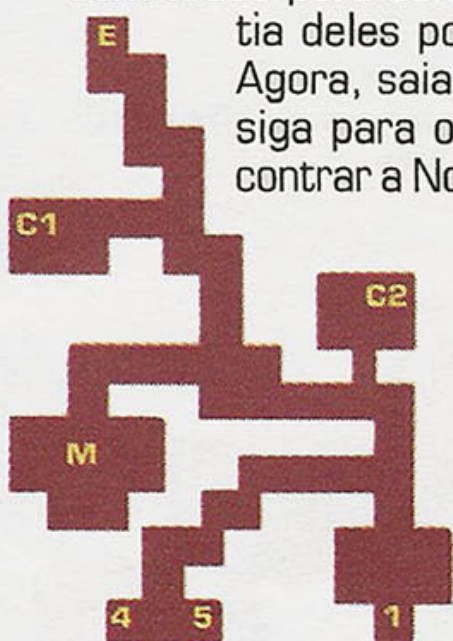






## Um dia de rei

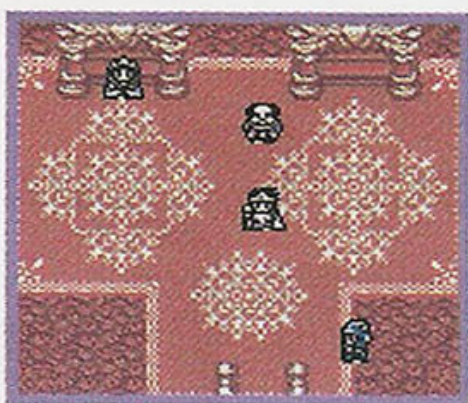
Depois de devolver a Golden Crow para o rei, ele o recompensará com um dia de reinado. Aceite a proposta, saia do castelo e converse com a população. Quando quiser encerrar sua "carreira", vá para a arena. Fale com o rei e responda "No" para a primeira pergunta e "Yes" para a segunda. Depois, saia da cidade e siga para Kazave. De lá, vá para o norte para encontrar Noaniels. Ao entrar na cidade, você verá que todos estão dormindo. Sendo assim, não dá pra fazer nada, a não ser ir atrás de ajuda para eles. Saia e siga para a esquerda até encontrar um círculo no chão. Este círculo é Elvanhan, a cidade dos elfos. Entre nele, fale com todos para sentir a antipatia deles por humanos. Agora, saia da cidade e siga para o sul até encontrar a Noaniels Cave.



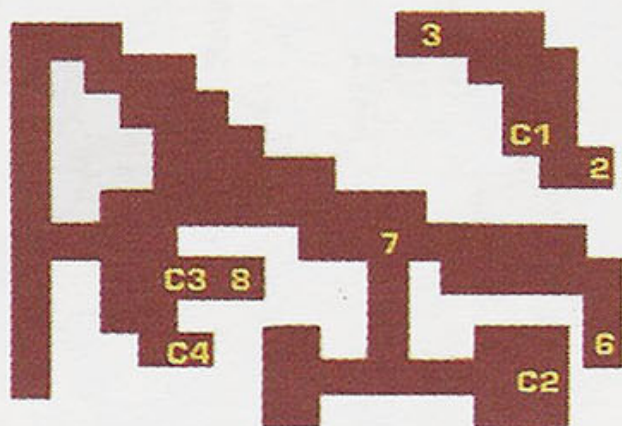
- 1 = Escada para o 2º andar
- 4 = Escada para o 2º andar
- 5 = Escada para o 2º andar
- C1/C2 = Itens
- M = Algumas informações sobre a Magic Spring



- 1 = Escada para o 1º andar
- 2 = Escada para o 3º andar
- 3 = Escada para o 3º andar
- 4 = Escada para o 1º andar
- 5 = Escada para o 1º andar
- 6 = Escada para o 3º andar
- C1/C2 = Itens



Noaniels do sono eterno. Siga para lá e use a Wake Dust. Quando todos os habitantes estiverem acordados, você poderá procurar itens e comprar novos equipamentos. Depois de se equipar, use um Warpwing para chegar à Romaly. Ao chegar, siga para a direita, seguindo a costa até encontrar uma ponte. Siga até chegar às montanhas cinzentas. Desça e entre na caverna. Você entrará em Norud's Tunnel, onde há alguns itens para pegar. Após a exploração, saia e siga para o sul para encontrar a cidade de Ashalan, muito conhecida por seus entretenimentos e massagens.



- 2 = Escada para o 2º andar
- 3 = Escada para o 2º andar
- 6 = Escada para o 2º andar
- 7 = Escada para o 4º andar
- 8 = Escada para o 4º andar
- C1/C2/C3/C4 = Itens



- 7 = Escada para o 3º andar
- 8 = Escada para o 3º andar
- IIII = Ponte

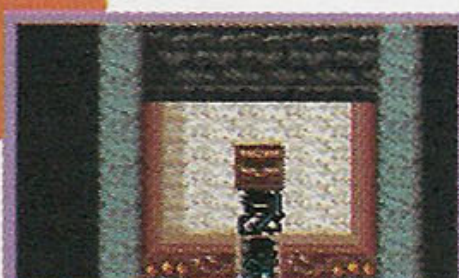
Após pegar o Dream Ruby, você lerá uma carta de um casal apaixonado. Daí, use o feitiço Outside e siga para Elvanhan. Fale com a rainha. Ela ficará com peso na consciência sobre o que aconteceu aos dois amantes, e lhe dará a Wake Dust para você livrar



Found DreamRuby!



Take this Wake Dust and go back



Found Starryo!

A cidade contém muitos estabelecimentos comerciais, mas alguns deles somente funcionam à noite. Caso queira entrar em algum estabelecimento noturno, é preciso esperar anoitecer. Volte para a cidade e aproveite (não esqueça de falar com a garota de vermelho para ver a engraçadíssima cena da casa de massagem). Aqui, repita o procedimento habitual: compre itens, venda, cure, etc. Depois de tudo pronto e "relaxado", saia da cidade e siga a costa no sentido oeste, para encontrar mais um Pachisi Track. Utilize seus Tokens para ganhar armas e itens, depois saia. Continue pela costa até encontrar uma cadeia de montanhas. Continue por ela até encontrar a Desert Cave.

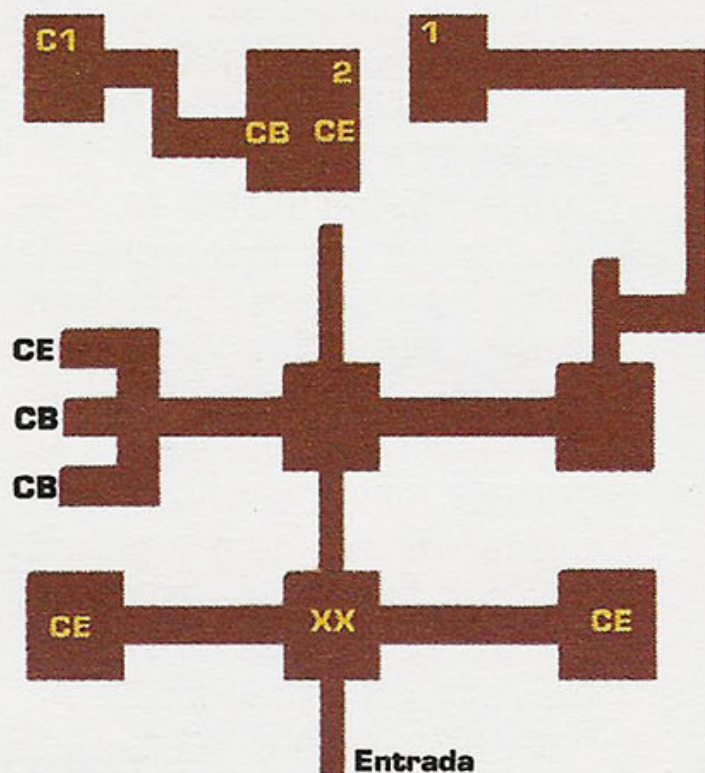
Fale com o velho para ele lhe falar sobre a Cidade de Isis. Depois, procure por itens e saia. Siga para oeste até ver um lago rodeado por árvores. Encoste nele pela parte inferior-esquerda para encontrar Isis Town. Em Isis, siga para o castelo. Vá até a entrada e siga pela esquerda junto aos pilares, até encontrar uma porta. Entre e prossiga até a escada. Desça-a, siga para a direita e entre pela primeira passagem que leva ao norte. Prossiga até encontrar um baú. Pegue o Starry Bracelet. Após pegar o item, responda às duas perguntas ("Yes" para as duas).



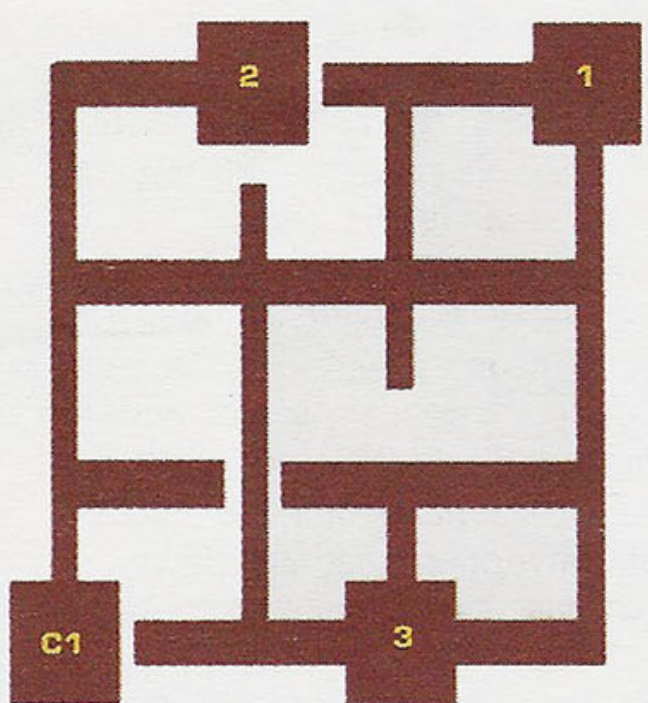
# DETONADO



Para realizar a outra missão, espere anoitecer. Saia da cidade e volte só quando a noite cair. Retorne ao castelo e fale com todos os gatos. Um deles estará possuído. Depois que o coisaruim explicar seus planos, ele sairá do corpo do gato. Terminado o "exorcismo", saia da cidade e siga para o norte. Você entrará na Pyramid, para pegar a esperada Magic Key.

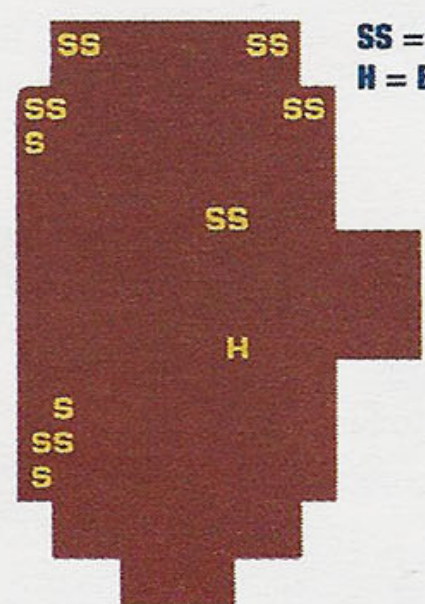


- 1 = Escada para o 2º andar
- 2 = Escada para o 2º andar
- C1/CB = Itens
- CE = Baú vazio
- XX = Poços invisíveis

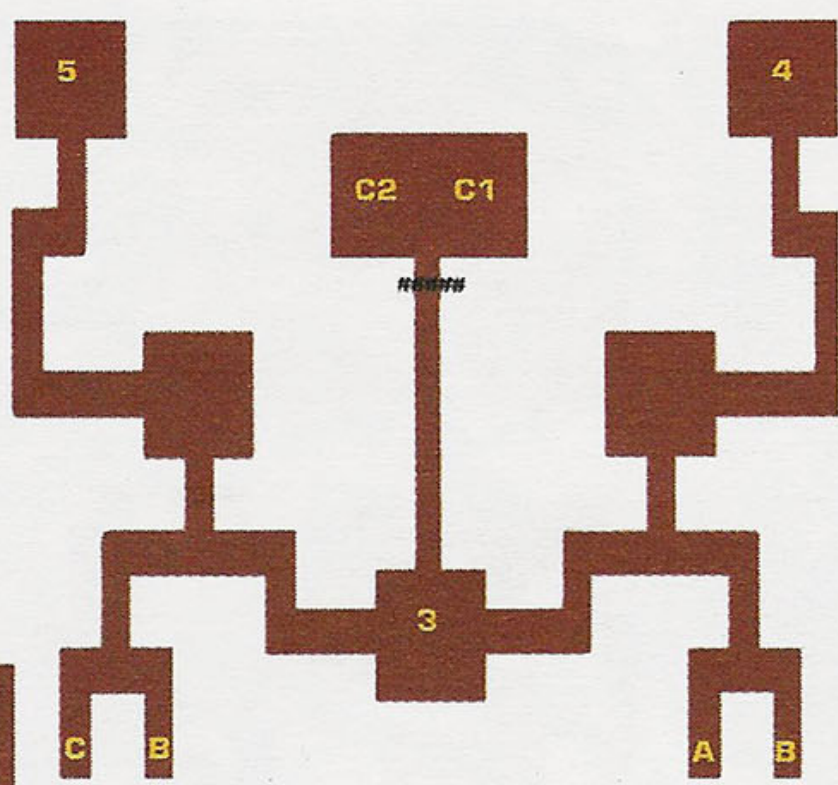


- 1 = Escada para o 1º andar
- 2 = Escada para o 1º andar
- 3 = Escada para o 3º andar
- C1 = Item

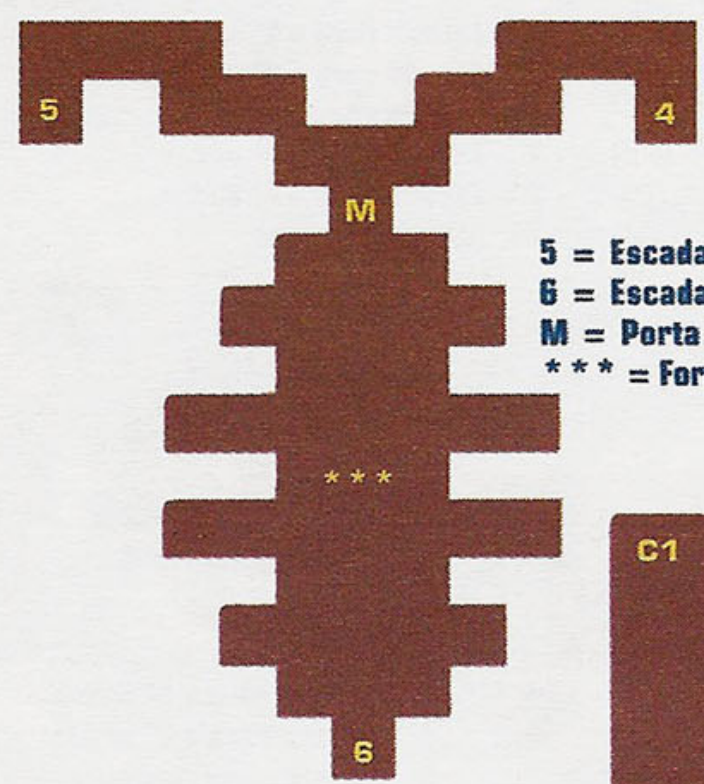
Após subir, se jogue para fora da Pyramid. Aqui, você pode pegar um item que está no Basement (magias não funcionam contra os inimigos daqui!). Para chegar lá, caia nos buracos invisíveis no primeiro andar. Depois,



- SS = Caveiras
- H = Escada secreta



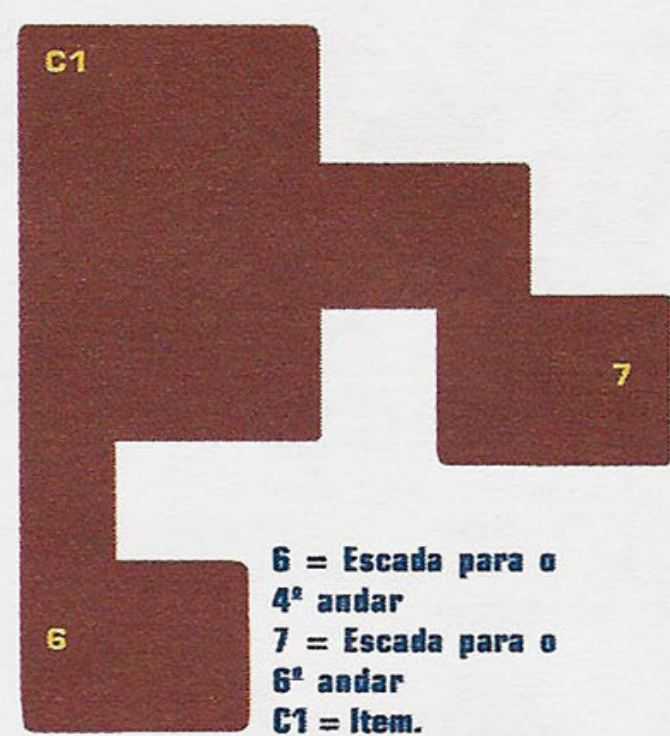
- ##### = Portão de Pedra bloqueando
- 3 = Escada para o 2º andar
- 4 = Escada para o 4º andar
- 5 = Escada para o 4º andar
- C1/C2 = Itens.(Magic Key)
- Sequência dos botões que abrem o portão:
- A = 1º botão
- B = 2º botão
- C = 3º botão
- D = 4º botão



- 5 = Escada para o 3º andar
- 6 = Escada para o 5º andar
- M = Porta trancada (precisa da Magic Key)
- \*\*\* = Formação de baús

siga para o canto superior esquerdo e procure a escada (ver mapa).

Desça a escada e siga o caminho até chegar a um altar. Abra a caixa e receba a Golden Claw. Agora que você tem a Magic Key, siga para as cidades anteriores e abra todas as portas que antes não era possível abrir. Depois, prepare-se para ir atrás da última chave: a Final Key.



- 6 = Escada para o 4º andar
- 7 = Escada para o 6º andar
- C1 = Item.





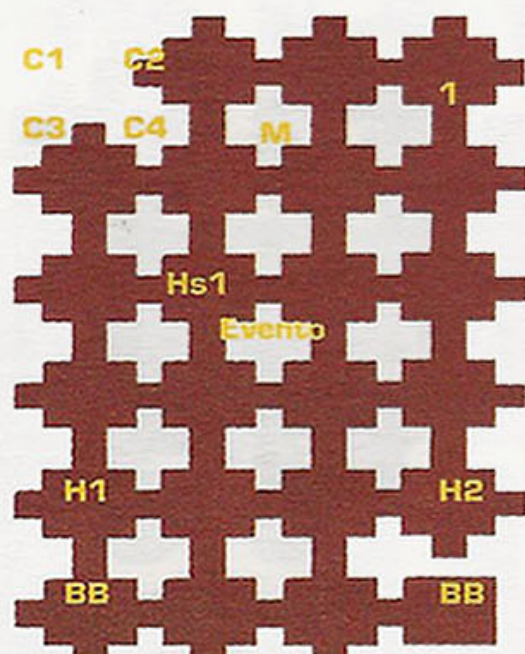


## Busca pela Final Key

Utilize um Warpwing para Romaly e siga para oeste, seguindo as montanhas, até encontrar o Romaly Gate. Atravesse-o para chegar em Portuga. Ali, faça suas compras e siga para falar com o rei no castelo. Você será incumbido de uma missão, que é levar uma carta para Norud e trazer o item Pepper na volta.

Teleporte-se para Ashalam e siga para Norud's Tunnel. Ao chegar, mostre a Letter para Norud e ele abrirá a passagem para Bahn Pass. Ao sair, siga para a direita até encontrar as montanhas. Desça até encontrar Barahata's Town.

Na cidade, siga para a parte sul e fale com o homem de azul. Compre seus itens e equipamentos, saia da cidade e siga para a direita para atravessar a ponte. Depois, siga para o norte e atravesse para a outra ponta, até chegar em Barahata Cave.



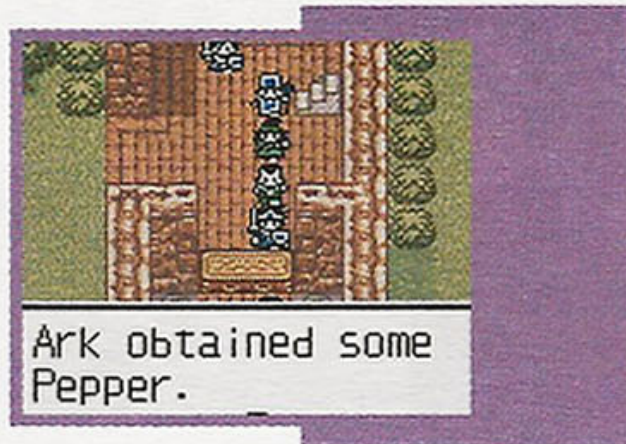
- 1 = Escada para o 1º andar.
- C1/C2/C3/C4 = Itens
- Evento = Batalha com Goons
- Hs1 = Token
- H1/H2 = Itens
- BB = Switch
- M = Porta trancada

Quando encontrar os Goons, responda "No" à pergunta e parta para a briga. Depois, desça e acione o Switch para libertar Gupta e Tânia. Siga para o norte e enfrente novamente Kandar.

**Kandar: HP 300** – 2200 de Experiência.

**Goons: HP 60 cada** – 80 de Experiência.

Após a batalha, teleporte-se de volta a Barahata e visite o Pepper

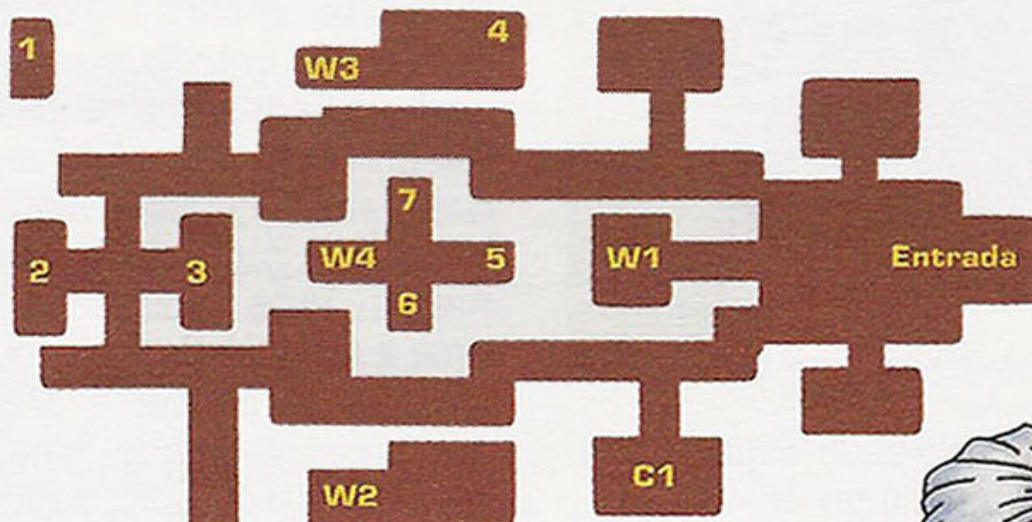


Shop. Gupta lhe dará o Pepper. Saia da cidade, atravesse a ponte que está à direita e siga para o norte até o Dharma Temple.

Aqui, você poderá trocar a classe do seu personagem, caso não esteja satisfeito com a atual. Isso só pode ser feito quando seu personagem estiver no Level 20. Depois, saia, siga para leste e continue pelo caminho até encontrar Zipangu Shrine. Entre e descanse no Inn se precisar. Saia e siga para nordeste e entre no vilarejo de Mour. Aqui, faça suas compras e converse com todos. Você descobrirá que seu pai também esteve aqui. Fale com as pessoas da casa a nordeste para receber o item Ortega's Helmet. Teleporte-se para Dharma Temple e siga para o norte. A leste, você verá a Garuna Tower. Pegar o Zen Book em Garuna



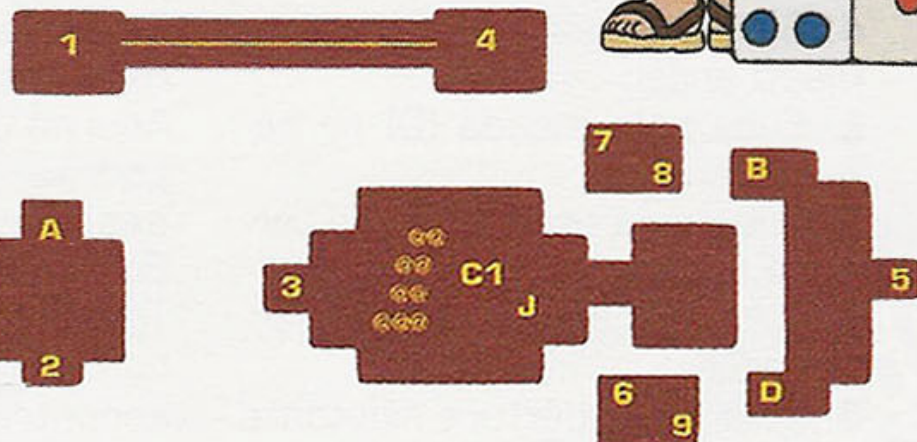
- 1 = Escada para o 2º andar
- C1/C2/C3/C4 = Itens
- CB = Cannibox
- D = Portas
- E = Entrada



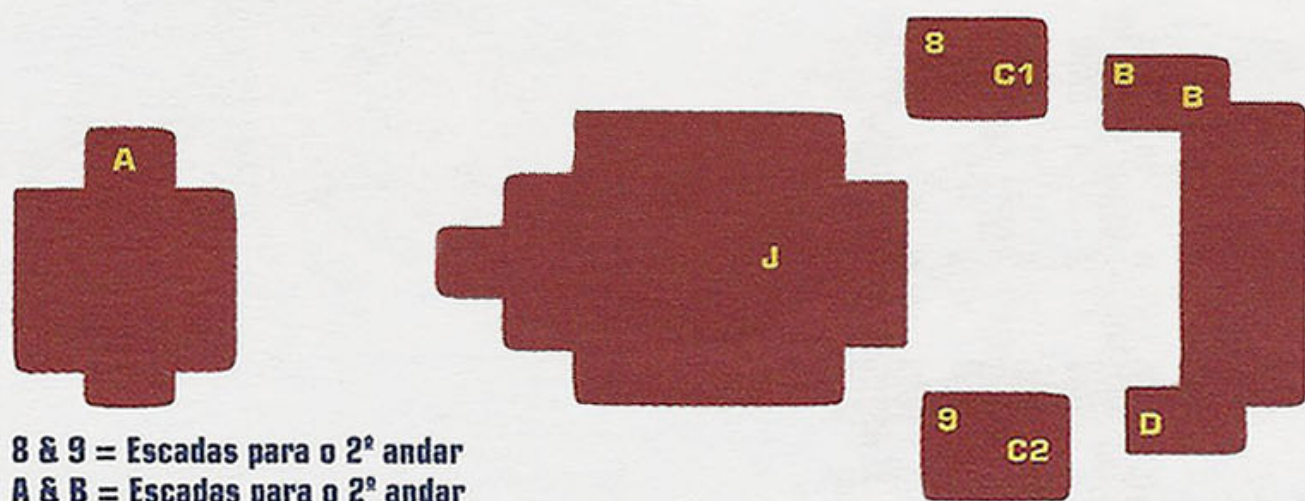
- 1-7 = Escadas para o 2º andar
- C1 = Item
- W1 = Warp para o W2
- W2 = Warp para o W1
- W3 = Warp para o W4
- W4 = Warp para o W3



- @ = Poços
- = Corda
- 1-7 = Escadas para o 2º andar
- 8 & 9 = Escadas para o 3º andar
- A & B = Escadas para o 3º andar
- D & J = Escadas para o 3º andar



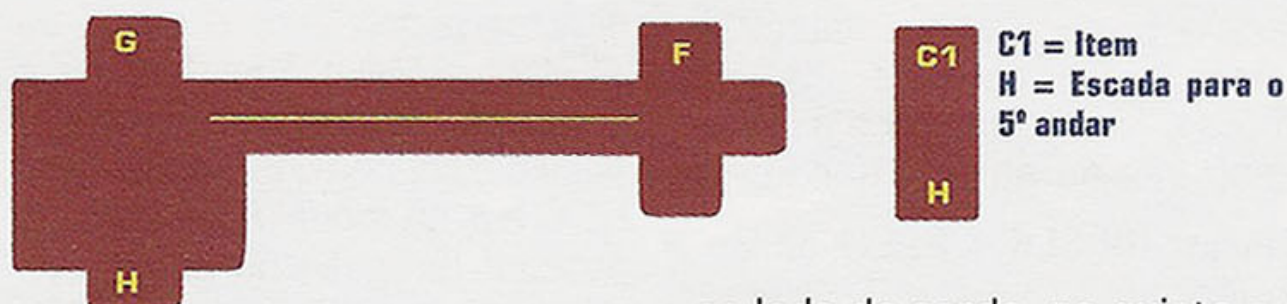




8 & 9 = Escadas para o 2º andar  
 A & B = Escadas para o 2º andar  
 D & J = Escadas para o 2º andar  
 E = Escada para o 4º andar



E = Escada para o 4º andar  
 F & G = Escadas para o 5º andar  
 @ = Poços



F & G = Escadas para o 4º andar  
 H = Escada para o 6º andar  
 — = Corda



Tower é complicado. Siga os passos abaixo para se encontrar:

1. Suba pela escada (1) no primeiro andar.
2. Cruze a corda do segundo andar e desça pela escada.
3. Pegue o teleporte (W3) no primeiro andar.
4. Suba pela escada (5) no primeiro andar.
5. Suba pela escada (D) no segundo andar.
6. Suba pela escada (E) no terceiro andar.
7. Suba pela escada (F) no quarto andar.
8. Caia pela abertura existente

ao lado da corda, no quinto andar.

9. Siga para a esquerda ao cair no segundo andar e abra o baú.

Depois de pegar todos os itens, teleporte-se para Portoga e fale com o rei. Entregue a Pepper e ganhe o Boat como recompensa. Teleporte-se para Aliahan e pegue o seu barquinho. Agora, embarque e siga para oeste de Aliahan. Pare na pequena ilha (parece a Austrália), para encontrar a cidade de Lance.

Ao entrar na cidade, siga para o Item Shop e compre o Hide Herb (isso é importante). Depois de comprar o item, teleporte-se para Noaniels, pegue seu barco e siga para nordeste do mapa para encontrar o castelo de Edinbear. Use a Hide Herb para passar pelo guarda da entrada. Siga para norte e vá pela primeira escada do quarto à esquerda. Aqui há um pequeno Puzzle com pedras. Após resolvê-lo, uma passagem secreta se abrirá. Entre na sala e pegue o Dry Vase. Teleporte-se para Aliahan. Entre no barco e siga para oeste até encontrar Promontory Caves.



Depois desça até encontrar um amontoado de pedras no meio do mar. Use o Dry Vase para as pedras se transformarem num templo. Entre e abra o baú para pegar a última chave: a Final Key. Agora que você tem a Final Key, poderá abrir todas as portas e pegar os itens que quiser. Depois que pegar tudo, prepare-se para a próxima etapa: a busca pelas seis Orbs. Elas estão espalhadas pelo mundo como as chaves, e são o único meio de se chegar ao final da sua jornada. A primeira é a Yellow Orb.

## A busca pelas Orbs

Teleporte-se para Aliahan e siga para a Tavern. Lá, mande embora um de seus personagens e recrute um Dealer (ele será vital para o desenrolar da história). Deixe a cidade e teleporte-se para Edinbear. Desça até sair da ilha, depois siga para oeste. Ao final você chegará no continente a leste. Continue descendo até encontrar um quadrado cercado por árvores. Desembarque e entre nele para começar um evento muito curioso: você deverá criar sua própria cidade (Newtown). Para isso, deixe o seu Dealer conversar com o homem na casa. Depois, você deverá retornar diversas vezes para que uma série de missões seja cumprida. Continue sua jornada em busca das outras Orbs, mas nunca se esqueça de retornar sempre e falar com seu Dealer. Depois de falar com o homem, saia, embarque e siga pela costa até encontrar uma ponte. Siga pela passagem da esquerda até encontrar a Soo Village. Entre, pare na frente do poço e aperte o botão A para encontrar o Bolt





Wand. Agora, entre na casa que está no canto inferior direito, fale com o homem e responda "Yes" para a pergunta. Explore a cidade, volte para Newtown e fale com o seu Dealer para completar a primeira missão. Teleporte-se para Aliahan e pegue o seu personagem que foi deixado na Tavern. Depois, siga para leste para encontrar a Pirates Cove. Durante o dia, os piratas estão em alto-mar fazendo suas pilhagens. Espere anoitecer para fa-



lar com eles. Fale, explore o lugar e siga para a parte nordeste da região. Você encontrará uma pedra: empurre-a e procure pela escada secreta. Desça por ela para pegar os itens e a Red Orb. Daí, teleporte-se para Lance. Ao chegar, siga para o extremo norte da cidade até chegar ao

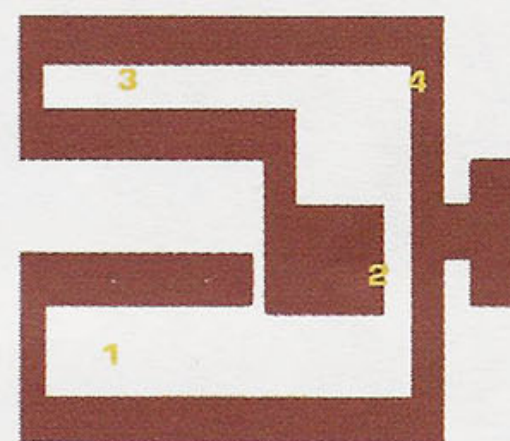
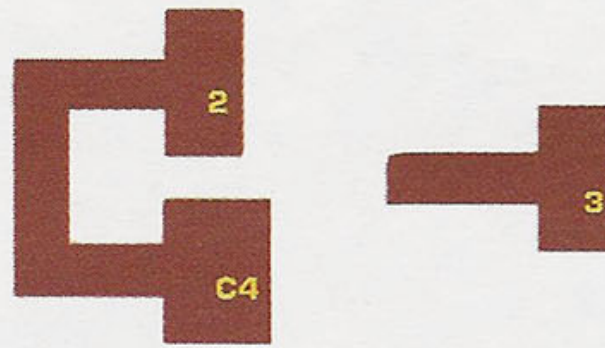
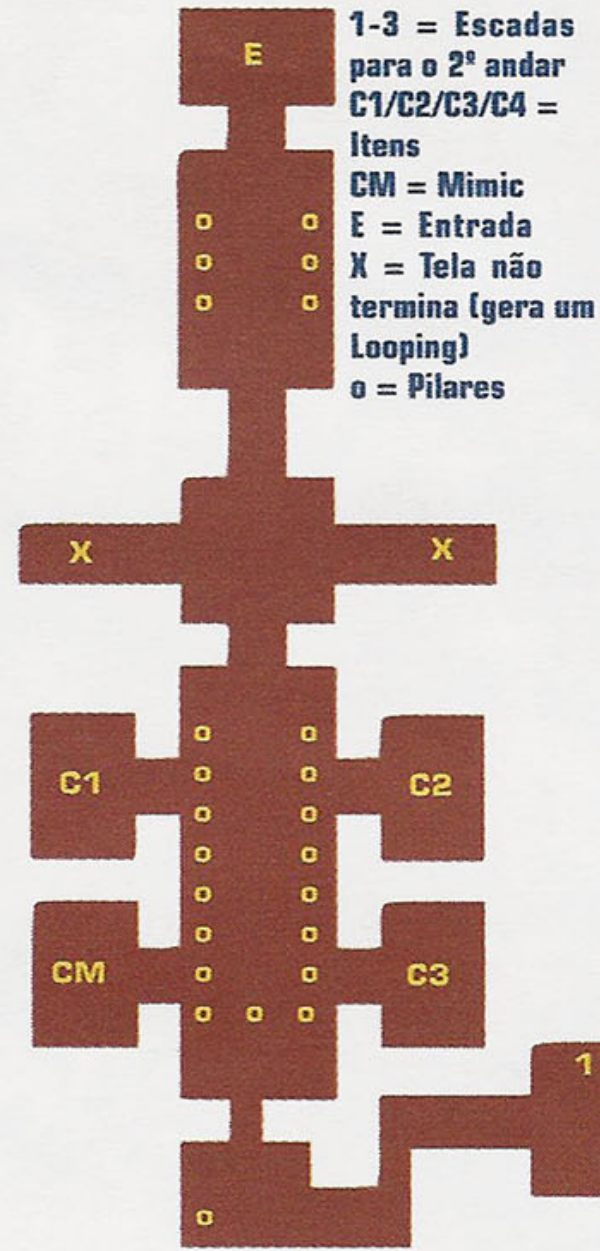


Lance Temple. Entre e converse com o clérigo. Ele liberará seu

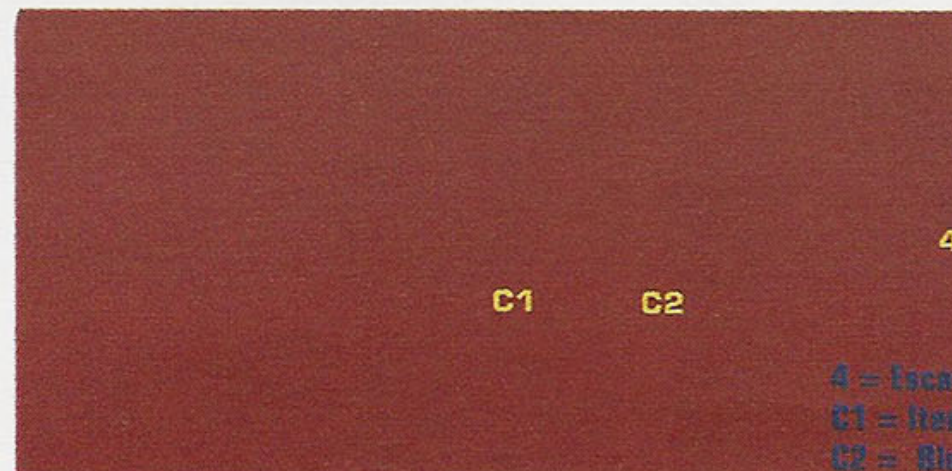


acesso à Navel of Earth, mas somente um membro de seu grupo poderá entrar. Escolha com cuidado. Ao pegar a Blue Orb, saia da

caverna e teleporte-se para Noaniels (não esqueça de ir para Newtown verificar a sua cidade).

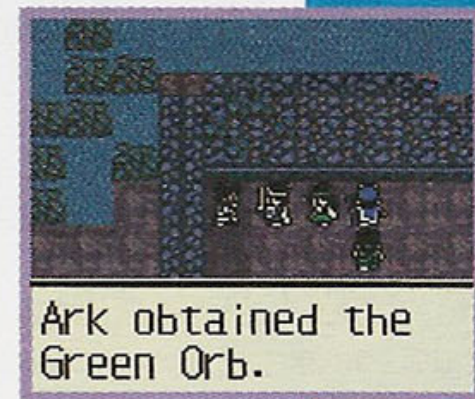


1 - 3 = Escadas para o 1º andar  
4 = Escada para o 3º andar

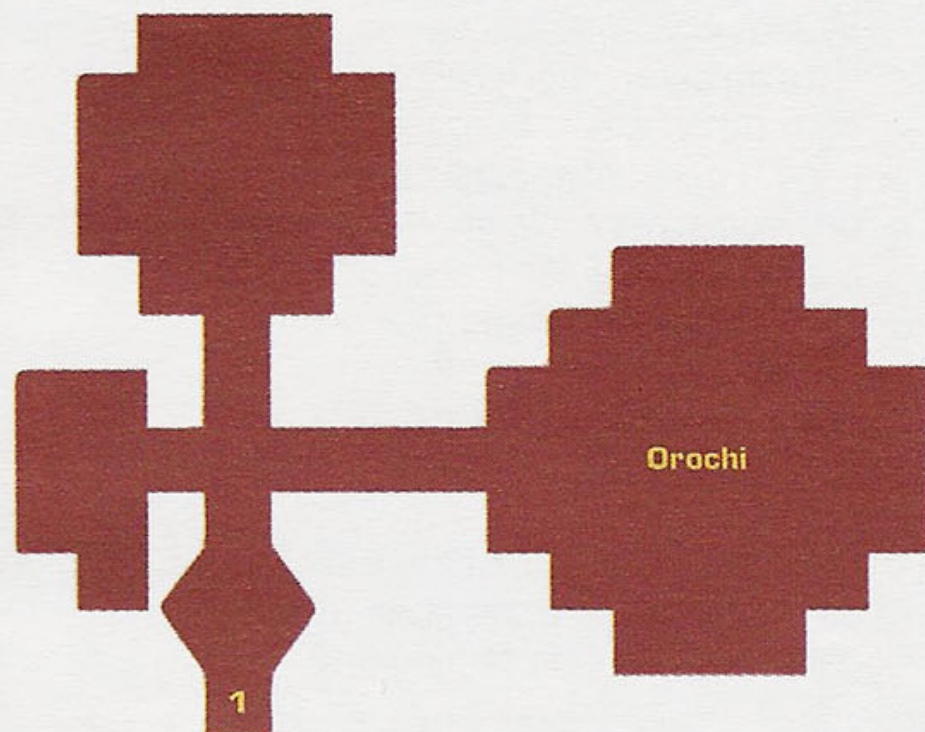


Agora, pegue seu barco e siga para norte. Você passará pela ilha feita de gelo, e continuará até a parte sul do continente oeste. Lá você verá um rio em forma de "Y" de cabeça para baixo. Siga por ele até encontrar a cidade de Tedanki.

Se entrar aqui durante o dia, você verá apenas uma simples cidade fantasma. Siga para o Weapon Shop, suba e pegue a Black Lamp no baú. Com ela, você poderá fazer o dia virar noite. Explore a cidade durante o dia para achar itens e use a lâmpada. De noite, siga para a prisão e fale com o prisioneiro. Depois de ganhar a Green Orb, teleporte-se para Reeve e siga para norte com o barco. Você verá um templo e uma caverna próximos um do outro. Entre no templo que, na verdade, é Zipangu Village. Pegue itens e siga para Zipangu Palace, para conhecer Himiko. Fale com ela e siga para Zipangu Cave, ao lado da cidade.







1 = Escada para o 1º andar

1 = Escada para o 2º andar  
C1 = Item  
E = Entrada

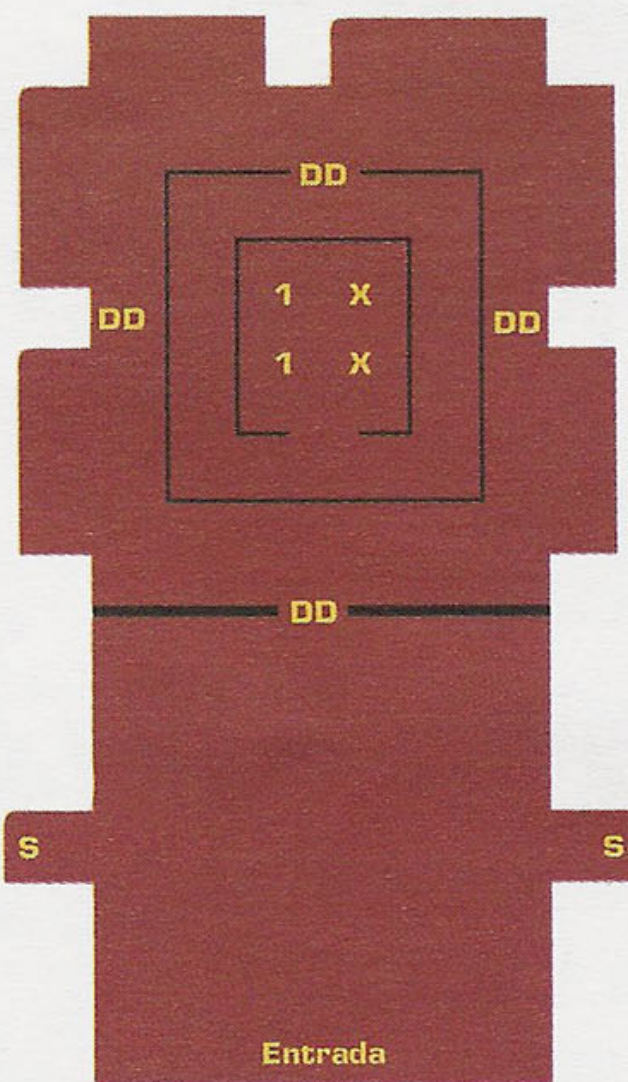
**Orochi: HP 1800 – MP 12 – 2080**  
de Experiência

Para vencer Orochi, use magias de proteção para agüentar seus ataques, use a Increase para aumentar a força de seu grupo e ataque com o que você tiver de mais forte. Mantenha seu HP cheio para não passar por dificuldades. A magia Surround é muito eficaz contra ele. Após matá-lo você ganhará a Orochi Sword. Recupere a energia e o MP do seu grupo, equipe a Orochi Sword e siga-o pelo Warp. Ao chegar do outro lado você descobrirá que Himiko é, na verdade, o próprio Orochi, reponda "No" para a pergunta e prepare-se para enfrentá-lo novamente.

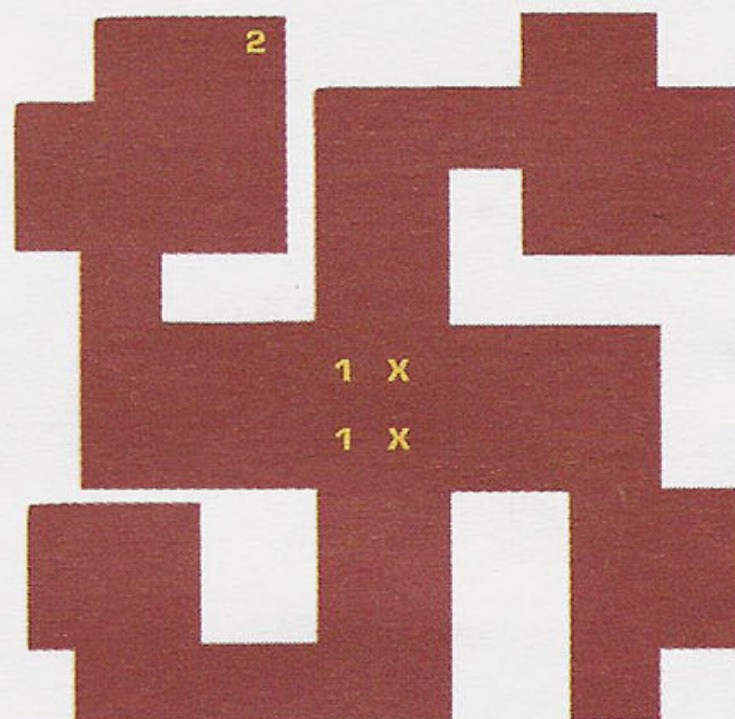
**Orochi: HP 2000 – MP 12 – 8040**  
de Experiência

Para enfrentá-lo, siga os mesmos procedimentos do anterior. A única diferença é que agora Orochi possui 200 pontos a mais

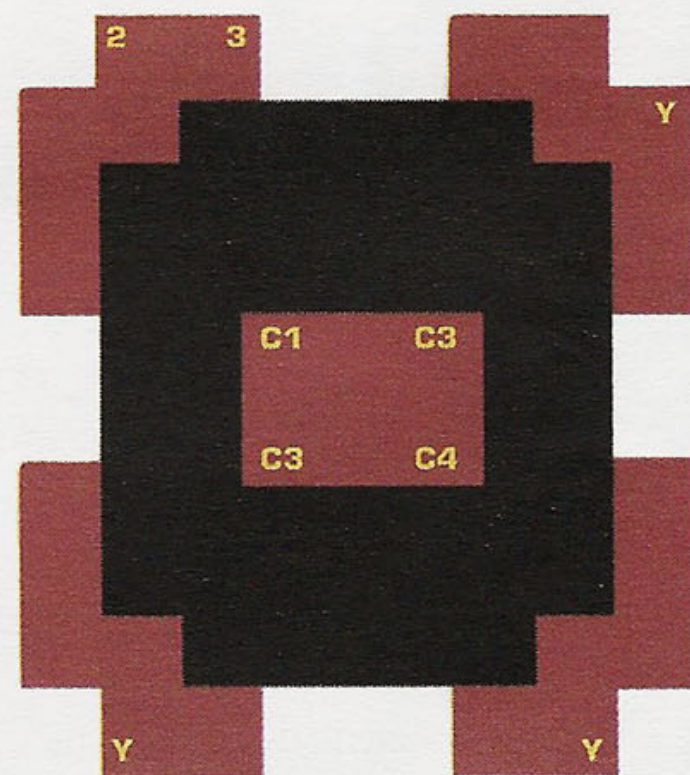
de HP. Após a briga, abra o baú para pegar a Purple Orb. Volte para Newtown para rever os progressos, teleporte-se para Zipangu e siga para leste até o continente. Siga a costa para norte até encontrar a Arp Tower.



1 = Escadas para o 2º andar  
X = Escadas para o 2º andar (Sem saída)  
DD = Portas



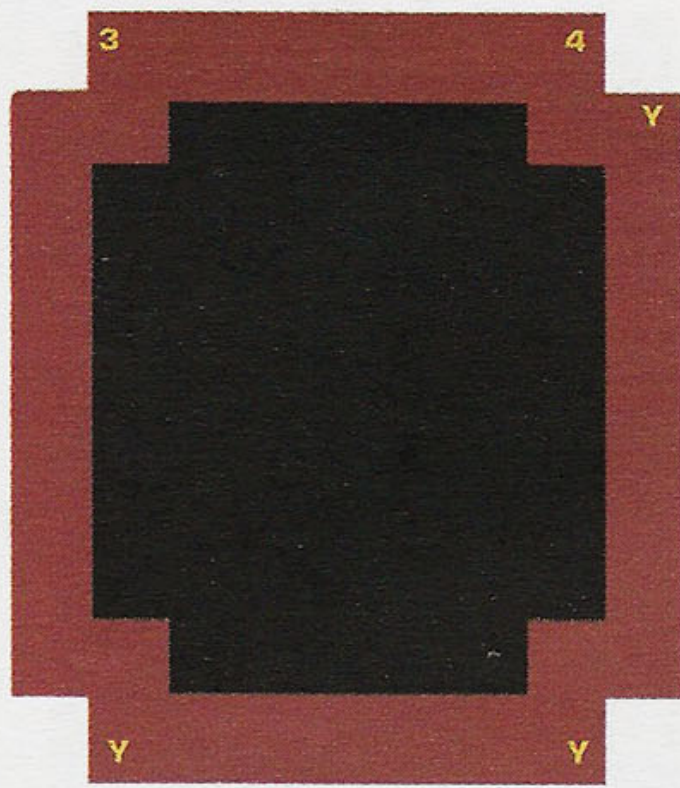
1 = Escadas para o 1º andar  
2 = Escada para o 3º andar  
X = Escadas para o 1º andar



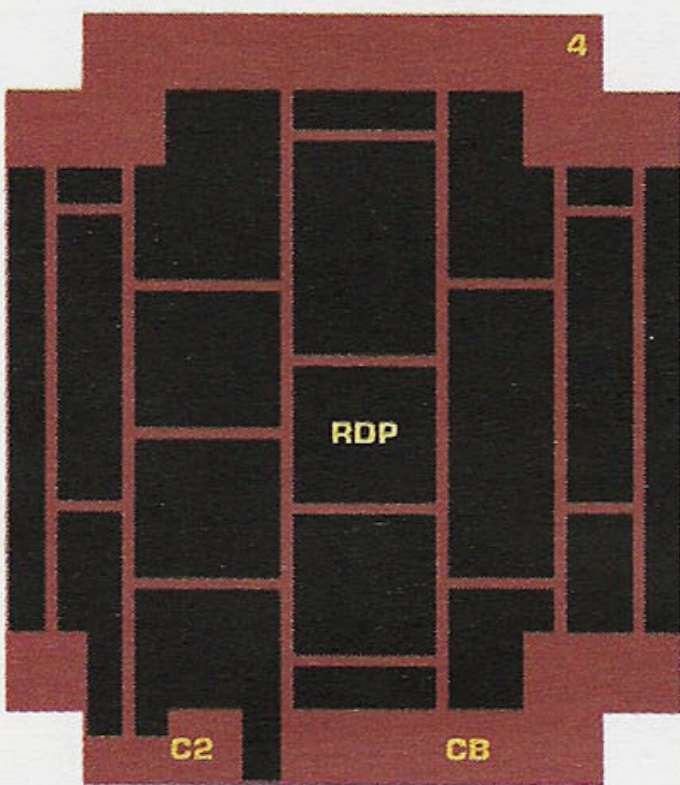
2 = Escada para o 2º andar  
3-Y = Escadas para o 4º andar  
C1 = Echoflute  
C2/C3/C4 = Itens







3 = Escada para o 3º andar  
4 = Escada para o 5º andar  
Y = Escadas para o 3º andar

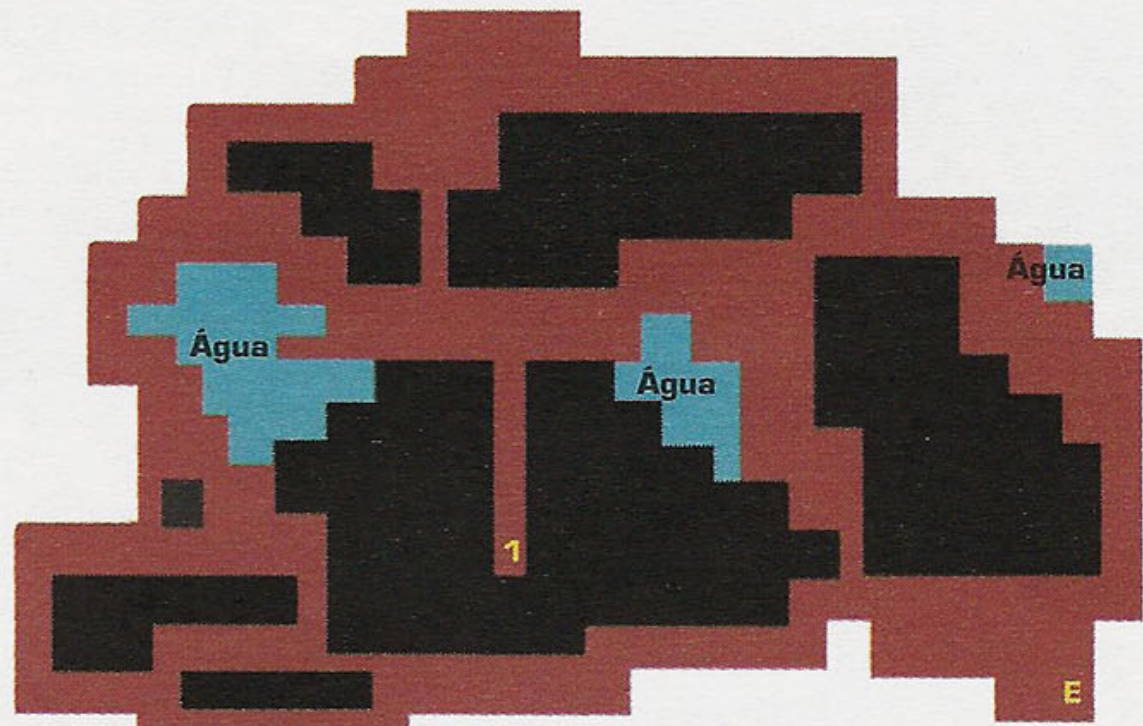


4 = Escada para o 4º andar  
C2/CB = Itens  
DRP = Pule nesse buraco para cair no 4º andar

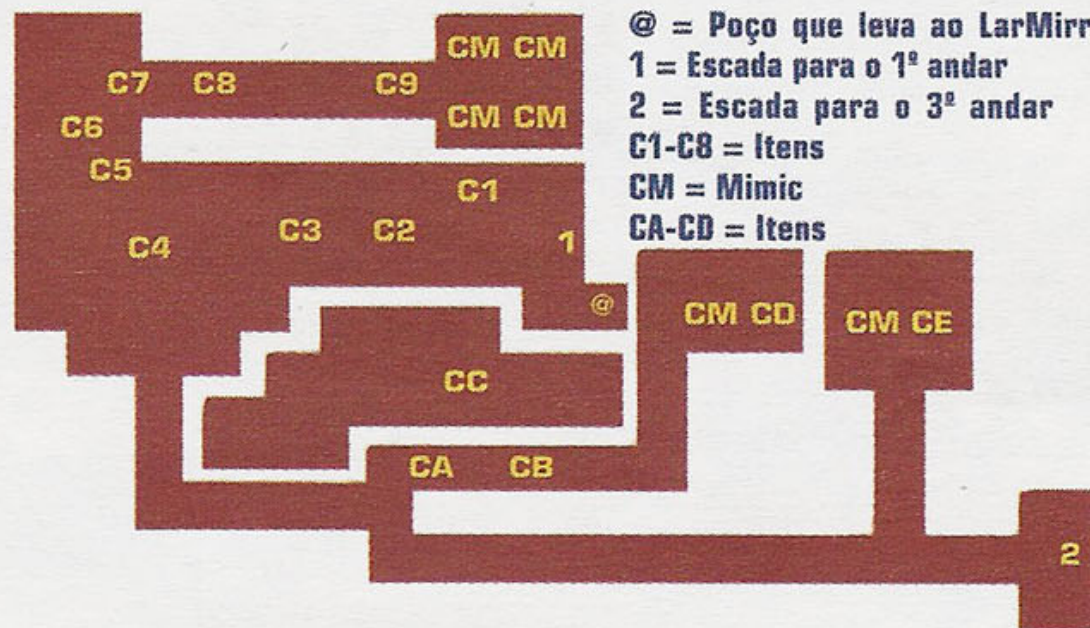
No quinto andar, pule no buraco marcado no mapa (DRP) para cair no quarto andar. Pegue os itens, depois saia da torre e teleporte-se para Romaly. Siga para oeste (sem o barco) e entre em Romaly Gate. Ali, use o Warp. Você será mandado para Greenlad Stupa. Siga para a direita até encontrar outro Warp, que o levará para o Samanao Shrine. Fale com o padre para ele falar algo a respeito do rei de Samanao. Saia do templo e vá para oeste para encontrar as montanhas de cor cinza. Siga no sentido norte até encontrar uma ponte. Cruze e siga para oeste até encontrar um caminho rodeado de árvores. Ande por ali para encontrar Samanao.

Ao entrar, vá para o cemitério (na parte central) e assista ao funeral do guerreiro Brennan. As lojas da cidade só funcionarão normalmente depois disso. Faça o de sempre na cidade e siga para o castelo. Entre pela parte leste do castelo e fale

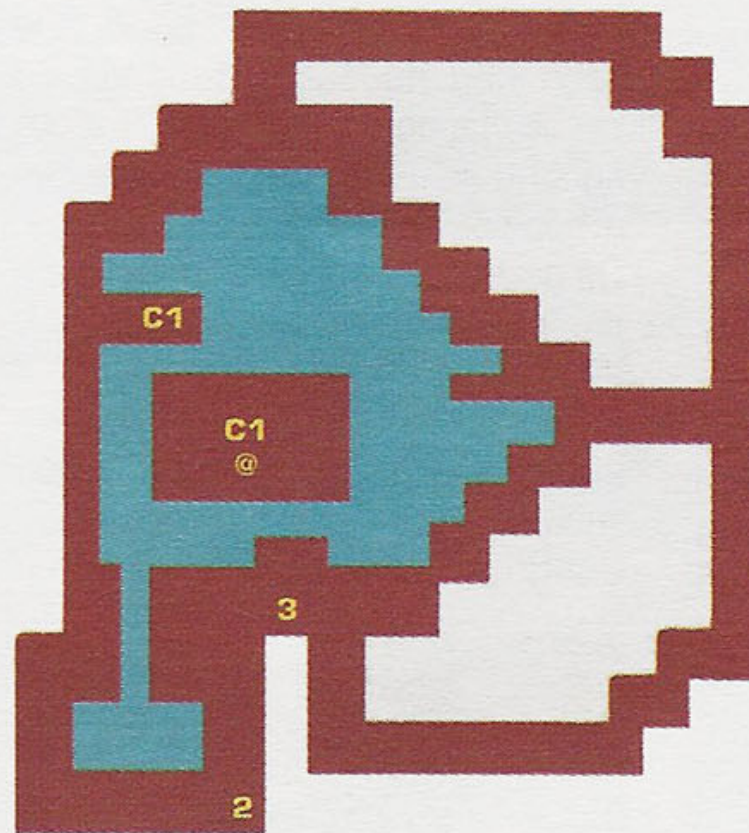
com o rei. Você será mandado para a prisão. Converse com todos para descobrir que o verdadeiro rei também está preso. Teleporte-se para fora da cidade, siga para leste e depois para sul para encontrar a Samanao's Cave.



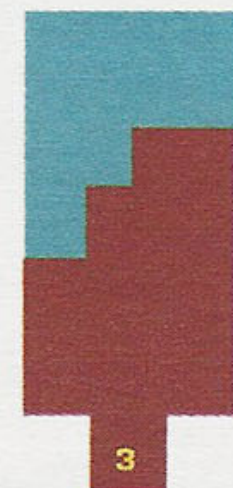
1 = Escada para o 2º andar  
E = Entrada



@ = Poço que leva ao LarMirror (3º andar)  
1 = Escada para o 1º andar  
2 = Escada para o 3º andar  
C1-C8 = Itens  
CM = Mimic  
CA-CD = Itens



@ Poço que leva ao 4º andar  
2 = Escada para o 2º andar  
3 = Escada para o 4º andar  
C1 = Item  
C2 = LarMirror



3 = Escada para o 3º andar



Ao pegar o LarMirror, volte para Samanao Village. Recupere suas energias e itens, siga para Samanao Castle. Se for de dia, use a Dark Lamp para fazer anoitecer. Vá até o rei, use o LarMirror para desmascará-lo e prepare-se para a batalha.



Found LarMirror!

**BossTroll: HP 1500 – MP 255 – 2500 de Experiência**

Para derrotá-lo, faça-o dormir com a magia e ataque-o com as mais fortes magias e golpes. Recupere sua energia constantemente. Você receberá o Change Staff. Com este item, você poderá se transformar em



Found Change!

várias pessoas. Tente várias vezes até se transformar num Hobbit. Assim, você poderá acessar a loja que está em Elvanhan (ninguém o atendia na cidade quando você era um humano). Siga para Elvanhan e compre os itens do Shop, depois teleporte-se para Edinbear. Entre no seu barco e siga para oeste até encontrar uma ilha coberta por gelo (um pequeno quadrado de terra rodeado por gelo). Depois, siga para nordeste para encontrar a Wizard Cabin. Fale com o homem que está dentro da casa para trocar o Change Staff pelo Pirate's Bone. Este item lhe indicará a localização do Phantom Ship. Ao usá-lo, ele lhe mostrará a posição e a

quantidade de passos que você deve dar. Estas são as posições:

North = Norte  
South = Sul  
West = Oeste  
East = Leste

Siga as coordenadas para encontrar o Phantom Ship. Uma maneira fácil é se teleportar para diferentes lugares até encontrar uma coordenada que seja menor (exemplo: South 12, East 9) e, então, seguir com o barco na direção apontada. Quando estiver próximo, o Phantom Ship aparecerá na sua tela. Aí, é só encostar seu barco e pular para dentro dele. Pegue os itens no barco, principalmente a LuvMemory. Depois teleporte-se para Zipangu, embarque e vá para nor-



Found LuvMemory!

te, seguindo a costa à sua esquerda. O templo está próximo à área congelada, na parte norte do mapa. Entre e fale com um dos gatos. Responda "Yes" para a primeira pergunta e saia do local. Primeiro, certifique-se de que você não possui o item World Leaf. Depois, siga para sul até encontrar um círculo grande formado por quatro grandes pedras. Da pedra que está no norte, ande dez passos para sul e procure o WorldLeaf por ali.

Embarque e siga pela passagem estreita à sua esquerda. Você verá um templo na direção sul. Continue nessa direção até che-



Found WorldLeaf!

## Classes dos personagens

**Warrior:** apesar de não usar magia, têm acesso às melhores armas e equipamentos. Seus pontos fortes são força e vitalidade.

**Fighter:** não consegue equipar as melhores armaduras, mas é ágil e especialista em atacar antes e fazer Critical Hits.

**Mage:** sua maior habilidade é a inteligência. São fisicamente fracos, mas seu poder vem das magias de ataque.

**Cleric:** usam magias de defesa, como Revive e Heal, além de outras para aumentar a velocidade e criar barreiras que protegem o grupo. Podem usar mais armaduras que os Mages, e têm mais opções de arma.

**Dealer:** são úteis, porque sabem analisar itens, apontar seus valores, poderes especiais e maldições. Também podem conseguir mais dinheiro ao final das batalhas.

**Jester:** bons lutadores, mas às vezes param no meio da briga pra fazer piadinhas. São sortudos e atraem a atenção de monstros.

**Thief:** ladrões ágeis, podem equipar uma boa variedade de armas e armaduras, além de conseguirem roubar itens raros dos inimigos.

gar num ponto onde você será repellido. Use a LuvMemory para assistir ao encontro dos dois apaixonados. Após o casal ir embora, siga até encontrar o Shrine Jail. Entre no templo e siga para a direção sudeste. Entre no quarto e procure a Gaia Sword ao redor do corpo que está no chão. Saia do templo e vá para o norte até uma caverna. Entre para encontrar mais um Pachisi Track. Depois de brincar, retorne para Newtown. A cidade está muito mais desenvolvida do que antes. Explore tudo e fale com o prefeito (o Dealer), na parte oeste da cidade. Use a Dark Lamp e entre novamente





em Newtown. Entre na casa do prefeito e converse com as pessoas que estão na frente. Depois, desça e vá para trás da prisão, para escutar a conversa de alguns moradores. Saia da cidade e entre novamente. Siga direto para a prisão e converse com o prefeito. Depois, suba até a sua casa e pegue a Yellow Orb atrás do trono. Teleporte-se para Ashalan. Embarque e siga o caminho estreito de água para o sul, até ele terminar. Daí, continue para a esquerda até encontrar Volcano.

Use a Gaia Sword em frente ao vulcão. Siga para sul pela cadeia de montanhas até encontrar a Gondo Cave.

Antes de sair, confira se você

pegou a Thunder Sword no primeiro andar (Item C2), pois ela é uma das melhores armas do jogo. Siga para norte para encontrar o Gondo Shrine. Entre e fale com o homem e receba a Silver Orb. Com todas as Orbs nas mãos, é hora de enfrentar o vilão do jogo, Lord Demon. Prepare-se.



## Habilidades

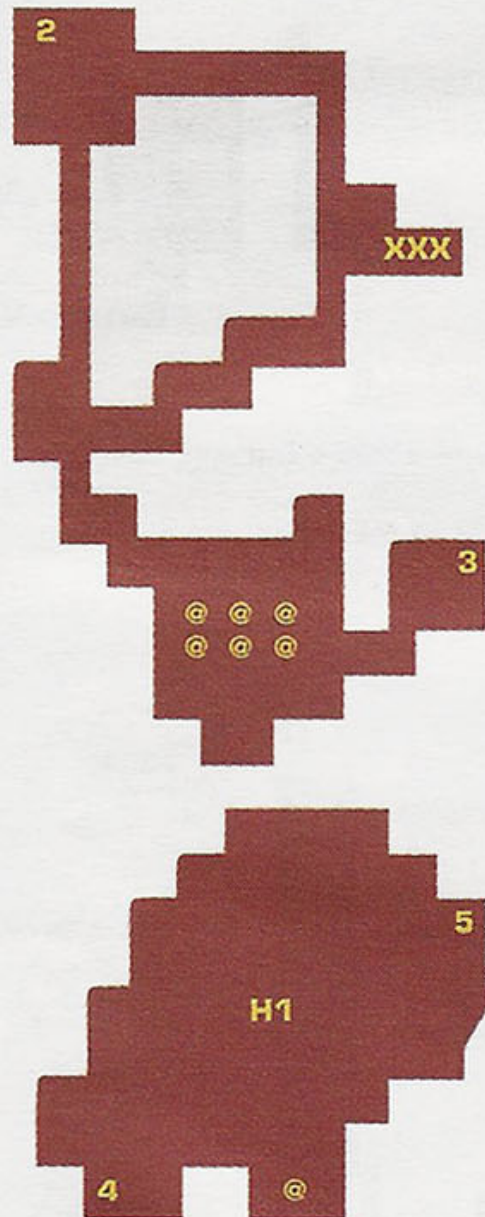
**Strength** (Força – STR): determina quanto dano o personagem causa.

**Agility** (Agilidade – AGL): iniciativa em combate, ajudar a desviar dos ataques.

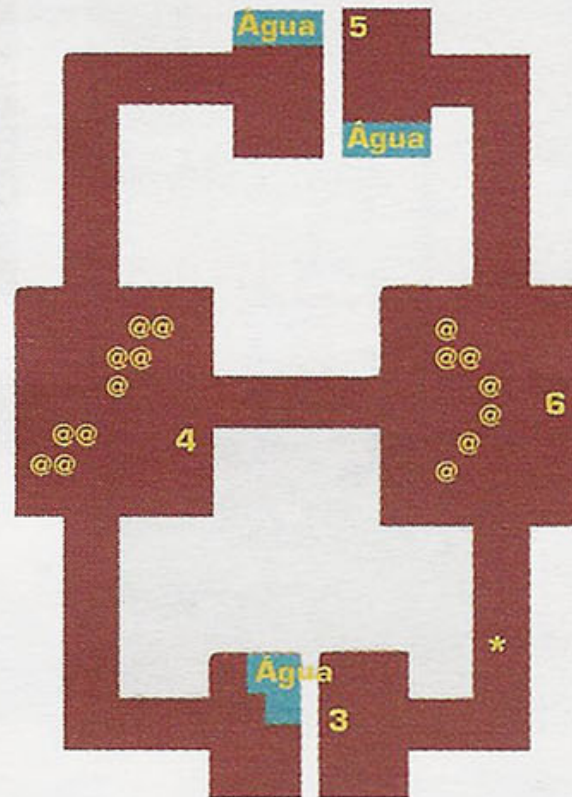
**Vitality** (Vitalidade – VIT): quanto maior a vitalidade, mais o HP aumenta, toda vez que se ganha um nível.

**Intelligence** (Inteligência – INT): quanto maior a inteligência, mais o MP aumenta, quando se ganha um nível.

**Luck** (Sorte): aumenta as chances de Critical Hits”.



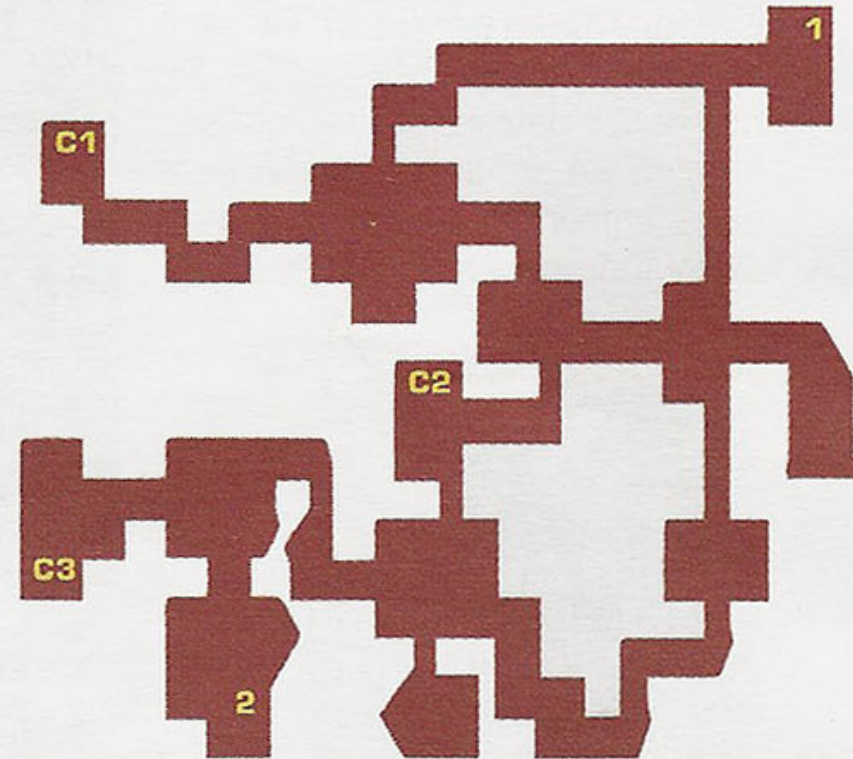
@ = Poços  
2 = Escada para o 1º andar  
3 - 4 = Escadas para o 3º andar  
H1 = Item  
XXX = Não tem fim (gera looping)



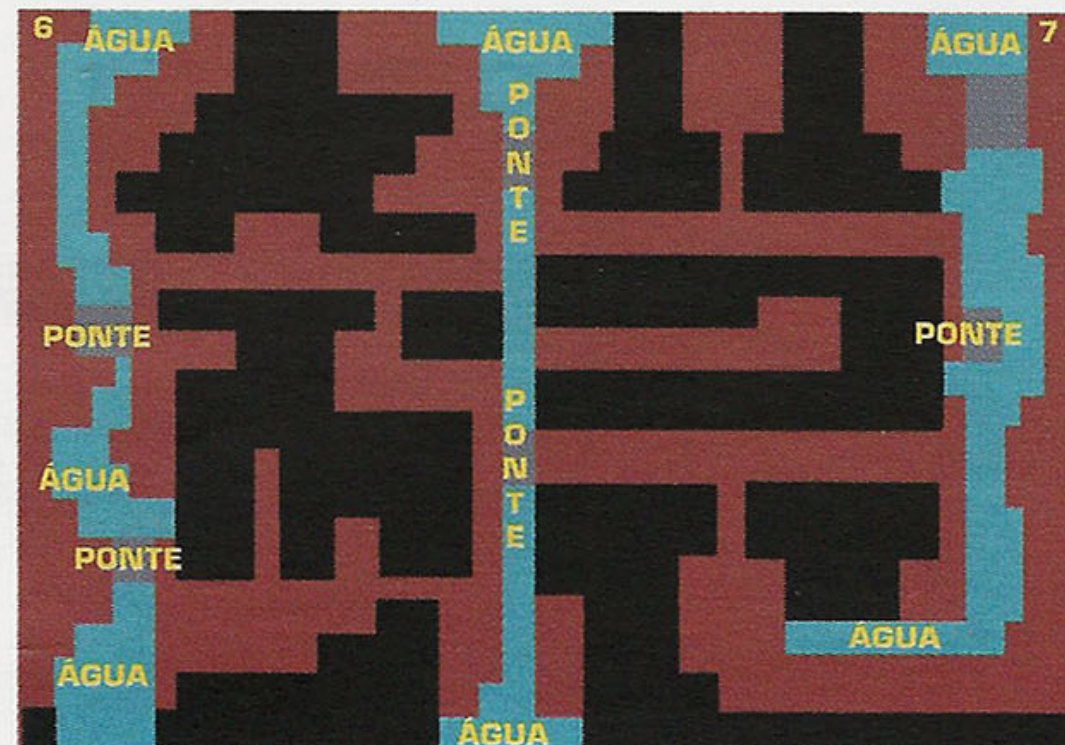
@ = Poços  
4 - 5 = Escadas para o 2º andar  
6 = Escada para o 4º andar  
\* = Buraco que leva ao 2º andar  
(Necessário para acessar as escadas 4 e 5)



E = Entrada  
1 = Escada para o 1º andar



1 = Escada para o Basement  
2 = Escada para o 2º andar  
C1/C2/C3 = Itens



6 = Escada para o 3º andar  
7 = Saida da Dungeon





## A hora da verdade

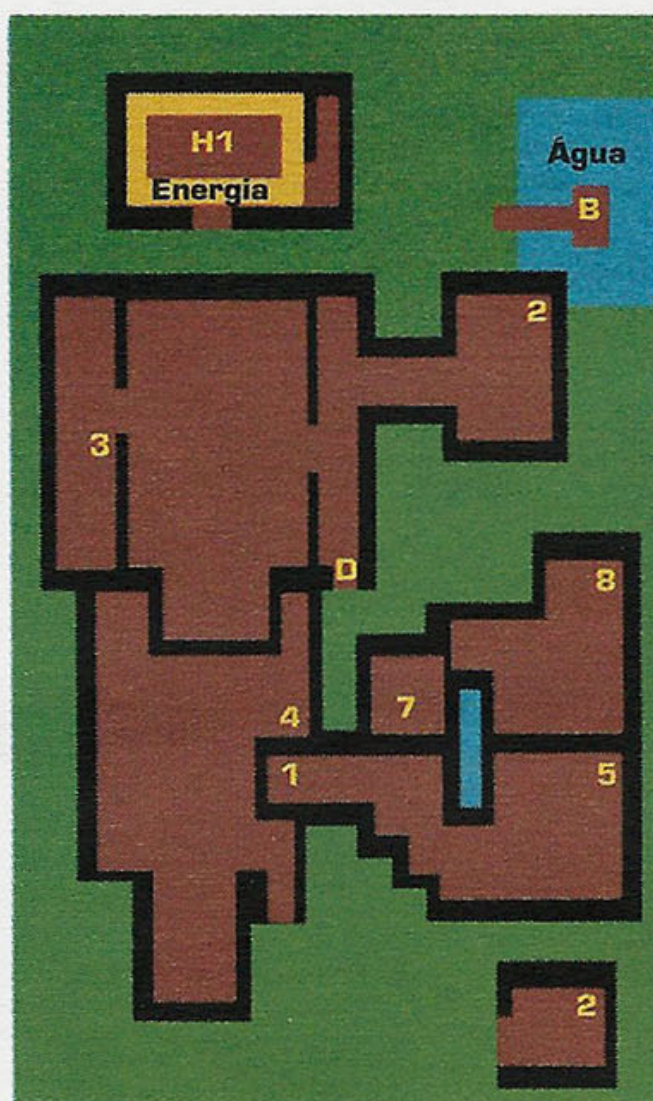
Teleporte-se para Noaniels, suba no seu barco e siga para norte até encontrar uma ilha toda coberta de gelo. Essa ilha é onde está a Leiamland Tower. Desça na ilha e procure a torre. Ao entrar posicione as Orbs, uma a uma, nos pedestais, depois uma pequena seqüência irá ocorrer e então Laima, a ave sagrada, eclodirá seu ovo e estará pronta para ajudá-lo na batalha contra o mal. Saia do local para ver a ave do lado de fora. Teleporte-se para Lancel, suba em Laima e siga para o Sul até encontrar o Dragon Queen Castle (está dentro do círculo formado por montanhas cinzentas), entre no castelo. Ao entrar, fale com todos os moradores para descobrir que a Dragon Queen está muito ruim de saúde e que logo morrerá. Ache o quarto onde está a Dragon Queen e fale com ela para receber a Light Orb, depois ela morrerá e deixará um ovo em seu lugar. Saia do local e prepare-se para enfrentar o mal que está assolando o mundo.



Ark obtained the Light Orb.

## Batalha com Baramos - o Senhor dos Demônios

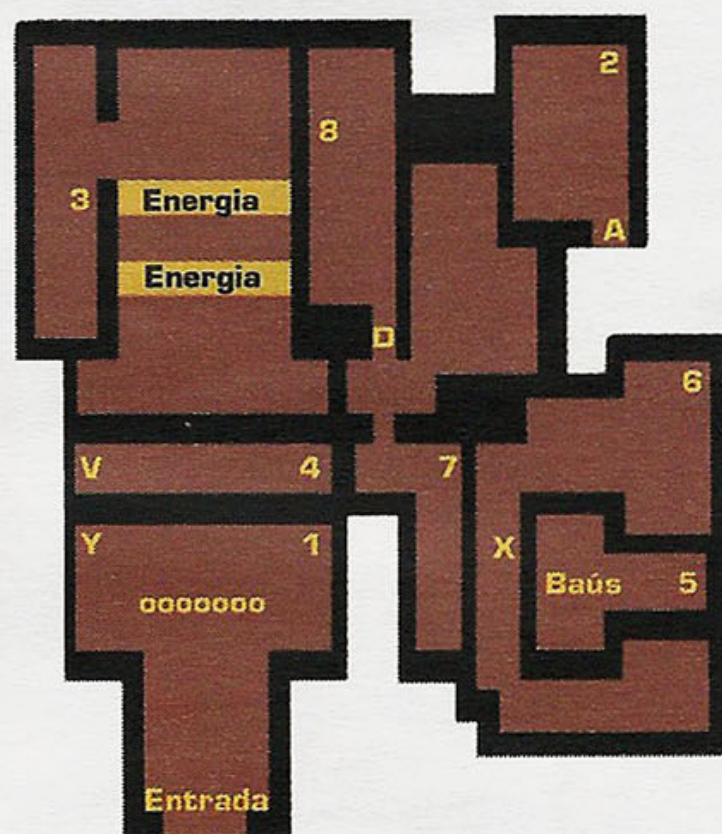
Teleporte-se para Romaly, suba em Laima e siga para sul para encontrar um castelo rodeado por montanhas. Esse é o Baramos' Castle, moradia do assassino de seu pai. Desembarque e entre no castelo para vingar a morte de seu pai e salvar o mundo da escuridão.



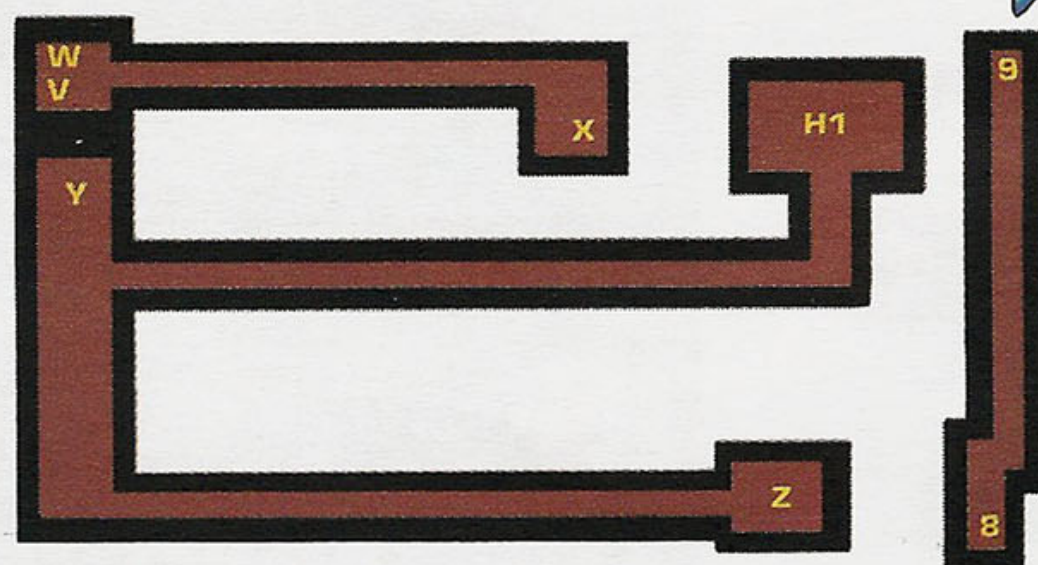
- 1 - 7 = Escadas para o 1º andar
- B = Baramos
- D = Porta
- H1 = Item
- Z = Escada para o Basement

**Baramos: HP 3000 - MP 255 - 65535 de Experiência**

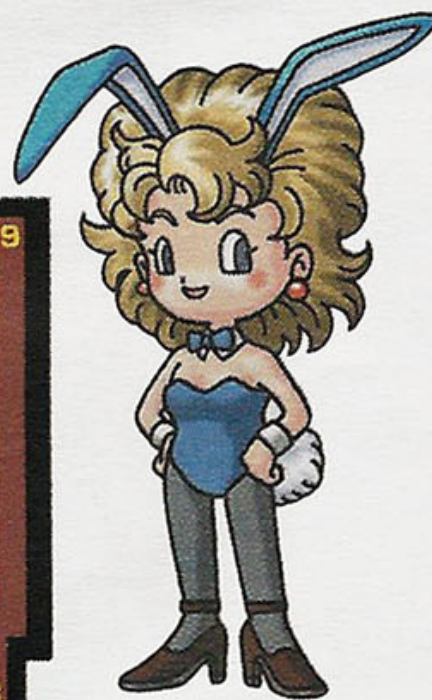
Não há uma estratégia exata para derrotar Baramos. Utilize seus ataques mais fortes (use o Sleep Staff que é encontrado em Elvanham) e use Cure sempre que puder. Após destruí-lo, você será teleportado para a cidade de Aliahan. Fale com o rei para receber os parabéns. Nessa hora, raios cairão e Zoma aparecerá. Se você pensava que tinha acabado, enganou-se. Teleporte-se para Romaly e siga para a caverna ao leste de Baramos Castle. Desça de Laima, entre na caverna e pule no buraco que está à esquerda, para cair no Dark World of Alefgard.



- 1 - 7 = Escadas para o Entrance Floor
- A = Porta
- D / V / X / W / Y = Escadas para o Basement



- 8 / V / W / X / Y = Escadas para o 1º andar
- 9 / Z = Escadas para o Entrance Floor
- H1 = Item







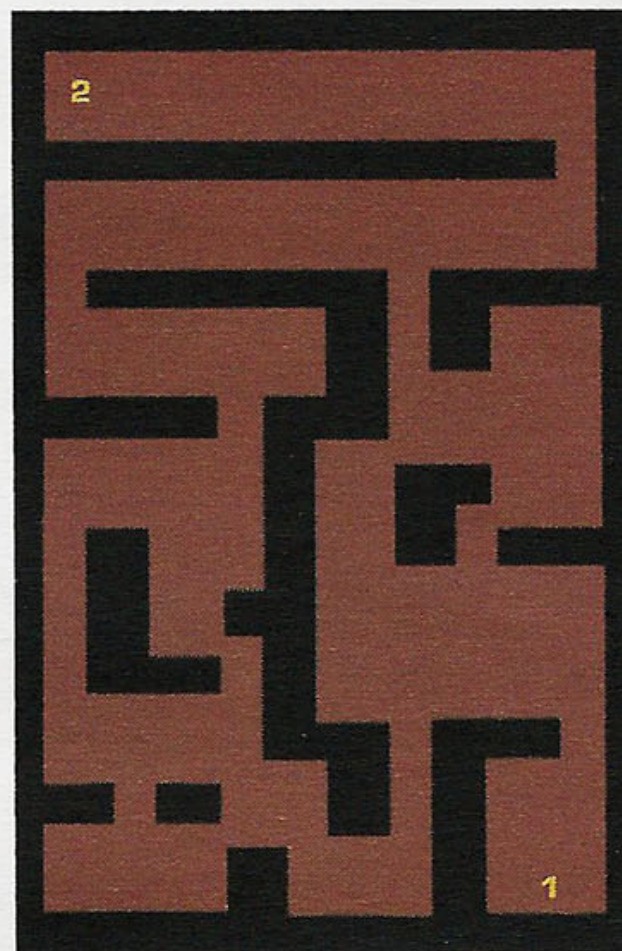
## Um novo mundo

Saia e pegue o seu barco. Saia da cidade, embarque e atravesse para o lado direito. Prossiga a pé até encontrar Tantegel Town. Ao entrar na cidade, compre seus itens e equipe-se. Depois, siga para a direção nordeste e entre no castelo. Fale com todos, pegue os itens e prossiga até a cozinha, na parte leste do primeiro andar. Siga para a parte inferior direita e ande em direção à parede para encontrar a passagem secreta. Entre na passagem, suba a escada e pegue a SunStone. Não esqueça também de pegar o PixyMap (que tem a mesma finalidade do Magic Map), que está com o padre, na parte de fora do segundo andar (ao sul do trono do rei). Saia da cidade e siga para norte. Lá você encontrará a Nail Mark Cave. Entre na caverna equipado com itens, pois aqui as magias não funcionam. Saia do labirinto e teleporte-se

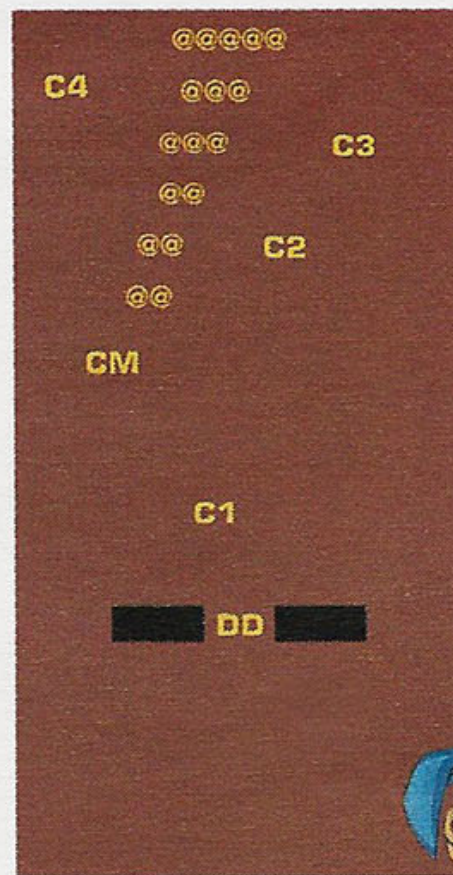


## Para de dar bem

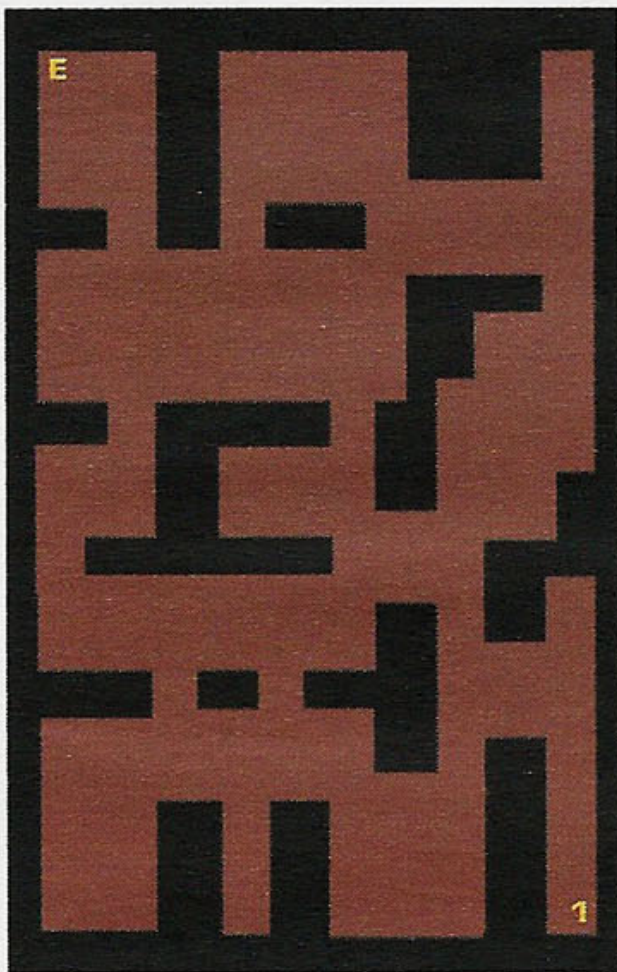
Se quiser, esta pode ser uma aventura solitária. No começo da aventura, sua mãe vai implorar para você ver o rei. Diga repetidamente que você não está com vontade. Isso mudará toda a aventura. O rei não lhe dará permissão para contratar aventureiros, então você deverá jogar sozinho. Esta dica é só pra quem já conhece bem o jogo, já que as batalhas serão quatro vezes mais duras, e as pessoas falarão de maneira diferente com você.



1 = Escada para o 1º andar  
2 = Escada para o 3º andar



@ = Poços  
2 = Escada para o 2º andar  
C1 / C2 / C3 / C4 = Itens  
CM = Mimic  
D = Portas



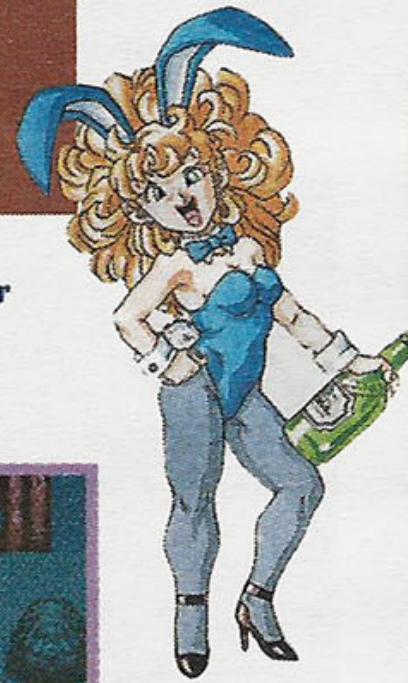
E = Entrada  
1 = Escada para o 2º andar

para Tantegel. Embarque e siga para oeste até a beirada do continente. Depois, siga para o norte até a outra beirada, e dirija-se para o leste até a Garin's House. Entre e siga para a parte norte da casa. Desça a escada e procure a ShinyHarp, do lado direito do baú vazio. Saia do local e siga para leste



até encontrar a Rubiss Tower. Você não poderá entrar nela ainda, por isso, siga para o sul, até uma ilha logo abaixo. Aporte o barco a alguns passos da parte superior da linha e siga para o continente ao leste. Siga até as montanhas: a Kol Village está logo abaixo. Ali, vá para a Bath House (a noroeste da cidade). Dê

cinco passos para sul e procure pela PixyFlute. Somente com esse item você conseguirá acesso à Rubiss Tower. Depois de pegar a flauta, você poderá entrar no Pachisi Track, que está dentro do poço da cidade (basta encostar no poço e apertar o botão A). Depois de se divertir, saia da cidade e siga para o sul





# DETONADO

até encontrar a segunda cadeia de montanhas cinzentas. Ande pelo caminho venenoso abaixo dela e entre na Marshi Cave. Depois de explorar a caverna, saia e siga para o sul.

Navegue até encontrar uma ilha que fica logo abaixo da Marshi Cave. Deixe seu barco ali e continue a pé até encontrar duas cadeias de montanhas cinzentas. Atravesse-as e siga pela parte sul em direção leste da montanha que está mais abaixo. Ali é Rimuldar. Explore a cidade e aproveite para poder aumentar sua experiência na área ao redor de Rimuldar. Enfrente vários Metablees, descanse no Inn e compre itens quando precisar. Depois, teleporte-se novamente para Tantegele. Suba no barco e siga para oeste. Dê a volta na cadeia de montanhas que se encontra logo abaixo e siga a pé para leste, até encontrar a Rocky Cave.

Cuidado ao pegar os itens Devil Sword (C1) e Devil Armor (C2) no segundo andar: eles são amaldiçoados. Saia da caverna e siga para sul até uma ponte. Atravesse-a e dê a volta nas montanhas. Siga para a direita para poder chegar à cidade de Domdora.

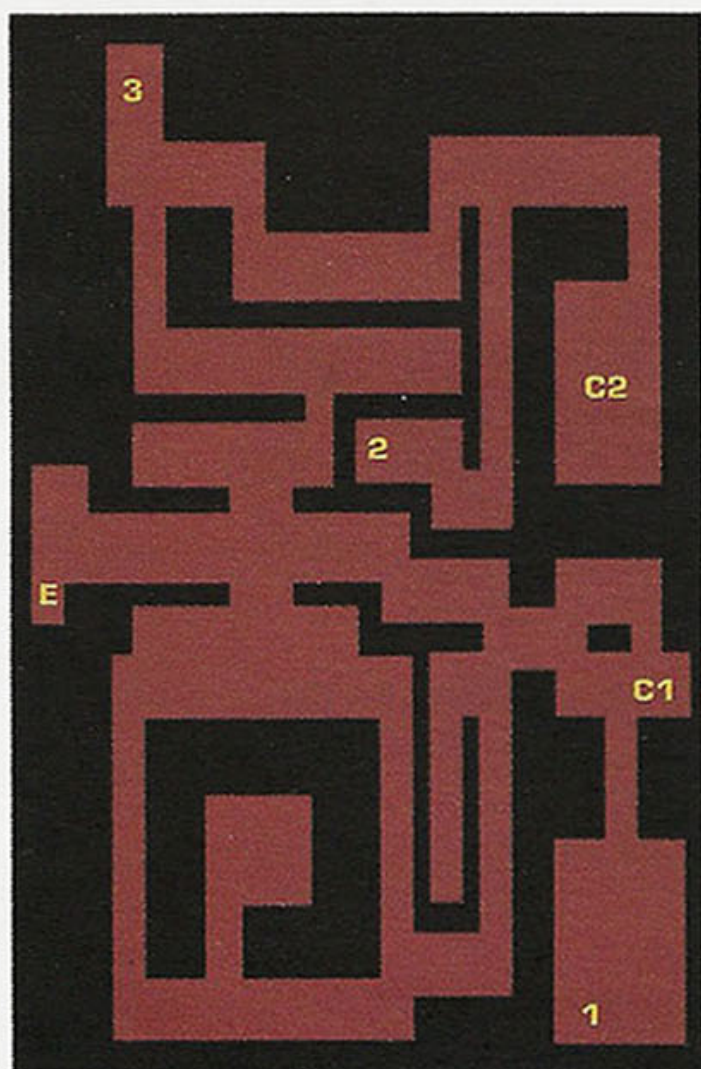
Aqui, fale com todos e siga para o Inn. Lá fale com Lenna, e teleporte-se para Ashlan. Espere anoitecer (ou use a magia PassTime) e vá para o teatro que fica na parte sudoeste da cidade. Fale com o empresário que está lá dentro e receba o Magic Bikini. Saia e teleporte-se novamente para Domdora. Ao chegar, siga para a parte ao extremo sul da cidade e entre no celeiro que está na parte leste. Siga para os arbustos que estão à esquerda e procure o Oricon (ele está no



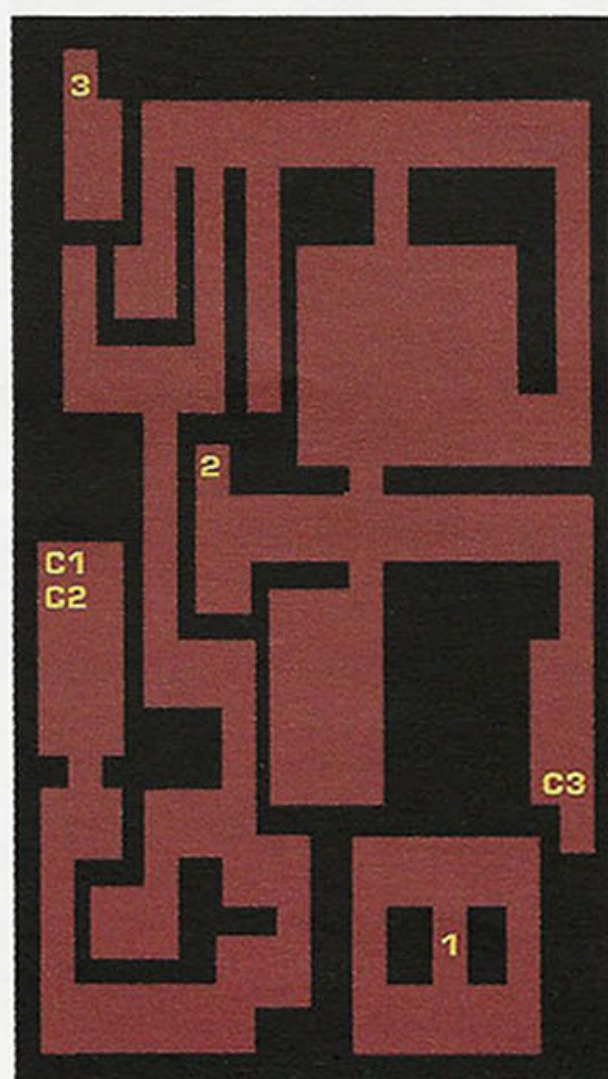
Ark obtained the Magic Bikini!



Found Oricon!



1 - 3 = Escadas para o 2º andar  
C1 / C2 = Itens  
E = Entrada / Saída



1 - 3 = Escadas para o 1º andar  
C1 / C2 / C3 = Itens

## Itens Secretos

**Beast Knuckle:** arma para Fighters. Após derrotar Baramos, visite Tendanki de dia e procure na área em frente à cruz da igreja.

**Dark Dress:** esta arma poderosa está em Mercado. Procure nas flores, perto da poça de água, onde um velho lhe dará um conselho. Procure em todos os quadrados.

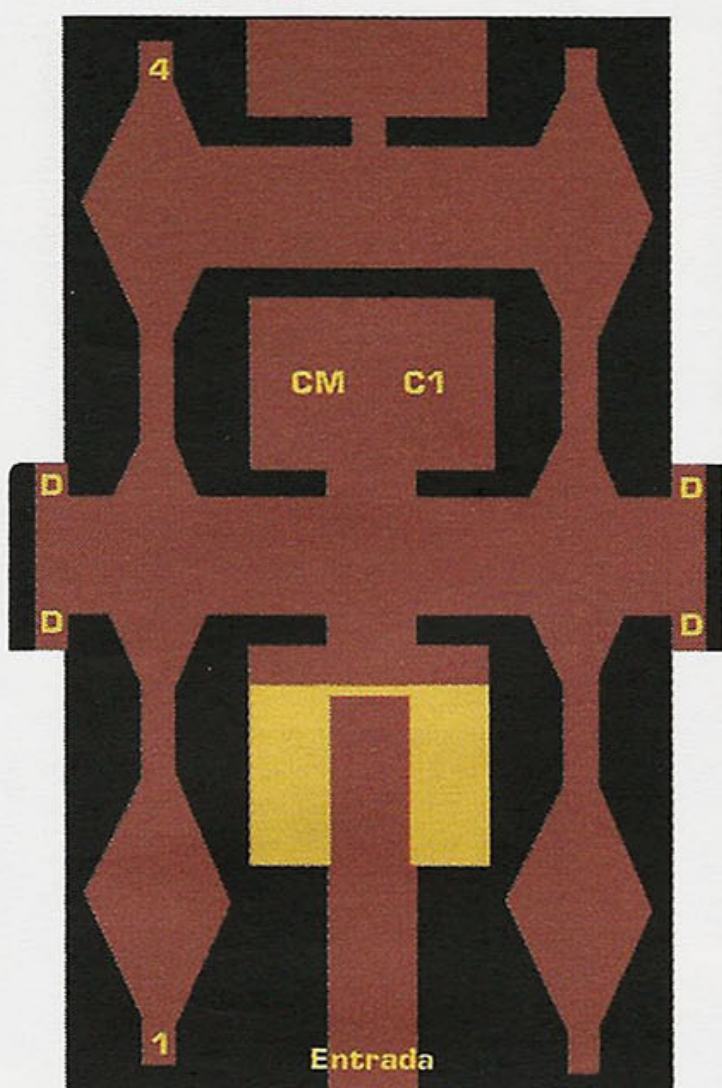
**Sage Rock:** no observatório, em Luzami, procure perto dos pés do cara que está olhando para as estrelas. Esse item é muito útil nas lutas contra chefes.

**Seducer Sword:** depois de derrotar Baramos, fale com a garota perto da entrada. Esta arma só pode ser usada por personagens femininos.

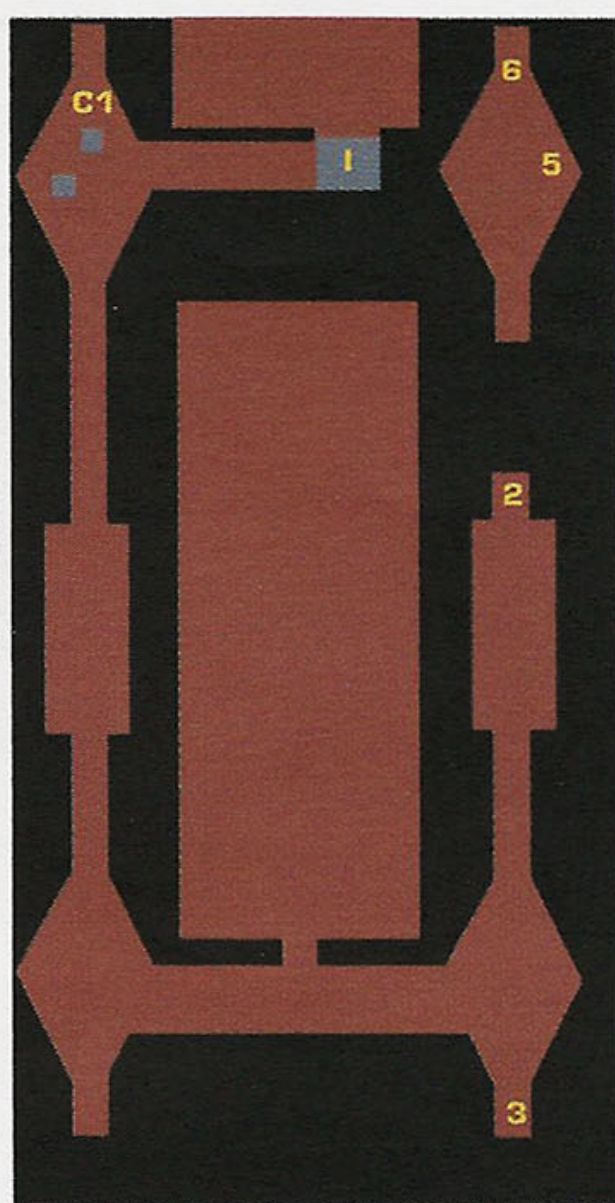
arbusto do meio). Depois, teleporte-se para Kol. Ao chegar, vá para a casa que está na parte sudoeste. Essa é a moradia do Zipangu Item Dealer. Suba as escadas e venda o Oricon por 22500 GP. Saia da cidade e entre novamente. Volte para o Zipangu Item Dealer e compre a King Sword por 35000 GP. Teleporte-se novamente para Domdora e siga em direção sul para encontrar uma ponte. Atravesse-a e siga pela costa na direção leste. Ao final, há outra ponte para você atravessar. Continue para leste e use a magia StepGuard para evitar o dano causado pelo pântano. Ao atravessá-lo, você chegará ao Spirit Shrine. Suba e fale com a fada, para ganhar o Rain Staff. Saia do templo, volte até a ponte e atravesse-a. Siga a costa na direção leste até encontrar outra ponte. Cruze-a e siga para o sul até chegar ao mercado. Explore tudo e aposte na arena caso precise de dinheiro. Depois, siga direto para a Rubiss Tower (ao norte de Kol).



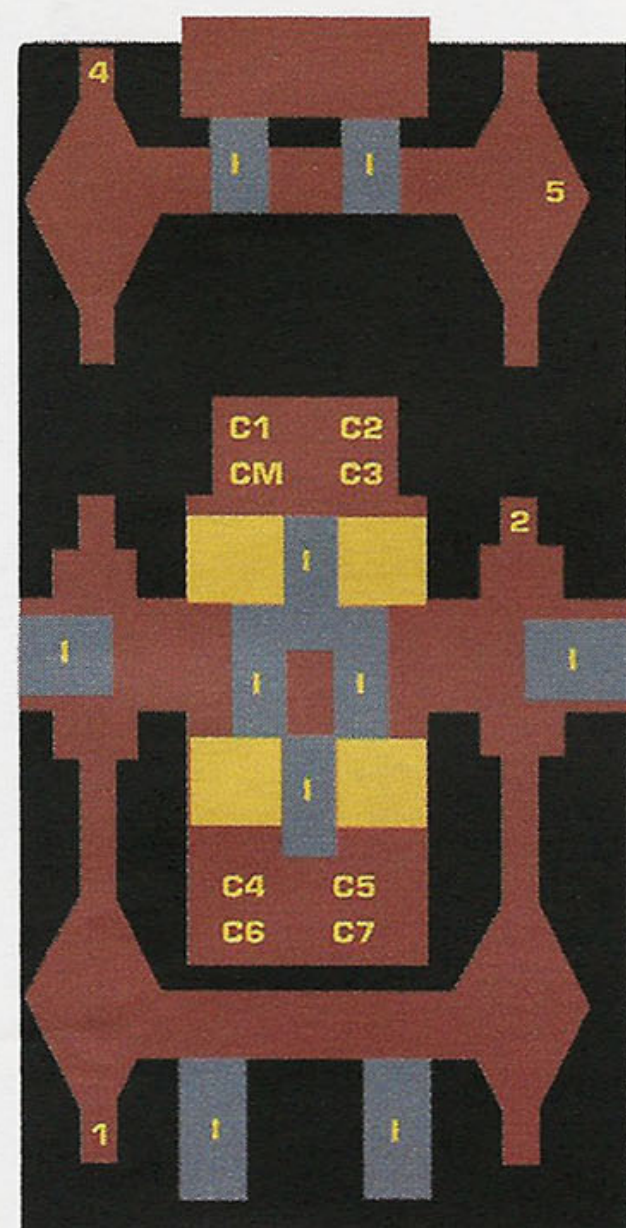




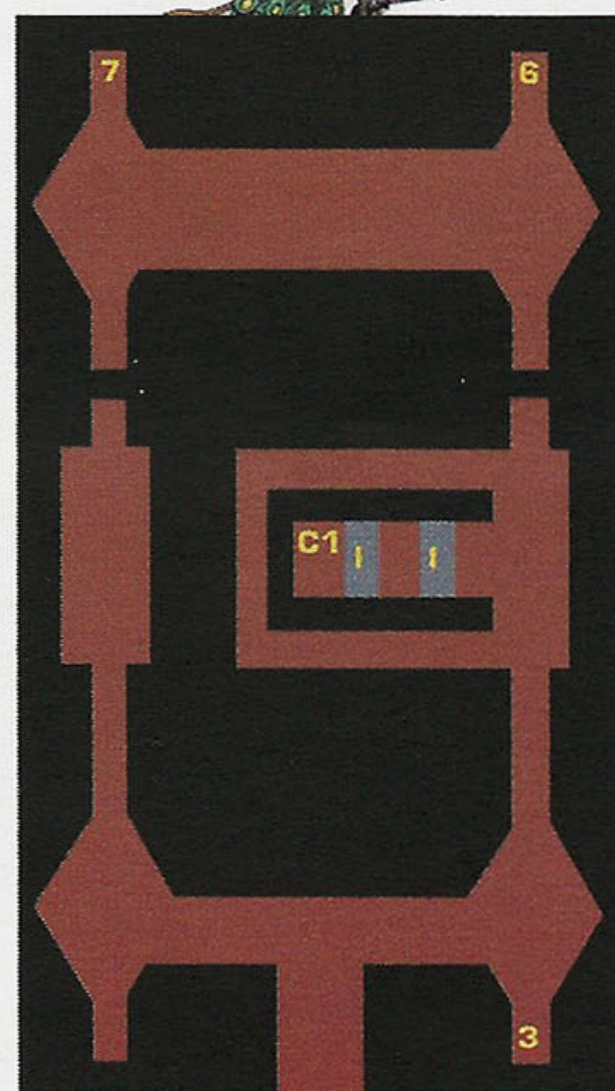
1 / 4 = Escadas para o 2ª andar  
 C1 = Item  
 CM = Mimic  
 D = Portas  
 DM = Áreas que causam dano



2 / 5 = Escadas para o 1º andar  
 2 / 6 = Escadas para o 4º andar  
 C1 = Item  
 DM = Áreas que causam dano.  
 I = Piso que troca a direção do controle



1 / 4 = Escadas para o 1º andar  
 2 / 5 = Escadas para o 3º andar  
 C1 - C7 = Itens  
 CM = Mimic  
 DM = Áreas que causam dano  
 I = Piso que troca a direção do controle

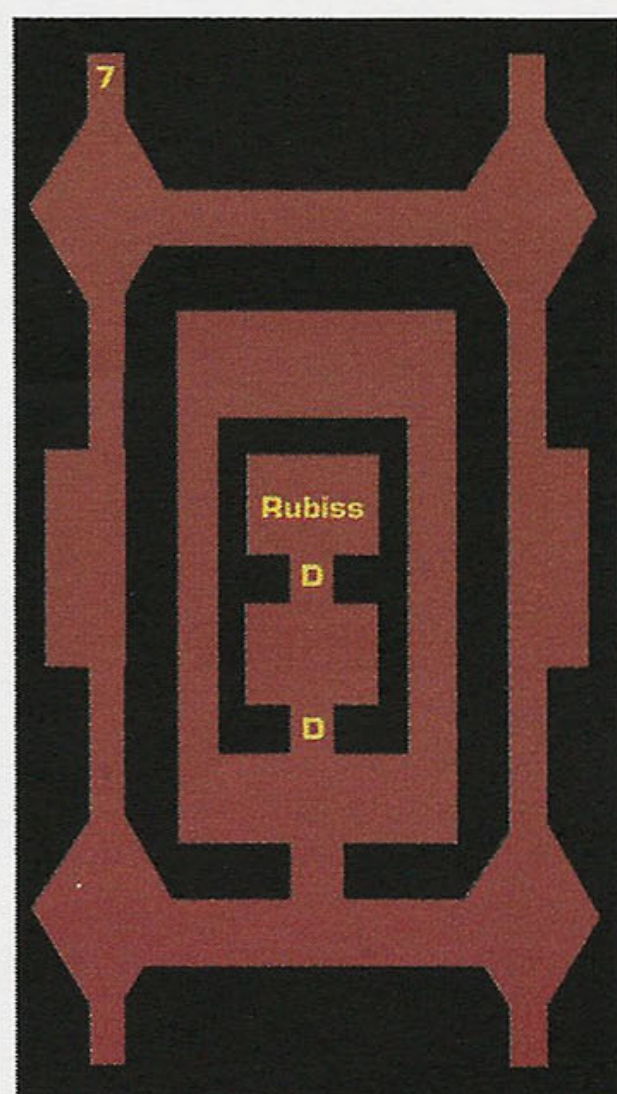


3 / 6 = Escadas para o 3º andar  
 7 = Escadas para o 5º andar  
 C1 = Item (Light Armor)

## Calabouços Secretos

**Primeiro**  
 Derrote Zoma, o último chefe em Alefgard. Depois, vá para o Dragon Queen's Castle e ande em direção ao ladrilho que está brilhando sob a luz do sol. Quando alcançar o piso mais ao norte, você será automaticamente transportado ao calabouço. Colete todos os tesouros e, no final, você sairá no Castle Zenith. Suba até o topo do castelo para lutar com a pior criatura do jogo, Divinegon. Se conseguir derrotá-lo, ele realizará um desejo entre os cinco que ele propõe.

**Segundo**  
 Derrote Divinegon e escolha o quinto desejo (ele aparece na tela como um espaço vazio). Viaje com a Lamia até o lugar onde você a encontrou (Leiamland). Em vez do ovo, você verá um Vortex que leva ao segundo calabouço. É a sua chance de completar sua lista de Monsters Medals. Todos os monstros raros e chefes estão nesse calabouço secreto.



7 = Escadas para o 4º andar  
 D = Portas



# DETONADO

Depois de pegar a Light Armor (C1) no quarto andar, volte para o terceiro e caia pelo buraco na parte norte da torre. Depois de cair, siga as escadas que levam até o quinto andar para encontrar Rubiss. Pare em frente à estatua e toque a PixyFlute. Rubiss acordará e lhe entregará o Crest para ajudá-lo contra as forças de Zoma. Depois, teleporte-se para Rimuldar. Cruze as montanhas e siga para leste para encontrar seu barco. Siga para o sul até encontrar uma pequena ilha. Desembarque e entre no Sacred Temple. Ao entrar, fale com o padre para ganhar o Rainbow Drop. Este é último item que você precisa para ir ao encontro de Zoma, o vilão. Depois de sair, equipe-se com as melhores armas e itens, ganhe experiência, aprenda magias e prepare-se para o grande desafio.

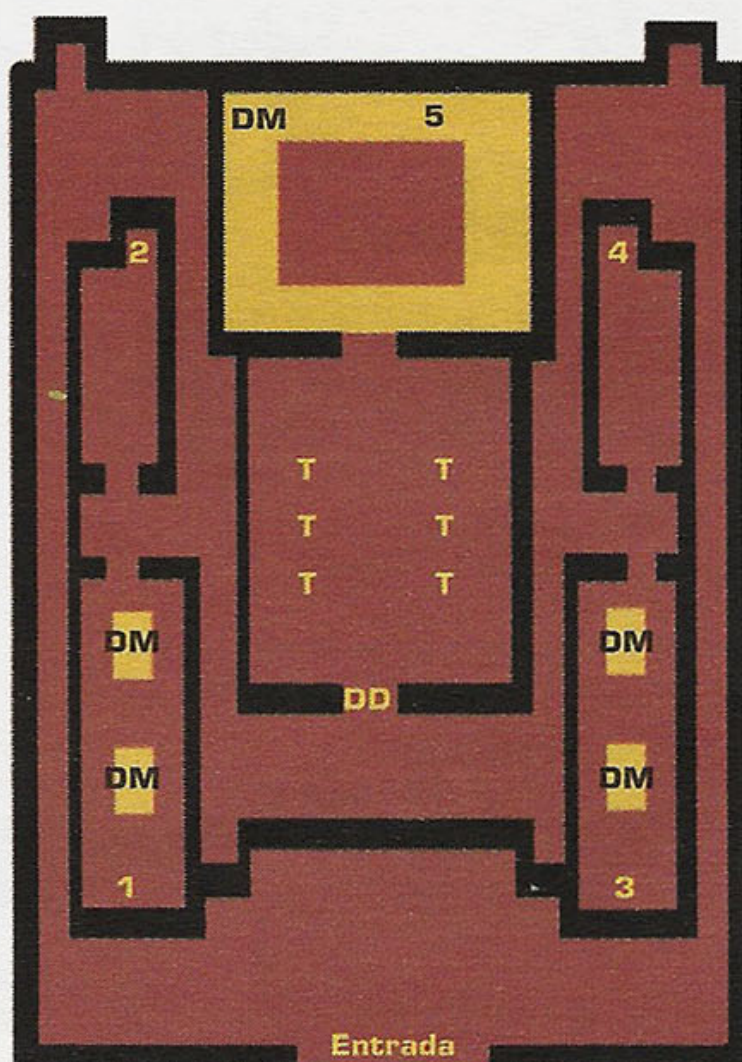


7 / 8 = Escadas para o 2º Basement  
9 = Escada para o 4º Basement

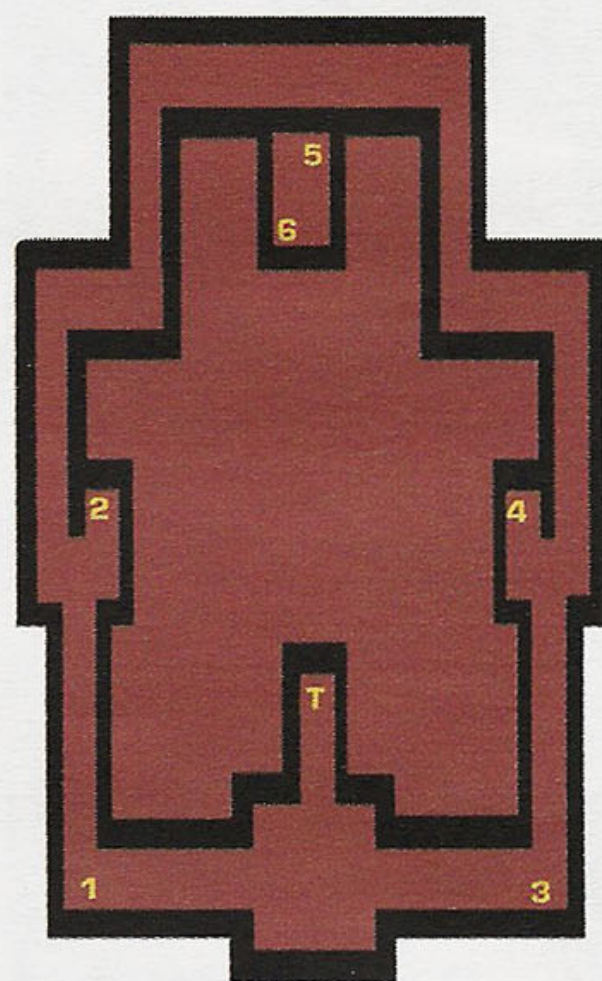
## O grande desfecho

Teleporte-se novamente para Rimuldar e siga para oeste até encontrar uma ponta com um espaço muito curto de distância entre o continente leste. Nesse local, use o RainbowDrop para criar uma ponte. Use a magia StepGuard e siga para sul para encontrar o Zoma's Castle. (Esse é o último e mais perigoso cas-

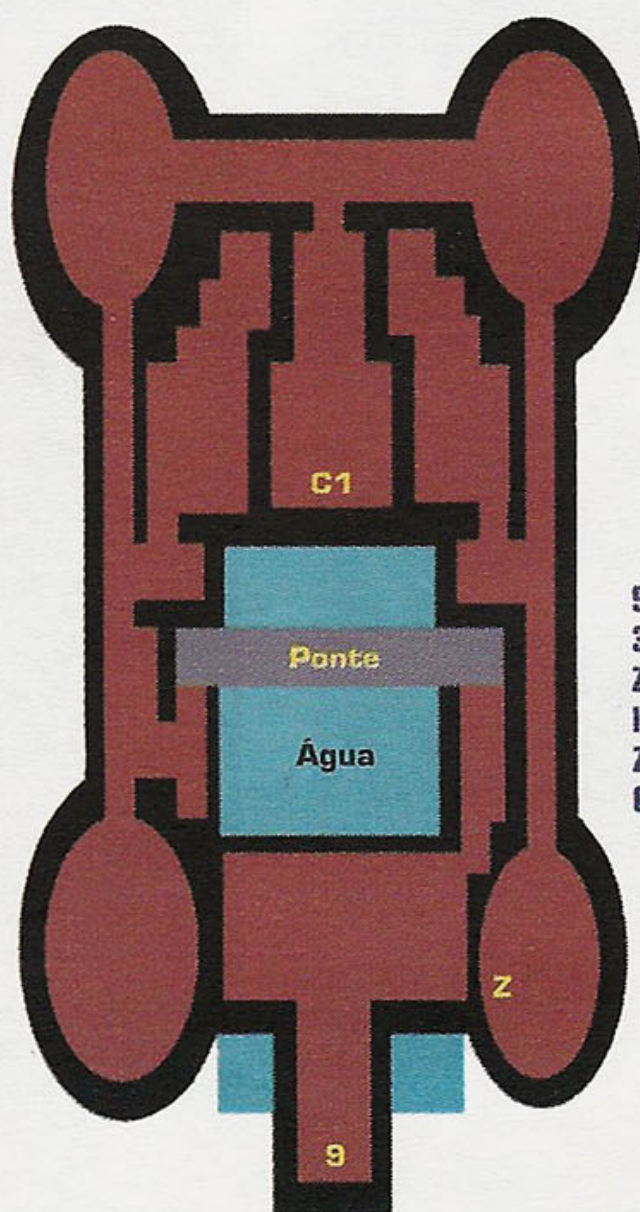
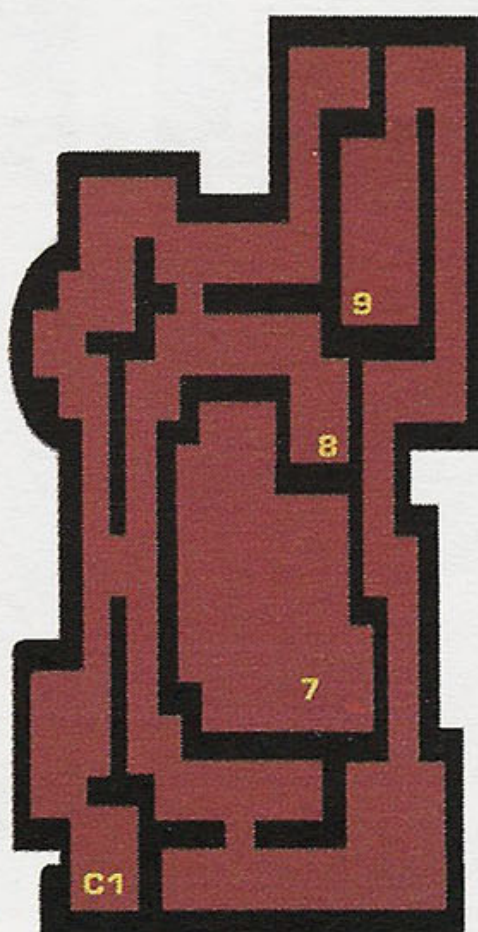
telo, então, mantenha-se sempre curado. Não é preciso usar mapas no segundo subterrâneo, pois ali há somente poços e pisos que mudam a direção do controle. Vale a sua habilidade para passar pelos buracos. Ao chegar no quarto subterrâneo, você assistirá à triste cena de seu pai morrendo. Continue seu caminho até a sala de Zoma, para vingar sua morte. Está na hora da porrada comer solta.



1 - 4 = Escadas para o 1º Basement  
5 = Escada secreta atrás do trono (precisa procurar)  
DD = Porta  
DM = Área que causa dano.  
T = Inimigos



1 - 5 = Escadas para o 1º andar  
6 = Escada para o 2º Basement



9 = Escada para o 3º Basement  
Z = Escada que leva para a sala de Zoma  
C1 = Itens



## Monster Medals

Todas as **Medalhas de Monstros** e suas localizações:

1. Slime – Aliahan
2. Raven – Aliahan
3. Hornyhare – Aliahan
4. Anteater – Aliahan
5. Butterfly – Aliahan
6. Froggore – Aliahan
7. Babble – Aliahan
8. Magician – Aliahan
9. StingWasp – Aliahan
10. Healer – Aliahan
11. Echidna – Aliahan
12. Almiraj – Aliahan
13. VenomToad – Romaly
14. Catapila – Aliahan
15. Manabat – Romaly
16. PutrePup – Romaly
17. KillerBee – Romaly
18. ArmyCrab – Romaly
19. GasCloud – Romaly
20. BigShroom – Romaly
21. VenomWorm – Romaly
22. MadRaven – Noaniels
23. MadHound – Noaniels
24. Toadstool – Noaniels
25. Shadower – Noaniels
26. Vampire – Noaniels
27. CarniMoth – Noaniels
28. RogueNite – Romaly
29. CatFly – Ashalam
30. KingToad – Ashalam
31. WildApe – Ashalam
32. TrickBag – Isis
33. MummyMan – Ashalam
34. HellCrab – Ashalam
35. Druid – Portoga
36. Flamepede – Ashalam
37. Mummy – Isis
38. DeadStool – Baharata
39. HunterFly – Baharata
40. DeadHound – Baharata
41. Mystifier – Baharata
42. HeatCloud – Baharata
43. Antbear – Baharata
44. Curer – Samanao
45. MadOx – Dharma
46. Catula – Baharata
47. EvilMage – Alefgard
48. KillerApe – Dharma
49. Garuda – Dharma
50. Metaly – Baharata
51. Goategon – Tedanki
52. Executer – Baharata
53. Demonite – Zipangu
54. Deranger – Soo
55. Cannibox – Em diferentes locais
56. Eliminato – Soo
57. GreatBeak – Dharma
58. Snaily – Zipangu
59. SkyDragon – Dharma
60. Barnabas – Zipangu
61. Witch – Tedanki
62. MadPecker – Zipangu
63. HellArmor – Tedanki
64. SeaSmile – Oceano
65. Jellyfish – Oceano
66. Mermam – Oceano
67. KingSquid – Oceano
68. Crabus – Oceano
69. Merdane – Oceano
70. MadCondor – Oceano
71. Bruin – Dharma
72. Hork – Baharata
73. Bighorn – Soo
74. StingMoth – Dharma
75. VenomHork – Soo
76. BlueBeak – Soo
77. KillArmor – Soo
78. Avenger – Northern
79. LavaMan – Zipangu
80. Shaman – Tedanki
81. OldHag – Northern
82. Shadow – Samanao
83. IceMan – Greenlad
84. Wyvern – Alefgard
85. Kong – Samanao
86. Tortragon – Samanao
87. BlissBird – Northern
88. BombCrag – Northern
89. Grizzly – Northern
90. VoodooMan – Samanao
91. TortoLord – Gondo
92. IceDragon – Greenlad
93. Troll – Gondo
94. IceCloud – Gondo
95. JewelBag – Gondo
96. MiniDemon – Gondo
97. Tentacles – Oceano
98. Skeletor – Samanao
99. Mimic – Em diferentes locais
100. HellNite – Gondo
101. Hologhost – Gondo
102. Orochi – Zipangu
103. StoneMan – Gondo
104. Salamander – Alefgard
105. RedSlime – Alefgard
106. Goopi – Alefgard
107. VileShade – Alefgard
108. VoodooWiz – Alefgard
109. Metabble – Alefgard
110. Ghoul – Alefgard
111. LionHead – Gondo
112. BossTroll – Samanao
113. GoldMan – Alefgard
114. Skullgon – Alefgard
115. MerKing – Oceano
116. Kragacle – Oceano
117. DARTHbear – Alefgard
118. GrndTitan – Alefgard
119. Leona – Alefgard
120. Archmage – Alefgard
121. MagWyvern – Alefgard
122. WingDemon – Alefgard
123. Hydra – Alefgard
124. TrollKing – Alefgard
125. Dragon – Alefgard
126. Balrog – Alefgard
127. Putregon – Alefgard
128. Mantigore – Alefgard
129. Swordoid – Alefgard
130. KingHydra – Alefgard
131. BaraBomus – Alefgard
132. BaraGonus – Alefgard
133. Baramos – Gondo
134. Zoma – Alefgard
135. Phoenix – Calabouço 1
136. GateGuard – Calabouço 1
137. MtlWyvern – Calabouço 1
138. DevilMage – Calabouço 1
139. EvilCrab – Calabouço 1
140. DarkTroll – Calabouço 1
141. DemonSwrd – Calabouço 1
142. BaraEvil – Calabouço 1
143. Divinegon – Calabouço 1
144. Kandar – Romaly
145. Goon – Calabouço 2
146. Slime #2 – Calabouço 2
147. Orochi #2 – Calabouço 2
148. BossTroll – Calabouço 2
149. KingHydra – Calabouço 2
150. BaraBomus #2 – Calabouço 2
151. BaraGonus #2 – Calabouço 2
152. Baramos #2 – Calabouço 2
153. Zoma #2 – Calabouço 2
154. Divinegon #2 – Calabouço 2
155. Kandar #2 – Romaly
156. GrayBear – Calabouço 2
157. WhiteLion – Calabouço 2
158. BlueDragn – Calabouço 2
159. Dorasbox – Calabouço 2
160. IronNite – Calabouço 2
161. RedDragon – Calabouço 2
162. MtlGoopi – Calabouço 2
163. EvilCloud – Calabouço 2
164. Steel Hulk – Calabouço 2
165. GranDragn – Calabouço 2





## Luta final

Após descer, suba e fale com Zoma. Derrube seus capangas para seguir seu caminho.

**Kinghydra: HP 1600 – MP 0 – 12200 de Experiência.**

**Barabomus: HP 1100 – MP 255 – 13500 de Experiência.**

**Baragonus: HP 3000 – MP 0 – 14300 de Experiência.**

**Zoma: HP 4500 – MP 255 – 0 de Experiência.**

Agora sim, é para valer. Zoma tem uma defesa muito alta, e seus ataques tiram muita energia. Uma boa estratégia é usar a magia HealAll em Zoma, que tira por volta de 140-190 de dano. Fora isso, tenha paciência para derrotá-lo.

Após vencer, tente sair do local. O chão se abrirá, e você verá que está em Nail Mark Cave. Saia e visite as cidades que quiser. Daí, vá para Tentagel e fale com o rei no castelo. Você será proclamado o grande herói do mundo. Agora, é só curtir o final!



## Tiny Medals

Todas as Tiny Medals e suas localizações:

1. **Aliahan Castle:** primeiro andar, no quarto da direita, dentro do barril, à esquerda.
2. **Aliahan Castle:** primeiro andar, armário de gavetas no quarto à esquerda, perto do jardim dos fundos.
3. **Cidade de Aliahan:** na gaveta dentro da casa, abaixo da igreja.
4. **Najimi Tower:** no terceiro andar, dentro de um baú de tesouro.
5. **Reeve:** debaixo de uma pedra (que você pode mover), na parte sudeste da cidade.
6. **Reeve Shrine a leste:** no vaso à direita.
7. **Romaly:** no vaso de uma casa, a noroeste.
8. **Romaly Castle:** perto do poço, à direita dos portões de entrada.
9. **Romaly Castle:** no primeiro andar no meio da área florida, no canto inferior direito.
10. **Kasave:** no cemitério, em frente ao túmulo da direita.
11. **Elvenham:** no segundo quadrado, do lado esquerdo da Rainha.
12. **Noaniels Cave:** no subsolo nível 3-2, dentro de um tesouro.
13. **Segundo Pachisi:** no primeiro andar, do lado esquerdo, no centro do chão estampado.
14. **Segundo Pachisi:** seguindo o caminho do Pachisi, no canto inferior esquerdo.
15. **Segundo Pachisi:** finalizando o desafio, no baú de tesouro da esquerda.

16. **Caverna no Deserto:** no vaso da esquerda.
17. **Cidade de Isis:** perto da entrada, na lápide do meio, ao sul.
18. **Cidade de Isis:** no vaso na loja de armas, a sudeste.
19. **Isis Castle:** no primeiro andar, dentro de um tesouro no quarto mais a nordeste.
20. **Pirâmide:** no primeiro andar, dentro de um tesouro a noroeste.
21. **Pirâmide:** no quarto andar, dentro do segundo tesouro, a partir da esquerda.
22. **Pirâmide:** do lado esquerdo, no último espaço entre a pirâmide e o céu.
23. **Ashalam:** no segundo andar de uma casa, na parte mais à direita e acima do chão estampado.
24. **Romaly Castle:** no primeiro andar, no jardim ao norte, na planta à esquerda (à direita do curral).
25. **Portoga:** no canto mais a nordeste da fazenda, passando o Inn.
26. **Portoga:** no quarto secreto, à esquerda do castelo.
27. **Baharata:** na gaveta do quarto, do lado direito no Inn.
28. **Baharata Cave:** dentro do tesouro, no segundo quarto da direita, no subsolo.
29. **Dharma Shrine:** na frente da estátua mais a nordeste.
30. **Garuna Tower:** no terceiro andar, dentro de um tesouro, no quarto a sudeste.
31. **Shrine a sudeste de Dharma:** na gaveta do quarto à direita.
32. **Muor:** no vaso mais ao norte, no

- quarto da direita, no segundo andar da loja.
33. **Tedanki:** no centro do pântano venenoso.
34. **Lancel:** do lado direito do santuário, no final do caminho feito de capim.
35. **Zipan:** no vaso dentro do subsolo, a sudoeste.
36. **Zipangu:** dentro do Himiko's Shrine, no vaso do meio.
37. **Hobbit Shrine:** atrás da cadeira do Hobbit.
38. **Edinbear:** no canto inferior esquerdo do capim, do lado direito de uma árvore.
39. **Edinbear:** no centro do jardim, no canto superior esquerdo.
40. **Greenlad:** dentro da gaveta à esquerda, na casa do velhinho.
41. **Whorl Shrine abaixo de Greenlad:** ao norte, no centro do espaço cercado.
42. **Entre Romaly e Portoga:** no canto sudoeste da sala com um redemoinho, no subsolo perto da água.
43. **Soo:** no vaso, numa casa ao norte.
44. **Soo:** na parte de cima, perto do poço.
45. **Arp Tower:** no quinto andar, dentro de um tesouro.
46. **Arp Tower:** no terceiro andar, dentro de um tesouro a sudoeste.
47. **Casa dos Piratas:** no quarto do capitão, no barril do meio.
48. **Luzami:** em um buraco, no pátio de tijolos, a nordeste.
49. **Terceiro Pachisi:** logo após en-





trar no Pachisi, na área verde próxima à fonte da esquerda.

**50. Terceiro Pachisi:** seguindo o Pachisi à esquerda, no canto a nordeste da área verde.

**51. Terceiro Pachisi:** no segundo andar, no último quadrado seguindo o Pachisi.

**52. Leiamland Shrine:** logo depois de entrar, vire à direita. No canto, procure sob o chão.

**53. Shoal Shrine:** na parte mais ao norte do chão estampado.

**54. Romaly Castle:** no quarto andar da torre esquerda, na prisão, em frente à poça de água.

**55. Olivia Cape:** no quarto da direita, entre os dois portais, na parede.

**56. Muor:** no canto sudeste dos arbustos, na prisão do mercado.

**57. Casa dos Piratas:** no canto superior da área verde, dentro do mercado.

**58. Lancel Shrine:** dentro de um tesouro, após pegar à direita na interseção em "T".

**59. Umbigo do Mundo (Navel):** dentro de um tesouro, no quarto à direita, no primeiro andar.

**60. Umbigo do Mundo:** num baú no final do caminho, à esquerda (o mais superior).

**61. Cidade de Samanao:** na frente do segundo túmulo do canto superior direito.

**62. Samanao Castle:** fora do castelo, no canto esquerdo.

**63. Samanao Castle:** dentro de um barril, na cozinha.

**64. Samanao Castle:** no vaso, num espaço à noroeste, na prisão.

**65. Samanao Cave:** no tesouro encontrado logo após você entrar no caminho acima do subsolo 2F.

**66. Samanao Cave:** também no segundo subsolo, dentro de um tesouro à direita, no cômodo superior.

**67. Navio Fantasma:** no barril à direita, no cômodo inferior do meio.

**68. Navio Fantasma:** no barril no cômodo a nordeste, depois de subir pelas escadas.

**69. Shrine Jail:** no vaso do quarto superior esquerdo.

**70. Gondo Cave:** no primeiro andar, dentro do baú de tesouro na área superior esquerda.

**71. Gondo Cave:** no segundo andar, dentro da área central. Caia dentro

do buraco.

**72. Gondo Shrine:** atrás da cruz do meio.

**73. Cidade de Immigrant:** no tesouro à direita, dentro da casa do mercador.

**74. Cidade de Immigrant:** no armário, no segundo andar da casa mais à esquerda e ao sul.

**75. Empress Castle:** no chão, na área central iluminada.

**76. Baramos Castle:** do lado esquerdo do cadáver, no primeiro subsolo.

**77. Baramos Castle:** no primeiro andar, em frente ao cadáver que está sentado numa cadeira.

**78. Shrine abaixo do Giant Pit:** na beirada da esquerda.

**79. Tantegel Castle:** no arbusto à direita, contornando o castelo pelo muro de fora.

**80. Tantegel Castle:** no barril à esquerda, na cozinha.

**81. Casa de Garin:** na gaveta mais à direita.

**82. Caverna na Rocky Mountain:** no segundo subsolo, dentro de um baú, no cômodo inferior direito.

**83. Domdora:** no vaso, dentro da casa a sudeste.

**84. Domdora:** no canto direito da casa na fazenda, no canto inferior direito.

**85. Domdora:** no canto inferior esquerdo do remo, dentro do poço.

**86. Mercado:** dentro de uma casinha, a nordeste.

**87. Fairy Shrine:** no segundo andar, no centro do chão estampado.

**88. Kol:** na escadaria da fonte.

**89. Kol:** no segundo andar da casa do ferreiro, dentro de um saco pendurado na parede.

**90. Kol:** na parte inferior das escadas do poço.

**91. Quarto Pachisi:** do lado de fora da chegada, no canto superior direito do arbusto da esquerda.

**92. Quarto Pachisi:** no primeiro armário de gavetas, logo após o começo.

**93. Quarto Pachisi:** no primeiro vaso após subir para o segundo andar, no caminho à direita.

**94. Caverna no Pântano:** no meio de duas pessoas, no final.

**95. Rimuldar:** no vaso mais alto, no cômodo esquerdo, dentro da casa do meio.

**96. Rimuldar:** dentro da gaveta à direita, na casa a nordeste.

**97. Rimuldar:** na prisão, no segundo andar do local onde são feitas as previsões.

**98. Rubiss Tower:** no segundo andar, no tesouro mais acima e à direita, na área superior central.

**99. Rubiss Tower:** no terceiro andar, no tesouro do canto superior direito.

**100. Sacred Shrine:** no segundo andar, em frente à cruz esquerda.

**101. Zoma Castle:** no primeiro andar, na barreira central mais acima, entre as duas da direita.

**102. Zoma Castle:** no primeiro andar, na cadeira do meio.

**103. Zoma Castle:** no quarto andar, no tesouro mais à esquerda dos seis baús.

**104. Roto Cave:** no subsolo 3F, dentro do quarto tesouro.

**105. Calabouço Secreto:** no andar parecido com a Pyramid, dentro do tesouro localizado no canto superior direito.

**106. Calabouço Secreto:** no andar que se parece com a Noaniels Cave, dentro do tesouro localizado no canto superior direito.

**107. Calabouço Secreto:** no andar que se parece com a prisão de Samanao, dentro do vaso.

**108. Calabouço Secreto:** na casa do velho de Zeos, dentro do vaso, à direita.

**109. Calabouço Secreto:** na Torre, dentro do tesouro, à esquerda.

**110. Calabouço Secreto:** na torre, dentro do único tesouro da área superior.







# DETONADO



Poucas séries de games fazem tanto sucesso quanto **The Legend of Zelda**. E quando a Nintendo resolveu lançar dois games ao mesmo tempo para o **Game Boy Color**, o sucesso foi imediato. **Oracle of Seasons** e **Oracle of Ages** já entraram para a história como dois dos melhores games Zelda para todos os consoles. Por apresentar uma história mais simples de ser compreendida, **Seasons** foi eleito o favorito dos fanáticos pela série. No game, você é o herói Link, e seu objetivo é salvar Din, a dançarina que controla as estações do ano. Ela vivia na floresta de Holodrum até ser raptada por Onox, o General da Escuridão, e com isso o clima deste mundo ficou descontrolado, causando um verdadeiro caos. Acompanhe nossa estratégia do início ao fim! Sua viagem começa agora!



**O detonado completo do clássico para Game Boy Color**

# The Legend of ZELDA

## Oracle of Seasons

### O dia em que a casa de Link caiu

Fale com Din, que está dançando sobre o tronco de árvore e, em seguida, com todos os outros personagens. Volte a falar com ela e assista Link ser surpreendido pelo inimigo. Onox surge e leva embora a protetora do oráculo das estações. Quando o herói tenta combater o feiticeiro, é jogado longe pela força de furacão e a dançarina é aprisionada num cristal.

Você acordará caído no mato e será abordado por um morador de Holodrum. Depois de falar com ele, siga para a área N-05 do mapa para encontrar a Hero's Cave.



Texto: Alex Figueiredo





### Está tudo no mapa!

Durante toda saga, o caminho será indicado por coordenadas, representadas por letras e números no mapa principal do mundo. Já os números na frente de cada passo indicam o número da sala correspondente.

## Em busca da Wooden Sword

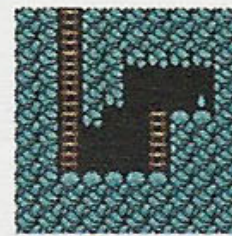
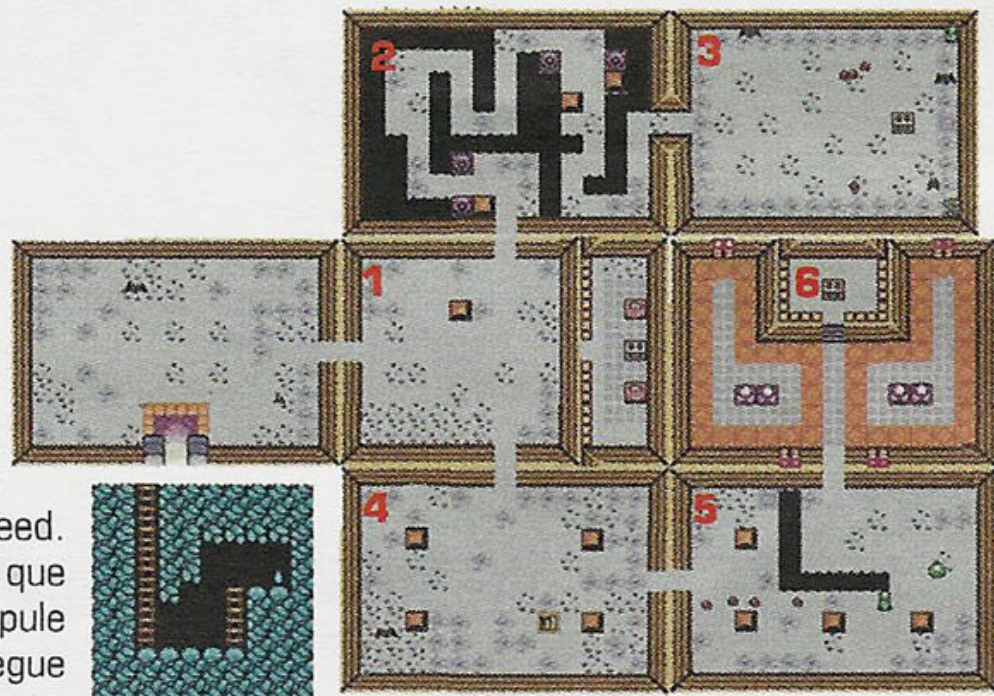
Depois de entrar na caverna, siga as instruções:

1. Mova o bloco para abrir as portas.
2. Empurre os blocos para poder passar.
3. Pise no botão para fazer aparecer o baú e pegue a chave.
4. Evite os inimigos e passe para a sala 5.
5. Pise sobre o botão e siga para a sala 6.
6. Abra o baú e pegue a Wooden Sword.
7. Volte à sala 4, acerte todos os inimigos e empurre as pedras da esquerda e de cima. Na passagem secreta, pegue uma Gasha Seed. Fora da caverna, corte a planta que está na área superior da entrada e pule dentro do buraco. Abra o baú e pegue trinta Rupees.



No caminho para Horon Village, passe na área N-04 para recarregar sua energia dentro da Fairy Fountain.

No caminho para Horon Village, passe na área N-04 para recarregar sua energia dentro da Fairy Fountain.



Área subterrânea

## Horon Village

Em Horon Village (nas coordenadas M-07), converse com todos e aproveite para pegar o seu primeiro anel (Ring) com o vendedor Vasu (O-09). Siga para N-10 e use a espada para arrebentar o portão. Atrás deste portão está uma grande árvore adormecida. Bata com a espada em seu nariz e ela acordará. É a Maku Tree, uma árvore lendária que sabe tudo o que acontece neste mundo. Ela lhe explicará tintim por tintim a importância de Din, a protetora do oráculo das estações.

Pegue a chave Gnarled Key oferecida por Maku, siga para North Horon e visite a área localizada em J-07. Use a chave na fechadura para abrir a entrada do Gnarled Root Dungeon.





# DETONADO

## Gnarled Root Dungeon

1. Mova o bloco para abrir as passagens.
  2. Fale com o velho. Ele lhe pedirá para reacender as tochas da caverna.
  3. Mate todos os inimigos e pegue a chave.
  4. Acabe com todos os inimigos e pegue o mapa no baú.
  5. Detone os inimigos e entre no carrinho.
  6. Acerte os inimigos e mova o bloco.
  7. Mova o bloco e pegue uma Gasha Seed.
  8. Acione a alavanca e pegue o Compass. Este item mostra no mapa a localização dos tesouros.
  9. Use o carrinho para chegar à próxima sala. Pegue dez bombas na caixa de tesouro e a chave Small Key no outro baú.
  10. Com uma bomba, arrebente a rachadura na parede. Evite as armadilhas e saia pela porta.
  11. Subchefe: destrua os inimigos com golpes de espada.
  12. Mova o bloco indicado na foto e pegue a Seed Satchel na passagem.
  13. Entre no teleporte da sala 12. Na saída do outro lado, use as sementes de fogo e acenda as tochas para abrir a passagem. Mate seus inimigos e pegue a Boss Key.
  14. Retorne à sala 3, acenda as tochas para a porta se abrir. Atravesse a sala 14 e abra o portão no final do corredor.
  15. Chefe: acerte apenas o seu chifre várias vezes. Vença para ganhar um Heart Container, que aumenta um coração em sua energia total.
  16. Na sala ao lado, pegue o Fertile Soil. Esta é a sua primeira essência.
- Depois de sair da caverna, siga para Horon Village e vá para N-09. Queime a árvore usando as sementes de fogo e pegue um Heart Piece. Juntando quatro destes você aumenta um coração em sua energia. Vá para a área O-10, e fale com o profeta Sokra. Depois, queime as árvores logo abaixo e siga para Winter Forest.



## Winter Forest

Siga para a região M-12 para encontrar uma menina chamada Rosa. Siga-a, de modo que ela não o veja. Você descobrirá um Warp secreto que leva à região de Subrosia World.

## Subrosia World e o Temple of Seasons

No mapa de Sobrosian, sua posição inicial será A-06. Siga para a área C-05, desça pela escada e entre no Hall of Dance. Fale com o personagem vermelho e repita os passos de dança que ele ensinar. O prêmio por completar a dança será a arma Boomerang.

Depois, siga para a posição D-10, onde está o Temple of Seasons. Entre e pegue o Rod of Seasons. Vá para a área C-11, acione o botão com o Boomerang e suba pelas escadas para falar com o Spirit of the Winter. Ele lhe entregará a magia Wintry Chill.

Volte para Holodrum e fale com Sokra, suba no tronco de árvore e use o Rod of Seasons. Aproveite o lago congelado e siga para região H-15. Suba no tronco, use novamente o Rod e suba pela escada do lado direito para alcançar a chaminé da casa. A garota que mora ali lhe entregará a Pá (Shovel). Este item serve para cavar buracos e montes de neve.

Agora você já pode ir para a área J-15 e colher as Mystery Seeds. Em seguida, rume para a região I-14, onde é a entrada para Snake's Remains.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											





## Snake's Remain

1. Siga para a sala 2.
2. Acabe com todos os inimigos, pegue os Ruppes no baú e siga para a sala 3.
3. Dê cabo dos inimigos e pegue a chave. Depois, siga para a sala 1 e acenda as tochas.
5. Na sala 5, alinhe os blocos e pegue o Compass.
6. Mate os inimigos para abrir a porta.
7. Use a chave para abrir o portão e jogue os inimigos no buraco.
8. Acerte os inimigos do outro lado da sala e pegue o Power Bracelet. Este item possibilita levantar objetos pesados. Levante os vasos que bloqueiam a passagem da sala 7 e pegue o Dungeon Map.
9. Acerte todos os inimigos e mova o último bloco para abrir a porta.
10. Evite as lâminas e pegue a chave no baú.
11. Empurre as barreiras usando o Power Bracelet e acesse a escada. Fora da caverna, pegue a Gasha Seed e desça pela outra escada.
12. Mate os inimigos e, antes de ir à próxima sala, compre algumas bombas com o homem-planta.
13. Você deve explodir os blocos rachados para alcançar o baú com a chave. Faça isso com rapidez. Com a chave na mão, siga para a sala 14.
14. Destrua os blocos e acesse a escada. Atravesse a sala escura e suba pela escadaria no final do corredor.
15. Empurre as barreiras e pegue os Rupees no baú. Depois, siga até o final da sala.
17. Use a chave no portão para encontrar o subchefe. Para vencer a briga, é só colocar bombas entre os olhos dele. Siga para a sala 21, pegue a Dungeon Key que está na sala 20 e volte para a sala 18.
18. Exploda a parede rachada e entre.
22. Acerte os inimigos, jogando bombas dentro do cercado. Entre na passagem que se abriu.
23. Nesta sala, use a roleta para pegar a saída sul. Para isso, ela deverá estar azul.

24. Atravesse as plataformas e siga para a sala seguinte.
25. Chefe: quando ele abrir a boca, atire uma bomba em sua garganta. Em seguida, agarre-o usando o bracelete e jogue-o sobre os espinhos no centro da sala. Após a briga, vá para a sala 26 e pegue a essência Gift of Time.

## Um amigo animal

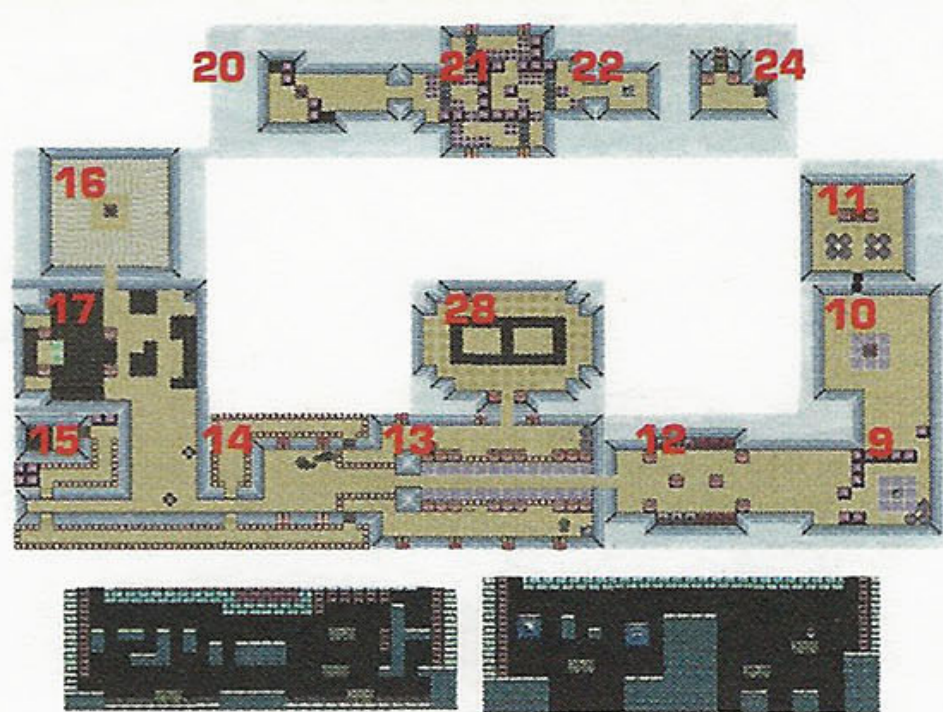
É hora de fazer amizades! Você deve conquistar a confiança do canguru Rick para seguir na aventura. É preciso ter a Rick's Gloves, que é o prêmio por vencer a luta no Blaino's Gym (H-09). A luta consiste em fazer o adversário pisar fora da área demarcada. As luvas devem ser entregues para Rick nas coordenadas F-05, e você receberá a Rick's Flute. Use-a quando precisar da ajuda do seu parceiro.

Até o final da saga, você ainda vai se encontrar com outros dois amigos animais: Dimitri e Moosh. Dimitri possui a habilidade de nadar e subir cachoeiras. Moosh é um urso e pode voar.

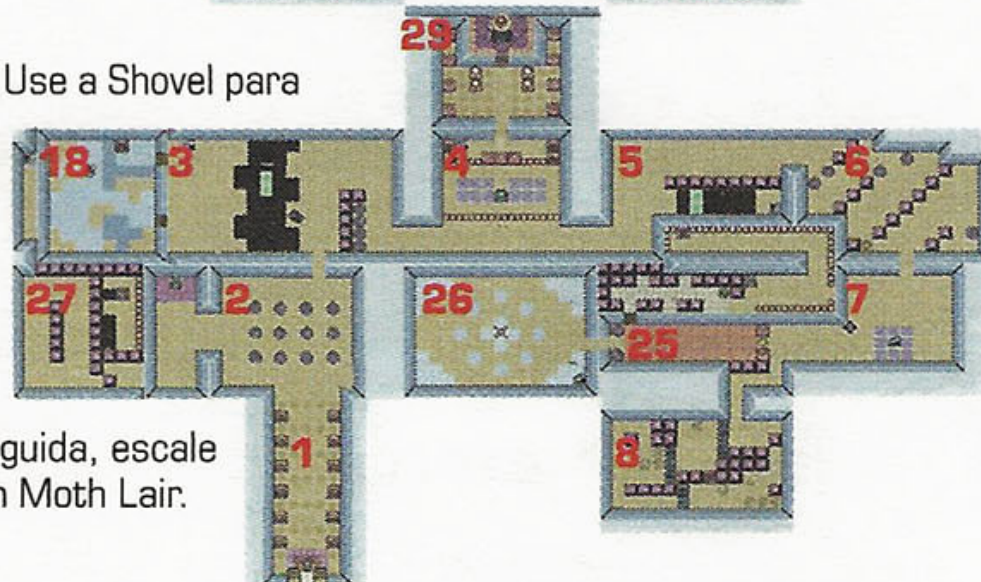
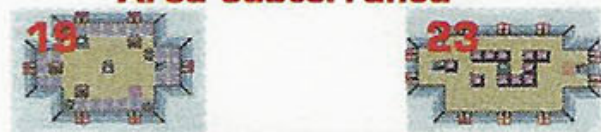
Passe pela região H-03 e recolha algumas Pegasus Seed. Siga para a área G-03, entre na casa e fale com o velho. Use a espada para mover a alavanca e pegue a chave Floodgate Key. Fora da casa, desça na passagem subterrânea. Use as Pegasus Seeds para ganhar velocidade e atravessar a ponte, depois siga para a outra saída da caverna. Na marca I-02, use a chave para liberar a água. Siga para as coordenadas H-01 e use o Rod of Season sobre o tronco. Chame Rick e desça o rio até a área L-01, para entrar no Warp.







**Área subterrânea**



## Subrosia Village

Do outro lado do Warp, vá para a direção sul até chegar à praia. Use a Shovel para escavar o lugar e encontrar a Star-Shaped Ore. Com este item, siga para o Market (E-06) e negocie o item Ribbon. Aproveite para comprar mais bombas e o Heart Piece, somando mais um pedaço de coração. Na área H-08, entregue o Ribbon a Rosa. Dirija-se à marca D-06 e abra a fechadura. Vá para o templo e, na torre da esquerda, pegue a magia Summer Day para usar com o Rod of Seasons. Use o Warp para voltar à Holodrum. Siga para H-01, suba no tronco e mude a estação para verão. Em seguida, escale a planta que cresceu na encosta da montanha e entre na Poison Moth Lair.

## Poison Moth Lair

1. Vá direto para a sala com os vasos.
2. Use o escudo para capotar os inimigos e acabe com eles.
6. Na sala 6, derrote os inimigos e empurre um vaso sobre o botão.
8. Vá para a sala 8 e pegue a chave dentro do baú.
7. Volte para a sala 7 e suba pelas escadas.
9. Use bombas para detonar os inimigos e empurre o bloco para abrir caminho.
10. Vença os inimigos e use uma bomba na parede que está cercada pelos pisos desenhados.
11. Pegue o Dungeon Map e retorne para a sala 9.
9. Empurre os blocos do lado esquerdo.
12. Alinhe as pedras azuis e vermelhas da parte inferior, de maneira que fiquem iguais à fileira superior.
16. Chegando à sala 16, acabe com os inimigos e pegue a Roc's Feather.
17. Na sala 17, desça pela escada e apanhe o baú. Volte, salte na plataforma, caia no buraco e desça por outra escada.
19. Use o poder da pena e salte sobre a cama elástica para pegar o Compass.
21. Posicione a cama elástica na outra marca e faça o caminho, empurrando as barreiras. Só depois, desça pela escada.
23. Arrume a cama elástica na marca e pegue a chave no baú do andar de cima.
25. Na sala 25, suba pela escada para pegar a Gasha Seed. Volte e use a chave na porta.
26. Subchefe: agarre os inimigos e tire-os da água, acerte-os com a espada até destruí-los. Vá pela escada e caia no buraco no final da trilha. Empurre as pedras, salte para alcançar o baú e a chave da sala 28.
28. Chefe: para vencer Muthula, salte para uma das plataformas centrais e use o ataque com a espada. Se for derrubado, salte sobre a cama elástica para voltar ao chefe. Com a vitória, você recebe mais um coração de energia e tem o caminho livre para pegar a Bright Sun, sua terceira essência.

## Mergulhando com Zora's Flippers

Siga para a área F-07 e acione o a alavanca para formar a ponte. Chame seu parceiro Rick, suba nas plataformas e siga para as coordenadas F-14. Na árvore, pegue as Gale Seeds e volte ao vilarejo. Fale com os garotos e depois com Dimitre, para que ele o ajude. Vá para D-15 e escale a primeira cachoeira. Alinhe as pedras como na foto e depois carregue o poder de sua espada, de maneira a atingir todas elas com o golpe. Salte para a escada que apareceu e, no baú, encontre a Master's Plaque. Siga para a caverna da direita, fale com o homem e troque o item encontrado pela Zora's Flippers. Este item permite que Link faça mergulhos e nade por baixo d'água. Vá para a posição E-14 e aperte o botão B para mergulhar nas águas profundas.







## Urso quer banana

Na posição C-15, mude a estação para inverno. Siga para A-15 e salte no Warp que leva para Subrosia. Você irá trocar a Roc's Feather pelo Fool's Ore.

Vá para a sala F-03 e siga os Subrosianos sem ser notado. Cave no local marcado onde eles enterraram a pena. Vá para F-05 e desça pela escada, para pegar o caminho até Spring Temple. No topo da torre, você ganha o Spring Dew.

Retorne para a área C-15 e mude a estação para primavera. Na área C-16, fale com Moosh. Corte as plantas e encontre o cuco na área B-16. Use o bracelete para agarrá-lo e o botão A para fazê-lo voar. Entre na caverna superior e, no topo da colina, corte um cacho de Spring Banana. Desça a montanha e entre na caverna inferior para pegar um anel.

Entregue as bananas para Moosh. Assim, ele o ajudará na missão. Use o botão A para levantar vôo, siga para a área B-11 e recupere a Dragon Key. Destrua as pedras de gelo

e exploda a entrada da caverna, na posição C-10.

Faça o caminho até a saída no topo da montanha e caia sobre a plataforma à meia altura, para encontrar uma nova entrada e o item Ring Box. Retorne para a posição C-12, salte sobre a flor e ela o lançará ao andar de cima (é necessário estar na primavera). Siga para B-14, suba no tronco e desça do lado onde não há barreira, para saltar e recolher outra parte do coração.

Volte à posição B-14 e mude a estação para inverno. Vá para B-12, salte sobre o bloco de gelo e entre na caverna. No topo da montanha, agarre o pássaro e voe para a montanha ao lado, para usar a chave na fechadura.

Desça para B-14, descongele o lago e mergulhe para encontrar a Pyramid Jewel. Volte para o tronco e mude a estação para primavera. Escale a planta para entrar no Dancing Dragon Dungeon.



## Dancing Dragon Dungeon

**2.** Acerte os inimigos e pegue as bombas.  
**3.** Mova a alavanca de maneira que os trilhos levem para a sala 4.

**4.** Empurre a pedra até o botão.

**5.** Mova os blocos e desça pela escada.

**6.** Siga direto para a sala 7.

**7.** Desvie dos inimigos e desça pelas escadas.

**8.** Acenda as tochas e vá pegar a chave. Siga para a sala 9.

**9.** Pegue o Dungeon Map e siga para a sala 11.

**11.** Pegue a chave Small Key.

**1.** Abra a fechadura.

**12.** Pule os espinhos e exploda a parede.

**13.** Acerte os inimigos e empurre o bloco para pegar o Compass.

**14.** Na sala 14, salte na água e mergulhe quando o rolo passar. Vá direto para a sala 17.

**17.** Acabe com os inimigos, mergulhe e pegue a chave. Siga até a sala 18.

**18.** Detone os inimigos e use as Pegasus Seeds para correr e saltar os buracos.

**22.** Nesta sala, encontre mais uma chave.

**24.** Subchefe: acenda as tochas e depois acerte o mago que possui sombra. Em seguida, vá para a sala 30.

**30.** Empurre a estátua para cima do botão e use as Pegasus Seeds para correr e alcançar o Slingshot. Agora, siga para a sala 21.

**21.** Utilize o Slingshot para acender as tochas e acesse a sala 23 para pegar a chave.

**27.** Com a Slingshot, atire para mover as alavancas e chegar até a sala 31.

**31.** Use as sementes de velocidade e salte os buracos.

**32.** Acabe com os inimigos, mergulhe e pegue a Boss Key.

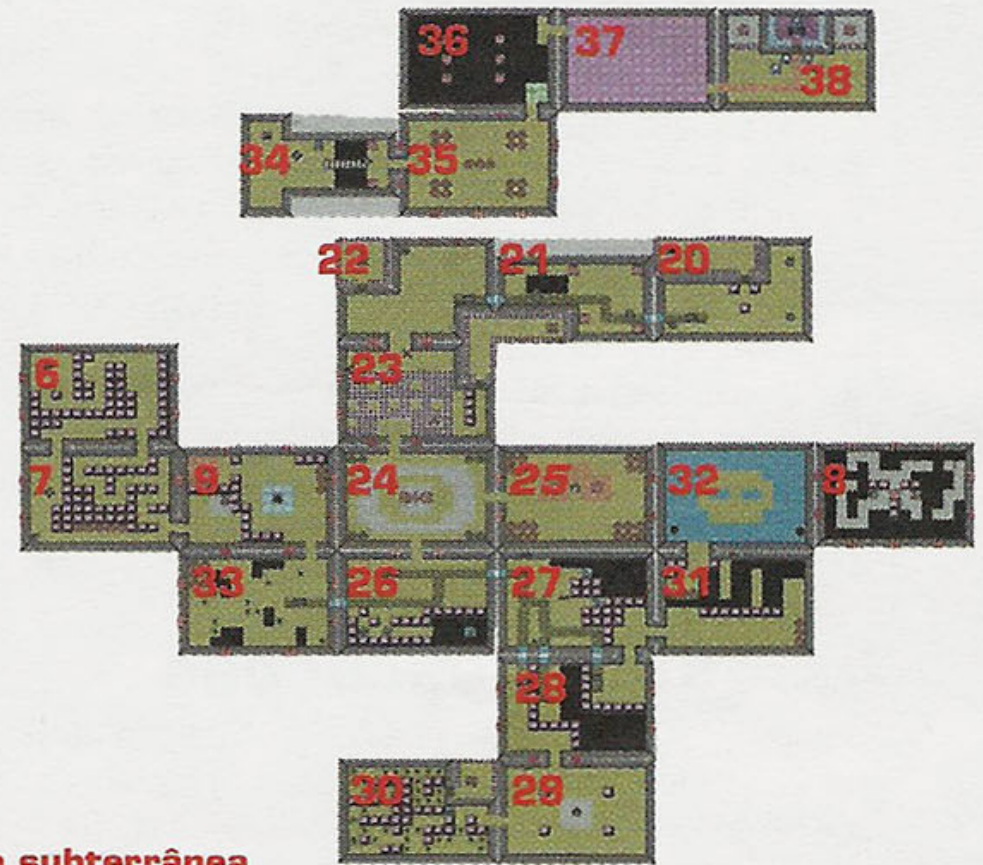
**26.** Na sala 26, atire contra a alavanca para mudar a rota do carrinho e seguir até a sala 9.

**9.** Desça pela escada até a sala 34.

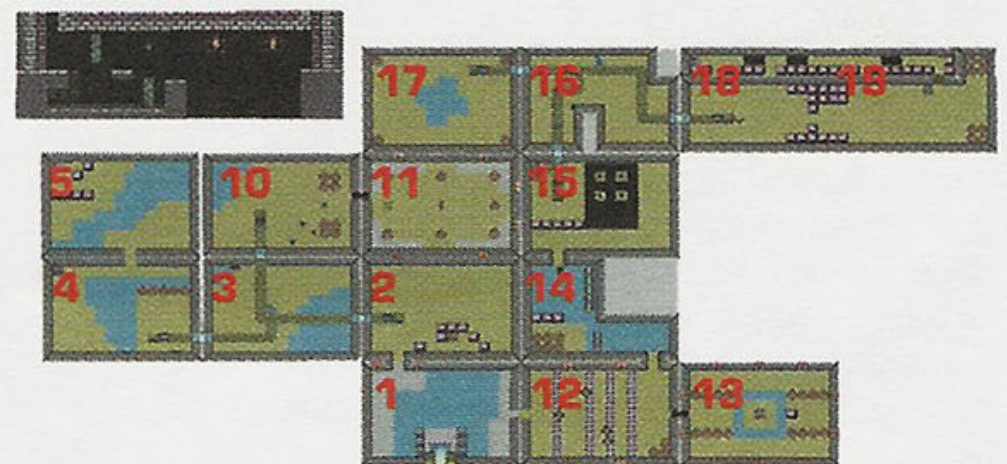
**34.** Acenda as tochas para construir a ponte.

**36.** Utilize a plataforma e abra a fechadura.

**37.** Chefe: para vencê-lo quebre sua garra, depois acerte seu olho (sempre que estiver aberto) com tiros da Slingshot. Pela vitória, você receberá mais um coração de energia. Na sala 38, pegue a essência Shooting Rain.



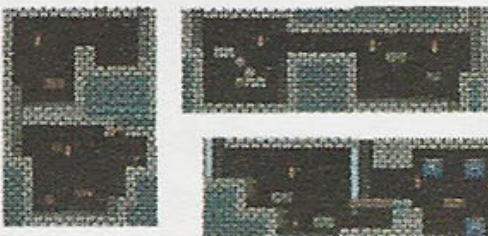
### Área subterrânea



## A magia do cajado

Visite L-10 (Eyeglass Lake) e use o Warp para chegar em Subrosia. Siga para a área G-10 e pegue a Bomb Flower. Passe no Market e compre o Members Card, um Ring e uma Gasha Seed. Vá para o Temple of Seasons – na posição A-11 – e fale com o Furnaces Chief, para explodir as pedras e liberar a passagem. No topo da torre você receberá o Autumn Breeze e saberá que é hora de voltar para Holodrum. Siga para I-11, mude a estação para outono e arranque os cogumelos da entrada da caverna.





## Unicorn's Cave

5. Pegue o Compass.

6. Vá para a sala 6 e pegue o segundo carrinho. Acerte a alavanca e desembarque na sala 8.

8. Pegue a chave no baú.

9. Volte e use o outro carrinho. Acerte a alavanca e mova o bloco na sala 9.

10. Já na sala 10, desça a escada e atravesse toda a área subterrânea. Suba pela escada no final do corredor.

12. Acabe com tudo e pegue o mapa. Siga para a sala 15.

15. Pegue as Magnetic Gloves e use-as para colocar a bola de ferro sobre o botão.

16. Volte até a sala 4 e acesse a sala 16. Pegue os cem Rupees e siga para a sala 18.

18. Acorde os inimigos, um de cada vez, e acabe com todos os quatro. Em seguida, abra os baús na mesma ordem em que foram mortos os inimigos. No último baú estará a chave.

22. Na sala 21, use a luva para atravessar o vão. Suba e pegue a chave na sala 22.

23. Use a luva (nas duas polaridades) para chegar do outro lado da sala e pegue a chave no baú.

10. Siga para a sala 10 e use a luva para transpor o buraco. Entre no carrinho e pegue o item no baú.

24. Volte e siga até a sala 24 para enfrentar o subchefe. Para vencer Crouching Tiger, acerte sua cauda e use sementes de velocidade para escapar de seus ataques.

29. Antes de ir à sala 29, empurre a bola de ferro da sala 28, de modo que ela interrompa os tiros de fogo. Passe pela sala 25 e use a chave para abrir o caminho. Com a luva, atraia a bola para perto de Link e use-a como escudo contra os tiros. Desça pela escada que leva ao subterrâneo e pegue a Boss Key.

25. Volte para a sala 25 e use a chave para abrir a passagem e descer pela escada.

30. Dentro da sala 30, use a luva para ser atraído pelos pontos de metal e alcançar a última porta.

31. Chefe: o melhor a fazer contra Digdogger é usar a luva para atrair a bola de espinhos (cuidado! Você não pode tocá-la) e jogá-la contra ele. Assim que ele se dividir em pequenos monstrinhos, acerte-os da mesma maneira.

32. É só pegar a sua quinta essência da natureza, a Nurturing Warmth.



Área subterrânea

## As quatro estações

Se estiver fazendo tudo direitinho, você deverá ter no seu inventário a jóia Pyramid Jewel e o cartão Members Card. Siga para Holodrum, visite o Shop na posição O-07 e compre o Treasures Map. Este mapa lhe dará a localização de algumas jóias que devem ser encontradas.

**X-Shaped Jewel:** siga para as coordenadas P-05, use o Slingshot para acender a tocha e atravesse a ponte. Use uma Mystery Seed no ponto de interrogação formado pelas pedras, detone o monstro e pegue a jóia no baú.

**Round Jewel:** vá para a posição L-06, entre na casa da árvore e fale com o velho para ganhar a jóia.

**Square Jewel:** siga para a região H-03 (no inverno) e estoure a rachadura na parede. Entre e pegue a jóia.

## Tarm Ruins

De posse das quatro jóias, siga para a área G-04. Deposite as pedras em seus respectivos lugares e entre. Mude a estação para primavera, escale a planta na encosta da montanha e siga para a esquerda. Desloque a estátua para que uma escada apareça e retorne para mudar a estação para inverno. Use o banco de neve que se formou, alcance a escada e suba. Empurre as duas estátuas de baixo e mude a estação para outono. Passe por cima das estátuas e, do outro lado, mude a estação para primavera. Arranque os cogumelos, passe para a outra área e estoure a parede com uma bomba. Depois de recuperar a energia, desça e vá para a esquerda. Essa é a entrada de Lost Woods.

## Lost Woods

Para encontrar a espada Noble Sword, guie-se pelas estações e direções pelas quais deve seguir:

**Primeiro passo:** inverno e esquerda.

**Segundo passo:** outono e esquerda.

**Terceiro passo:** primavera e esquerda.

**Quarto passo:** verão e esquerda. A Noble Sword é sua.

Para sair da floresta:

**Primeiro passo:** inverno e esquerda

**Segundo passo:** outono e baixo

**Terceiro passo:** primavera e direita

**Quarto passo:** verão e cima. Passe pelas estátuas e vá para B-02. Mude a estação para inverno e siga para A-02, fazendo a volta pela lateral da montanha. Mova a estátua que bloqueia a passagem e caia pela abertura. Mude a estação para primavera e salte sobre a flor. Siga para a esquerda para assistir a uma apresentação que antecede a sua entrada na Ancient Ruins.



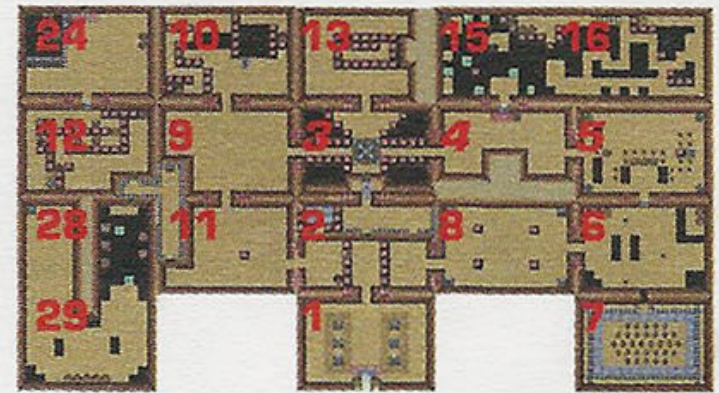
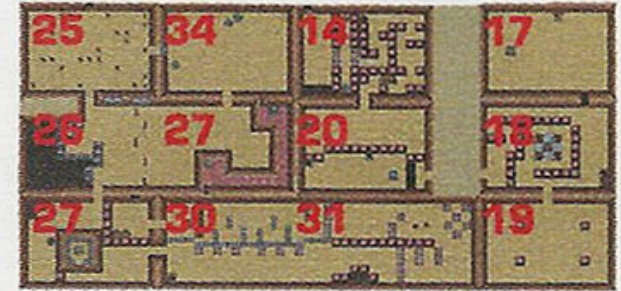
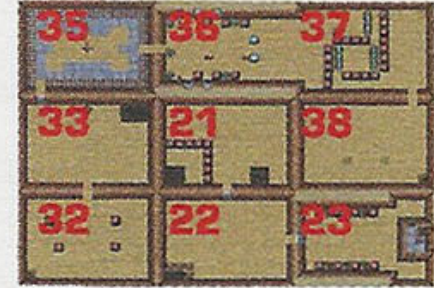




## Ancient Ruins

**5.** Vá direto para a sala 5 e abra o baú de Rupees.  
**6.** Na sala 6, exploda a parede e pegue os Rupees na sala 7.  
**10.** Siga até a sala 10 e use a luva magnética para guiar a bola de ferro até o botão.  
**9.** Use o acesso pela sala 11 e pegue o mapa no baú. Depois, mova o bloco para abrir a porta.  
**2.** Use a chave para abrir a tranca e suba. Faça a volta pelas salas para retornar à sala 2. Volte ao cercado aberto e use a luva para atrair a bola e colocá-la sobre o botão. Seguindo pela esquerda volte a sala da roleta (3) e suba.  
**13.** Mais uma vez, mova a bola para cima do botão e suba pela escada.  
**14.** Na sala 14, pegue a chave e volte para a sala 4.  
**15.** Abra a porta e salte pelas plataformas para pegar o Compass.  
**16.** Pise sobre o botão e corra para a ponte. Do outro lado, desça pela escada.  
**17.** Pegue as bombas e exploda a parede rachada.  
**18.** Pegue os Rupees no centro da sala e saia pela porta da esquerda.  
**20.** Dê cabo dos inimigos e ajeite a cama elástica para subir um andar.  
**23.** Aqui, pegue o Magic Boomerang. Para sair, vença todas as estátuas.  
**24.** Siga para a sala 11 e acesse a sala 12. Pise no botão e vá para a sala 24. Use o novo bumerangue para acionar o dispositivo. Segure o botão A pressionado para direcionar a arma.

**26.** Acione o dispositivo com o bumerangue.  
**27.** Caia no buraco desta sala.  
**28.** Use o Slingshot para acender as tochas, suba pela escada e siga para a direita.  
**30.** Equipe a Roc's Feather e as Pegasus Seeds. Ao pegar o grande rubi a sala, começará a se fechar. Corra, saltando os obstáculos até alcançar a sala seguinte. Pegue a Boss Key no baú. Volte e suba pela escada.  
**32.** Detone os inimigos e empurre o bloco.  
**33.** Caia no buraco, pegue a chave e use a cama elástica para voltar.  
**35.** Sub-chefe: fuja de seus ataques e acerte-o quando puder. Depois, siga para direita.  
**36.** Passe correndo pelas armadilhas.  
**38.** Pise sobre qualquer um dos botões e suba pela escada.  
**40.** Destrua seus inimigos e vá para a próxima sala.  
**41.** Use o bumerangue para acertar os dispositivos e saia pela porta que se abriu.  
**42.** Detone os inimigos e posicione a cama elástica à direita das marcas no piso. No andar de cima, acerte o dispositivo e volte para subir pela escada.  
**45.** Chefe: Manhandla é uma planta durona, por isso, comece usando o bumerangue. Acerte suas quatro cabeças carnívoras. Depois, atinja o corpo do monstro com o bumerangue e, quando ele se separar, acerte seu



coração com a espada. Uma boa dica é usar a pena para saltar e esquivar-se melhor dos ataques.

**46.** Suba pela escada e pegue a essência Blowing Wind.

## Esqueletos-piratas e o mar de areia

Siga para P-13 e fale com o esqueleto. Em P-08, use o Warp para viajar até Subrosia.

Na posição H-03, entre na casa dos esqueletos piratas, fale com seu capitão e suba pela escada. Converse com o esqueleto da direita e ele lhe mostrará uma seqüência ao abrir os armários. Anote: **33211444**. Volte e entre no Warp novamente.

Siga pra Eastern Coast (na área P-13) e fale com o guarda. Depois que ele sair correndo, execute a seqüência nos interruptores do portão.

Você está em Samasa Desert. Siga para O-15 e fale com o esqueleto dentro do navio. Vá para L-16 e pegue o crânio que está no oásis. Agarre o crânio usando o bracelete e ande próximo a todos os buracos de areia. Quando o crânio começar a bater os dentes próximo a algum deles, mergulhe para pegar o Rusty Bell. Retorne ao navio (O-15), empurre a caixa e você estará de volta à Subrosia.

Siga para D-04 e entre no Subrosia Smith. Fale com o balconista e responda à pergunta com a frase "Do it". Você

receberá o Pirate Bell.

Vá para a casa dos piratas e mostre o item para o capitão. Ele o levará para uma viagem de navio.

Saia do barco, caminhe para a direita e pegue um anel no baú. Suba, entre na casa e pegue as bombas no baú. Exploda a parede rachada, passe para o lado de fora da casa e mude a estação para verão. Siga para a posição N-01 e entre na Explorer's Crypt.





## Explorer's Cript

1. Siga direto para a sala 6.
6. Detone todos os inimigos e pegue a chave. Volte para a sala 2.
2. Abra a porta e vá para a direita até a sala 4.
7. Acabe com todos os inimigos e pegue o Ring.
4. Acenda as tochas com o Slingshot e depois derrote o fantasma. Siga para a sala 5.
5. Exploda a parede rachada para pegar o Compass. Volte, empurre as barreiras e vá pela escada até 10.
10. Arrume o trampolim para alcançar o botão. Volte para a sala de baixo e pegue a chave.
9. Derrote as estátuas usando o bumerangue. Posicione a última delas sobre o botão.
11. Atravesse a sala 11 e desça pela escada.
12. Pule na plataforma e use a luva para chegar ao outro lado.
13. Passe rapidamente pela ponte para não ser atacado pelos blocos.
14. Aperte os botões na seqüência mostrada na foto. Volte pelo mesmo caminho até a sala 11 e entre em 15.
15. Posicione o trampolim de modo a passar ao outro piso e pegar o mapa. Retorne e vá para 16.
16. Use as sementes de velocidade para acender as quatro tochas e enfrentar o fantasma. Em seguida, vá para a sala 17.
17. Mergulhe para passar pelos rolos de espinhos e desça pela escada.
19. Com a luva magnética, atraia os inimigos para o buraco. Você deve se livrar de todos eles para fazer a ponte aparecer.
20. Acione o dispositivo e use a luva para chegar até os trampolins. Salte sobre o azul para passar pro andar de cima.
21. Na sala 21, acabe com todos os inimigos e volte para saltar sobre o trampolim vermelho.
22. Salte na plataforma móvel e apanhe a Roc's Cape no baú. Retorne para a sala 11 e desça pela escada.
13. Na sala 13, vá para o canto direito e use o salto duplo para chegar à sala 23.
23. Detone todos os inimigos e coloque a cama elástica próxima da água.
24. Mova a bola até o botão e pegue a chave. Vá para a sala 17 e desça pela escada.
18. Use a chave para abrir o bloco e siga até a sala 25.
25. Passe direto e vá para a sala 26. Voe para o outro lado da sala e pise no botão.
27. Aqui você vai lutar contra os fantasmas. Mantenha as tochas acesas e acerte-os com a espada.
28. Suba pela escada da entrada da sala, desça a próxima e suba pela escada da direita. Desça a próxima escada e, em seguida, vá pela escada da direita. Desça a escada mais próxima e pegue o baú com os Rupees. Suba, vá pela escada da direita e depois pela escada de cima. Desça por outra escada e acesse a sala 29.
29. Use a luva e a capa voadora para atravessar a sala.
30. Na sala 30 detone todos os inimigos para poder ficar com a chave. Siga então para a sala 32.



32. Use sementes de velocidade e salte para a plataforma que tem apenas uma estátua, depois para a que tem duas estátuas e finalmente para a plataforma com três estátuas.
31. Pise sobre o botão e use a cama elástica para alcançar a plataforma do piso superior.
33. Vá para a esquerda e desça pela escada.
34. Acerte os dois dispositivos deste lado. Siga para o outro lado e acerte apenas o azul.
35. Acabe com todos os inimigos e pegue a Boss Key. Agora, volte para a sala 28.
28. Pegue o caminho de volta, suba e depois desça um lance de escadas. Em seguida, suba pela escada no canto inferior da sala. Use a chave na fechadura e acesse a sala 37.
37. Chefe: você deve se arriscar bem próximo ao dragão e destruir as duas cabeças ao mesmo tempo. Uma boa dica é surrar uma delas até quase o seu fim. Daí, destrua a outra e só depois volte a bater naquela que já apanhou bastante. Na segunda forma do monstro, salte para evitar a paralisia e acerte o bicho com a espada.
38. Pegue a sétima essência, a Seed of Life.





## Temple Remains

Siga para as coordenadas E-05 para iniciar sua caminhada até o Temple Remains.

Evite as investidas da armadura com a corrente e salte o conjunto de buracos do lado direito. Suba, passando pela entrada do portão e continue para a direita. Suba no tronco e mude a estação para outono. Siga para a esquerda, salte os buracos e suba no próximo tronco para mudar a estação para inverno. Suba, vá para a direita e entre no Warp.

Na caverna, você encontrará um Subrosiano jogando itens dentro da lava. Jogue uma bomba no buraco e

assista a uma animação. Depois, volte para o Warp.

Vá para a esquerda e mude a estação para verão. Volte para a direita, use uma bomba na rachadura da parede e pegue um pedaço de coração. Saia da caverna, desça pela escada de plantas e vá para a direita. Suba por outra planta e vá para a esquerda até encontrar uma entrada. Use a luva para atravessar a sala e suba pela escada. Atravesse mais duas salas e passe para o muro do castelo. Entre na capela e no Warp.

Suba e entre no vulcão para mais um desafio de fogo.



## Na boca do vulcão

**4.** Acerte um tiro no olho da estátua com o Slingshot e pegue a chave.

**6.** Acabe com todos os inimigos.

**7.** Use bombas para explodir os blocos rachados. Atraia a bola de ferro para acertar o último inimigo e pegue a chave.

**9.** Abra a fechadura e desça pela escada até 9.

**11.** Passe direto pela sala 10. Na sala 11, corra para não ser pego pela mão ou pelos espinhos. Desça pela escada no canto da sala.

**12.** Cruze a sala, saltando nas plataformas.

**13.** Desvie das lâminas e pise no botão.

**14.** Suba pela escada do lado direito.

**15.** Aqui, use o escudo para capotar os inimigos. Acerte-os com a espada e pegue o Compass.

**17.** Passe pela roleta na sala 16 e dê a volta para chegar à sala 17. Espere a estátua se mover e siga pela escada.

**19.** Siga para direita no corredor e pegue o mapa. Depois, use a luva para atrair a bola e posicioná-la sobre o botão.

**20.** Salte a lava e suba pela escada.

**19.** Encoste nas estátuas e derrote-as usando o bumerangue. No baú, pegue o Hiper Slingshot. Salte para a ponte e desça pela escada.

**21.** Contorne pela sala 16 e pegue a chave no baú. Volte pela roleta e use a luva para chegar à sala 22.

**22.** Posicione-se na reta da estátua do meio e use o Hyper Slingshot para acertar todos os alvos de uma só vez. Suba pela escada.

**23.** Destrua os blocos rachados usando bombas. Empurre os blocos para

chegar ao baú e pegue a chave. Volte para 22 e abra a fechadura.

**24.** Subchefe: equipe o Slingshot com as Mystery Seeds. Atire no inimigo e ele mudará seus ataques de fogo para gelo. Quando ele disparar uma lança de gelo, atire nela uma vez e agarre-a com o bracelete. Espere até o inimigo voltar a cuspir fogo e jogue o gelo sobre ele. Repita o processo até exterminá-lo.

**25.** Siga para a sala 25, acenda as tochas ao mesmo tempo e suba pela escada.

**27.** Nesta sala, os blocos de gelo devem ficar sobre os pisos de cor diferente no canto. Para isso, vamos chamar o bloco que está na parte mais alta de A, o bloco do seu lado esquerdo de B e o bloco de baixo de C. Empurre-os na seguinte sequência:

**Bloco C:** direita

**Bloco B:** direita

**Bloco B:** baixo, direita, cima

**Bloco A:** direita

**Bloco A:** esquerda, baixo, direita, cima

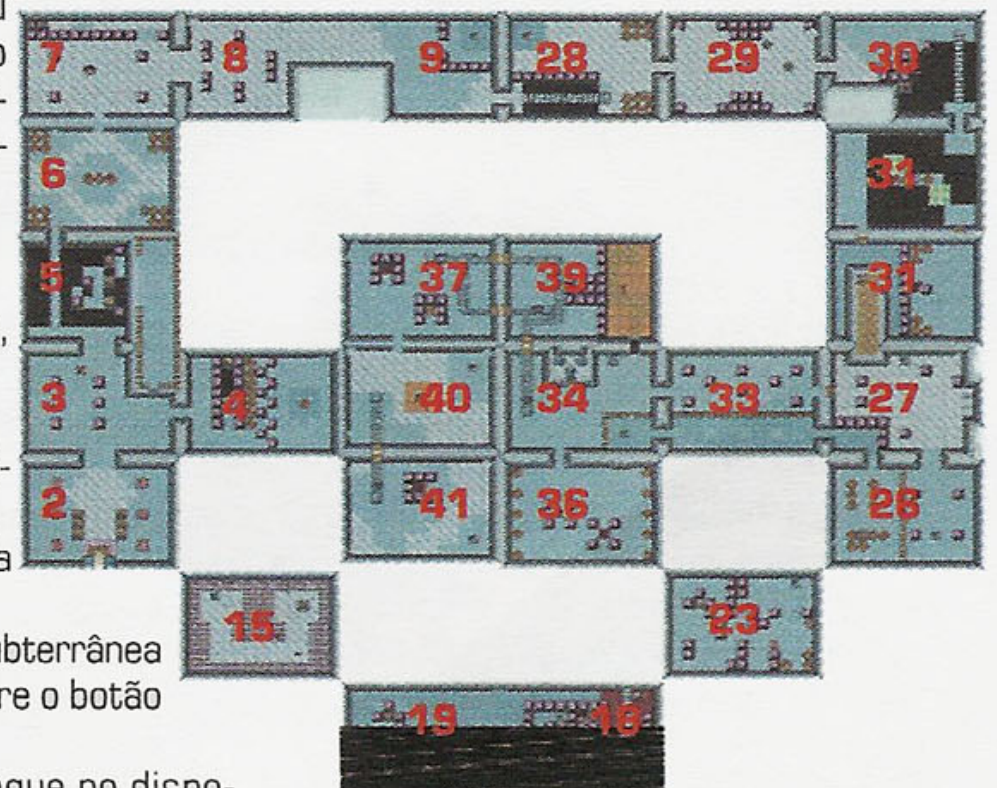
Depois, é só descer pela escada.

**28.** Atravesse a área subterrânea até a sala 28. Pise sobre o botão para acionar a ponte.

**30.** Acerte o bumerangue no dispositivo.

**31.** Acabe com todos os inimigos e entre pela porta.

**32.** Pegue a Boss Key e desça para a sala 27. Entre pela porta da esquerda.



Área subterrânea





**34.** Exploda a parede rachada para liberar o caminho.

**35.** Faça o mesmo caminho da esttua e pegue a chave.

**34.** Equipe o bracelete, pegue um dos cristais e vá para a próxima sala.

**36.** Jogue o cristal dentro do buraco. Volte para a sala dos cristais, pegue outro e vá para o carrinho.

**37.** Detone todos os inimigos e use a chave para abrir a fechadura. Jogue o cristal dentro do buraco e volte para o carrinho. Pegue outro cristal, desembarque na sala 37, mova a alavanca e suba no carrinho, carregando o cristal. Jogue o cristal no buraco e volte para 36. Desça pela escada

**38.** Pegue a chave que está no baú à direita. Siga para a sala de cima e suba pela escada.

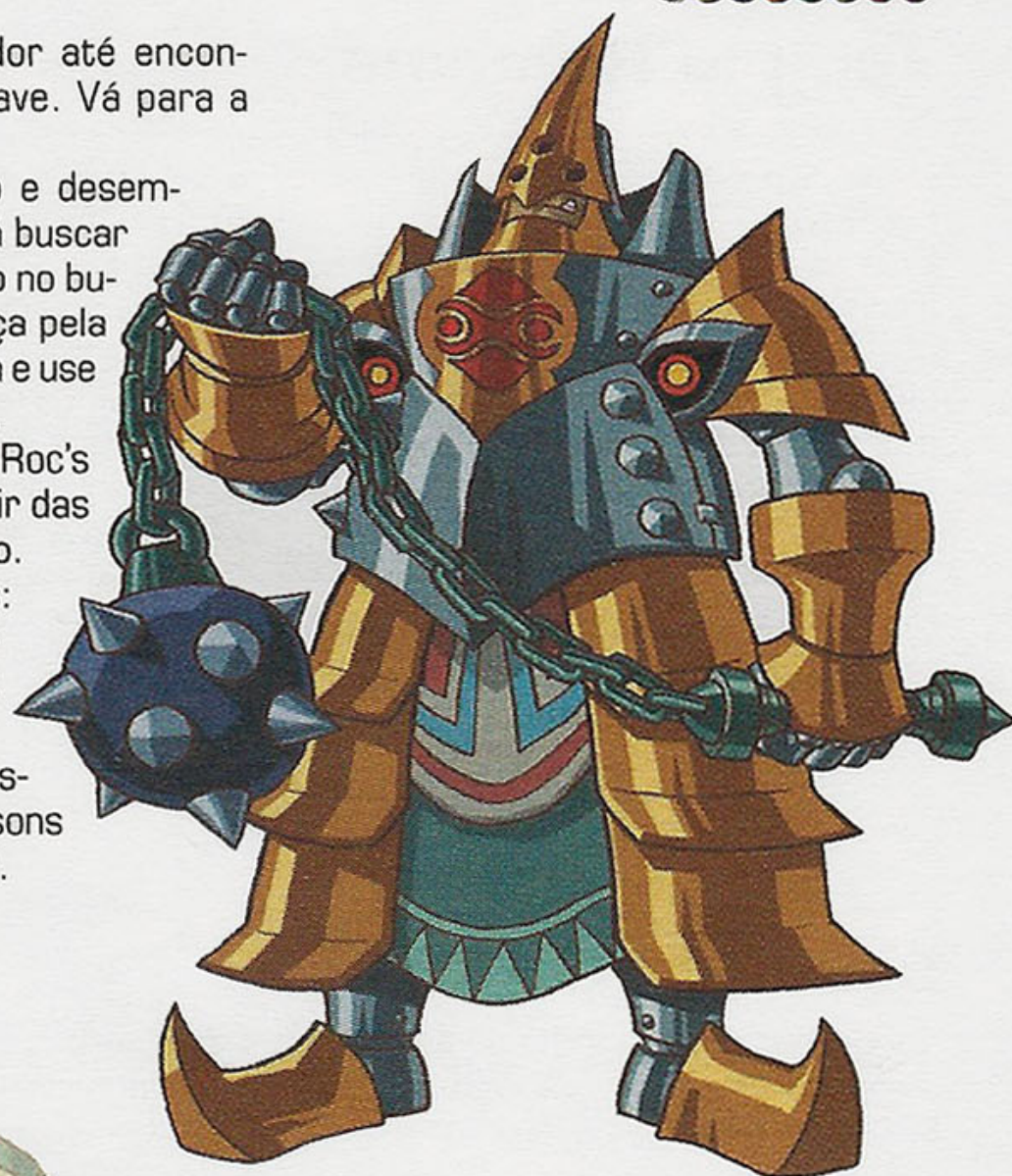
**36.** Siga pelo corredor até encontrar o baú com a chave. Vá para a sala 42.

**42.** Suba no carrinho e desembarque na sala 40. Vá buscar um cristal para jogá-lo no buraco da sala 42. Desça pela escada, siga para cima e use a chave na fechadura.

**44.** Chefe: equipe a Roc's Cape para melhor fugir das investidas do monstro.

O esquema é simples: faça um cerco ao inimigo e acerte-o com a espada.

**45.** Pegue a última essência, Changing Seasons e siga para Holodrum.



## O castelo de Onox e a batalha final

Siga para Horon Village, fale com a Maku Tree (M-10) para receber a Huge Maku Seed.

Agora vá para o Temple Remains e entre na Northern Peaks, nas coordenadas C-04. Após uma ceninha de animação, suba direto até a entrada do Onox Castle.

As salas 7 e 8 servem para recarregar sua energia. Você só precisa se esquivar dos blocos voadores e pegar a fada. Elas estarão por toda a lateral das outras salas. Sempre que você entrar em uma delas, voltará para a entrada do castelo.

**2.** Acabe com todos os magos e siga pela abertura superior.

**3.** Detone os cavaleiros e siga novamente pela abertura superior.

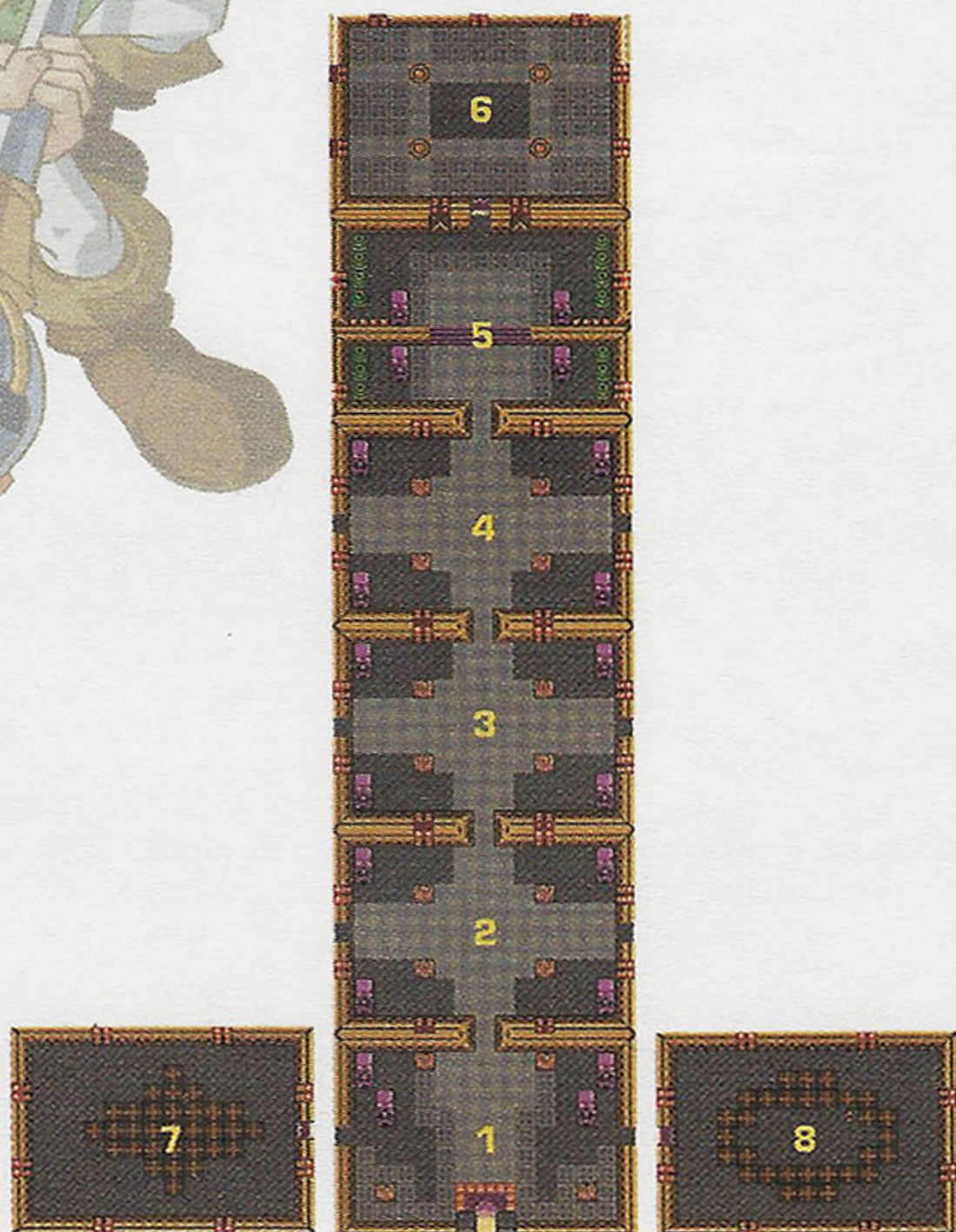
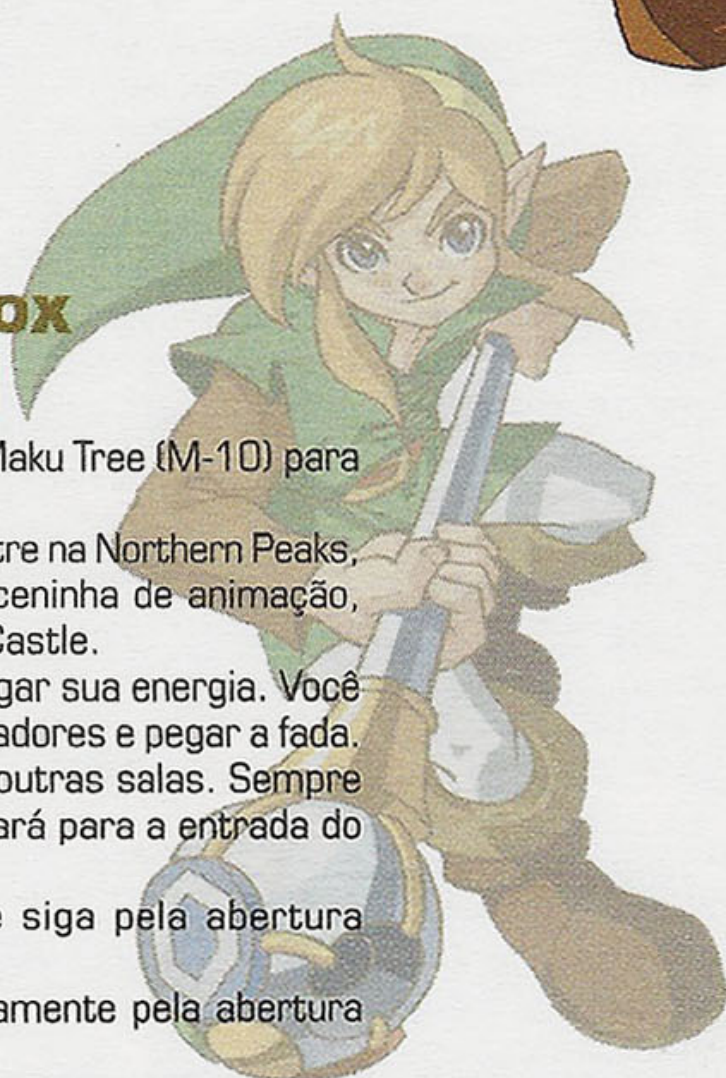
**4.** Coloque bombas entre os olhos do inimigo para vencê-lo. Siga em frente.

**6.** Primeira forma de Onox: carregue a espada e use o ataque giratório. São necessários sete acertos para vencê-lo.

**Segunda forma de Onox:** quando o vilão estiver usando Din como escudo, use o Rod of Seasons para afastá-la e acerte Onox com o ataque giratório. Cuidado! Se você acertar o cristal onde Din está, sua energia diminui. Depois de vencê-lo, encoste no cristal e prepare-se para a forma mais forte do General.

**Terceira forma de Onox:** espere-o abaixar uma das mãos, suba nela e salte para acertar sua cabeça. Repita a operação quinze vezes. Para escapar dos tiros vermelhos, use as sementes de velocidade.

Depois de derrotar Onox e salvar a dançarina Din, as estações do tempo voltarão ao normal. Mais uma vez o mundo foi salvo pelo nosso herói! Parabéns! Você é um vencedor!





# VOCE ESTÁ ENTRANDO EM UMA NOVA FASE

**EGM – a maior revista de games da América,  
agora no Brasil**



A EGM foi a primeira revista de games dos EUA. Até hoje é a maior. São dois milhões de leitores com idade média de 21 anos. Por que a EGM é diferente das outras revistas de games. Tem conteúdo detalhado sobre todas as plataformas. Previews exclusivos direto das softhouses. Entrevistas com os principais criadores. Correspondentes no Japão e Europa. E as estratégias e reviews mais respeitados do mercado. Agora tudo isso chega ao Brasil. Para provar de uma vez por todas que o mundo dos games não é brincadeira. E para completar, a EGM Brasil tem a garantia de qualidade da Conrad Editora. Experimente. Você nunca leu nada parecido.

**Nas bancas**

Saiba mais em  
[www.egmbrasil.com.br](http://www.egmbrasil.com.br)



CONRAD  
EDITORA



# DICAS GBC Total!

## 102 Dalmatians: Puppies To The Rescue

### Passwords caninas

Use os símbolos para cada código:

Fase	Password
2	dado, osso, osso, dado
3	dado, chave, osso, máquina
4	dado, osso, tigela, brinquedo
5	osso, dado, cão, osso
6	osso, dado, máquina, tigela
7	osso, osso, pata, cão
8	osso, osso, pata, brinquedo
9	osso, brinquedo, chave, osso
10	osso, brinquedo, chave, dado
11	osso, brinquedo, osso, máquina
12	osso, máquina, dado, brinquedo
13	osso, máquina, brinquedo, chave
14	osso, brinquedo, pata, tigela
15	osso, brinquedo, brinquedo, máquina
16	osso, pata, brinquedo, brinquedo
17	brinquedo, osso, chave, osso
Bonus 1	máquina, dado, dado, dado
Bonus 2	máquina, dado, dado, máquina

## A

### A Bug's Life

#### Abra todas as fases

Se você está preso em alguma fase, como mosca em teia de aranha, digite estas passwords para avançar as fases:

Fase	Senha
1	BL26
2	9LKK
3	5P9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L59B

### Aladdin

#### Passwords

Fase	Senha
2	130B
3	231B
4	332B
5	433B
6	534B
7	635B
8	736B
9	837B
Final	938B

### Antz Racing

#### Passwords

Fase	Senha
2	TKMGK
3	KRDKP
4	LRDKQ

5	XKMGN
6	LSGHQ
7	MSGHR
8	SQLJT
9	PSGHT
10	VQLJC

### Army Men

#### Passwords

**Fase – Alpine: Construction Secure Region:** morteiro, avião, metralhadora, avião  
**Get the Tank:** helicóptero, jipe, granada, tanque  
**Sack the Base:** metralhadora, helicóptero, helicóptero, jipe  
**Final Assault:** morteiro, helicóptero, metralhadora, jipe  
**Victory:** avião, tanque, avião, metralhadora

**Fase – Alpine: Prison Camp Assault Prep:** metralhadora, tanque, helicóptero, jipe  
**Assault Start:** metralhadora, morteiro, avião, morteiro  
**Destroy Camp:** morteiro, metralhadora, granada, morteiro  
**Escape:** avião, metralhadora, granada, metralhadora

**Fase – Alpine: Winding River Patrol:** morteiro, morteiro, granada, metralhadora  
**Defense:** helicóptero, granada, jipe, metralhadora  
**Radar Round Up:** jipe, morteiro, metralhadora, metralhadora  
**House Call:** helicóptero, jipe, granada, avião  
**Movin' On:** avião, tanque, morteiro, jipe





**Nas páginas a seguir, você confere a maior compilação de dicas para Game Boy Color já publicada numa revista de games. São senhas, truques, segredos para uma centena de games, todos dispostos em ordem alfabética. Prepare seu Game Boy e divirta-se! E não se esqueça das pilhas!**

**Fase – Desert: Cactus Flats**

**Caution:** granada, metralhadora, helicóptero, jipe

**En Route:** jipe, helicóptero, helicóptero, jipe

**Clean Up:** metralhadora, granada, metralhadora, granada

**Fase – Desert: Casa Flats**

**Enter Town:** metralhadora, helicóptero, jipe, metralhadora

**To The Bank:** granada, granada, helicóptero, helicóptero

**Stop the Tans:** metralhadora, jipe, metralhadora, helicóptero

**Tan's HQ:** jipe, jipe, granada, metralhadora

**Fase – Desert: Winding Canyon**

**Find that Jeep:** metralhadora, avião, jipe, helicóptero

**Clear Patrols:** tanque, helicóptero, jipe, metralhadora

**Clear the Radar:** morteiro, tanque, helicóptero, jipe

**Play it Again:** metralhadora, helicóptero, tanque, morteiro

**To the Helipad:** metralhadora, morteiro, metralhadora, helicóptero

**Army Men: Air Combat**

**Passwords militares**

Use os símbolos para cada código:

Fase	Password
2	caixa, cruz, caixa, caixa
3	foguete, foguete, foguete, cruz
4	curativo, foguete, caixa, caixa

5	cruz, curativo, cruz, foguete	7	avião, granada, rifle, tanque
6	capacete, foguete, curativo, capacete	8	granada, morteiro, helicóptero, morteiro
7	caixa, cruz, foguete, cruz	9	tanque, morteiro, rifle, tanque
8	foguete, curativo, cruz, capacete	10	jipe, helicóptero, tanque, morteiro
9	curativo, curativo, foguete, foguete	11	rifle, morteiro, granada, morteiro
10	cruz, capacete, cruz, capacete	12	jipe, helicóptero, granada, helicóptero
11	capacete, curativo, cruz, capacete	13	avião, avião, granada, morteiro
12	caixa, cruz, curativo, curativo	14	avião, rifle, avião, helicóptero
13	foguete, cruz, capacete, capacete	15	rifle, helicóptero, helicóptero, tanque
14	curativo, cruz, caixa, curativo	16	helicóptero, helicóptero, rifle, granada
15	cruz, caixa, curativo, capacete	17	rifle, tanque, avião, morteiro
16	capacete, cruz, foguete, curativo	18	rifle, rifle, granada, jipe
		19	rifle, jipe, helicóptero, granada
		20	helicóptero, granada, rifle, jipe
		21	morteiro, granada, helicóptero, jipe
		22	rifle, tanque, helicóptero, rifle
		23	avião, jipe, tanque, morteiro
		24	helicóptero, rifle, jipe, morteiro
		25	tanque, granada, avião, granada
		26	avião, tanque, rifle, morteiro
		27	tanque, tanque, jipe, tanque
		28	jipe, tanque, jipe, morteiro

**Army Men 2**

**Mais passwords militares**

Use os símbolos para cada código:

Fase	Password
1	morteiro, tanque, morteiro, jipe
2	jipe, jipe, morteiro, avião
3	tanque, granada, tanque, morteiro
4	rifle, morteiro, jipe, avião
5	morteiro, rifle, avião, jipe
6	morteiro, granada, rifle, helicóptero



## Asteroids

### Habilite o Cheat Menu

Na tela de Password, digite CHEATONX. Para acessar o Menu, pressione Select durante o jogo e escolha as fases, pressionando cima e baixo. Para selecionar a zona, pressione direita e esquerda. Para selecionar a invencibilidade, aperte o botão A.

### Nave Excaliber

Na tela de Passwords, digite PROJECTX para selecionar esta nave.

## Atlantis: The Lost Empire

### Passwords

Selecione Start Game e, em seguida, a opção Continue. Escreva uma das passwords a seguir e divirta-se:

Fase	Password
Ulysses	DCNC
Cove Causeway	XDKV
Fire Trial	CFCS
Ice Trial	DHCV
Volcano Bed	TJJT
Atlantis Internal	JMFJ
Treachery	QNFS

## Austin Powers: Oh Behave!

### Mensagens secretas

Primeiro acesse o FAB-DOS emulador no jogo, depois escolha os drives com arquivos inacessíveis. Coloque uma das palavras abaixo para acessar mensagens secretas:

SHAG  
SHAGADELIC  
HORNY  
RANDY  
BABY

## Austin Powers: Welcome To My Underground Lair!

### Mais mensagens secretas

Faça como na dica anterior e acesse o EVIL-DOS emulador no jogo. Coloque uma das palavras abaixo para acessar mensagens secretas:

EVIL  
LASER  
BIGGLESWORTH

## B

## Babe And Friends

### Códigos

Fase	Password
02	BOB
03	RN6
04	G5M
05	RM1
06	N6W
07	TYQ

## Batman Beyond: Return Of The Joker

### Modo Flight

Durante o jogo, pause e pressione a seqüência: cima, baixo, esquerda, esquerda.

## Batman: Chaos In Gotham

### Códigos de fases

Fase	Password
2	Batman, Batmóvel, Batman, Batmoto
3	Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto
4	Batmóvel, Batmóvel, Batman, Batmóvel
5	Batmoto, Batmóvel,

Batmoto, Batgirl, Batgirl  
6 Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl  
7 Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman  
8 Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvel  
9 Batgirl, Batgirl, Batmóvel, Batmoto

## Battle Arena Toshinden

### Lute com os chefes

Depois de terminar o jogo no modo Easy (fácil), espere aparecer a garota após o logotipo da Takara. Nesta tela, pressione a seguinte seqüência de botões: direita, esquerda, A e B. Você poderá escolher os dois mestres, Gaia e Sho.

### Use todos os golpes especiais (Scorcher)

Este código permite usar todos os golpes especiais possíveis. Depois de terminar o game no modo Normal, aperte o botão Select três vezes após a tela Takara surgir.

### Jogue com mais chefes

Depois de terminar o jogo no modo Hard (difícil), aguarde a garota aparecer após o logotipo da Takara. Nesta tela, faça a seqüência cima, baixo, A, B, esquerda, direita, A, B. Você poderá escolher todos os mestres Gaia, Sho, Gaia 2 e Uranus.

## Bionic Commando

### Abandonar a fase

Segure Select e pressione A + B durante o jogo.

### Ganhando energia

Para ganhar mais Hit Points você precisa recolher os cartuchos que os inimigos deixam depois de





abatidos. Um modo de fazer isso é encontrar uma Communications Room (sala usada para salvar o jogo) que tenha um inimigo do lado de fora. Detone o soldado, pegue o objeto e entre. Depois, saia novamente que ele voltará. Acerte-o e pegue o cartucho. Você pode fazer isso sempre que quiser acumular Hit Points.

### Mudando a roupa

Cumprindo algumas missões corretamente os personagens podem ser promovidos, e a cor dos uniformes mudam. Aqui vão dois conselhos para você provar toda a sua coragem:

1. Na área 4 vá para o lugar que tem as quedas d'água. Vá para a plataforma mais baixa, quando chegar à beirada, pendure-se e atravesse. Existe uma Communication Room onde você pode usar o Green Decolder. Fale com seu superior e ele dirá que você deve explorar a área 16. Não existem inimigos nessa área, apenas alguns obstáculos.
2. Quando você chegar à sala azul na área 11, desça o buraco próximo, se balance e, depois, suba até a plataforma vermelha. Dali, use os postes e caia no segundo buraco. Lá você vai encontrar a Communication Room, onde vai usar o Yellow Decolder. Fale com o superior e explore a área 17, um esgoto cheio de Raptors para ganhar sua segunda promoção.

## Blade

### Veja o final sem jogar

No menu principal, selecione a opção Passwords e coloque a seguinte senha: 9?!1N?BKT?51G.

Assim que começar o jogo, você será mandado direto para o final.

## Bomberman GB

### Passwords

2	9634
3	1637
4	0320
5	6524
6	3260
7	4783
8	5472

## Bubble Bobble Part 2

### Escolha o estágio

Com este truque, você poderá escolher o estágio que quiser jogar. No lugar da sua Password, coloque: direita, 5, direita, V. Pressione Start para abrir a tela de seleção de estágios.

## Buffy The Vampire Slayer

### Códigos e mais códigos

Fase	Passwords
1	3NKFZ8
2	9MD1WV
3	XTN4F7
4	5BVPL2
5	9D6FOS
6	TSCNB4
7	CSJTQZ
8	BNPXZ9
Final	GH9MR

## Bust a Move 3 DX

### Mais um puzzle

Este código libera mais um jogo de quebra-cabeças no modo Puzzle. Na tela com o nome do jogo, pressione A, para cima, B, para baixo, A, para esquerda, B, para direita.



## Castelo Maluco do Pernalonga

### Códigos para todas as fases

Fase	Password
2	SZWS
3	ZS2S
4	ZZPS
5	SW3S
6	SXES
7	ZW4S
8	ZX9S
9	WSRS
10	WZFS
11	XSJS
12	XZKS
13	WWMS
14	WXCS
15	XWAS
16	XXOS
17	S2SZ
18	STWZ
19	Z22Z
20	ZTPZ
21	SP3Z
22	SYEZ
23	ZP4Z
24	ZY9Z
25	W2RZ
26	WTFZ
27	X2JZ
28	XTKZ
29	WPMZ
30	WYCZ
31	XPAZ
32	XYOZ
33	2SSW
34	2ZWW
35	TS2W
36	TZPW
37	2W3W
38	ZXEW
39	TW4W
40	TX9W
41	PSRW
42	PZFW
43	YSJW
44	YZKW
45	PWMW



46	PXCW
47	YVAW
48	YXOW
49	22SX
50	2TXX
51	T22X
52	TTPX
53	2P3X
54	2YEX
55	TP4X
56	TY9X
57	P2RX
58	PTFX
59	Y2JX
60	YTKX
61	PPMX
62	PYCX
63	YPAX
64	YYOX
65	S3S2
66	S1W2
67	2322
68	Z1P2
69	SE32
70	SHE2
71	ZE42
72	ZH92
73	W3R2
74	W1F2
75	X3J2
76	X1K2
77	WEM2
78	WHC2
79	XEA2
80	XHO2

## Castlevania II: Belmont's Revenge

### Mais códigos

Aqui, as passwords não são letras, mas sim objetos que você deve colocar dentro de quatro caixinhas. Confira os códigos para alguns estágios avançados:

**Depois do Crystal Palace:** vela, coração, coração, pérola

**Depois do Plant Castle:** coração, coração, coração, vazio

**Depois do Rock Castle:** coração, coração, pérola, vazio

**Depois do Castelo de Drácula:** coração, pérola, vela, vazio

**Segundo estágio do Castelo de Drácula:** coração, vela, pérola, pérola

**Drácula:** pérola, coração, vela, coração

**Começar com dez vidas:** vela, vela, coração, coração

**Sound Test:** coração, coração, coração, coração

## Chicken Run

### Passwords para ajudar na sua fuga

**Obs.:** entre com os ícones selecionáveis para se compor a password, você encontrará a medalha de bronze. Para selecionar outras medalhas, basta mover o cursor para baixo algumas vezes. Veja o quadro

Cross:	uma vez
Valor:	2 vezes
Silver:	3 vezes
Honor:	4 vezes
Bravery:	5 vezes
Crown:	6 vezes
Diamond:	7 vezes

**Pular fases:** oval, triângulo, círculo, retângulo

**Tempo infinito:** losango, oval, cruz, coroa

**Milho infinito:** triângulo, triângulo, águia, círculo

**Sem alarme:** coroa, círculo, oval, triângulo

### Todas as fases

Fases	Senhas
2	círculo, cruz, coroa, águia
3	losango, águia, oval, círculo
4	cruz, águia, círculo, círculo
5	coroa, losango, coroa, oval

6	triângulo, losango, cruz, retângulo
7	oval, triângulo, cruz, círculo
8	losango, retângulo, cruz, coroa
9	oval, triângulo, águia, losango
10	círculo, águia, cruz, águia
11	retângulo, cruz, retângulo, losango
12	águia, losango, cruz, triângulo
13	retângulo, cruz, águia, águia
14	triângulo, coroa, triângulo, triângulo
15	círculo, coroa, cruz, oval
16	triângulo, retângulo, águia, águia
17	círculo, retângulo, triângulo, losango
18	coroa, triângulo, losango, retângulo
19	cruz, retângulo, retângulo, coroa
20	retângulo, losango, triângulo, águia
21	coroa, triângulo, cruz, retângulo
22	oval, cruz, coroa, cruz
23	coroa, retângulo, cruz, oval
24	oval, losango, triângulo, losango

## Corrida Maluca

### Habilite todas as pistas e personagens

Entre no menu de opções e coloque na password, depois escreva: MUTTLEY.

**D**

## Dexter's Laboratory: Robot Rampage

### Escolha o super-robô





Na tela do título, pressione o botão A dez vezes, B dez vezes e depois Select uma vez. Um som confirmará o truque e o superrobô estará disponível.

## Dick Tracy

### Escolha as fases

Fase	Senha
2	49730
3	64608
4	59715
5	56115

## Disney's Tarzan

### Códigos para começar de qualquer fase

Fase	Password
2-1	Cruz, X, Lua, Cruz
3-1	Linhas verticais, linhas verticais, labirinto, espiral
4-1	X, Lua, triângulos, cruz
5-1	Triângulos, triângulos, lua, linhas verticais
6-1	Espiral, labirinto, cruz, triângulos

## Donald Duck: Goin' Quackers

### Mais códigos de fases

Fase	Passwords
1-2	YMPHTM9
1-3	VNQJVPY
1-4	2ZSLXSW
1-5	PWYR3XD
2-1	1KC71PL

## Dragon Warrior I-II

### Encontre os cinco selos (Crests) e ganhe o RubissChm

Confira abaixo a localização de todos

**Sun Crest:** Fire Monolith, fora pela árvore à direita

**Moon Crest:** Osterfair, logo após derrotar SaberLion

**Star Crest:** Star Tower, depois de derrotar os Gremlins

**Water Crest:** Hamlin, dentro da prisão no canto mais à direita

**Life Crest:** Cave to Rhone, no porão Fall no canto direito. Pegue-os e leve-os até o único monolito ao sul do castelo de Lorasias de navio. Você vai descobrir onde é, pois não há terra, apenas um monolito na água. Entre e vá até uma cachoeira com um estranho quadrado no centro. Fique nesse local para ganhar o RubissChm.

## F

## Force 21

### Senhas de fases

Level 2:	LXCR
Level 3:	PTKL
Level 4:	DUSM

## G

## Ghosts 'n Goblins

### Códigos secretos

#### Primeira jornada

**Level 2:** L Coração K Coração Coração Coração B L

**Level 3:** Q Zero M Coração Coração Coração 1 H

**Level 4:** P S 5 Coração 7 Coração B 4

**Level 5:** T J R Coração 7 Coração 2 Coração

**Level 6:** J J T Coração 7 Coração 7 L

**Chefe final:** K D C Coração H Coração S H

#### Segunda jornada

**Level 1:** G N Coração Coração K O O H

**Level 2:** G N 1 Coração 5 O 8 J

**Level 3:** X 4 3 Coração 5 O M R

**Level 4:** L S 5 Coração 9 1 1 4

**Level 5:** D N 7 Coração 9 3 Coração 7

**Level 6:** X N 9 Coração 9 3 3 3

**Chefe final:** N 8 C Coração K 4 O N

## H

## Harvest Moon

### Dinheiro fácil

Quando começar o game, vasculhe o armário para encontrar \$ 1.000.

### Ovos infinitos

Espere até que uma de suas galinhas ponha um ovo diretamente na caixa. Molhe o ovo e ele se transformará num bloco. Pegue o "ovo" e você terá ovos infinitos e muita grana.

### Para ser um mestre do rancho

Na tela principal aperte A, B, Start e Select ao mesmo tempo. Você começará com 9000 GP, uma vaca e uma galinha.

### Venda ovos a preço de galinha

Pegue um ovo de uma de suas galinhas e coloque na incubadora. Então, vá até o Shop e selecione a opção Sell Chicken, mas escolha o seu ovo. O dono lhe pagará pelo ovo o preço da galinha.

## Hot Wheels Stunt Track Driver

### Passwords (Way Too Fast)

Fase	Password
2	direita, A, direita, B, esquerda, baixo
3	baixo, direita, B, direita, baixo, B



- 4 direita, direita, baixo, A, baixo, A
- 5 cima, A, A, baixo, esquerda, cima
- 6 esquerda, cima, A, B, B, direita
- Final baixo, esquerda, cima, A, baixo, direita

- 4 6505068908
- 5 0540524815
- 6 0550792954
- 7 0950035298
- 8 0155908131
- 9 1185402550

## K

### Kirby Tilt 'n' Tumble

#### Replay das fases

Vença o Rei Dedede e termine o jogo. Depois disso, você poderá selecionar qualquer fase para jogar novamente.

#### Modo Hard

Colecione todas as estrelas vermelhas do jogo para o modo Hard aparecer.

#### Efeitos especiais

Colecione todas as estrelas vermelhas do jogo no modo Hard. Com isso, você conseguirá efeitos como céu cor-de-rosa, controle sobre o personagem na tela de abertura e acesso liberado para os minijogos.

#### Vidas infinitas

Ao iniciar a fase 4-3 você verá quatro inimigos andando em círculo. Salte para eles se transformarem em estrelas azuis. Pegue-as para ganhar uma vida. Repita a operação quantas vezes quiser.

## M

### Mario Tennis

#### Quadra do Castelo

Jogue o minigame de Luigi (Luigi's Shooting Star) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de sessenta pontos para habilitar a Castle

Court no modo Exhibition e para dois jogadores.

#### Quadras dos Trópicos

Jogue o minigame do Baby Mario (Baby Mario's Target Shot) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de sessenta pontos para habilitar a Tropics Court nos modos Exhibition e para dois jogadores.

#### Quadra das selvas

Jogue o minigame do Donkey Kong (Donkey Kong's Banana Bunch) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de sessenta pontos para habilitar a Jungle Court nos modos Exhibition e para dois jogadores.

#### Quadra estelar

Jogue o minigame do Mario (Mario's Boo Blast) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde para habilitar a Star Court nos modos Exhibition e para dois jogadores.

#### Jogue com os tenistas-estudantes

Derrote seus adversários nas ligas Junior, Senior, Varsity e Traveling para habilitar os novos personagens na tela de escolha de personagens.

#### Jogue com Mario

Termine a Mario Tour no modo simples (Singles)

#### Jogue com Peach

Termine a Mario Tour no modo de duplas (Doubles)

#### Personagens do N64

Você precisará do Transfer Pak e do cartucho de Mario Tennis. Ligue o N64 com o acessório conectado (e Mario Tennis para GBC), selecione a opção Transfer no menu principal. Escolha a opção Game Pak Check, depois se-

### Inspector Gadget

#### Códigos bacanudos

Fase	Passwords
2 The Plasma Heart	FH2KBH
3 The Volcano	FM!PQM
4 The Vats	FRVTLR
5 The Underground	FWQZ!?

## J

### James Bond 007

#### Jogos extras

Se quiser visitar o cassino, logo no início do jogo, escolha um arquivo novo e escreva os seguintes nomes:

BJACK: para jogar o Blackjack  
 BACCR: para jogar Baccarat  
 REDOG: para jogar o Red Dog

### Judge Dread

#### Seleção de fases

Na tela com o nome do jogo, digite a seguinte seqüência: A, esquerda, direita, esquerda, direita, B, se der certo você ouvirá um som.

### Jungle Strike

#### Todas as senhas do game

Fase	Password
2	4975200968
3	2922502918





lecion Transfer N64 Characters. Você poderá transferir Waluigi, Wario, Yoshi e Bowser para o cartucho de Game Boy. Entre na tela de minigames para encontrar quatro novos joguinhos.

## Mega Man: Dr. Wily's Revenge

### Tudo em ordem

Para facilitar sua vida, enfrente os inimigos nesta ordem:

1. Fire Man
2. Cut Man
3. Elec Man
4. Ice Man

### Passwords legais

Os códigos deste game funcionam assim: coloque as bolinhas nos quadradinhos, seguindo as coordenadas a seguir. Mole!

**Estágio do Cut Man:** A1, B1, B2, C4, D2.

**Estágio do Elec Man:** A2, B2, C3, D1, D3.

**Estágio do Ice Man:** A3, B2, B3, B4, C4.

**Dr. Wily:** A2, A3, B4, C2, C3.

**Começar com o Rolling Cutter:** A4, B3, C4, D3, D4.

**Começar com o Elec Beam:** A2, A4, B3, D1, D2.

**Começar com o Ice Slasher:** A1, A2, B2, B3, D4.

## Mega Man 2

### A melhor ordem

Enfrente os vilões nesta ordem para ter sua vida facilitada:

1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man

## Códigos

Use estas passwords para começar direto no estágio de qualquer um dos chefes. Para colocar os códigos, você já sabe!

**Metal Man:** A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4.

**Wood Man:** A1, A3, C3, D1, D2, D4.

**Air Man:** A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.

**Needle Man:** A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.

**Magnet Man:** A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.

**Hard Man:** A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.

**Top Man:** A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.

**Dr. Wily:** A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.

**Para começar com quatro tanques de energia:** A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

## Mega Man Xtreme

### Níveis pauleira

**Modo difícil:** complete o jogo uma vez para habilitar o modo Hard.

**Modo Extremo:** complete o jogo no modo Hard e o modo Extreme ficará disponível. Neste modo aparecerão oito novos chefes que não fazem parte da história original.

## Men In Black

### Levitação

Entre no menu de opções (Command Center) e entre na opção Access Codes. Agora, digite a password: 0601. Feito isso, a palavra "ERROR" aparecerá na tela. Ignore a mensagem pressionando o botão Start. Agora comece o jogo e, enquanto

você estiver parado, pressione e segure o botão Select mais o direcional para cima. Feito isso, você começará a flutuar. Para se movimentar, pressione para esquerda ou para direita.

## Ganhe a arma Noisey Cricket Gun

Depois de acionar o truque de levitação, pressione simultaneamente os botões Select e A. Feito isso, um símbolo de relâmpago aparecerá próximo ao número de vidas. Agora, você poderá fazer três disparos ao mesmo tempo.

### Avance fases!

Digite a password 2409 e comece um novo jogo. Para avançar para próxima fase, pressione Start e, em seguida, Select.

### Passwords

Fase: Manhattan	2710
Fase 3: Sewer System	807
Fase 4: Aerodome	0309
Fase 5: Rooftops	2705
Fase 6: Woods	3107
Assiste o Game Celebration:	1943

## Metal Gear Solid

### Mais missões no Mission Select

Primeiramente, abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida, termine novamente, desta vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com mais novas missões para gastar os dedos.

### Seleção de fase

Termine o jogo na dificuldade Easy para abrir um modo que permite que o jogador comece da fase que quiser, porém com novos objetivos.



## Habilite o Sound Mode

Complete todas as VR Mission no Practice e Time Attack para acessar o Sound Mode. Esse modo lhe permite ouvir todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.

## Mickey's Racing Adventure

### Truques

Para ganhar os Cheats, vença sempre a segunda pista de cada mundo para receber um pedaço de correspondência. Agora vá para o Post Office e entre na opção Check Mailbox. Escolha o truque desejado nessa tela.

### Truques com Mickey

**Show Credits:** mostra os créditos do jogo

**Disco Mode:** aparecem cores estranhas durante o jogo

### Truques com Minnie

**Submarine Mode:** permite passar por obstáculos e corredores sem perder velocidade.

**Pinball Mode:** faz os carros ricochetearem quando batem em outros, durante a corrida.

### Truques com Margarida

**Change Camera:** muda câmera

**Turbo Charged:** aumenta a velocidade do jogo

### Truques com Donald

**Time Trials:** tira todos os oponentes da pista

**Classic Mode:** deixa os gráficos em preto e branco

### Truques com o Pateta

**R.C. Mode:** tira os personagens dos carros

**Obs.:** só é possível usar um Cheat por vez

### Mudando os personagens

Se você estiver com Mickey e

quiser mudar para Pluto ou Minnie vá para as corridas e saia. Quando retornar à cidade, vá até a casa da Minnie. Para escolher Pluto vá até a casinha de cachorro. Você pode usá-lo para encontrar fases escondidas e dinheiro.

## Montezuma's Return

### Vidas Infinitas

Para ficar com vidas infinitas, digite a password ELEPHANT.

### Passe através das portas

Para passar através das portas sem precisar destrancá-las, digite a password SUNSHINE.

## MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX

### Muitas senhas

Fase	Password
2	VBBCWBBBCX9
3	LBBBHBBBCX9
4	4BBCRBBCX+
5	GHBFLBBBCX9
6	ZYBBHBCDFX7
7	QHBBNBCGYX5
8	8DVDBBCGYX7
9	DBBDZBCGYX+
10	XZBFWBCGYX4
11	N+BDMBC4YX7

### Habilitar o Dirt Jump

Escreva a senha 6YBBQBBBCBF. Este código habilita os circuitos Dirt Jump, no modo Practice.

## M&M's Minis Madness

### Passwords coloridas

Fase	Password
1-2	amarelo, vermelho, azul, azul, verde, azul
1-3	verde, azul, amarelo,

vermelho, amarelo, amarelo

2-1 verde, azul, verde, vermelho, verde, amarelo

2-2 vermelho, amarelo, laranja, amarelo, marrom, azul

2-3 marrom, verde, vermelho, azul, laranja, azul

## N

## Nascar Racers

### Códigos para todas as pistas

Fase	Password
Jungle 1	KTHZTRYW
Jungle 2	PXMMZCHW
Jungle 3	TYGNDPTS
Jungle 4	LYMTHXRS
Egypt 1	ZTCSMGZW
Egypt 2	DYCLNSDR
Egypt 3	DTDWWYDZ
Egypt 4	CNCMCCML
Europe 1	DSTZLCTY
Europe 2	NHKMZRZX
Europe 3	LSCLLLZS
Europe 4	LTNTHHCX
St. Petersburg 1	WHXSSTNT
St. Petersburg 2	NYLWNSDW
St. Petersburg 3	PGPMWKPY

## NFL Blitz

No menu principal, escolha o modo Exhibition Mode e depois escolha seu time. Na tela Matchup, pressione as seguintes combinações de botões para habilitar os truques abaixo:

### Jogue sem perder a bola

Start quatro vezes, B, B, A, A, A, para baixo.

### Turbo infinito

Start cinco vezes, B, A, A, A, A, para cima.





### Jogo à noite

Start duas vezes, B, B, A, A, para direita.

### No Pointer

Start três vezes, B, B, B, A, A, A, para esquerda.

### Receptor invisível

Start quatro vezes, B, B, B, A, A, A, para cima.

# P

## Pac-Man Collection

### Passwords do modo Pac Attack

Fase	Password
01	STR
02	HNM
03	KST
04	TRT
05	MYX
06	KHL
07	RTS
08	SKB
09	HNT
10	SRY
11	YSK
12	RCF
13	HSM
14	PWW
15	MTN
16	TKY
17	RGH
18	TNS
19	YKM
20	MWS
21	KTY
22	TYK
23	SMM
24	NFL
25	SRT
26	KKT
27	MDD
28	CWD
29	DRC
30	WHT
31	FLT

32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83

SKM  
QTN  
SMN  
TGR  
WKR  
YYP  
SLS  
THD  
RMN  
CNK  
FRB  
MLR  
FRP  
SDB  
BQJ  
VSM  
RDY  
XPL  
WLC  
TMF  
QNS  
GWR  
PLT  
KRW  
HRC  
RPN  
CNT  
BTT  
TMP  
MNS  
SWD  
LDM  
YST  
QTM  
BRP  
MRS  
PPS  
SWT  
WTM  
FST  
SLW  
XWF  
RGJ  
SNC  
BKP  
CRN  
XNT  
RNT  
BSK  
JWK  
GSN  
MMT

84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
LST  
DNK  
HPN  
DCR  
BNS  
SDC  
MRH  
BTF  
NSM  
QYZ  
KTT  
FGS  
RRC  
YLW  
PNN  
SPR  
CHB

## Pocket Bomberman

### Passwords dos três últimos mundos

#### Forest World

Área 1: 7693  
Área 2: 3905  
Área 3: 2438  
Área 4: 8261  
Chefe: 1893

#### Ocean World

Área 1: 2805  
Área 2: 9271  
Área 3: 1354  
Área 4: 4915  
Chefe: 8649

#### Wind World

Área 1: 0238  
Área 2: 5943  
Área 3: 6045  
Área 4: 2850  
Chefe: 8146

#### Cloud World

Área 1: 9156  
Área 2: 2715  
Área 3: 4707  
Área 4: 7046  
Chefe: 0687



## Evil World

Área 1:	3725
Área 2:	0157
Área 3:	5826
Área 4:	9587
Chefe:	3752

## Pokémon Azul & Vermelho

### Localização dos 150 Pokémon

- Bulbassaur:** no Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)
- Ivysaur:** evolução
- Venusaur:** evolução
- Charmander:** no Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)
- Charmeleon:** evolução
- Charizard:** evolução
- Squirtle:** no Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)
- Wartortle:** evolução
- Blastoise:** evolução
- Caterpie:** Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25
- Metapod:** Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25
- Butterfree:** evolução
- Weedle:** Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25
- Kakuna:** Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25
- Beedrill:** evolução
- Pidgey:** rotas 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 24 e 25
- Pidgeotto:** rotas 14, 15 e 21
- Pidgeot:** evolução
- Rattata:** rotas 1, 2, 4, 9, 10, 16, 17, 18, 21 e 22
- Raticate:** rotas 16, 17, 18 e 21
- Spearow:** rotas 3, 4, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 22 e 23
- Fearow:** rotas 17, 18 e 23
- Ekans:** rotas 4, 8, 9, 10, 11 e 23 \*Somente na versão Vermelha
- Arbok:** rota 23 e Unknown Dungeon \*Somente na versão Vermelha
- Pikachu:** Floresta Viridian e Power Plant
- Raichu:** Power Plant e Unknown Dungeon
- Sandshrew:** rota 4, 8, 9, 10, 11 e 23 \*Somente na versão Azul
- Sandslash:** rota 23 e Unknown Dungeon \*Somente na versão Azul
- Nidoran (fêmea):** rota 22 e Safari Zone
- Nidorina:** Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)
- Nidoqueen:** evolução final
- Nidoran (macho):** rota 22 e Safari Zone
- Nidorino:** Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)
- Nidoking:** evolução final
- Clefairy:** Montanha da Lua e no Coin Exchange (Cidade Celadon)
- Clefable:** evolução
- Vulpix:** rotas 7, 8 e Pokémon House (na Ilha Cinnabar) \*Somente na versão Azul
- Ninetales:** evolução \*Somente na versão Azul
- Jigglypuff:** rota 3
- Wigglytuff:** Unknown Dungeon
- Zubat:** Montanha da Morte, Túnel de Pedra, Ilhas Seafoam e Victory Road
- Golbat:** Ilhas Seafoam, Victory Road e Unknown Dungeon
- Oddish:** rotas 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24 e 25 \*Somente na versão Vermelha
- Gloom:** rotas 12, 13, 14 e 15 \*Somente na versão Vermelha
- Vileplume:** evolução
- Paras:** Montanha da Lua e Safari Zone
- Parasect:** Safari Zone e Unknown Dungeon
- Venonat:** rotas 12, 13, 14, 15 e Safari Zone
- Venomoth:** Safari Zone, Victory Road e Unknown Dungeon
- Diglett:** Caverna de Diglett
- Dugtrio:** Caverna de Diglett
- Meowth:** rota 5, 6, 7 e 8 \*Somente na versão Azul
- Persian:** evolução \*Somente na versão Azul
- Psyduck:** rota 4, 24 e 25
- Golduck:** rota 4, 24 e 25; Cidade Celadon; Cidade Fuchsia e Ilhas Seafoam (pescando)
- Mankey:** rota 5, 6, 7 e 8 \*Somente na versão Vermelha
- Primeape:** evolução \*Somente na versão Vermelha
- Growlithe:** rota 7, 8 e na Pokémon House (Ilha Cinnabar) \*Somente na versão Vermelha
- Arcanine:** evolução \*Somente na versão Vermelha
- Poliwag:** Cidade Viridian e Rota 22 (pescando)
- Poliwhirl:** cidade Celadon e Rota 10 (pescando)
- Poliwrath:** evolução
- Abra:** rota 24, 25 e Coin Exchange (Cidade Celadon)
- Kadabra:** Unknown Dungeon
- Alakazam:** evolução
- Machop:** Túnel de Pedra e Victory Road
- Machoke:** Túnel de Pedra e Victory Road
- Machamp:** Túnel de Pedra e Victory Road
- Bellsprout:** rota 5, 6, 7,





- 12, 13, 14, 15, 24 e 25  
\*Somente na versão Azul
- 70. Weepinbell:** rota 12, 13, 14 e 15 \*Somente na versão Azul
- 71. Victreebel:** evolução  
\*Somente na versão Azul
- 72. Tentacool:** rota 19, 20, 21, Cidade Pallet, Cidade Viridian e Rotas 12, 13, 17, 18 (pescando)
- 73. Tentacruel:** evolução
- 74. Geodude:** Montanha da Lua, Túnel de Pedra e Victory Road
- 75. Graveler:** Victory Road
- 76. Golem:** evolução
- 77. Ponyta:** Pokémon House (Ilha Cinnabar)
- 78. Rapidash:** evolução
- 79. Slowpoke:** Cidade Celadon, Safari Zone, Ilhas Seafoam e Rota 10 (pescando)
- 80. Slowbro:** Ilhas Seafoam, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)
- 81. Magnemite:** Power Plant
- 82. Magnetron:** Power Plant, Unknown Dungeon
- 83. Farfetch'd:** Cidade Vermilion
- 84. Doduo:** rota 16, 17, 18 e Safari Zone
- 85. Dodrio:** Unknown Dungeon
- 86. Seel:** Ilhas Seafoam
- 87. Dewgong:** Ilhas Seafoam
- 88. Grimer:** Pokémon House (Ilhas Cinnabar)
- 89. Muk:** Pokémon House (Ilhas Cinnabar)
- 90. Shelder:** rota 6, 11, Cidade Vermilion, Cidade Cerulean e Ilhas Seafoam (pescando)
- 91. Cloyster:** evolução
- 92. Gastly:** Pokémon Tower (Cidade Lavender)
- 93. Haunter:** Pokémon Tower (Cidade Lavender)
- 94. Gengar:** evolução
- 95. Onix:** Túnel de Pedra, Victory Road
- 96. Drowzee:** rota 11
- 97. Hypno:** Unknown Dungeon
- 98. Krabby:** rota 4, 6, 11, 12, 13, 17, 18, 24, 25, Cidade Fuchsia, Cidade Cerulean, Cidade Vermilion e Safari Zone; Ilhas Seafoam (pescando)
- 99. Kingler:** rota 23 e Unknown Dungeon; Ilhas Seafoam (pescando)
- 100. Voltorb:** rota 10, Power Plant
- 101. Electrode:** Caverna de Cerulean
- 102. Exeggcute:** Safari Zone
- 103. Exeggutor:** evolução
- 104. Cubone:** Torre Pokémon (Cidade Lavender)
- 105. Marowak:** Victory Road, Unknown Dungeon
- 106. Hitmonlee:** Cidade Saffron
- 107. Hitmonchan:** Cidade Saffron
- 108. Lickitung:** rota 18
- 109. Koffing:** Pokémon House (Ilhas Cinnabar)
- 110. Weezing:** Pokémon House (Ilhas Cinnabar)
- 111. Rhyhorn:** Safari Zone
- 112. Rhydon:** Unknown Dungeon
- 113. Chansey:** Safari Zone e Unknown Dungeon
- 114. Tangela:** rota 21
- 115. Kangaskhan:** Safari Zone
- 116. Horsea:** Ilha Cinnabar, Rota 19, 20, 21, e Ilhas Seafoam (pescando)
- 117. Seadra:** Unknown Dungeon, Rota 23 e Ilhas Seafoam (pescando)
- 118. Goldeen:** rota 4, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, Cidade Cerulean, Cidade Fuchsia, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)
- 119. Seaking:** Cidade Fuchsia, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)
- 120. Staryu:** Rota 19, 20, 21, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)
- 121. Starmie:** Evolução
- 122. Mr. Mime:** rota 2
- 123. Scyther:** Safari Zone e Coin Exchange (Cidade Celadon) \*Somente na versão Vermelha
- 124. Jynx:** Cidade Cerulean
- 125. Electabuzz:** Power Plant \*Somente na versão Vermelha
- 126. Magmar:** Pokémon House (Ilha Cinnabar) \*Somente na versão Azul
- 127. Pinsir:** Safari Zone, Coin Exchange (Cidade Celadon) \*Somente na versão Azul
- 128. Tauros:** Safari Zone
- 129. Magikarp:** rota 12, 13, 17 e 18; Cidade Fuchsia (pescando)
- 130. Gyarados:** evolução
- 131. Lapras:** Cidade Saffron
- 132. Ditto:** rota 13, 14, 15, 23 e Unknown Dungeon
- 133. Eevee:** Mansão Celadon (Cidade Celadon)
- 134. Vaporeon:** evolução
- 135. Jolteon:** evolução
- 136. Flareon:** evolução
- 137. Porygon:** Coin Exchange (Cidade Celadon)
- 138. Omanyte:** Helix Fossil
- 139. Omastar:** evolução
- 140. Kabuto:** Dome Fossil
- 141. Kabutops:** evolução
- 142. Aerodactyl:** Old Amber
- 143. Snorlax:** Rota 12 e 16
- 144. Articuno:** Ilhas Seafoam
- 145. Zapdos:** Power Plant
- 146. Moltres:** Victory Road, Safari Zone (pescando), Coin Exchange (Cidade Celadon)
- 148. Dragonair:** evolução
- 149. Dragonite:** evolução
- 150. Mewtwo:** Unknown Dungeon



## Habilidades

As habilidades de cada Pokémon são conseguidas à medida que seu monstinho ganha experiência ou se certos itens escondidos chamados TM (Technical Machines) e HM (Hidden Machines) forem encontrados. Veja a localização de cada item:

Nº	Habilidade	Localização	Nº	Habilidade	Localização
<b>TM</b>			26	Earthquake	Cidade Saffron (Silph Co.)
1	Mega Punch	Loja de Celadon (2º andar), Montanha da Lua	27	Fissure	Ginásio de Viridian
2	Razor Wind	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)	28	Dig	Cidade Cerulean
3	Swords Dance	Cidade Saffron (Silph Co.)	29	Psychic	Cidade Saffron
4	Whirlwind	Rota 4	30	Teleport	Rota 9
5	Mega Kick	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road	31	Mimic	Cidade Saffron
6	Toxic	Ginásio de Fuchsia	32	Double Team	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia (Safari Zone)
7	Horn Drill	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)	33	Reflect	Loja de Celadon (2º andar) e Power Plant
8	Body Slam	S.S. Anne	34	Bide	Ginásio de Pewter
9	Take Down	Loja de Celadon (2º andar), Cidade Saffron (Silph Co.)	35	Metronome	Ilha Cinnabar (Pokémon Lab)
10	Double-Edge	Cidade Celadon (Game Corner)	36	Self Destruct	Cidade Saffron (Silph Co.)
11	Bubblebeam	Ginásio de Cerulean	37	Egg Bomb	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia
12	Water Gun	Montanha da Lua	38	Fire Blast	Ginásio da Ilha Cinnabar
13	Ice Beam	Loja de Celadon (último andar)	39	Swift	Rota 12
14	Blizzard	Pokémon House	40	Skull Bash	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
15	Hyper Beam	Celadon Coin Exchange	41	Softboiled	Cidade Celadon
16	Pay Day	Rota 12	42	Dream Eater	Cidade Veridian
17	Submission	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road	43	Sky Attack	Victory Road
18	Counter	Loja de Celadon (balcão do 3º andar)	44	Rest	S.S. Anne
19	Seismic Toss	Rota 25	45	Thunder Wave	Rota 24
20	Rage	Rota 15	46	Psywave	Ginásio de Saffron
21	Mega Drain	Ginásio de Celadon	47	Explosion	Victory Road
22	Solarbeam	Pokémon House	48	Rock Slide	Loja de Celadon (último andar)
23	Dragon Rage	Cidade de Celadon (Coin Exchange)	49	Tri Attack	Loja de Celadon (último andar)
24	Thunderbolt	Ginásio de Vermilion	50	Substitute	Cidade Celadon (Coin Exchange)
25	Thunder	Power Plant	<b>HM</b>		
			1	Cut	S.S. Anne
			2	Fly	Rota 16
			3	Surf	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
			4	Strenght	Cidade Fuchsia
			5	Flash	Rota 2

### Como multiplicar itens:

1. Você deverá ter no seu grupo, Pokémon com a habilidade Fly (Voar) e Surf (Surfar).
2. Você deve ter passado pelas Ilhas pelo menos uma vez.
3. Vá para Viridian e fale com o homem que está na parte de

- cima. Ele vai perguntar se você está com pressa ("Are you in a hurry?"). Responda Não ("No"). Depois, escolha seu Pokémon que voa e vá até Fuchsia.
4. Desça até a beirada da água e selecione um Pokémon que tem o Surf. Desça e vá pra

esquerda até chegar em Cinnabar. Ao Não entre na ilha: surfe na beirada, para cima e para baixo, várias vezes até você ser atacado por um Pokémon. Se a tela ficar preta por um tempo maior que o normal, é porque funcionou. Quando a tela de ba-





talha aparecer, você enfrentará o MissingNo! Às vezes, ele aparece com outro nome e sem forma definida, como se fosse um "tilt" de computador.

5. Derrote-o em um só golpe. Só que você NÃO pode capturar o MissingNo de jeito nenhum! Se você o pegar e salvar o jogo, sua memória pode ser apagada, e você perderá todos seus Pokémon! Se acontecer alguma coisa, não diga que não avisamos!
6. Sempre que você lutar com o MissingNo, o sexto item de sua lista será multiplicado. Se aparecer um símbolo ao lado do número de itens que você tem, é porque funcionou. Entre na opção em que estão guardados os seus itens e posicione o item que você quer multiplicar na sexta posição de sua lista. Você poderá gastar o item sem parar até sobrar apenas um. Daí, é só repetir o procedimento quantas vezes quiser!

## Pokémon Gold e Silver

### Clonando Pokémon e itens

Escolha um Pokémon que você quer clonar e equipe nele o item que você quer multiplicar. Daí, salve o jogo e acesse o computador. Deposite seu Pokémon lá. É muito importante que você não tire nenhum Pokémon da caixa nesse processo, ou você os perderá. Em seguida, sem sair do PC, troque de caixa. Quando as palavras "Saving game, don't turn off the power" aparecerem, desligue o Game Boy. Quando você ligar novamente, o Pokémon depositado estará tanto no seu grupo quanto no PC!

## Pokemon Puzzle Challenge

### Aumentar o tempo após os combos

Rapidamente, pressione esta seqüência: esquerda, A, B, cima, assim que o Pikachu aparecer na tela da Game Freaks. Um som confirmará que o código funcionou. Você ganhará mais tempo de tela congelada após executar combos.

### Turbo Mode

Rapidamente, faça a seqüência: B, A, esquerda, esquerda, assim que o Pikachu aparecer na tela da Game Freaks. Um som confirmará que o código funcionou. No modo de jogo Marathon, você poderá acessar o nível 99 de velocidade.

### Dificuldades insanas

Complete o modo Challenge na dificuldade Normal e acumule um ovo e mais seis Pokémon de reserva. Selecione a opção Challenge e comece um novo jogo. Na tela de seleção de dificuldades, coloque o cursor sobre a opção Hard, segure Select e aperte A. A opção S-Hard vai aparecer. Quer mais pauleira? Coloque o cursor sobre esta opção, segure Select e aperte A. Uma nova opção vai surgir – a Intense, ainda mais difícil que a S-Hard.

### Opções secretas

Na tela de opções, aperte Select + A para abrir uma tela com novas opções.

### Habilite os novos Pokémon

**Bellossom:** selecione o modo Challenge para um jogador e jogue na dificuldade Normal. Derrote qualquer líder de ginásio em menos de 25 segundos. A trei-

nadora secreta Clair irá desafiá-lo. Se vencer, Bellossom será sua.

**Elekid:** entre na opção Records, selecione Others e entre em PKMN. Jogue nos diferentes modos (sugerimos o Time Zone) e vá acumulando experiência com seu monstinho. Quando seu Pokémon estiver muito forte, o ovo vai chocar e nascerá um Elekid.

**Marril:** depois de ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma partida, faça uma seqüência de quatro combos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Swimmer. Se vencer, o Marril será seu.

**Pichu:** selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Mantenha-se na disputa por mais de quatro minutos (sem vencer o adversário ou ser derrotado) e, depois, vença a partida. Você será desafiado pelo Pokéfan. Se vencer, o Pichu será seu.

**Pikachu:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma batalha, faça um combo com seis blocos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Gentleman. Se vencer, adivinhe?... o Pikachu será seu.

**Sentret:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma batalha, faça um combo com sete blocos e vença o adversário. Você será desafiado pela treinadora Beauty. Se vencer, você já sabe: o Sentret está na mão.

**Togepi:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma ba-



talha, faça um combo com dez blocos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Pokéfan. Se vencer, você ganhará um Togepi.

**Igglybuff:** você ganhará este Pokémon após acumular algumas (muitas) horas de jogo. Ele surgirá aleatoriamente.

### Como fazer os ovos chocarem

Jogue em todos os modos disponíveis. Com o passar do tempo, os ovos serão chocados automaticamente.

## Pokémon Trading Card Game

### Cards de energia infinitos

Vá até o laboratório do Dr. Ooyama e lute contra Mikasa. A cada vitória, você ganhará dois Boosters cheios de Cards de energia.

### Pegue o Promo card Slowpoke Lv.9

Pegue 59 dos seus Cards de energia e um Pokémon básico e faça um deck com eles. Selecione o Deck como o seu Dueling Deck. Então, fale com um garoto no Fire Club. Ele lhe pedirá todos os Cards usados. Coloque Yes para dar os Cards e ganhar o Slowpoke.

## Portal Runner

### Códigos de fases

Fase	Password
2	NBNT
3	FDRD
4	NVJV
5	NBRD
6	PDTG
7	NTGT
8	NBGL
9	PDJP

10	NVJC
11	TJDH
12	VLGL
13	TJGL
14	VLJP
15	NTJV
16	NTTG
17	PBRD
18	TCVJ
19	VJDG
20	TGCF
21	NVLC
22	TGCG
23	VJGL
24	PBDP
25	NBDG
26	PDGK
27	PBGR
28	TGKR
29	VJNV
30	TCMT
31	VJRF
32	PCHS
33	TGMC
34	VJRJ
35	TGKB
36	NTRJ
Final	PDND

## Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo

### Superataque infinito

No menu principal, selecione New Game e escreva seu nome. Depois, entre na opção Enter Cheat e coloque o código GIRLPOWER.

### Senhas poderosas

Na tela do menu principal, selecione a opção Enter Secrets. Agora, digite um dos códigos a seguir:

EBWORLD: aumenta a força  
 GOGETBUTCH: fase secreta Pokey Oaks School  
 DUST BOOMER: fase secreta Art Museum  
 BESTBUYPWR: Card Brick

CITYRULES: Card Powerpuff Girls  
 TOWNSVILLE: Card Powerpuff Girls Suburban Home  
 SEARS: Card Princess  
 ANUBISHEAD: Card Professor Utonium  
 ROACHCOACH: Card Roach Coach  
 DOGGIEDO: Card Rowdy Ruff Boys  
 GAMESTOP: Card Sara Bellum  
 SEDUSA: Card Sedusa  
 TOYSRUSCOM: Card Volcano Mountain

## Powerpuff Girls: Battle Him

### Senhas ainda mais poderosas

Selecione a opção Enter Secrets e digite um dos códigos a seguir:

ELBO: aumenta a força  
 GOGETBUTCH: fase Utonium Chateau  
 BEATBRICK: fase Townsville Skies  
 MALPHS: Card Art Museum  
 HOTLINE: Card Boogie Man  
 ICEBREATH: Card Boomer  
 POWERPUFF: Card Evil Cat  
 MRSBELLUM: Card Rainbow The Clown  
 RUFFBOYS: Card Talking Dog  
 TOYSPower: Card Townsville  
 PRINCESS: Card Townsville City Hall

## Powerpuff Girls: Paint The Townsville Green

### Senhas poderosíssimas

Selecione a opção Enter Secrets e digite um dos códigos a seguir:

EBSTORE: força extra  
 BEATBRICK: fase The Utonium





Chateau, detone o inimigo Rowdyruff Boy Brick e ganhe acesso às garotas e ao professor na casa do subúrbio  
**DUSTBOOMER:** fase Bonsai Garden

**KABOOM:** Card Big Billy

**MOJOJOJO:** Card Broccloid Emperor

**ROWDYRUFFS:** Card Butch

**RZONE:** Card Fuzzy Lumpkins

**GRUBBER:** Card Grubber

**TARGETPOWR:** Card Little Arturo

**SEARSRULE:** Card Mrs. Keane

**GOCIRCUIT:** Card Powerpuff Girls

**SQUID:** Card Squid

**AMOEBABOYS:** Card Townsville Dump

## Power Rangers: Time Force

### Fase final

Escreva esta password para ir direto ao chefe final: 8QSD.

**R**

## Rats!

### Passwords

Fase	Código
2	WYH4TFGR9J
5	CW6F2FBLPG
10	M1CS4YNKKW
16	WV4M3FRQKD
20	VXXSTCRBD2
25	CXCPSFMJ3G
30	BR5GGBMYSG
36	5BJDYXZSYS
41	L1CWSWVMJ5
48	C2FBZDPTT4
55	43WCTVRT66
60	5QJ5FY179J
65	MZ36JXJMM8
70	CVNJGDZJW8
75	CQFTZFQ75G

## Rayman

### 99 vidas

A qualquer momento do jogo, aperte Start para dar Pause e digite a seqüência: A, direita, B, cima, A, esquerda, B, baixo, A, direita, B, cima, A, esquerda e B

Acesse todos os superpoderes Pause o jogo e pressione direita, esquerda, cima, baixo, A, cima, cima, baixo, B, direita, direita, esquerda, esquerda e A

### Veja os créditos

Pause o jogo e pressione B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A, A, A e A

## Razor Freestyle Scooter

### Códigos para todas as pistas

Pista	Password
2	Y2QXMZHNHLLQLBLM9L
3	GJ9ZP35TROQQLBCV1N
4	YWGBRDTTTOOLLBHXWS
5	HOSQTNVTW000VBHYS
6	2111YQ7TY010ZBHVFS
Final	M2D98XBT00202BHWBS

## Return Of The Ninja

### Todas as fases, inclusive o final

Para abrir a seleção de fases, entre com a Password 2PQQ651 4P43ZQZ OZSD. Para ir direto para o final, entre com a Password 5TKWFDT 7VFYOM1 H1NT

## Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends

### Chuva de truques

Fase	Password
02	BFBBBBFBH
03	BGBBBFBJ
04	BHBBBFBK
05	BJBBBFBL
06	BKBBBFBM
07	BLVVBFBM
08	BMVVBFBN
09	BNVVBFBP
10	BPVVBFBQ
11	BQVVBFBR
12	BRVVBFB S
13	BSVVBFBT
14	BTVVBFBV

## Rugrats: Castle Capers

### Não vá se acostumar!

Password para ir direto à fase final do jogo: JSJRJKSLXCFJ.

**S**

## Sabrina The Animated Series: Zapped

### Jogue em todas as fases

Fase	Password
1-2	Sabrina, Sabrina Salem, Jem
1-3	Sabrina, Salem, Salem, cabelo-de-fogo
1-4	Sabrina, Harvey, Salem, Sabrina
2-1	Salem, Cloey, Sabrina, Salem
2-2	Harvey, Salem, cabelo-de-fogo, cabelo-de-fogo
2-3	Harvey, Harvey, cabelo-de-fogo, Sabrina



- 2-4 Harvey, Cloey, cabelo-de-fogo, Salem
- 3-1 Cloey, Jem, Jem, Harvey
- 3-2 Jem, Harvey, Cloey, Sabrina
- 3-3 Jem, Cloey, Cloey, Salem
- 3-4 Jem, Jem, Cloey, Salem
- 4-1 cabelo de fogo, cabelo-de-fogo, Harvey, Cloey
- 4-2 Sabrina, Cloey, Jem, Salem
- 4-3 Sabrina, Jem, Jem, Harvey
- 4-4 Sabrina, cabelo de fogo, Jem, Cloey

Legenda: cabelo-de-fogo representa o garoto com cabelo vermelho.

## San Francisco Rush 2049

### Escolha a pista que quiser

Pista	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTR
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

## Snoopy Tennis

### Jogue com o Woodstock

Escreva a Password ZVBM. Habilite o Woodstock e o Chiqueirinho (Pig Pen).  
Escreva a Password ZLNH. Habilite os personagens Woodstock, Chiqueirinho e Marcie.  
Escreva a Password HGQM.

## Spawn

### Avance as fases

**Sexto Capítulo:** Coração, Caveira, Spawn, Spawn.

**Sétimo Capítulo:** Caveira, Spawn, Spawn, Coração.

## Spider-Man

### Passwords

**Venom derrotado:** GVCBF  
**Esgoto:** QVCLF  
**Laboratório:** G-FGN

## Spider-Man 2: The Sinister Six

### Truques sujos

Se mesmo com todos os poderes do Aranha você não conseguir vencer o game, apele para estas dicas. Todas as seqüências devem ser executadas na tela título do game.

**Invencibilidade:** cima, baixo, direita, A

**Seleção de fases:** B, A, esquerda, baixo, cima, direita

**Destruir com apenas uma bola de teia:** baixo, A, B, A, A

**Teia infinita:** esquerda, baixo, B, cima

**Mini jogo do urso Teddy:** A, B, A, B, baixo

**Dificuldade Nightmare:** A, B, Select, cima, direita, baixo

### Passwords

**Level 2,** depois de vencer Misterio: **MP!63C**

**Level 3,** depois de vencer Sandman: **PL851D**

**Level 4,** depois de vencer Vulture: **MM947F**

**Level 5,** depois de vencer Scorpion: **TS6!96**

**Level 5-2,** na luta contra Kraven: **TS6!96**

**Level 6,** depois de vencer Kraven: **LR6!96**

## Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures

### Passwords das fases

Fase	Nome	Código
2	Trade Federation Landing Craft	BQVQK
3	Naboo Swamp	WNLRM
4	Naboo Swamp e Sacred Place	SDGNK
5	Coruscant	CNLML
6	Catacombs of Theed	BXGTG
7	Streets of Theed	QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace	TKGJZ
9	The Final Battle	LPZCP

## Star Wars: Episódio I – Racer

### Largada esperta

Quando o relógio da largada chegar ao número um, pressione Start para pausar. Então aperte Start e A ao mesmo tempo e você queimará a largada. Ótimo para Pods com baixa aceleração.

### Recarregue seu Pod

Para recarregar o seu Pod, segure o freio enquanto estiver correndo. Seu veículo perderá a velocidade por algum tempo, mas fará uma grande diferença na hora de passar pela linha de chegada.

### Cortando caminho em Tatoonie

Na terceira fase das corridas em Tatoonie existe um caminho mais rápido no lado esquerdo da longa reta. Use-o e faça um ótimo tempo.





## Street Fighter Alpha: Warriors Dreams

### Lute contra Bison quando quiser

Se você não vê a hora de sentar a mão no chefe de Street Fighter basta selecionar o lutador e ficar segurando simultaneamente os botões Select, B e A até o início da luta.

### Lute contra Akuma

Como na dica anterior, basta selecionar o lutador e ficar segurando Start, B e A simultaneamente até o início da luta.

## Super Mario Bros. Deluxe

### Voe por toda a tela

A qualquer momento do jogo, pause o game e pressione a sequência: A, A, A, B, B, B.

### Comece com dez vidas

Antes de começar o jogo, entre na opção Toy Box e fale com o vidente. Fique selecionando as cartas até conseguir a carta "Extremely Lucky". Depois, inicie o jogo para começar com dez vidas.

### Continues limitados

Segure o botão A durante a tela de Game Over

### Vidas infinitas

Quando perder a vida, segure o botão A até a tela do mapa aparecer.

### Jogue com Luigi

Pressione o botão Select na tela do mapa.

## Super R.C. Pro-AM

### Novos carros

Além do monte de pedaços de equipamento espalhados pelas pistas, você também encontrará diversas letras. Forme a palavra Nintendo para ganhar carinhos bem mais rápidos. Se pegar todas as letras, ganhará o Speed Demon, ótimo nas curvas. Se pegar todas as letras novamente, poderá correr com o Spiker, o melhor veículo caranga do jogo.

## T

## The Flintstones: Burgertime In Bedrock

### Códigos

Fase	Password
2	mosca, Dino azul, Gazoo, gato-de-dente-de-sabre
3	jacaré, jacaré, cobra, Gazoo
4	sapo, mosca, cobra, Gazoo
5	jacaré, gato-de-dente-de-sabre, gato-de-dente-de-sabre, cobra
6	Gazoo, Dino, mosca, jacaré

## The Grinch

### Passwords de fases

Fases	Códigos
1-1	97+2428-3
2-1	48-4[Max][Grinch][Max]X2
3-1	37-262[CindyLou]X3
4-1	4X02+74+8
5-1	[Max]4606+8[CindyLou]9
6-1	08[CindyLou]1[Grinch]8X4
7-1	-X0[Grinch]+7170

**Obs.:** os nomes dentro dos [] devem ser substituídos pelas figuras dos personagens correspondentes.

## The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure

### Seleção de fases

Escreva a Password BMHG. Este código abre todas as fases do jogo, incluindo os estágios de bônus.

## The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages

### Loja secreta

Coloque o cartucho de Zelda: Oracle of Ages (originalmente desenvolvido para o GBC) num console Game Boy Advance e siga para a Rennu Village (a primeira vila encontrada no jogo) e procure por uma porta fechada. Em seguida, faça pontaria e atire no minijogo: a porta se abrirá e você terá acesso a uma nova loja de itens. Nesta loja secreta, qualquer item pode ser comprado por 100 Rupees.

## The Mummy

### Passwords

Escreva os códigos com números e símbolos:

Fases	Códigos
3-1	(trevo)178
3-2	1434
4-1	X57 (espada)
5-1	77 (triângulo de ponta-cabeça) X
6-1	1 (triângulo de ponta-cabeça) 5 (triângulo de ponta-cabeça)



- 6-2 (balão) 9 (círculo vermelho) 8
- 6-3 3457
- 7-2 (triângulo de ponta-cabeça) 313

## The Mummy Returns

### Códigos para fases

Fase	Password
01	71P 4KW
02	8K3 71J
03	P3C 664
04	CXS 0N0
05	1N0 F1N
06	7B4 L6S
07	814 8W4
08	TNM N5Q
09	HTS 0ZX
10	1RD 10V
End	T64 15P

## The Simpsons: Night Of The Living - Treehouse Of Horror

### Códigos de fases

Fase	Passwords
02	FWXCKJXGLWN
03	TNSLRYSJGWW
04	BXPGCFPYJWB
05	WSQJLTQFYWK
06	NPKYGBKTFWQ
07	XQRFJWRBTWP

## Tom and Jerry in Mouse Attacks

### Senhas legais

Fase	Passwords
Level 2	rato rato gato / rato gato cão / pato gato rato
Level 3	gato pato gato / rato rato rato / pato cão gato

- Level 4 pato pato gato / rato gato rato / pato cão cão
- Level 5 cão cão gato / rato cão cão / pato gato rato

- 5 WBPP
- 6 JBPJ
- 7 JJWW
- 8 PBWJ
- 9 BPWW

## Tony Hawk's Pro Skater 2

### Códigos radicais

No menu principal, escolha a opção Password Input. Coloque um dos códigos a seguir, depois retorne ao jogo para habilitar o truque:

**V!T!MBBBBBVV**: 50.000 dólares para o Tony Hawk, mas nenhum objetivo cumprido.

**B58LPTGBBBBV**: todos os skates liberados, todas as fases abertas e alguns objetivos completos.

**VTPMPSBBBBVV**: todos os parques abertos e o skate modelo Falcon Board.

**CZWWWVFMKCVB**: os skates Football e Shadow disponíveis e 2.750 dólares para Bob Burnquist.

**CJFBV3KTKC2B**: todos os três skates para Bob Burnquist, alguns objetivos realizados e a fase Bullring aberta.

**BT07ZTPTTBBV**: todas as pranchas, todos os objetivos completos e 70.000 na conta, jogando com Tony Hawk.

**VTO!3TT!Tzt1**: todos os objetivos completos, todas as pranchas e 80.000 na conta, jogando com o Tony Hawk.

## Toy Story 2

### Passwords

Fase	Password
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW

## Turok: Battle Of The Bionosaurs

### Passwords

2	GRZNNPCRDB
3	DVZNDPBTNG
4	GVZNDPBTNG
5	PCVYGRBTDK
6	RCVYGRSTDR
7	VSVYTRSQDG
8	RSQPTNSQNWJ

## Turok 2: Seeds Of Evil

Você pode jogar com todos os códigos abaixo, habilitados ao mesmo tempo, mas é preciso entrar na tela de Passwords toda vez que um truque for feito. Quando o código estiver ativado, também dá para colocar a Password do jogo para continuar de onde havia parado.

### Modo pássaro

Usando este código você poderá entrar em qualquer área do jogo. Na tela de Passwords, coloque DLVTRKBBRD e depois aperte A, B e Select durante o jogo.

### Escolha de nível

Depois de habilitar o código de escolha de nível com a Password DLVTRKBLVL, aperte A, B e Start ao mesmo tempo durante o jogo. Aparecerá na tela a opção de mudança de nível. Colocando o direcional para esquerda ou direita, você pode ir para os níveis que quiser.





## Munição infinita

A Password DLVTRKBWPS não vai encher Turok de armas e balas, mas fará com que cada arma apanhada ganhe munição ilimitada.

## Turok 3: Shadow Of Oblivion

### Como entrar na tela de Passwords

Entre na tela de Options e selecione Passwords. Depois de colocar as senhas, aperte A.

### Pule fases, ganhe munição e vidas infinitas

**Munição infinita:** ZXLCPMZ

**Vidas infinitas:** FJVHDCK

**Pule fases:** XCDSDFS (no início do jogo, pressione Start e selecione o número da fase com o direcional)

\* Para saber se as dicas de vida ou munição funcionaram, você terá que começar o jogo.

### Passwords

#### Easy

Mapa 2: SDFLMSF  
Mapa 3: DVLFDZM  
Mapa 4: VFDSGPD  
Mapa 5: CSDJKFD

#### Medium

Mapa 2: VLXCZVF  
Mapa 3: DPSDCVX  
Mapa 4: ZMGFSCM  
Mapa 5: HWKLFYS

#### Hard

Mapa 2: CJSDFPSF  
Mapa 3: CMSDKCD  
Mapa 4: SPFPWLD  
Mapa 5: TPDFQGB



## Wario Land 2

### Para resetar o game

Quando ficar preso em algum buraco ou beco sem saída, pressione simultaneamente os botões Select, Start, A e B. Você voltará direto para a tela inicial do jogo.

## WWF: Betrayal

### Modo Debug

Digite o código 4232 na tela de Password.

#### Fases

	The Rock	Steve Austin	Triple H	Undertaker
Level 2	1314	1344	1324	1334
Chefe 1	1411	1441	1421	1431
Level 3	2413	2443	2423	2433
Level 4	2214	2244	2224	2234
Chefe 2	2412	2442	2422	2432
Level 5	3114	3144	3124	3134
Level 6	3312	3342	3322	3332
Chefe Final	4111	4141	4121	4131

#### Senhas de cada lutador



## X-Men: Mutant Academy

### Personagens secretos

Na tela-título, digite os códigos abaixo para habilitar dois novos personagens.

#### Phoenix

Baixo, frente, baixo, cima, trás, frente, B e A

#### Apocalypse

Frente, trás, cima, baixo, trás, cima, B e A

## Wendy: Every Witch Way

### Passwords

Condições	Senha
50% completo	estrela, quadrado, quadrado, estrela
100% completo	+, -, +, +

## X-Men: Mutant Wars

### Códigos de fases

Fase	Passwords
Level 2	OKNG6HWB
Level 3	OLNG6HXQ
Level 4	OLNF7HYP
Level 5	OKPF7HZG
Level 6	1KPF7HOD
Level 7	1KPG7H19
Level 8	1KPF7J2C
Level 9	1KPF7J3L



## X-Men: Wolverine's

### Rage Roupa diferente

Na tela com as palavras Press Start, faça a seqüência: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A. Um ruído confirmará que o truque funcionou, e Wolverine terá um novo uniforme para iniciar a aventura.

### Passwords

**Fase 2:** máscara, garra, símbolo X, Wolverine

**Fase 3:** garra, Dente-de-Sabre, Wolverine, máscara

**Fase 4:** caveira, máscara, símbolo X, garra

**Fase 8:** garra, máscara azul, símbolo X, caveira

**Fase 9:** caveira, símbolo X, garra, Dente de Sabre

**Final:** máscara azul, caveira, símbolo X, Jubileu

## Xtreme Sports

### Cheats

Na tela-título, pressione: esquerda (cinco vezes), cima (cinco vezes), direita (cinco vezes), baixo (cinco vezes), Select (cinco vezes). Se fizer corretamente, todos os níveis e mais as fases bônus ficarão abertos. Para acessar o teste de som, segure o botão A, mova o direcional para a direita ou esquerda para selecionar as músicas e use Select para tocá-las. Selecione a opção Scrapbook para ter informações numéricas da programação na tela de jogo.

### Assistir ao final do jogo

Ao colocar seu nome, escreva a palavra "staff". Entre no Snack Shop e veja a animação que rola no final do game.

### 400 medalhas

Ao colocar seu nome, escreva a palavra "xyzy". Segure o botão A e pressione Select para atingir a incrível marca de 400 medalhas. Se desejar voltar a ser um iniciante, pressione novamente Select e o quadro de medalhas voltará à estaca zero.

Y

## Yoda Stories

### Passwords

Fase	Password
2	XKJ
3	GJP
4	TDM
5	WTM
6	ZBV
7	QTC
8	TGR
9	VDP
10	BFG
11	FNP
12	STJ
13	FTG
14	BLP
15	YSF



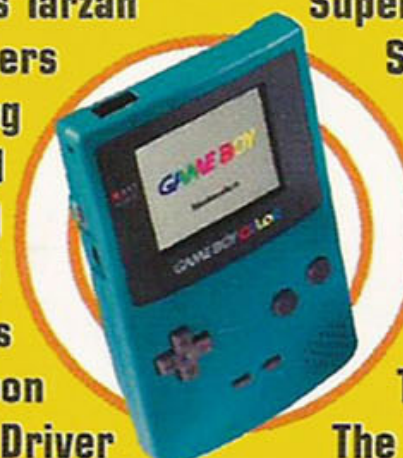






# Só aqui você encontra dicas sobre todos estes games!

- 102 Dalmatians: Puppies To The Rescue
- A Bug's Life
- Aladdin
- Antz Racing
- Army Men
- Army Men: Air Combat
- Army Men 2
- Asteroids
- Atlantis: The Lost Empire
- Austin Powers: Oh Behave!
- Austin Powers: Welcome To My Underground Lair!
- Babe and Friends
- Batman Beyond: Return Of The Joker
- Batman: Chaos In Gotham
- Battle Arena Toshinden
- Bionic Commando
- Blade
- Bomberman GB
- Bubble Bobble Part 2
- Buffy The Vampire Slayer
- Bust a Move 3 DX
- Castelo Maluco do Pernalonga
- Castlevania II: Belmont's Revenge
- Chicken Run
- Corrida Maluca
- Dexter's Laboratory: Robot Rampage
- Dick Tracy
- Disney's Tarzan
- Donald Duck: Goin' Quackers
- Donkey Kong
- Dragon Warrior I-II
- Dragon Warrior III
- Force 21
- Ghosts 'n Goblins
- Harvest Moon
- Hot Wheels Stunt Track Driver
- Inspector Gadget
- James Bond 007
- Judge Dread
- Jungle Strike
- Kirby Tilt 'n' Tumble
- Mario Tennis
- Mega Man: Dr. Wily's Revenge
- Mega Man 2
- Mega Man Xtreme
- Men In Black
- Metal Gear Solid
- Metroid 2: The Return of Samus
- Mickey's Racing Adventure
- Montezuma's Return
- MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX
- M&M's Minis Madness
- Nascar Racers
- NFL Blitz
- Pac-Man Collection
- Pocket Bomberman
- Pokémon Azul/Vermelho/Amarelo
- Pokémon Gold/Silver/Crystal
- Pokemon Puzzle Challenge
- Pokémon Trading Card Game
- Portal Runner
- Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo
- Powerpuff Girls: Battle Him
- Powerpuff Girls: Paint The Townsville Green
- Power Rangers: Time Force
- Rats!
- Rayman
- Razor Freestyle Scooter
- Return Of The Ninja
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends
- Rugrats: Castle Capers
- Sabrina The Animated Series: Zapped
- San Francisco Rush 2049
- Snoopy Tennis
- Spawn
- Spider-Man
- Spider-Man 2: The Sinister Six
- Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures
- Star Wars: Episódio I – Racer
- Street Fighter Alpha: Warriors Dreams
- Super Mario Bros. Deluxe
- Super R.C. Pro-AM
- Tetris
- The Flintstones: Burgertime In Bedrock
- The Grinch
- The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure
- The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
- The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages
- The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons
- The Mummy
- The Mummy Returns
- The Simpsons: Night Of The Living – Treehouse Of Horror
- Tom and Jerry in Mouse Attacks
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Toy Story 2
- Turok: Battle of the Bionosaurs
- Turok 2: Seeds of Evil
- Turok 3: Shadow Of Oblivion
- Wario Land 2
- Wendy: Every Witch Way
- WWF: Betrayal
- X-Men: Mutant Academy
- X-Men: Mutant Wars
- X-Men: Wolverine's Rage
- Xtreme Sports
- Yoda Stories



**AVENGERS**







# RETRO AVENGERS AVENGEURS



## Em Prol da Cultura Gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer por meio da disponibilização digital de 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:** Zalbag

**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.

- [www.retroavengers.com.br](http://www.retroavengers.com.br)
- [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)
- [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

