



SUPER DICAS

YU-GI-OH! EM DOSE TRIPLA

#03
R\$ 5,50

Worldwide Edition GBA

- Todos os Booster Packs
- Como construir seu Deck
- Todas as cartas e passwords

The Duelists of the Roses PS2

- Segredos incríveis
- Ganhe as melhores cartas
- Estratégia para cada oponente

Forbidden Memories PSX

- Como realizar rituais
- Truques para trapacear
- Consiga as cartas mais fortes

CENTENAS DE DICAS

- **Zelda: The Wind Waker GC**
Todas as fotos e bonecos
- **GTA: Vice City PS2**
Mais de 50 truques
- **GoldenEye 007 N64**
Todas as armas, fases e cheats

E mais!



Enter the Matrix XB



Castlevania: Aria of Sorrow GBA



X2: Wolverine's Revenge PS2

ISSN 1678-3360



00003



9 771678 336005

Você é o escolhido!

GameCube • PlayStation 2 • Xbox • PC

ESTRATÉGIAS SUPER DICAS

#01



CONRAD EDITORA

apenas

R\$ 4,50

Especial

YES!
nós detonamos

ENTER THE MATRIX

Assista ao filme, jogue o game

- Estratégia completa para Niobe e Ghost
- Os eventos do game e a interação com o filme
- Hacking: desvende os segredos da Matrix



7 898009 603154

A Super Dicas Especial Matrix desvendou por completo todas as fases do game mais esperado do ano e trouxe para você várias páginas com estratégias, movimentos especiais, truques secretos e dicas de sobrevivência.

Corra para as bancas e seja o primeiro a detonar o jogo!



CONRAD EDITORA

EDITORIAL

A edição passada de **Super Dicas & Estratégias** foi sucesso absoluto. Houve uma chuva de cartas com elogios, sugestões e muitas dúvidas. A galera pediu e aqui estamos de volta, com mais **Yu-Gi-Oh!** detonado.

Abrindo nossa edição, trazemos o novíssimo **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition** para Game Boy Advance, uma expansão do **Eternal Duelist Soul**, com muito mais cartas, oponentes e segredos.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories para PSOne está de volta. Na edição passada, fizemos um tutorial e publicamos muitas listas, mas havia muito mais. Assim, estendemos o detonado com novos segredos e tutoriais. Agora você não terá desculpa para não se tornar um mestre duelista. Para fechar a Yu-Gi-Mania, trazemos um especial de **Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses** para PlayStation 2, com estratégia para cada oponente.

E não é só. Ainda temos 12 páginas com muitas dicas para oito consoles. Tem desde **GoldenEye 007** (N64) até



Zelda: The Wind Waker (GC), passando por **Enter the Matrix** (XB), **Castlevania: Aria of Sorrow** (GBA) e **GTA: Vice City** (PS2). Divirta-se e participe enviando a sua opinião!

Participe da Super Dicas & Estratégias enviando suas críticas, elogios, reclamações e dicas para:

Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP: 01539-020

ÍNDICE

ESTRATÉGIAS

04 YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

GBA

14 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

PSX

20 YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES

PS2

DICAS

34 PLAYSTATION 2

36 PLAYSTATION

37 XBOX

38 GAMECUBE

40 NINTENDO 64

42 GAME BOY ADVANCE

44 GAME BOY COLOR

46 DREAMCAST



CONRAD EDITORA

SUPER DICAS

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora da Redação
Noelly Russo
Editor Executivo
Renato Villegas

Editor
Fábio Santana
Revisora
Andréa Aguiar

Colaboradores
Alex Figueiredo, Fábio Michelin, (textos),
Antonio do Amaral Roche (arte e projeto gráfico), Ana Franco, Luiz Gustavo Bacan (arte), Ulisses Perez (capa)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor
Alexandre Monti
Secretaria Gráfica
William Domingos

Centro de Tratamento de Imagens
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Homero Letonai
Edilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos

Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

COMERCIAL
Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora
Luciana Eschapiati
Executivas de Contas
Vanja Ribas Bernardes
Fabiana Furlan
Assistente Comercial
Krisley Camilo

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDEDAS
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios
Décio Casadei
Gerente de Produto
Dirceu Darin

Coordenador de Marketing
Isac Guedes
Coordenadora de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativa-Financeira
Ana Paula Duarte
Gerente Financeira
Solange Reis

Gerente de Recursos Humanos
Sileide Fernandes

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico
André Jaccon
Robson Veneruchi
Artur Augusto Martins

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira
Surfer
Cadu Simões

SUPER DICAS & ESTRATÉGIAS
Edição 3, junho de 2003,
é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação - São Paulo/SP
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição Dinap

ANER



Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

Stairway to the Destined Duel

E os duelos conquistam o mundo!

Por **Alex Figueiredo**

Com a fama de Yugi se espalhando por todo o globo, já estava em tempo de a Konami começar a romper as barreiras lingüísticas. **Worldwide Edition** é exatamente isso: uma versão de **Yu-Gi-Oh!** com diversas opções de idiomas, permitindo a um sem-número de pessoas de diversos países diferentes se enfrentarem. E como o português não parece ser um dos idiomas importantes na Terra, nós damos aquela força e mostramos todos os passos para destrinchar essa pequena maravilha. Confira!

Comandos

B: cancela opções.
A: confirma opções / executa ações.
R: aciona o submenu.
L: usado dentro da opção de número 4 do submenu. Com este botão, o jogador alterna entre as opções

Trunk, Main Deck e Side Deck.
Start: aciona Menu de Idiomas. Você pode escolher entre seis idiomas diferentes (japonês, inglês, alemão, francês, italiano e espanhol).

Submenu



- 1) Duel Points Display:** mostra a quantidade de Duel Points acumulada.
- 2) Symbols Display:** mostra os Symbols conquistados até agora.
- 3) Descrição:** descreve as opções do submenu.
- 4) Deck & Trunk:** nesta opção, o jogador poderá efetuar a manutenção de suas cartas e Decks.
- 5) Misc:** permite acesso às opções 7 e 8.
- 6) Link Duel:** com esta opção, o jogador poderá duelar com outro jogador (para isso, você precisará tanto de um "Game Link" quanto outro **WWE**).
- 7) Option:** permite acesso à opção 10.
- 8) Trade:** com esta opção, o jogador poderá trocar cartas com outra pessoa (para isso, você precisará tanto de um "Game Link" quanto outro **WWE**).
- 9) Password:** aqui, o jogador poderá utilizar os códigos contidos nas cartas reais para habilitá-las em jogo (você pode fazer isso apenas uma vez por carta).
- 10) Card Limit:** depois de habilitada, esta opção permite ao jogador disponibilizar cartas restritas ao jogo.
- 11) Day of the Week:** mostra o dia da semana.

O mundo de Yu-Gi-Oh! e suas maravilhas

Em **WWE**, você tem uma maior liberdade de ação do que nos jogos anteriores – o que o torna menos repetitivo e muito mais interessante. A história de **WWE** se desenrola no interior da Battle City, local onde os melhores jogadores do mundo estão realizando duelos para provar quem é o maior duelista do planeta. Você inicia o jogo em um local aleatório do Mapa Principal da Battle City. Desse ponto em diante, você está livre para explorar as outras 14 áreas do local. No decorrer da história, você encontrará alguns ícones espalhados pelo mapa. Esses ícones lhe permitirão obter informações e dicas úteis sobre o que acontece por lá. Além disso, eles concedem o direito de participar de certos torneios, alguns com duelistas exclusivos, para aumentar sua qualificação. Para poder utilizar os ícones, basta ir a qualquer área do

mapa com um deles e apertar o botão A. Confira, a seguir, o que cada ícone faz.



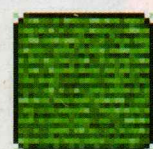
Ícone de Pessoa: este ícone permite que você converse com algumas pessoas espalhadas pela ilha para conseguir dicas sobre construção de Decks, além de informações sobre outras regras relacionadas ao jogo. Não deixe de verificar esta opção, já que, algumas vezes, será necessário falar com certas pessoas para prosseguir em sua jornada.



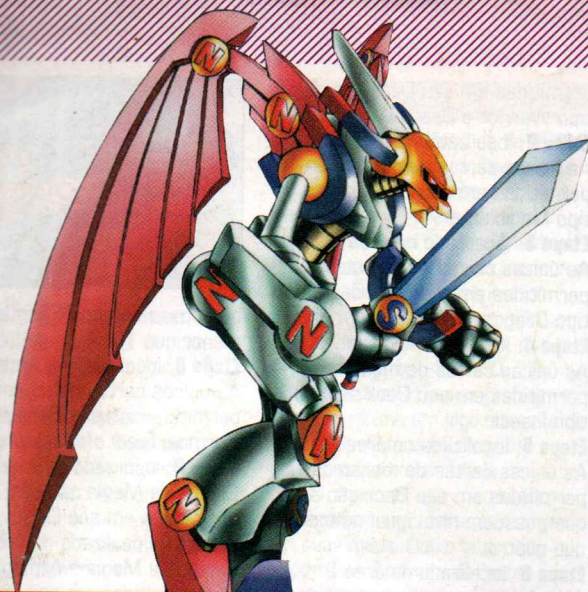
Ícone de Desafio: este ícone permite que você possa desafiar um duelista (entre uma ou mais opções) para uma batalha. Alguns personagens no jogo são liberados para desafio somente depois de determinadas quantidades de vitórias e derrotas.



Ícone de Torneio: permite a você participar dos vários torneios existentes na Battle City. Participar de torneios é extremamente importante para avançar no jogo.



Ícone de personagem não conhecido: este ícone representa os jogadores/participantes do torneio que você ainda não habilitou ou não conhece.



Os personagens de Yu-Gi-Oh!

Yugi Mutou / Yami Yugi

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Tea Gardner

Deck: 41 cartas.

Como habilitar: esta personagem está disponível desde o início.

Dark Tea Gardner

Deck: 41 cartas.

Como habilitar: Dark Tea aparecerá somente dentro da Phantom Pyramid. Após isso, você enfrentará Tea Gardner normalmente no jogo.

Joey Wheeler

Deck: 45 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Dark Joey Wheeler

Deck: 45 cartas.

Como habilitar: Dark Joey aparecerá somente dentro da Phantom Pyramid. Após isso, você enfrentará Joey Wheeler normalmente no jogo.

Bakura Ryou

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Kaiba Seto

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Ishizu Ishtar

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: esta personagem está disponível desde o início.

Rex Raptor

Deck: 41 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Weevil Underwood

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Trusdale (Vovô)

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Mai Valentine

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: esta personagem está disponível desde o início.

Espa Roba

Deck: 50 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Mako Tsunami

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: este personagem está disponível desde o início.

Mokuba Kaiba

Deck: 40-41 cartas.

Como habilitar: tenha, no total, dez ou mais derrotas para habilitar Mokuba, não importando o número de vitórias.

Bandit Keith

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: tenha cinco vitórias a mais que seus oponentes sobre cada um dos personagens a seguir: Yugi, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale, Mai Valentine, Espa Roba, Mako Tsunami, Mokuba Kaiba, Maximillion Pegasus, Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lumis, Arkana, Marik e Shadi.

Maximillion Pegasus

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: adquira a carta Toon World.

Duke Devlin

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: derrote os seguintes personagens ao menos uma vez no jogo: Yugi Mutou, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale, Mai Valentine, Espa Roba, Mako Tsunami, Mokuba, Bandit Keith, Maximillion Pegasus, Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lumis, Arkana, Marik e Shadi.

Rare Hunter

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.



Strings

Deck: 41 cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.

Odion

Deck: 43 cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.

Umbra & Lumis

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.

Arkana

Deck: 40 cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.

Marik Ishtar / Yami Marik

Deck A: 45 cartas.

Deck B: 48 cartas (dentro da Phantom Pyramid).

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik.

Shadi

Deck: número variável de cartas.

Como habilitar: salve Tea das garras de Marik. Shadi não possui um Deck próprio. Ele usa aleatoriamente um Deck dos outros personagens para duelar com você.



Os torneios

Aqui os jogadores terão a oportunidade de participar de diversos torneios. Cada um deles possui suas próprias regras e prêmios exclusivos e preciosos. Confira abaixo o que fazer para participar de cada um dos torneios existentes no jogo:

Challenge Cup

Todo final de semana, o Torneio Challenge Cup será realizado em um local diferente na Battle City. Para encontrar o torneio, você deverá estar no local certo e na hora exata. Estar nas áreas adjacentes às do combate ajuda você a chegar a tempo de desafiar seus oponentes — que

aqui são aleatórios.

Kaiba Corp. Cup

O Torneio da Corporação Kaiba acontecerá de forma bastante parecida à do Challenge Cup. A grande diferença é que o torneio toma três dias, um para cada etapa. Você deve enfrentar as batalhas aleatórias se quiser conquistar o generoso prêmio.

Championship Tournament

Este é um dos torneios que acontecerão somente uma vez ao mês. Todos os meses o CT aparecerá em um ponto aleatório da Battle City e, se você conseguir se inscrever, deverá enfrentar três



etapas de competição, cada uma em um dia diferente.

Target Week

O TW ocorre a cada cinco semanas, sempre em um domingo. Uma vez inscrito no torneio, dois duelistas serão escolhidos aleatoriamente. Você deverá encontrá-los e vencê-los em uma semana.

The Phantom Pyramid

Eis o primeiro torneio secreto de **WWE**. Para habilitar essa etapa, encontre e derrote todos os membros do grupo Ghouls, e derrote Rishid pelo menos uma vez. Fácil? Não tanto. Primeiro você precisa encontrar os membros do grupo. Para isso, você tem de percorrer todo o mapa e conversar com todos os personagens que encontrar. Em algumas raras vezes, enquanto você estiver enfrentando alguém, um membro dos Ghouls aparecerá e tomará o lugar de seu desafiante. Tome muito cuidado nessas batalhas, já que, se você perder para eles, suas cartas mais valiosas serão roubadas e desaparecerão para sempre! Após cumprir as condições necessárias, você será levado para dentro da pirâmide. Confira abaixo o que o espera dentro de cada uma das câmaras que se encontram lá dentro.

- 1ª câmara:** você enfrentará Tea Gardner (sob o controle de Marik).
- 2ª câmara:** você enfrentará um membro do grupo Ghouls.
- 3ª câmara:** você enfrentará um membro do grupo Ghouls.
- 4ª câmara:** você enfrentará Joey Wheeler (sob o controle de Marik).
- 5ª câmara:** você enfrentará Dark Marik, o chefe do grupo Ghouls.

Card Limitation Tournament

Este torneio é habilitado após completar o torneio da Phantom Pyramid. O CLT ocorre em diversas localidades, sendo formado por dez diferentes etapas. Cada uma dessas etapas exige que você cumpra uma determinada alteração em seu Deck para participar. Confira abaixo as localidades e os pré-requisitos necessários para se dar bem:

- Etapa 1:** localizado na área 1. As únicas cartas de monstros

permitidas em seu Deck são as do tipo Warrior e Beast-Warrior.

Etapa 2: localizado na área 3.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as do tipo Magician.

Etapa 3: localizado na área 5.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as do tipo Dragon.

Etapa 4: localizado na área 7.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as do tipo Insect.

Etapa 5: localizado na área 9.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as que possuem nível igual ou menor que quatro.

Etapa 6: localizado na área 2.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as que possuem seu ATK igual ou menor que 1000.

Etapa 7: localizado na área 4.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as



que possuem seu DEF igual ou menor que 1000.

Etapa 8: localizado na área 6.

As únicas cartas de monstros permitidas em seu Deck são as Normais (sem efeitos).

Etapa 9: localizado na área 8.

Cartas de Magia não são permitidas em seu Deck.

Etapa 10: localizado na área 10.

Cartas de Magia e Armadilha não são permitidas em seu Deck. Após completar todas as etapas do torneio, a opção Card Limit Option será habilitada no submenu. Com essa opção, você poderá ignorar os limites de número de cartas restritas em seu Deck.

Em busca dos dez símbolos

Após completar a Phantom Pyramid, siga para o submenu e observe a pequena barra que, agora, está disponível na parte superior da tela. Perceba também que, toda vez que você pegar um símbolo novo, ele irá acender nessa barra. Confira abaixo como conseguir todos os símbolos:

- 1)** Derrote todos os personagens do jogo dez vezes (com exceção de Dark Tea e Dark Joey). Não importando o número de derrotas.
- 2)** Abra todos os Booster Packs do jogo pelo menos uma vez.
- 3)** Consiga um total de 50.000 Duel Points.
- 4)** Vença a Challenge Cup pelo menos uma vez em todas as 14 áreas.
- 5)** Complete o Championship Tournament.
- 6)** Complete a KC Cup.
- 7)** Complete as seguintes exigências:
 - Desafie Seto quando Mokuba estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Mokuba.
 - Desafie Mokuba quando Seto estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Seto.
 - Desafie Tea Gardner quando Mai
- estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Mai.
- Desafie Mai quando Tea Gardner estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Tea.
- Desafie Marik quando Bakura estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Bakura.
- Desafie Bakura quando Marik estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Marik.
- Desafie Marik quando Rashid estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Rashid.
- Desafie Rashid quando Marik estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Marik.
- Desafie Joey Wheeler quando Mai Valentine estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Mai.
- Desafie Mai quando Joey Wheeler estiver na mesma área. Após isso, vença o duelo contra Joey.
- 8)** Tenha, pelo menos, uma cópia de cada carta existente no jogo.
- 9)** Termine o Card Limitation Tournament para habilitar a opção de Card Limit no submenu.
- 10)** Complete os eventos da Phantom Pyramid.



Os Boosters

Black Luster Soldier

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Cyber Harpie

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Dark Magician

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Gate Guardian Trio

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Great Moth

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Launcher Spider

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Mystical Elf

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Red-Eyes Black Dragon

Como habilitar: está disponível desde o início do jogo.

Blue-Eyes Ultimate Dragon

Como habilitar: após completar o Championship Tournament pelo menos uma vez.

Graceful Charity

Como habilitar: após vencer três duelos consecutivos. Depois de

perder algum duelo, o Booster desaparecerá. Para habilitar o Booster novamente, basta vencer, novamente, três duelos seguidos.

Barrel Dragon

Como habilitar: consiga a carta Barrel Dragon.

Black Skull Dragon

Como habilitar: consiga a carta Red-Eyes Black Dragon.

Blue-Eyes White Dragon

Como habilitar: consiga a carta Blue-Eyes White Dragon.

Exodia The Forbidden One

Como habilitar: consiga a carta Exodia The Forbidden One.

Pink Millenium Eye

Como habilitar: este Booster aparecerá somente quando você tiver com um total de cartas acima de 500 em seu jogo.

Green Millenium Eye

Como habilitar: este Booster aparecerá apenas quando você tiver com um total de cartas acima de 1000 em seu jogo.

Yellow Millenium Eye

Como habilitar: vença os dois oponentes alvos do Target Week Tournament, antes que o prazo termine.

Relinquished

Como habilitar: consiga um total de 5000 Duel Points.

Toon Blue-Eyes White Dragon

Como habilitar: consiga um total de 10000 Duel Points.

Buster Blader

Como habilitar: consiga um total de 20000 Duel Points.

Legendary Fisherman

Como habilitar: consiga um total de 30000 Duel Points.

Millenium Necklace

Como habilitar: este Booster aparece, primeiramente, no domingo da quinta semana de jogo. Depois disso, aparecerá de quatro em quatro semanas, sempre aos domingos.

Dark Millenium Necklace

Como habilitar: este Booster aparecerá quando você tiver 50% das cartas encontradas no jogo. Cartas repetidas não contam.

Dark Magician Girl

Como habilitar: complete o torneio Challenge Cup pelo menos dez vezes.

Destiny Board

Como habilitar: derrote os seguintes personagens pelo menos dez vezes: Yami Yugi, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale, Mai Valentine, Espa Roba e Mako Tsunami.

The Masked Beast

Como habilitar: derrote os seguintes duelistas: Yami Yugi, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale (Vovô), Mai Valentine, Espa Roba e Mako Tsunami e complete os seguintes torneios: KC Cup, Championship Tournament e Challenge Cup.

Unknow Pack

Como habilitar: habilite todos os outros Booster Packs.



Criando seu Deck

Cartas Semilimitadas

As cartas listadas aqui podem se repetir apenas uma vez em seu Deck (até duas dessas):

Backup Soldier
Graceful Charity
Morphing Jar #2
Nobleman of Crossout
Sangan

Cartas Limitadas

As cartas listadas aqui não podem aparecer repetidas em seu Deck (uma destas apenas):

Bell of Destruction
Call of The Haunted
Card Destruction
Ceasefire
Change of Heart
Confiscation
Cyber Jar
Dark Hole
Delinquent Duo
Exodia of the Forbidden One
Harpie's Feather Duster
Heavy Storm
Imperial Order
Jinzo
Left Arm of the Forbidden One
Left Leg of the Forbidden One

Limiter Removal

Mage Power
Magic Cylinder
Megamorph
Mirror Force
Monster Reborn
Morphing Jar
Painful Choice
Pot of Greed
Premature Burial
Raijeki
Right Arm of the Forbidden One
Right Leg of the Forbidden One
Sinister Serpent
Slate Warrior
Snatch Steal
Swords of Revealing Light
The Forceful Sentry
United We Stand
Upstart Goblin
Witch of the Black Forest



Decks temáticos

Sabendo das limitações que seu Deck pode sofrer, você poderá começar a pensar num Deck de acordo com as suas preferências. Geralmente, Decks construídos acabam tomando como base determinados estilos de monstros (como Zombie, Dragon, Harpies), atributos (como Fire, Earth, Water) ou mesmo Magias/Armadilhas (como Instantânea, Permanente). A esses é dado o nome de Decks Temáticos. Para que você tenha sucesso na criação de um desses, siga os seguintes passos:

1) Estude as cartas. Algumas, a princípio, podem parecer

inúteis. Mas se você der uma boa estudada nelas e em outras que possam combinar com elas, é bem possível achar combinações matadoras para surpreender seus oponentes.

2) Escolha um tema. Esse provavelmente deve ser o passo mais complicado para um jogador principiante. Tenha sempre em mente as cartas que mais agradam ao seu estilo de jogo, a quantidade de cartas disponíveis para o tema que você escolheu, e o mais importante de tudo: faça constantes manutenções, experimente novas cartas, ou mude de tema algumas vezes para conhecer melhor a capacidade das cartas.

- 3)** Preste atenção às cartas de seu oponente. Construir um Deck temático com base nas fraquezas de seu desafiante pode ser a chave da vitória. Para torneios, você pode deixar algumas cartas de suporte no Side Deck, podendo adaptar o seu Deck principal às estratégias adversárias.
- 4)** Nenhum Deck é perfeito. Observe as falhas que seu Deck poderá apresentar e pense em como você poderá contornar a situação. Nunca deixe de conhecer o seu próprio Deck muito bem, para não ser pego de surpresa.
- 5)** Não faça um Deck gigante. Se você tiver muitas cartas no seu Deck, ficará difícil conseguir uma carta específica em um momento de apuro. O ideal é manter o seu limite próximo às 40 cartas. Não tenha dó de tirar algumas cartas para isso, apenas pense bem no que é essencial para ficar.
- 6)** Por último, mas nem de longe menos importante, compartilhe idéias com seus amigos para poder ter uma outra visão das cartas que você pode usar. Ah! E nunca se esqueça de ter alguns segredinhos escondidos na manga!



Lista de cartas

Confira uma lista com todas as cartas de **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition**, com suas respectivas Passwords para que você possa conhecer cada uma delas e construir o seu Deck invencível. Todas as cartas têm os seus dados principais listados, para você planejar melhor sua estratégia. Os nomes das cartas estão escritos com as cores que identificam seu tipo: **dourada** = Monstro Normal, **azul** = Monstro de Ritual, **laranja** = Monstro de Efeito, **rosa** = Armadilha, **roxa** = Monstro de Fusão e **verde** = Magia.

30.000-YEAR WHITE TURTLE

Password: 11714098

Tipo: Aqua Atributo: Water

Nível: 5 ATK/DEF: 1250/2100

4-STARRED LADY OF DOOM

Password: 63994646

Tipo: Insect/Efeito Atributo: Wind

Nível: 3 ATK/DEF: 800/1200

7 COLORED FISH

Password: 23771716

Tipo: Fish Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 1800/800

7 COMPLETED

Password: 86198326

Tipo: Magia de Equipamento

ARYSIS FLOWER

Password: 40387124

Tipo: Plant Atributo: Earth

Nível: 2 ATK/DEF: 750/400

ACID CRAWLERS

Password: 77568553

Tipo: Insect Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 900/700

ACID TRAP HOLE

Password: 41356845

Tipo: Armadilha

AIR EATER

Password: 08353769

Tipo: Fiend Atributo: Wind

Nível: 6 ATK/DEF: 2100/1600

AIR MAGNET OF NITAROUNESS

Password: 75889523

Tipo: Beast Atributo: Earth

Nível: 2 ATK/DEF: 400/600

AKAKIEUS

Password: 38035986

Tipo: Spellcaster Atributo: Dark

Nível: 3 ATK/DEF: 1000/800

AKHIRON

Password: 36904469

Tipo: Aqua Atributo: Water

Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1400

ALINESECTION

Password: 70924884

Tipo: Insect Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 950/700

ALLIGATOR'S SWORD DRAGON

Password: 03366982

Tipo: Dragon/Fusão/Efeito

Atributo: Wind

Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1500

Fusão: Baby Dragon + Alligator's Sword

ALLIGATOR'S SWORD

Password: 64428736

Tipo: Beast Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1200

ALPHA THE MAGNET WARRIOR

Password: 79959355

Tipo: Rock Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1700

AMAZON ARCHER

Password: 91869203

Tipo: Warrior/Efeito Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1000

AMAZON OF THE SEAS

Password: 17968114

Tipo: Fish Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1400

AMIRA

Password: 95174353

Tipo: Aqua/Efeito Atributo: Water

Nível: 1 ATK/DEF: 300/350

AMPHIBIAN BEAST

Password: 67371383

Tipo: Fish Atributo: Water

Nível: 6 ATK/DEF: 2400/2000

AMPHIBIOUS BUGROTH

Password: 40173854

Tipo: Aqua/Fusão Atributo: Water

Nível: 5 ATK/DEF: 1850/1300

Fusão: Ground Attacker Bugroth +

Guardian of the Sea

ANCIENT BRAIN

Password: 42431843

Tipo: Fiend Atributo: Dark

Nível: 3 ATK/DEF: 1000/700

ANCIENT ELF

Password: 93221206

Tipo: Spellcaster Atributo: Light

Nível: 4 ATK/DEF: 1450/1200

ANCIENT JAR

Password: 81492226

Tipo: Rock Atributo: Earth

Nível: 1 ATK/DEF: 400/200

ANCIENT LIZARD WARRIOR

Password: 43230671

Tipo: Reptile Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1100

ANCIENT ONE OF THE DEEP FOREST

Password: 14015067

Tipo: Beast Atributo: Earth

Nível: 6 ATK/DEF: 1800/1900

ANCIENT SORCERER

Password: 36821538

Tipo: Spellcaster Atributo: Dark

Nível: 4 ATK/DEF: 1000/1300

ANCIENT TELESCOPE

Password: 17092736

Tipo: Magia

ANCIENT TOOL

Password: 49587396

Tipo: Machine Atributo: Dark

Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1400

ANCIENT TREE OF ENLIGHTENMENT

Password: 86421986

Tipo: Plant Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 600/1500

ANSATSU

Password: 46365709

Tipo: Warrior Atributo: Earth

Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1200

ANTHROSAURUS

Password: 89904598

Tipo: Dinosaur Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 1000/850

ANTI RAYUEL

Password: 42364257

Tipo: Armadilha

ANTI-MAGIC FRAGRANCE

Password: 58921041

Tipo: Armadilha Continua

APPROPRIATE

Password: 48539234

Tipo: Armadilha Continua

AQUA CHORDS

Password: 95132338

Tipo: Armadilha Continua

AQUA DRAGON

Password: 86164529

Tipo: Sea Serpent/Fusão

Atributo: Water

Nível: 6 ATK/DEF: 2250/1900

Fusão: Fairy Dragon + Amazon of the Seas + Zone Eater

AQUA MADORA

Password: 85639257

Tipo: Spellcaster Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 1200/2000

AQUA SNAKE

Password: 12436646

Tipo: Aqua Atributo: Water

Nível: 3 ATK/DEF: 1050/900

AQUA SPIRIT

Password: 40916023

Tipo: Aqua/Efeito Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 1600/1200

AXLOWNAV

Password: 14706569

Tipo: Plant Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 800/1000

AXMA KNIIGHT

Password: 36151751

Tipo: Aqua Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 1000/1200

AXMALL

Password: 53159481

Tipo: Warrior Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 700/1300

AXMED NINJA

Password: 09076207

Tipo: Warrior/Efeito Atributo: Earth

Nível: 1 ATK/DEF: 300/300

AXMORDED GLASS

Password: 36688108

Tipo: Armadilha

AXMORDED LIZARD

Password: 15480588

Tipo: Lizard Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1200

AXMORDED RAT

Password: 16246527

Tipo: Beast Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 950/1100

AXMORDED STARS

Password: 17535588

Tipo: Aqua Atributo: Water

Nível: 4 ATK/DEF: 950/1400

AXMORDED ZOMBIE

Password: 20277960

Tipo: Zombie Atributo: Dark

Nível: 3 ATK/DEF: 1500/0

AXMORDED ZOMBIE

Password: 83689843

Tipo: Armadilha

AXMORDED ZOMBIE

Password: 40319825

Tipo: Magia de Equipamento

AXMORDED ZOMBIE

Password: 48305365

Tipo: Warrior Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1700/1150

B. DRAGON JUNGLE KING

Password: 89832901

Tipo: Dragon Atributo: Earth

Nível: 6 ATK/DEF: 2100/1800

B. SKULL DRAGON

Password: —

Tipo: Dragon/Fusão Atributo: Dark

Nível: 9 ATK/DEF: 3200/2500

Fusão: Summoned Skull + Red Eyes Black Dragon

BABY DRAGON

Password: 88819587

Tipo: Dragon Atributo: Wind

Nível: 3 ATK/DEF: 1200/700

BACCHUS SWORD

Password: 62801194

Tipo: Armadilha

BANISHER OF THE LIGHT

Password: 61528025

Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Light

Nível: 3 ATK/DEF: 100/2000

BAND OF THE FINE SWORD

Password: 86325596

Tipo: Fiend Atributo: Dark

Nível: 4 ATK/DEF: 1550/800

BANDY

Password: 06840573

Tipo: Fiend/Fusão Atributo: Dark

Nível: 5 ATK/DEF: 1380/1530

Fusão: Frenzied Panda + Ryu-Kishin

BANDEL DRAGON

Password: 81480480

Tipo: Machine/Efeito Atributo: Dark

Nível: 3 ATK/DEF: 2600/2200

BANDEL LIX

Password: 67841515

Tipo: Plant Atributo: Earth

Nível: 3 ATK/DEF: 1100/600

BANDEL ROCK

Password: 10476888

Tipo: Rock Atributo: Earth

Nível: 4 ATK/DEF: 1000/1300

BASIC INSECT

Password: 89091579

Tipo: Insect Atributo: Earth

Nível: 2 ATK/DEF: 500/700

BAT

Password: 76207621

Tipo: Machine Atributo: Dark

Nível: 1 ATK/DEF: 300/350

BATTLE ON

Password: 05053103

Tipo: Beast-Warrior Atributo: Earth

Level: 3 ATK/DEF: 800/900

CORONER BY EVOLUTION

Password: —
Tipo: Insect/Eleto Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 0/2000

COLD WAVE

Password: 60682203
Tipo: Magia

COLLECTED POWER

Password: 07565547
Tipo: Armadilha

COMMENCEMENT DANCE

Password: —
Tipo: Magia de Ritual

CONFISCATION

Password: 17375316
Tipo: Magia

COPYCAT

Password: 26376390
Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Light
Level: 1 ATK/DEF: 0/0

CORRUPTING SHARD

Password: 34290067
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 1100/700

CORUSC QUEEN

Password: —
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Level: 8 ATK/DEF: 2900/2400

CRAIG TURTLE

Password: —
Tipo: Aqua/Ritual Atributo: Water
Level: 8 ATK/DEF: 2550/2500

CRASH CLASH

Password: 93889755
Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1350/1400

CRAWLING DRAGON #2

Password: 38289711
Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
Level: 4 ATK/DEF: 1600/1200

CRAWLING DRAGON

Password: 67494157
Tipo: Dragon Atributo: Earth
Level: 5 ATK/DEF: 1600/1400

CRAZY FISH

Password: 53713014
Tipo: Fish Atributo: Water
Level: 4 ATK/DEF: 1600/1200

CRIMSON SENTRY

Password: 28358902
Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Fire
Level: 4 ATK/DEF: 1500/1200

CRIMSON SUNDIAL

Password: 48686593
Tipo: Winged Beast/Fusão Atributo: Fire
Level: 6 ATK/DEF: 2300/1800

CROUS COILIN

Password: 77998771
Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
Level: 5 ATK/DEF: 1850/1600

CROWN CARP

Password: 57728570
Tipo: Armadilha

CURT MERMAID

Password: 85802526
Tipo: Fish/Eleto Atributo: Water
Level: 4 ATK/DEF: 1500/800

CURSE OF DRAGON

Password: 28279543
Tipo: Dragon Atributo: Dark
Level: 5 ATK/DEF: 2000/1500

CURSE OF FIEND

Password: 12470447
Tipo: Magia

CURSE OF THE MASKED BEAST

Password: 94377247
Tipo: Magia de Ritual

CURTAIN OF THE DARK ONES

Password: 20206707
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Level: 2 ATK/DEF: 600/500

CYBER COMMANDER

Password: 06400512
Tipo: Machine Atributo: Dark
Level: 2 ATK/DEF: 750/700

CYBER FALCON

Password: 30655537
Tipo: Machine Atributo: Wind
Level: 4 ATK/DEF: 1400/1200

CYBER HAMP

Password: 80316585
Tipo: Winged Beast/Eleto Atributo: Wind
Level: 4 ATK/DEF: 1800/1300

CYBER JAW

Password: 34124316
Tipo: Rock/Eleto Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 900/900

CYBER SARGES

Password: 39112729
Tipo: Machine/Fusão Atributo: Earth
Level: 5 ATK/DEF: 1800/1400

CYBER SOLDIER OF DARKWORLD

Password: 75593936
Tipo: Machine Atributo: Dark

Level: 4 ATK/DEF: 1400/1200

CYBER SOLDIER

Password: 44865098
Tipo: Machine Atributo: Dark
Level: 5 ATK/DEF: 1500/1700

CYBER-STEIN

Password: 69015963
Tipo: Machine/Eleto Atributo: Dark
Level: 2 ATK/DEF: 700/500

CYBER-TECH ALIATOR

Password: 48766543
Tipo: Machine Atributo: Wind
Level: 5 ATK/DEF: 2500/1600

CYCLON LASER

Password: 49548920
Tipo: Magia de Equipamento

D. HUMAN

Password: 81057959
Tipo: Warrior Atributo: Earth
Level: 4 ATK/DEF: 1300/1100

DANCING ELF

Password: 59983499
Tipo: Fairy Atributo: Wind
Level: 1 ATK/DEF: 300/200

DANCING FAIRY

Password: 30325163
Tipo: Fairy/Eleto Atributo: Wind
Level: 4 ATK/DEF: 1700/1000

DARK ARTIST

Password: 72520073
Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 600/1400

DARK ASSAILANT

Password: 41943033
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1200/1200

DARK BAT

Password: 67049542
Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
Level: 3 ATK/DEF: 1000/1000

DARK CANNON

Password: 32344688
Tipo: Fiend Atributo: Dark
Level: 5 ATK/DEF: 1610/1460

DARK ELF

Password: 21417692
Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 2000/800

DARK ENERGY

Password: 04614116
Tipo: Magia de Equipamento

DARK GUY

Password: 09159939
Tipo: Beast Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 800/900

DARK HOLE

Password: 53129443
Tipo: Magia

DARK KING OF THE AYESSES

Password: 53375573
Tipo: Fiend Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 1200/800

DARK MAGIC CORPUS

Password: 99783342
Tipo: Magia

DARK MAGIC RITUAL

Password: —
Tipo: Magia de Ritual

DARK MACHINIC GIRL

Password: —
Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Light
Level: 6 ATK/DEF: 2000/1700

DARK MACHINIC

Password: 36998508
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Level: 7 ATK/DEF: 2500/2100

DARK MICHOSAS

Password: 31829185
Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
Level: 8 ATK/DEF: 2200/2800

DARK PLANT

Password: 13193642
Tipo: Plant Atributo: Dark
Level: 1 ATK/DEF: 300/400

DARK PRISONER

Password: 89558090
Tipo: Fiend Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 600/1000

DARK RABBIT

Password: 99261403
Tipo: Beast Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1100/1500

DARK SAGE

Password: 92377303
Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Dark
Level: 9 ATK/DEF: 2800/3200

DARK SHADE

Password: 40196604
Tipo: Fiend Atributo: Wind
Level: 3 ATK/DEF: 1000/1000

DARK SPIRIT OF THE SILENT

Password: 93599551
Tipo: Armadilha

DARK TITAN OF TERROR

Password: 89494469
Tipo: Fiend Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1300/1100

DARK WITCH

Password: 35565537
Tipo: Fairy Atributo: Light
Level: 5 ATK/DEF: 1800/1700

DARK ZERNA

Password: 59784896

Tipo: Beast/Eleto Atributo: Earth

Level: 4 ATK/DEF: 1800/400

DARK-EYES ILLUSIONIST

Password: 38247752
Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Dark
Level: 2 ATK/DEF: 0/1400

DARKFIRE DRAGON

Password: 17881964
Tipo: Dragon/Fusão Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1500/1250

DARKFIRE SOLDIER #1

Password: 05388481
Tipo: Pyro Atributo: Fire
Level: 4 ATK/DEF: 1700/1150

DARKFIRE SOLDIER #2

Password: 78861134
Tipo: Pyro Atributo: Fire
Level: 4 ATK/DEF: 1700/1100

DARKNESS APPROACHES

Password: 80168720
Tipo: Magia

DARK-PIERCING LIGHT

Password: 45895206
Tipo: Magia

DARKWORLD THORNS

Password: 43500484
Tipo: Plant Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 1200/900

DEAL OF PHANTOM

Password: 69122763
Tipo: Armadilha

DEEPSEA SARK

Password: 26593363
Tipo: Fish/Fusão Atributo: Water
Level: 5 ATK/DEF: 1900/1600

DEEPSEA WARRIOR

Password: 24128274
Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Water
Level: 5 ATK/DEF: 1600/1800

DE-FUSION

Password: 35286165
Tipo: Magia Rápida

DELINQUENT DOP

Password: 44763025
Tipo: Magia

DE-SPELL

Password: 19159413
Tipo: Magia

DESTINY BOARD

Password: 24212438
Tipo: Armadilha Continua

DESTROYED LOBBY

Password: 73491154
Tipo: Rock Atributo: Earth
Level: 4 ATK/DEF: 1500/1000

DICTIONARY POWER

Password: 05616412
Tipo: Magia

DIAMOND CANNON

Password: 96967123
Tipo: Machine Atributo: Dark
Level: 2 ATK/DEF: 900/600

DIAN KETO THE CURE MASTER

Password: —
Tipo: Magia

DIEZ ARMADILLA

Password: 69893315
Tipo: Machine Atributo: Earth
Level: 5 ATK/DEF: 1650/1800

DIE BEAR

Password: 29948642
Tipo: Beast Atributo: Earth
Level: 2 ATK/DEF: 500/800

DIMENSIONAL WARRIOR

Password: 37043180
Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
Level: 4 ATK/DEF: 1200/1000

DIMENSIONWAVE

Password: 22959079
Tipo: Magia

DIEK MACHINIC

Password: 76446915
Tipo: Machine Atributo: Dark
Level: 4 ATK/DEF: 1350/1000

DISSOLVER

Password: 40826495
Tipo: Rock Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 900/1000

DOWN THE WATCHER OF THE WIND

Password: 97843505
Tipo: Spellcaster Atributo: Wind
Level: 3 ATK/DEF: 700/900

DNA SURGERY

Password: 74701381
Tipo: Armadilha Continua

DOORWIZO THE GRIM REAPER

Password: 25882881
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 900/1200

DOORWIZOR

Password: —
Tipo: Zombie/Ritual Atributo: Dark
Level: 6 ATK/DEF: 1900/1850

DOORWIZOR

Password: 30325729
Tipo: Fiend Atributo: Fire
Level: 3 ATK/DEF: 1000/400

DRAMA THE ANGEL OF SILENCE

Password: 16972957
Tipo: Fairy Atributo: Dark
Level: 5 ATK/DEF: 1600/1400

Password: 00756652

DRAGON

Password: 15237615
Tipo: Warrior Atributo: Earth
Level: 2 ATK/DEF: 900/500

DRAGONER

Password: 24194033
Tipo: Aqua Atributo: Water
Level: 3 ATK/DEF: 900/800

DRAGON CAPTURE JAW

Password: 50045299
Tipo: Armadilha Continua

DRAGON PIER

Password: 55763552
Tipo: Pyro/Eleto Atributo: Fire
Level: 3 ATK/DEF: 200/1800

DRAGON SEEKER

Password: 26563545
Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
Level: 6 ATK/DEF: 2000/2100

DRAGON SENSE

Password: 09197735
Tipo: Warrior Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 1100/900

DRAGON TREASURE

Password: 01435851
Tipo: Magia de Equipamento

DRAGON ZOMBIE

Password: 66672569
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Level: 3 ATK/DEF: 1600/0

DRAGONESS THE WICKED KNIGHT

Password: 70681994
Tipo: Warrior/Fusão Atributo: Wind
Level: 3 ATK/DEF: 1200/900

DRAGONIC ATTACK

Password: 32437102
Tipo: Magia de Equipamento

DRAGM CLASH

Password: 13215230
Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 1200/900

DRILL BOSS

Password: 98733579
Tipo: Insect/Eleto Atributo: Earth
Level: 2 ATK/DEF: 1100/200

DRIVING SUE

Password: 00473469
Tipo: Armadilha

DRILL BOSS

Password: 97973387
Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
Level: 2 ATK/DEF: 600/500

DRUMMING LIZARD

Password: 16333197
Tipo: Reptile Atributo: Earth
Level: 3 ATK/DEF: 900/800

DRUID

Password: 84916659
Tipo: Spellcaster Atributo: Earth
Level: 2 ATK/DEF: 1200/1400

DRUMMER DARK WITCH

Password: 73493482
Tipo: Fairy Atributo: Light
Level: 4 ATK/DEF: 1800/1050

DRUMMER WOMAN

Password: 51228280
Tipo: Insect Atributo: Earth
Level: 5 ATK/DEF: 1800/1500

DUSTY TARDIS

Password: 69928689
Tipo: Armadilha

EARTHQUAKE SPIRIT

Password: 57105242
Tipo: Fiend Atributo: Earth
Level: 4 ATK/DEF: 500/2000

EARTHQUAKER

Password: 60866277
Tipo: Armadilha

EXTERRADOR

Password: 42578427
Tipo: Armadilha

EXOTIC DRAGON

Password: 69954399
Tipo: Magia de Equipamento

ELEEN

GIANT MICH-SOLDIER
 Password: 72299332
 Tipo: Machine Atributo: Earth
 Nível: 6 ATK/DEF: 1750/1900

GIANT RAY
 Password: 97017120
 Tipo: Beast/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1450

GIANT RED SEASNAKE
 Password: 58931685
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1600/800

GIANT SCORPION OF THE TUNDRA
 Password: 41403766
 Tipo: Insect Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1100/1000

GIANT SOLDIER OF STONE
 Password: 13039848
 Tipo: Rock Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1300/2000

GIANT THUNDER
 Password: 42703248
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1300/2000

GIANT TURTLE WHO FEELS ON FLAMES
 Password: 96981563
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 5 ATK/DEF: 1400/1800

GIFT OF THE MYSTICAL ELF
 Password: 98299011
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 650/900

GIANT
 Password: 33621668
 Tipo: Machine Atributo: Dark
 Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1800

GIGA-TECH WOLF
 Password: 08471389
 Tipo: Machine Atributo: Fire
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1400

GILASABRIS
 Password: 45984482
 Tipo: Dinosaur/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1400/400

GILITA THE D. KNIGHT
 Password: 51826629
 Tipo: Warrior/Fusão Atributo: Light
 Nível: 5 ATK/DEF: 1850/1500
 Fusão: Guardian of the Labyrinth + Protector of the Throne

GILSHINE KUNAGATA
 Password: 84620194
 Tipo: Insect Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1700/1000

GOBLIN ARLEN FORCE
 Password: 78650524
 Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 2300/0

GOBLIN FAN
 Password: 04149699
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1200/1400

GOBLIN'S SECRET REVEAL
 Password: 11869825
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISS OF WIND
 Password: 67959180
 Tipo: Fairy/Eleto Atributo: Light
 Nível: 3 ATK/DEF: 950/700

GOBLISS NITE OF TARD EYE
 Password: 53439304
 Tipo: Fairy/Eleto Atributo: Light
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISS
 Password: 15367030
 Tipo: Insect Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1400

GOBLISS
 Password: 07526150
 Tipo: Machine Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 900/1600

GOBLISS EGG
 Password: 11793047
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 3 ATK/DEF: 300/1300

GOBLISS CABINITY
 Password: 79571449
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISS
 Password: 10992251
 Tipo: Machine Atributo: Light
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/800

GOBLISS TWO EYES
 Password: 13675474
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 4 ATK/DEF: 1500/800

GOBLISS
 Password: 02908250
 Tipo: Reptile Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1200

GOBLISSER DASH
 Password: 82542267
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISSER'S SERVANT
 Password: 16762927
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISSER
 Password: 61705417
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GOBLISSER'S DISTRIBUTION
 Password: 33737684
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GRAVEYARD AND THE HAND OF INVITATION
 Password: 27094595
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nível: 3 ATK/DEF: 700/900

GRAVITY BOMB
 Password: 85742772
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 700/900

GREAT BILL
 Password: 55691901
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1250/1300

GREAT MAMMOT OF GOLDLINE
 Password: 54622031
 Tipo: Zombie/Fusão Atributo: Dark
 Nível: 5 ATK/DEF: 2200/1800
 Fusão: The Snake Hair + Dragon Zombie

GREAT MOTH
 Password: —
 Tipo: Insect/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 6 ATK/DEF: 2600/2500

GREAT WHITE
 Password: 13429800
 Tipo: Fish Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1600/800

GREEN PRANTON KIDS
 Password: 22910685
 Tipo: Plant Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 500/1600

GREENRAPP
 Password: 61831093
 Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Dark
 Nível: 3 ATK/DEF: 650/900

GREENFIRE
 Password: 53829412
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1500

GRIGGLE
 Password: 95744531
 Tipo: Plant/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 1 ATK/DEF: 350/300

GRIGGON ATTACKER BURGSTER
 Password: 56314394
 Tipo: Machine Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1000

GRIGGON CHALLENGE
 Password: 90502999
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1300/700

GRIGGON FAN
 Password: 65623423
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 3 ATK/DEF: 1300/700

GRIGGON WING
 Password: 65608151
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1000

GRIGGON OF THE Labyrinth
 Password: 69272878
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1000/1200

GRIGGON OF THE SEA
 Password: 65448931
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1000

GRIGGON OF THE RAIN ROOM
 Password: 47879895
 Tipo: Machine Atributo: Light
 Nível: 4 ATK/DEF: 1650/1600

GUST FAN
 Password: 55321970
 Tipo: Magia de Equipamento Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GUST
 Password: 73079365
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

GUSTING MEGANO
 Password: 31122090
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nível: 6 ATK/DEF: 1800/2000

HANDSOME RECIPE
 Password: —
 Tipo: Magia de Ritual Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HAND-NAME
 Password: 07089711
 Tipo: Beast/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 2 ATK/DEF: 450/500

HANDING
 Password: 84285623
 Tipo: Rock Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 500/500

HAPPY LOVER
 Password: 99030164
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nível: 2 ATK/DEF: 800/500

HAND ARMOR
 Password: 20060230
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 300/1200

HANDY LADY SISTERS
 Password: 12206212
 Tipo: Winged Beast/Eleto Atributo: Wind
 Nível: 6 ATK/DEF: 1950/2100

HAPPY LADY
 Password: 76812113
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1400

HAPPY'S BOAT
 Password: 30532390
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1800/600

HAPPY'S FEATHER DUSTER
 Password: 18144506
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HAIRY
 Password: 52040216
 Tipo: Dragon/Eleto Atributo: Wind
 Nível: 7 ATK/DEF: 2000/2500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 21015833
 Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1450/1700

HARVESTING KNIGHT
 Password: 05434080
 Tipo: Fiend Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1450/1700

HARVESTING KNIGHT
 Password: 13613556
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1500/2000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 52584282
 Tipo: Insect Atributo: Earth
 Nível: 5 ATK/DEF: 1500/2000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 89987208
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 64501875
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1450/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 54579901
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1650/1300

HARVESTING KNIGHT
 Password: 96851799
 Tipo: Pyro Atributo: Fire
 Nível: 2 ATK/DEF: 600/500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 46130346
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 81863068
 Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
 Nível: 2 ATK/DEF: 650/500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 46718686
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 2 ATK/DEF: 600/700

HARVESTING KNIGHT
 Password: 76184692
 Tipo: Beast-Warrior Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 10859908
 Tipo: Machine Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/700

HARVESTING KNIGHT
 Password: 69669405
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 98069388
 Tipo: Armadilha de Anulação Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 38552107
 Tipo: Magia de Equipamento Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 64047146
 Tipo: Magia de Equipamento Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 08783685
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nível: 2 ATK/DEF: 700/600

HARVESTING KNIGHT
 Password: 08783685
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nível: 2 ATK/DEF: 700/600

HARVESTING KNIGHT
 Password: 46821314
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 300/2000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 05600127
 Tipo: Aqua/Fusão Atributo: Water
 Nível: 7 ATK/DEF: 2200/2000
 Fusão: Worm Drake + Humanoid Slime

HARVESTING KNIGHT
 Password: —
 Tipo: Warrior/Ritual Atributo: Dark
 Nível: 6 ATK/DEF: 2000/1850

HARVESTING KNIGHT
 Password: 80141480
 Tipo: Machine/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 5 ATK/DEF: 1600/1400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 15042735
 Tipo: Spellcaster Atributo: Wind
 Nível: 2 ATK/DEF: 900/200

HARVESTING KNIGHT
 Password: 76812113
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 30532390
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1800/600

HARVESTING KNIGHT
 Password: 18144506
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 62397231
 Tipo: Dragon Atributo: Light
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 2100/2800
 Tipo: Dragon/Eleto Atributo: Wind
 Nível: 7 ATK/DEF: 2000/2500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 21297224
 Tipo: Fairy/Eleto Atributo: Light
 Nível: 4 ATK/DEF: 1800/500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 20848593
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 3 ATK/DEF: 1150/900

HARVESTING KNIGHT
 Password: 61860508
 Tipo: Spellcaster Atributo: Light
 Nível: 5 ATK/DEF: 1600/1500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 28546905
 Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
 Nível: 5 ATK/DEF: 1200/2200

HARVESTING KNIGHT
 Password: 61740673
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 94183677
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 54109233
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 03492538
 Tipo: Magia de Equipamento Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 23615409
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 9685364
 Tipo: Magia Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1100/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 91512835
 Tipo: Insect/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 7 ATK/DEF: 2200/2400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 0719529
 Tipo: Insect/Eleto Atributo: Wind
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/800

HARVESTING KNIGHT
 Password: 16227556
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/800

HARVESTING KNIGHT
 Password: 28450915
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 4 ATK/DEF: 950/1400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 03056287
 Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1350/1700

HARVESTING KNIGHT
 Password: 98374133
 Tipo: Magia de Equipamento Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 52675689
 Tipo: Spellcaster/Eleto Atributo: Dark
 Nível: 5 ATK/DEF: 1500/1800

HARVESTING KNIGHT
 Password: 04042268
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nível: 4 ATK/DEF: 1100/2000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 21770260
 Tipo: Magia Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 21556682
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 83968380
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 21556682
 Tipo: Armadilha Continua Atributo: Earth
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 01929294
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nível: 1 ATK/DEF: 400/300

HARVESTING KNIGHT
 Password: 88979991
 Tipo: Insect Atributo: Wind
 Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

HARVESTING KNIGHT
 Password: 84668841
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 3 ATK/DEF: 1000/900

HARVESTING KNIGHT
 Password: 69455634
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nível: 5 ATK/DEF: 2000/1530

HARVESTING KNIGHT
 Password: 04266839
 Tipo: Fiend/Eleto Atributo: Dark
 Nível: 2 ATK/DEF: 300/800

HARVESTING KNIGHT
 Password: 01184620
 Tipo: Warrior/Eleto Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1200

HARVESTING KNIGHT
 Password: 30113682
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 6 ATK/DEF: 2200/1500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 24088492
 Tipo: Armadilha Atributo: Earth
 Nível: 2 ATK/DEF: 800/400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 15401633
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 2 ATK/DEF: 800/400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 80600490
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nível: 2 ATK/DEF: 800/600

HARVESTING KNIGHT
 Password: 76634149
 Tipo: Sea Serpent Atributo: Water
 Nível: 5 ATK/DEF: 1800/1500

HARVESTING KNIGHT
 Password: 94566432
 Tipo: Dragon/Fusão Atributo: Light
 Nível: 7 ATK/DEF: 2300/2000
 Fusão: Winged Dragon, Guardian of the Fortress #1 + Fairy Dragon

HARVESTING KNIGHT
 Password: 68926540
 Tipo: Insect Atributo: Earth
 Nível: 4 ATK/DEF: 1150/1400

HARVESTING KNIGHT
 Password: 09653271
 Tipo: Thunder/Fusão Atributo: Wind
 Nível: 5 ATK/DEF: 1900/1400
 Fusão: Ocubeam + Mega Thunderball

HARVESTING KNIGHT
 Password: 15510988
 Tipo: Thunder Atributo: Wind
 Nível: 2 ATK/DEF: 700/600

Tip: Magia de Campo
LARVA GIGANTE ELIZABETH
Password: 62210247
Tipo: Fíero
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 750/1100

MAGNETITE
Password: 98795934
Tipo: Fíero
Nível: 5
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1700/1400

MACHINE ATTACKER
Password: 35116136
Tipo: Machine
Nível: 5
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1600/1300

MACHINE CONVERSION FACTORY
Password: 25763732
Tipo: Magia de Equipamento

MACHINE KNU
Password: 48700124
Tipo: Machine/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 6
ATK/DEF: 2200/2000

MAO SWORD BEAST
Password: 79870141
Tipo: Dinossauro/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 4
ATK/DEF: 1400/1200

MAGNIN GUNS
Password: 43905751
Tipo: Fíero
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 600/600

MAGE POWER
Password: 83746708
Tipo: Magia

MAGE CYCLONE
Password: 62279055
Tipo: Armadilha

MAGIC JAMMER
Password: 77414722
Tipo: Armadilha de Anulação

MAGIC TORCH
Password: 53119267
Tipo: Armadilha Continua

MAGICAL GHOST
Password: 46474915
Tipo: Zumbie
Nível: 4
ATK/DEF: 1300/1400

MAGICAL HATS
Password: 81210420
Tipo: Armadilha

MAGICAL LANTERN
Password: 64389297
Tipo: Magia de Equipamento

MAGIC-ARM SUELLER
Password: 6808713
Tipo: Armadilha

MAGICIAN OF BLACK CHAOS
Password: —
Tipo: Spellcaster/Ritual
Atributo: Dark
Nível: 6
ATK/DEF: 2800/2600

MAGICIAN OF FAITH
Password: 31660081
Tipo: Spellcaster/Efeito
Atributo: Light
Nível: 1
ATK/DEF: 300/400

MAMA VAI
Password: 93013676
Tipo: Spellcaster/Efeito
Atributo: Light
Nível: 4
ATK/DEF: 1550/1400

Maiden of the MOONLIGHT
Password: 79629370
Tipo: Spellcaster
Atributo: Light
Nível: 4
ATK/DEF: 1500/1300

MAJOR RIT
Password: 09074947
Tipo: Armadilha

MAKIN
Password: 27827272
Tipo: Magia

MALVOLIANT MUZZLER
Password: 99597615
Tipo: Magia de Equipamento

MAMMOTH GRANTADY
Password: 40374923
Tipo: Dinossauro
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1200/800

MAN EATER
Password: 83553943
Tipo: Earth
Nível: 2
Atributo: Plant
ATK/DEF: 800/600

MAN-EATER BOO
Password: 54652250
Tipo: Inseto/Efeito
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 450/600

MAN-EATING BLACK SHARK
Password: 80727036
Tipo: Fish/Fusão
Atributo: Water
Nível: 5
ATK/DEF: 2100/1300
Feeds: Sea Kamen + Gruesome Go-A-Amazon of the Seas

MAN-EATING PLANT
Password: 49127943
Tipo: Plant
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 800/600

MAN-EATING TREASURE CAEST
Password: 13723805
Tipo: Fíero
Nível: 4
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1600/1000

MANA RYU-BAN
Password: 38363949
Tipo: Dragon/Efeito
Nível: 7
Atributo: Fire
ATK/DEF: 2200/2600

MARK THE FALLEN GUN
Password: 57579381
Tipo: Fíero/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 5
ATK/DEF: 1700/1200

MARINE BEAST

Password: 29929832
Tipo: Beast/Fusão
Nível: 5
ATK/DEF: 1700/1600
Fusão: Water Magician + Behelgon

MARUYOKU
Password: 71466592
Tipo: Aqua/Efeito
Nível: 3
Atributo: Water
ATK/DEF: 900/900

MASAKI THE LEGENDARY SWORDSMAN
Password: 44287299
Tipo: Warrior
Nível: 4
ATK/DEF: 1100/1100

MASK OF BOUNTY
Password: 32432618
Tipo: Magia de Equipamento

MASK OF DARKNESS
Password: 28937334
Tipo: Fíero/Efeito
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 900/400

MASK OF DESP
Password: 32765952
Tipo: Magia Continua

MASK OF RESISTANCE
Password: 32643684
Tipo: Armadilha Continua

MASK OF THE ACQUIESSED
Password: 35948273
Tipo: Magia de Equipamento

MASK OF WEAKNESS
Password: 57882609
Tipo: Armadilha

MASKEE CROWN
Password: 7581312
Tipo: Warrior
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 500/700

MASKEE SWORDS
Password: 10189126
Tipo: Spellcaster/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 4
ATK/DEF: 900/1400

MASTER & EXORIST
Password: 75495902
Tipo: Beast
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1200/1000

MAULUS
Password: 59036972
Tipo: Winged Beast/Fusão
Atributo: Wind
Nível: 4
ATK/DEF: 1300/900
Fusão: Tyhne + Wings of Wicked Flame

MICK BASS
Password: 50176820
Tipo: Machine
Nível: 5
ATK/DEF: 1800/1500

MICK MULE TONK
Password: 63545455
Tipo: Zumbie
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 500/400

MICHAELSON
Password: 94412545
Tipo: Reptile
Nível: 2
Atributo: Water
ATK/DEF: 800/600

MICHAELSON SHIP
Password: 34442949
Tipo: Machine
Nível: 3
Atributo: Dark
ATK/DEF: 800/1000

MICHAELSON SHIP
Password: 45685856
Tipo: Machine/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 2
ATK/DEF: 400/500

MICHAELSONCHASER
Password: 07359741
Tipo: Machine
Nível: 4
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1850/600

MIDA BAT
Password: 76211194
Tipo: Fíero
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 800/400

MIGA THUNDERBALL
Password: 21817254
Tipo: Thunder
Nível: 2
Atributo: Wind
ATK/DEF: 750/600

MIGAMORPH
Password: 22046459
Tipo: Magia de Equipamento

MIGASONE EYE
Password: 07562372
Tipo: Machine
Nível: 5
ATK/DEF: 1500/1800

MIGAZOVLIER
Password: 75390004
Tipo: Dinossauro
Nível: 6
ATK/DEF: 1800/2000

MIGRIOUS LIGHT
Password: 23032273
Tipo: Fíero
Nível: 3
Atributo: Dark
ATK/DEF: 800/600

MILCHIO THE FOUR-FACE BEAST
Password: 86569121
Tipo: Fíero
Nível: 4
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1500/1200

MISTRO
Password: 53832650
Tipo: Beast
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 700/600

MESMERIC CONTROL
Password: 48642904
Tipo: Magia

MESSENGER OF PEACE
Password: 44656491
Tipo: Magia Continua

METAL DETECTOR
Password: 75646520

Tip: Armadilha
METAL DRAGON
Password: 09293977
Tipo: Machine/Fusão
Atributo: Wind
Nível: 6
ATK/DEF: 1850/1700
Fusão: Steel Ogre Grotto #1 + Lesser Dragon

METAL FISH
Password: 55998462
Tipo: Machine
Nível: 5
ATK/DEF: 1600/1900

METAL GUARDIAN
Password: 68339286
Tipo: Fíero
Nível: 5
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1150/2150

METALMADONNA
Password: 68540058
Tipo: Armadilha de Equipamento

METALZAO
Password: 50705071
Tipo: Machine/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 8
ATK/DEF: 3000/2300

METOR B. DRAGON
Password: —
Tipo: Dragon/Fusão
Atributo: Fire
Nível: 8
ATK/DEF: 3500/2000
Fusão: Red-Eyes B. Dragon + Meteor Dragon

METRON DRAGON
Password: —
Tipo: Dragon
Nível: 6
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1800/2000

MICROZIN
Password: 37580756
Tipo: Armadilha

MIGRANT FLEET
Password: 53678433
Tipo: Fíero
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 800/600

MIGRANTINOVIRA
Password: —
Tipo: Dragon
Nível: 7
ATK/DEF: 2200/2350

MILLIONAIRE GOLDEN
Password: 47965555
Tipo: Rock
Nível: 6
Atributo: Earth
ATK/DEF: 2000/2200

MILLIONAIRE SWORD
Password: 32012841
Tipo: Warrior
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 0/3000

MILUS RABBIT
Password: 07489323
Tipo: Beast/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 1
ATK/DEF: 300/250

MILNER
Password: 32539992
Tipo: Inseto/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 850/750

MILNOSHIN WARRIOR
Password: 46864967
Tipo: Rock
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1300/1200

MILNER GOLUB OSTELIA
Password: 01918087
Tipo: Armadilha Continua

MIRACLY OIG
Password: 06343408
Tipo: Magia

MIRVOR FORCE
Password: 44095762
Tipo: Armadilha

MIRVOR WALL
Password: 22359980
Tipo: Armadilha Continua

MISAGUZZANS
Password: 33178416
Tipo: Fish
Nível: 3
Atributo: Water
ATK/DEF: 1400/1600

MOLTEN DESTRUCTION
Password: 19384334
Tipo: Magia de Campo

MON LARVAS
Password: 07225792
Tipo: Beast
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1300/1400

MONSTER EGG
Password: 36121917
Tipo: Warrior
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 600/900

MONSTER EYE
Password: 84133008
Tipo: Fíero/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 1
ATK/DEF: 250/350

MONSTER REBORN
Password: 83764718
Tipo: Magia

MONSTER RECOVERY
Password: 93108433
Tipo: Magia Rápida

MONSTER TAMER
Password: 97612369
Tipo: Warrior
Nível: 5
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1800/1600

MONSTRIOUS BIRD
Password: 35712107
Tipo: Winged Beast
Atributo: Wind
Nível: 6
ATK/DEF: 2000/1900

MONSTURTLE
Password: 15820147
Tipo: Aqua
Nível: 3
Atributo: Water
ATK/DEF: 800/1000

MOON ENVY

Password: 45909477
Tipo: Warrior
Nível: 5
Atributo: Light
ATK/DEF: 1800/1600

MOOYAN CURRY
Password: 58074572
Tipo: Magia

MORIPHIN
Password: 55784832
Tipo: Fíero
Nível: 5
ATK/DEF: 1550/1300

MORPHING JAZ #2
Password: 79106380
Tipo: Rock/Efeito
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 800/700

MORPHING JAZ
Password: 33508719
Tipo: Rock
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 700/600

MOTHER GRINZ
Password: 57939750
Tipo: Beast-Warrior/Efeito
Atributo: Water
Nível: 4
ATK/DEF: 1400/1000

MOUNTAIN WARRIOR
Password: 04931562
Tipo: Beast-Warrior
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 600/1000

MOUNTAIN
Password: 50913601
Tipo: Magia de Campo

MR. VULCAN
Password: 31477025
Tipo: Pyro
Nível: 5
Atributo: Fire
ATK/DEF: 2100/1300

MUKA MUKA
Password: 46857337
Tipo: Rock/Efeito
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 500/300

MURPHY
Password: 40703222
Tipo: Magia Rápida

MURSE-A
Password: 69992868
Tipo: Fairy
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 850/900

MURSHOON MAJ #2
Password: 33500406
Tipo: Warrior/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 1250/800

MURSHOON MAJ
Password: 14181608
Tipo: Plant
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 800/600

MUSICIAN KIDS
Password: 56807389
Tipo: Spellcaster/Fusão
Atributo: Light
Nível: 5
ATK/DEF: 1750/1500
Fusão: Witch of the Black Forest + Lady of Faith

M-WARDEN #1
Password: 56342351
Tipo: Warrior
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1000/500

M-WARDEN #2
Password: 82731455
Tipo: Warrior
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 500/1000

MYSTERIOUS PUNISHER
Password: 54098121
Tipo: Warrior/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 4
ATK/DEF: 1000/1500

MYSTERY HAND
Password: 62739020
Tipo: Fíero
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 500/500

MYSTIC BOX
Password: 25774450
Tipo: Magia

MYSTIC CROWN
Password: 47060154
Tipo: Fíero
Nível: 4
ATK/DEF: 1500/1000

MYSTIC HORSEMAN
Password: 68516705
Tipo: Beast
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1300/1550

MYSTIC LAMP
Password: 88049915
Tipo: Spellcaster/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 1
ATK/DEF: 400/300

MYSTIC PLASMA ZONE
Password: 18161788
Tipo: Magia de Campo

MYSTIC POOL
Password: 49251811
Tipo: Armadilha

MYSTIC TOMATO
Password: 83011277
Tipo: Plant/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 4
ATK/DEF: 1400/1100

MYSTICAL CAPTIVE CHAIN
Password: 63515678
Tipo: Fairy
Nível: 2
Atributo: Light
ATK/DEF: 700/700

MYSTICAL EYE
Password: 15025844
Tipo: Spellcaster
Atributo: Light
Nível: 4
ATK/DEF: 800/2000

MYSTICAL MIND
Password: 36607978
Tipo: Magia de Equipamento

MYSTICAL REPAIRER
Password: 35563539

Tip: Armadilha
MYSTICAL SAND
Password: 30451480
Tipo: Rock/Fusão
Atributo: Earth
Nível: 6
ATK/DEF: 2100/1700
Fusão: Giant Solder of Stone + Ancient Elf

MYSTICAL SHEEP #1
Password: 30451366
Tipo: Beast/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 1150/900

MYSTICAL SHEEP #2
Password: 83464209
Tipo: Beast
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 800/1000

MYSTICAL SPACE TYRNOON
Password: 05318639
Tipo: Magia Rápida

NICK HUNTER
Password: 70084224
Tipo: Fíero
Nível: 6
ATK/DEF: 1750/1900

NECROLANCER THE TIMELOREL
Password: 61454890
Tipo: Spellcaster
Atributo: Dark
Nível: 3
ATK/DEF: 800/900

NEEDLE BALL
Password: 94230224
Tipo: Fíero
Nível: 4
Atributo: Dark
ATK/DEF: 750/700

NEEDLE WORM
Password: 81843628
Tipo: Inseto/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 2
ATK/DEF: 750/600

NECART ATTACK
Password: 14315573
Tipo: Armadilha de Anulação

NECROAL #1
Password: 01761063
Tipo: Beast
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1100/900

NECROAL #2
Password: 43522213
Tipo: Beast-Warrior
Atributo: Earth
Nível: 6
ATK/DEF: 1900/2000

NEOMORPH
Password: 90963488
Tipo: Spellcaster
Nível: 3
Atributo: Dark
ATK/DEF: 800/700

NEO THE MAGIC SWORDSMAN
Password: 50930991
Tipo: Spellcaster
Nível: 4
Atributo: Light
ATK/DEF: 1700/1000

NEONT LIZARD
Password: 78402798
Tipo: Aqua
Nível: 4
Atributo: Water
ATK/DEF: 1150/1300

NIGHTMARE SCARPHIN
Password: 8643173
Tipo: Inseto
Nível: 3
ATK/DEF: 900/800

NIGHTMARE THE STEELCAGE
Password: 58775978
Tipo: Magia

NIGHTMARE WARRIOR
Password: 22567609
Tipo: Beast/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 2
ATK/DEF: 1000/100

NIGHTMARE
Password: 07805359
Tipo: Winged Beast
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 900/600

NIGHTMARE OF CROSSOUT
Password: 71044459
Tipo: Magia

NIGHTMARE OF EXTENSION
Password: 17449108
Tipo: Magia

NIGHT'S PRAYER
Password: —
Tipo: Magia de Ritual

NIGHTMARE HEALER
Password: 02130925
Tipo: Armadilha

NIGHTMARE THE WICKED
Password: 12835226
Tipo: Fíero/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 4
ATK/DEF: 2000/600

NIGHTMARE OF DESTRUCTION
Password: 56713552
Tipo: Beast
Nível: 3
ATK/DEF: 750/800

NIGHTMARE OF DESTRUCTION
Password: 74637266
Tipo: Aqua
Nível: 5
Atributo: Water
ATK/DEF: 1600/1400

NIGHTMARE
Password: 86088138
Tipo: Fairy
Nível: 5
Atributo: Light
ATK/DEF: 1550/1650

OFFERINGS TO THE DOOMED
Password: 19230407
Tipo: Magia Rápida

OGRE OF THE BLACK SHADOW
Password: 45121025
Tipo: Beast-Warrior
Atributo: Earth
Nível: 4
ATK/DEF: 1200/1400

ONE WHO HUNTS SOULS
Password: 03606209
Tipo: Beast-Warrior
Atributo: Earth
Nível: 4
ATK/DEF: 1100/1000

ONE-EYE SHIELD DRAGON

Password: 33064547
Tipo: Dragon
Nível: 3
Atributo: Wind
ATK/DEF: 700/1300

ONI TANK T-34
Password: 66927994
Tipo: Machine
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1400/1700

OROCCHI
Password: 58861941
Tipo: Aqua/Efeito
Atributo: Water
Nível: 1
ATK/DEF: 300/250

OROKAZI
Password: 19529799
Tipo: Magia

ORION THE BATTLE KING
Password: 02971090
Tipo: Fairy
Nível: 5
Atributo: Light
ATK/DEF: 1800/1500

OSCLLO HORN #2
Password: 27324313
Tipo: Thunder
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 1000/500

OSCLLO HORN
Password: 02665276
Tipo: Warrior
Nível: 3
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1250/700

OVERDRIVE
Password: 02311603
Tipo: Machine
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1600/1500

PAINFUL CHOICE
Password: 74191942
Tipo: Magia

PALE BEAST
Password: 21263083
Tipo: Beast
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1500/1200

PANTHER WARRIOR
Password: 42035044
Tipo: Beast-Warrior/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 4
ATK/DEF: 2000/1600

PARALYZING POTION
Password: 50152849
Tipo: Magia de Equipamento

PARASITE PANTHER
Password: 27911549
Tipo: Inseto/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 2
ATK/DEF: 500/300

PARROT DRAGON
Password: 67262898
Tipo: Dragon
Nível: 5
Atributo: Wind
ATK/DEF: 2000/1300

PATROL ROBO
Password: 76775123
Tipo: Machine/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 3
ATK/DEF: 1100/900

PEACOCK
Password: 20624263
Tipo: Winged Beast
Atributo: Wind
Nível: 5
ATK/DEF: 1700/1500

PERILLOUS MACHINE
Password: 20404030
Tipo: Machine
Nível: 6
Atributo: Dark
ATK/DEF: 1750/2000

PERILLOUS KNIFE
Password: 36039163
Tipo: Aqua/Efeito
Nível: 3
Atributo: Water
ATK/DEF: 900/800

PERILLOUS SWORD
Password: 93920745
Tipo: Aqua/Efeito
Nível: 2
Atributo: Water
ATK/DEF: 750/500

PERILLOUS ULTIMATE GREAT MATH
Password: —
Tipo: Inseto/Efeito
Nível: 8
Atributo: Earth
ATK/DEF: 3500/3000

PERFORMANCE OF SWORD
Password: —
Tipo: Warrior/Ritual
Atributo: Earth
Nível: 6
ATK/DEF: 1950/1650

PETE ANGEL
Password: 38142739
Tipo: Fairy
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 600/900

PETIT DRAGON
Password: 75356564
Tipo: Dragon
Nível: 2
Atributo: Wind
ATK/DEF: 600/700

PETIT MATH
Password: 58192742
Tipo: Inseto
Nível: 1
Atributo: Earth
ATK/DEF: 300/200

PHANTOM DRAGON
Password: 77603950
Tipo: Spellcaster
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 700/600

PHANTOM GHOST
Password: 61201220
Tipo: Zumbie
Nível: 2
Atributo: Dark
ATK/DEF: 600/800

PHANTOMIZATION
Password: 24094653
Tipo: Magia

PIT OF GREED
Password: 55144522
Tipo: Magia

PIT THE TACK
Password: 55561761
Tipo: Rock
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 400/400

POWER OF KALEVIN
Password: 77027445

Tip: Magia de Equipamento
PRACTICAL
Password: 33691040
Tipo: Dinossauro/Fusão
Atributo: Earth
Nível: 5
ATK/DEF: 1900/1500
Fusão: Trakadon + Flame Viper

PREDATORIAL BUBAL
Password: 70828912
Tipo: Magia de Equipamento

PREVENT RIT
Password: 00549481
Tipo: Beast
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 500/2000

PRINCESS OF ISHURU
Password: 5710717
Tipo: Warrior/Efeito
Atributo: Wind
Nível: 3
ATK/DEF: 900/700

PRISMAR
Password: 80234301
Tipo: Rock
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 800/1000

PROMISE
Password: 43711255
Tipo: Magia Continua

PROTECTOR OF THE TORRONE
Password: 10071456
Tipo: Warrior
Nível: 4
Atributo: Earth
ATK/DEF: 800/1500

PSYCHIC KAPPA
Password: 07892180
Tipo: Aqua
Nível: 2
Atributo: Water
ATK/DEF: 400/1000

PUMPKIN THE KING OF GHOSTS
Password: 29155212
Tipo: Zumbie/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 6
ATK/DEF: 1800/2000

PUNISHED EAGLE
Password: 74703140
Tipo: Winged Beast/Fusão
Atributo: Wind
Nível: 6
ATK/DEF: 2100/1800
Fusão: Blue-Winged Crown + Niwatori

QUEEN OF AUTUMN LEAVES
Password: 0419849
Tipo: Plant
Nível: 5
Atributo: Earth
ATK/DEF: 1800/1500

QUEEN'S ORNELL
Password: 05901497
Tipo: Warrior/Efeito
Atributo: Earth
Nível: 1
ATK/DEF: 350/300

RABID HORSEMAN
Password: —
Tipo: Beast-Warrior/Fusão
Atributo: Earth
Nível: 6
ATK/DEF: 2000/1700
Fusão: Battle Ox + Mystic Horseman

RAICENI
Password: 12580477
Tipo: Magia

RAICENI
Password: 56260110
Tipo: Magia

RAIN OF MERCY
Password: 66719324
Tipo: Magia

RAINBOW FLOWER
Password: 21347810
Tipo: Plant/Efeito
Nível: 2
Atributo: Earth
ATK/DEF: 400/500

RAINBOW MARINE MERMAD
Password: 29402771
Tipo: Fish
Nível: 5
Atributo: Water
ATK/DEF: 1550/1700

RAISE BART HEAT
Password: 51267887
Tipo: Magia de Equipamento

RARE FISH
Password: 80516007
Tipo: Fish/Fusão
Atributo: Water
Nível: 4
ATK/DEF: 1500/1200
Fusão: Fusionist + Enchanting Mermaid

RAY & TEMPERATION
Password: 63593939
Tipo: Fairy
Nível: 3
Atributo: Light
ATK/DEF: 1000/1000

REARER THE CARDS
Password: 33066139
Tipo: Fíero/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 5
ATK/DEF: 1380/1930

RED ARCHER BIRD
Password: 63570596
Tipo: Aqua
Nível: 4
Atributo: Water
ATK/DEF: 1400/1500

RED MEDICINE
Password: 3199696
Tipo: Magia

RED-EYES B. DRAGON
Password: 74677422
Tipo: Dragon
Nível: 7
Atributo: Dark
ATK/DEF: 2400/2000

RED-EYES BLAZE MIGHT DRAGON
Password: 56387350
Tipo: Machine/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 8
ATK/DEF: 2800/2400

RED-MOON BIRD
Password: 56387350
Tipo: Zumbie/Efeito
Atributo: Dark
Nível: 3
ATK/DEF: 700/1000

REINFORCEMENTS

ARMADILHA
Tipo: Armadilha
Password: 17814387

BELINDOUSH
Password: 64631466
Tipo: Spellcaster/Ritual Atributo: Dark
Nível: 1 ATK/DEF: 0/0

REMOUE TRAP
Password: 51482758
Tipo: Magia

RESPECT PLAY
Password: 08951260
Tipo: Armadilha Continua

RESTRUCTURE REVOLUTION
Password: 99519961
Tipo: Magia

RESURRECTION OF CHAKRA
Password: —
Tipo: Magia de Ritual

RETURN OF THE DORMED
Password: 19827717
Tipo: Magia

REVERSE TRAP
Password: 77622396
Tipo: Armadilha

REVEL JAM
Password: 31709826
Tipo: Água/Efeito Atributo: Water
Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1500

REVEL OF DOKURIDORI
Password: —
Tipo: Magia de Ritual

REMAININGS OF THE RED SWORD
Password: 62403074
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 4 ATK/DEF: 2000/1300

RIGHT ARM OF THE FORGOTTEN ONE
Password: 70903634
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Nível: 1 ATK/DEF: 200/300

RIGHT LEG OF THE FORGOTTEN ONE
Password: 08124921
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Nível: 1 ATK/DEF: 200/300

REVENGE FIER
Password: 70344351
Tipo: Armadilha de Anulação

REVENGE
Password: 34016756
Tipo: Magia

RISING AIR CURRENT
Password: 45778932
Tipo: Magia de Campo

ROARING OCEAN SNAKE
Password: 19066538
Tipo: Água/Fusão Atributo: Water
Nível: 6 ATK/DEF: 2100/1800
Fusão: Mystic Lamp + Hyosube

ROBBER'S GUILTY
Password: 88279736
Tipo: Armadilha Continua

ROCK ORE GEM #1
Password: 68846917
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 800/1200

ROCK ORE GEM #2
Password: 62193699
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 700/1400

ROCK SPIRIT
Password: 82818645
Tipo: Spellcaster Atributo: Earth

ROCKET WARRIOR
Password: 30860696
Tipo: Guerreiro/Fusão Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1300

ROCK DOLL
Password: 91939608
Tipo: Spellcaster Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1600/1000

ROOT WATER
Password: 39004808
Tipo: Fish Atributo: Water
Nível: 3 ATK/DEF: 900/800

ROSE SPECTRE OF DAWN
Password: 32485271
Tipo: Planta/Fusão Atributo: Dark
Nível: 6 ATK/DEF: 2000/1800
Fusão: Feral Imp + Snakeyashi

ROYAL COMRADE
Password: 33950246
Tipo: Armadilha Continua

ROYAL DEFEY
Password: 51452091
Tipo: Armadilha Continua

ROYAL GUARD
Password: 2639728
Tipo: Machine Atributo: Earth
Nível: 6 ATK/DEF: 1900/2200

ROSE KNIGHT
Password: 26378150
Tipo: Beast-Warrior Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1800/1600

RUSH RECKLESSLY
Password: 70046172
Tipo: Magia Rápida

RYU-KIHO POWERO
Password: 24611934
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 1000/500

RYU-KIHO
Password: 15303296
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 1000/500

RYU-RAN
Password: 02964201
Tipo: Dragon Atributo: Fire
Nível: 7 ATK/DEF: 2200/2600

SABER SLAGER
Password: 73911410
Tipo: Machine Atributo: Dark
Nível: 5 ATK/DEF: 1450/1500

SAGE OF THE DARK CROWN
Password: 66602787
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 600/1500

SALAMANDRA
Password: 32268901
Tipo: Magia de Equipamento

SAND STONE
Password: 73051941
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1300/1600

SANDS OF THE THUNDER
Password: —
Tipo: Thunder/Efeito Atributo: Light
Nível: 7 ATK/DEF: 2600/2200

SANGAN
Password: 26202165
Tipo: Fiebre/Efeito Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 1000/600

SCIENCE SOLDIER
Password: 67532912

SEAL OF THE ANCIENTS
Password: 97808599
Tipo: Magia

SEER'S BLESSING
Password: 22537443
Tipo: Magia Rápida

SEITANJIN OF SECRETS
Password: 15507080
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Nível: 2 ATK/DEF: 700/500

SEIYARU
Password: —
Tipo: Dragon Atributo: Light
Nível: 7 ATK/DEF: 2500/2300

SENGENJIN
Password: —
Tipo: Beast-Warrior Atributo: Earth
Nível: 8 ATK/DEF: 1750/2500

SEINJA OF THE TROUSAND HANDS
Password: 23401839
Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1000

SERPENT MARGARET
Password: 82742611
Tipo: Reptile Atributo: Earth
Nível: 2 ATK/DEF: 700/600

SERPENT NIGHT DRAGON
Password: —
Tipo: Dragon Atributo: Dark
Nível: 7 ATK/DEF: 2350/2400

SEVEN TOWNS OF THE BANDIT
Password: 03619470
Tipo: Armadilha de Anulação

SHADOW GHOUL
Password: —
Tipo: Zombie/Efeito Atributo: Dark
Nível: 5 ATK/DEF: 1600/1300

SHADOW OF EYES
Password: 58621589
Tipo: Armadilha

SHADOW SPECTER
Password: 40575313
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Nível: 1 ATK/DEF: 500/200

SHADOW SQUAD
Password: 29267084
Tipo: Armadilha Continua

SHANE THE PAINT
Password: 56830749
Tipo: Magia

SHIELD & SWORD
Password: 52057679
Tipo: Magia

SHINING AXES
Password: 87303357
Tipo: Fairy Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1600/1800

SHINING FAIRY
Password: 95956346
Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1400/800

SHINING FAIRYBOY
Password: 82085619
Tipo: Fairy Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1100

SHOVEL COUNSEL
Password: 71950093
Tipo: Machine Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 900/1200

SILVER BOW AND ARROW
Password: 01557499
Tipo: Magia

SILVER FANG
Password: 90357090
Tipo: Beast Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 1200/800

SINISTER SERPENT
Password: 08131171
Tipo: Reptile/Efeito Atributo: Water
Nível: 1 ATK/DEF: 300/250

SKELETON
Password: 60694662
Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Light
Nível: 2 ATK/DEF: 900/400

SKELGON
Password: 77527210
Tipo: Magia

SOUL HUNTER
Password: 72869010
Tipo: Fiebre/Fusão Atributo: Dark
Nível: 6 ATK/DEF: 2200/1800
Fusão: Lord of the Lamp + Invader from Another Dimension

SOUL OF PURITY AND LIGHT
Password: 47852924
Tipo: Magia

SOUL OF THE PURE
Password: 47852924
Tipo: Magia

SOUL RELEASE
Password: 05758500
Tipo: Magia

SOULS OF THE FORGOTTEN
Password: 04920010
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 2 ATK/DEF: 900/200

SPARKS
Password: 76103675
Tipo: Magia

SPREAD CUTTING
Password: 58551308
Tipo: Fiebre/Efeito Atributo: Dark
Nível: 2 ATK/DEF: 500/500

SPELLBINDING CIRCLE
Password: 18807108
Tipo: Armadilha Continua

SPIDERMAN'S LADY
Password: 52121290
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 400/1400

SPINE SNAKE
Password: 85326399
Tipo: Sea Serpent Atributo: Water
Nível: 5 ATK/DEF: 1600/1300

SPINEROT
Password: 87511987
Tipo: Machine Atributo: Dark
Nível: 5 ATK/DEF: 1800/1700

SPIED SHAL
Password: 58750147
Tipo: Inseto Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 700/1300

SPIRIT ELIMINATION
Password: 69832741
Tipo: Magia

SPIRIT MESSAGE "A"
Password: 94772232
Tipo: Magia Continua

SPIRIT MESSAGE "I"
Password: 31893528
Tipo: Magia Continua

SPIRIT MESSAGE "II"
Password: 30170981
Tipo: Magia Continua

SPIRIT MESSAGE "N"
Password: 67287533
Tipo: Magia Continua

SPIRIT OF FLAMES
Password: 13522325
Tipo: Pyro/Efeito Atributo: Fire
Nível: 4 ATK/DEF: 1700/1000

SPIRIT OF THE BONES
Password: 14037717
Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
Nível: 4 ATK/DEF: 1400/1200

SPIRIT OF THE BREEZE
Password: 53530069
Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Wind
Nível: 3 ATK/DEF: 0/1800

SPIRIT OF THE HARP
Password: 80770678
Tipo: Fairy Atributo: Light
Nível: 5 ATK/DEF: 800/2000

SPIRIT OF THE MOUNTAIN
Password: 34690519
Tipo: Spellcaster Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1300/1800

SPIRIT OF THE WIND
Password: 54615781
Tipo: Spellcaster Atributo: Wind
Nível: 5 ATK/DEF: 1700/1400

SPIRITUALISM
Password: 15866454
Tipo: Magia

ST. JOAN
Password: 21175632
Tipo: Fairy/Fusão Atributo: Light
Nível: 7 ATK/DEF: 2800/2000
Fusão: The Forgiving Maiden + Marie the Fallen One

STAIN STORM
Password: 21323861
Tipo: Magia

STAR BOY
Password: 08201910
Tipo: Água/Efeito Atributo: Water
Nível: 2 ATK/DEF: 550/500

STEEL ORE GEM #1
Password: 28172562
Tipo: Machine Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1400/1800

STEEL ORE GEM #2
Password: 30908427
Tipo: Machine Atributo: Earth
Nível: 6 ATK/DEF: 1900/2200

STEEL SCORPION
Password: 13599884
Tipo: Machine/Efeito Atributo: Earth
Nível: 1 ATK/DEF: 250/300

STEEL SQUAD
Password: 32270081
Tipo: Magia de Equipamento

STEEL-PACK
Password: 83225447
Tipo: Magia de Equipamento

STONE ARMADILLA
Password: 63428385
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 800/1200

STONE D
Password: 68171737
Tipo: Rock Atributo: Earth

STONE GEM
Password: 72269672
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1000

STONE ORE GEM #1
Password: 15023985
Tipo: Rock Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1600/1500

STOP DEFENSE
Password: 63102017
Tipo: Magia

STOFFER ANIMAL
Password: 71068263
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 1200/900

SUCCESSOR KNIGHT
Password: 55291359
Tipo: Guerreiro Atributo: Dark
Nível: 5 ATK/DEF: 1650/1300

SULIN
Password: —
Tipo: Água/Efeito Atributo: Water
Nível: 7 ATK/DEF: 2500/2400

SUMMONER SKILL
Password: 70781052
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 6 ATK/DEF: 2500/1200

SUMMONER OF ILLUSIONS
Password: 1464902
Tipo: Spellcaster/Efeito Atributo: Light
Nível: 3 ATK/DEF: 800/900

SUPER WAR-LION
Password: —
Tipo: Beast/Ritual Atributo: Earth
Nível: 7 ATK/DEF: 2300/2100

SUPPLY
Password: 44072894
Tipo: Guerreiro/Efeito Atributo: Earth
Nível: 4 ATK/DEF: 1300/800

SUPPORTER IN THE SHADOWS
Password: 41242426
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 1000/1000

SWAMP BATTLEBOAT
Password: 40453785
Tipo: Guerreiro/Efeito Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1800/1500

SWORD ARM OF DRAGON
Password: 13069066
Tipo: Dinossauro Atributo: Earth
Nível: 6 ATK/DEF: 1750/2030

SWORD HUNTER
Password: 51345461
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 7 ATK/DEF: 2450/1700

SWORD OF DARK DESTRUCTION
Password: 37210512
Tipo: Magia de Equipamento

SWORD OF DEEP-SEAT
Password: 98495314
Tipo: Magia de Equipamento

SWORD OF DRAGON'S SOUL
Password: 61405855
Tipo: Magia de Equipamento

SWORDS OF REVEALING LIGHT
Password: 72302403
Tipo: Magia

SWOOSHMAN FROM A FOREIGN LAND
Password: 85255550
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 250/250

SWOOSHMAN OF LONSTON
Password: 03573512
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 500/1200

SWOOSHSTRAIN
Password: 50005633
Tipo: Guerreiro Atributo: Dark
Nível: 6 ATK/DEF: 2000/1600

SYNCHRON
Password: 75646173
Tipo: Beast Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 800/900

TAILOR OF THE FICKLE
Password: 43641473
Tipo: Magia Rápida

TAMER WILSON
Password: 28172504
Tipo: Fiebre/Efeito Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 1250/800

TAKEMINGO
Password: 44073668
Tipo: Sea Serpent Atributo: Water
Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1200

TAKURU
Password: 03170832
Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
Nível: 2 ATK/DEF: 1450/1000

TAN THE CHARTER
Password: 46247516
Tipo: Spellcaster Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 1200/900

TATSUMOTOHUNTER
Password: 47922711
Tipo: Beast Atributo: Earth
Nível: 5 ATK/DEF: 1350/1600

TEMPLE OF SKEALS
Password: 00732032
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Nível: 4 ATK/DEF: 900/1300

TENDERNESS

THE FAIRY
Password: 57935140
Tipo: Fairy Atributo: Light
Nível: 3 ATK/DEF: 700/1400

TINKLE PLANT
Password: 60715406
Tipo: Planta Atributo: Water
Nível: 2 ATK/DEF: 500/600

TORN THE TERNIBLE
Password: 63308047
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1300

TRAY WINGS FEELS ON LIFE
Password: 52367652
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1100

THE 13TH GEM
Password: 00032664
Tipo: Zombie Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 1200/900

THE ALL-SEEDS WHITE TIGER
Password: 32269855
Tipo: Beast Atributo: Wind
Nível: 3 ATK/DEF: 1300/500

THE BEMISTING PHANTOM TIEFF
Password: 24348204
Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
Nível: 2 ATK/DEF: 700/700

THE BISTRO BUTCHER
Password: 71107815
Tipo: Fiebre/Efeito Atributo: Dark
Nível: 4 ATK/DEF: 1800/1000

THE CHEERFUL COFFIN
Password: 41142615
Tipo: Magia

THE DARK DROG
Password: 30606547
Tipo: Magia Continua

THE DROG
Password: 08944575
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 3 ATK/DEF: 700/800

THE EARL OF DANCE
Password: 66998994
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 5 ATK/DEF: 2000/700

THE EMPYRION'S HOLYDAY
Password: 68400115
Tipo: Armadilha Continua

THE EYE OF TRUTH
Password: 34694160
Tipo: Armadilha Continua

THE FELD MEGACRASH
Password: 66362965
Tipo: Guerreiro/Efeito Atributo: Dark
Nível: 6 ATK/DEF: 2200/1200

THE FORCEFUL SENTRY
Password: 42829885
Tipo: Magia

THE FORGIVING MAJIN
Password: 84080938
Tipo: Fairy/Efeito Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 850/2000

THE FORGIVEN SEA KING
Password: 18710707
Tipo: Água Atributo: Water
Nível: 3 ATK/DEF: 800/700

THE GROSS GHOST OF FELD
Password: 68049471
Tipo: Fiebre Atributo: Dark
Nível: 4 ATK/DEF: 1300/1800

THE IMPERIAL OF TOWER
Password: 84926738
Tipo: Thunder/Efeito Atributo: Light
Nível: 4 ATK/DEF: 1500/1300

THE INEXPERIENCED SPY
Password: 81820589
Tipo: Magia

THE JUDGEMENT BIRD
Password: 28003512
Tipo: Guerreiro Atributo: Earth
Nível: 3 ATK/DEF: 1400/700

THE LAST WARRIOR FROM ANOTHER PLANET
Password: 86099788
Tipo: Guerreiro/Fusão Atributo: Earth
Nível: 7 ATK/DEF: 2350/2300
Fusão: Zombira the Dark + Maryokutai

THE LEGENDARY FISHERMAN
Password: 03643300
Tipo: Guerreiro/Efeito Atributo: Water
Nível: 5 ATK/DEF: 1850/1600

THE LITTLE SWOOSHMAN OF ALE
Password: 25109950
Tipo: Guerreiro/Efeito Atributo: Water
Nível: 3 ATK/DEF: 3200/1800

THE MASKED BEAST
Password: 49064413
Tipo: Fiebre/Ritual Atributo: Dark
Nível: 2 ATK/DEF: 3200/1800

THE MELTING ICE SHADOW
Password: 98898173
Tipo: Água Atributo: Water
Nível: 2 ATK/DEF: 500/700

THE PORTRAIT'S SECRET
Password: 32541773
Tipo: Fiebre Atributo: Earth
Nível: 4 ATK/DEF: 1200/1500

THE REGULATION OF TIME
Password: 00296499
Tipo: Armadilha Continua

THE RELIABLE GUARDIAN
Password: 16430187



Tipo: Magia Rápida
The Rock Spirit
 Password: 76305638
 Tipo: Rock/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1700/1000

The Shadow Who Controls The Dark
 Password: 63125616
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 800/700

The Shadow Hawk
 Password: 43434803
 Tipo: Magia

The Snake Hair
 Password: 2931031
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1500/1200

The Statue of Eastern Island
 Password: 10262699
 Tipo: Rock Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1100/1400

The Storm Mermaid
 Password: 87557188
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Light
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1500/1200

The Thing That Hides in The Moon
 Password: 18180762
 Tipo: Rock Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1200/1300

The Unfriendly Amazon
 Password: 65475294
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 2000/1000

The Unhappy Wizard
 Password: 51275027
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Light
 Nivel: 1 ATK/DEF: 0/100

The Wandering Doctor
 Password: 93798854
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 2 ATK/DEF: 800/600

The Wicked Wound Beast
 Password: 06285791
 Tipo: Beast/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1400/700

Thousand Dragon
 Password: —
 Tipo: Dragon/Fusão Atributo: Wind
 Nivel: 7 ATK/DEF: 2400/2000
 Fusão: Time Wizard + Baby Dragon

Thousand Knees
 Password: 63391643
 Tipo: Magia

Thousand-Eyes Jiao
 Password: 27125110
 Tipo: Spellcaster Atributo: Dark
 Nivel: 1 ATK/DEF: 0/0

Thousand-Eyes Restrict
 Password: 63519819
 Tipo: Spellcaster/Fusão Atributo: Dark
 Nivel: 1 ATK/DEF: 0/0
 Fusão: Relinquished + Thousand Eyes Idol

Thousand-Head Golem
 Password: 78423643
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1200/1400

Thousand-Head Zombies
 Password: 33734439
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1100/800

Thunder Dragon
 Password: 31786629
 Tipo: Thunder/Eleito Atributo: Light
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1600/1500

Tiger Axe
 Password: 49791927
 Tipo: Beast-Warrior Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1300/1100

Tiger Seal
 Password: 35316708
 Tipo: Magia

Tiger Wizard
 Password: 71625222
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Light
 Nivel: 2 ATK/DEF: 500/400

Tiger Master
 Password: 62671448
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1000/1000

Tiger
 Password: 33878931
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1600/1800

Tiger
 Password: 82003859
 Tipo: Magia Continua

Tiger/Phoenix
 Password: 46457856
 Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
 Nivel: 2 ATK/DEF: 500/400

Tiger
 Password: 18180762
 Tipo: Fish Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1300/800

Tiger Alligator
 Password: 59330041
 Tipo: Reptile Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1600/1600

Tiger Menager
 Password: 55458948
 Tipo: Aqua/Eleito Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1500

Tiger Summoned Skull
 Password: 91842853
 Tipo: Fiend/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 6 ATK/DEF: 2500/1200

Tiger Wings
 Password: 15259703
 Tipo: Magia Continua

Tiger
 Password: 80813021
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1200/600

Tigerand Bird
 Password: 71283180
 Tipo: Winged Beast/Eleito Atributo: Wind
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1100/1000

Tigerand Wall
 Password: 18605135
 Tipo: Armadilha Continua

Tigerand Taurus
 Password: 53582587
 Tipo: Armadilha

Total Defense Surgein
 Password: 75372280
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 6 ATK/DEF: 1550/2500

Tanahon
 Password: 42348802
 Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1300/800

Tanp Hole
 Password: 04206964
 Tipo: Armadilha

Tanp Master
 Password: 46461247
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 500/1300

Tremendous Fire

Password: —
 Tipo: Magia

Trent
 Password: 78780140
 Tipo: Plant Atributo: Earth
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1500/1800

Trial of Nightmare
 Password: 77827521
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1300/900

Tribe to The Doomed
 Password: 79759861
 Tipo: Magia

Tro-Horned Dragon
 Password: —
 Tipo: Dragon Atributo: Dark
 Nivel: 8 ATK/DEF: 2650/2350

Troipwire Beast
 Password: 45042329
 Tipo: Thunder Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1200/1300

Turtle Bird
 Password: 72929454
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1000/1500

Turtle Bath
 Password: —
 Tipo: Magia de Ritual

Turtle Haddock
 Password: 17441953
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 700/900

Turtle Tiger
 Password: 37313348
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1000/1500

Turo-Punon
 Password: 59053232
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 2 ATK/DEF: 450/500

Twin Longs #1
 Password: 60589592
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/700

Twin Longs #2
 Password: 29592206
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 850/700

Twin-Headed Fox Dragon
 Password: 78984772
 Tipo: Pyro Atributo: Fire
 Nivel: 6 ATK/DEF: 2200/1700

Twin-Headed Tornado Dragon
 Password: 54752375
 Tipo: Thunder/Fusão Atributo: Light
 Nivel: 7 ATK/DEF: 2800/2100
 Fusão: Thunder Dragon + Thunder Dragon

Twin-Headed King Rex
 Password: 94119374
 Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1600/1200

Twin-Mouth Darkenroll
 Password: 57305373
 Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/700

Tux-Powder Attack
 Password: 83887306
 Tipo: Armadilha

Typhne #2
 Password: 56789759
 Tipo: Dragon Atributo: Fire
 Nivel: 6 ATK/DEF: 1700/1900

Typhne
 Password: 72842870
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind

Nivel: 4 ATK/DEF: 1200/1400

Type Zero Magic Crusher
 Password: 21237481
 Tipo: Armadilha Continua

UFO Turtle
 Password: 60806437
 Tipo: Machine/Eleito Atributo: Fire
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1200

Ultimate Offering
 Password: 80604091
 Tipo: Armadilha Continua

Umi
 Password: 22702055
 Tipo: Magia de Campo

Umihiru
 Password: 82999629
 Tipo: Magia de Campo

United We Stand
 Password: 56747793
 Tipo: Magia de Equipamento

Unknown Warrior of Fire
 Password: 97360116
 Tipo: Warrior Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1000/500

Upright Goblin
 Password: 70388879
 Tipo: Magia

Ursay
 Password: 01784619
 Tipo: Dinosaur Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1500/800

Usui Don
 Password: 48649353
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 6 ATK/DEF: 2150/1950

Valkyrie the Madona Warrior
 Password: 75347539
 Tipo: Rock/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 8 ATK/DEF: 3500/3850

Vengeful Bon Spirit
 Password: 95220856
 Tipo: Magia Continua

Vermillion Shadow
 Password: 95723263
 Tipo: Pyro/Fusão Atributo: Fire
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1900/1500
 Fusão: Rhaumundus of the Red Sword + Fireyaru

Versage the Destroyer
 Password: 50259460
 Tipo: Fiend/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1100/900

Vile Gnomes
 Password: 39774885
 Tipo: Magia de Equipamento

Violent Rain
 Password: 94042337
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1550/800

Violet Crystal
 Password: 15502462
 Tipo: Magia de Equipamento

Vivian's Raven
 Password: 78556320
 Tipo: Warrior Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/700

Vivian's Raven
 Password: 14899066
 Tipo: Beast-Warrior Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1900/1200

Wabun
 Password: 12607053
 Tipo: Armadilha

Wall of Illusion
 Password: 13945283
 Tipo: Fiend/Eleito Atributo: Dark

Nivel: 4 ATK/DEF: 1000/1850

Wall Shadow
 Password: —
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 7 ATK/DEF: 1600/3000

War-Lion Ritual
 Password: —
 Tipo: Magia de Ritual

Warrior Elimination
 Password: 90873992
 Tipo: Magia

Warrior of Tradition
 Password: 56413937
 Tipo: Warrior/Fusão Atributo: Earth
 Nivel: 6 ATK/DEF: 1900/1700
 Fusão: Sonic Maid + Beautiful Headhuntriss

Wasteland
 Password: 23424603
 Tipo: Magia de Campo

Water Element
 Password: 03732747
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/700

Water Girl
 Password: 55014050
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1250/1000

Water Medicin
 Password: 93343894
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1000

Water Omotchi
 Password: 02483611
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1200

Waterdragon Fairy
 Password: 68836598
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1100/700

Weather Control
 Password: 37243151
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nivel: 2 ATK/DEF: 600/400

Weather Report
 Password: 72053645
 Tipo: Aqua/Eleito Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 950/1500

Wetna
 Password: 96643568
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1000/900

Whipral Corp
 Password: 91995584
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1650/1600

White Dolphin
 Password: 92409659
 Tipo: Fish Atributo: Water
 Nivel: 2 ATK/DEF: 500/400

White Hole
 Password: 43487744
 Tipo: Armadilha

White Magical Hat
 Password: 15153365
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Light
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1000/700

Wicked Dragon with the Ersatz Head
 Password: 02957055
 Tipo: Dragon Atributo: Wind
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/900

Wicked Mirror
 Password: 15150371
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 2 ATK/DEF: 700/600

Widespread Ruin
 Password: 77754944
 Tipo: Armadilha

Wilmie
 Password: 92391084
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1000/1200

Windstorm of Eternity
 Password: 59744639
 Tipo: Armadilha

Wing Eagle
 Password: 47319141
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1800/1500

Wing Elf
 Password: 98582704
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nivel: 3 ATK/DEF: 500/1300

Winged Cleaner
 Password: 39175982
 Tipo: Insect Atributo: Earth
 Nivel: 2 ATK/DEF: 700/700

Winged Dragon, Guardian of the Fortress #1
 Password: 87796900
 Tipo: Dragon Atributo: Wind
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1200

Winged Dragon, Guardian of the Fortress #2
 Password: 57405307
 Tipo: Winged Beast Atributo: Wind
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1200/1000

Winged Egg of New Life
 Password: 42418084
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1400/1700

Wings of Wicked Flame
 Password: 92944626
 Tipo: Pyro Atributo: Fire
 Nivel: 2 ATK/DEF: 700/600

Wingweaver
 Password: 31447217
 Tipo: Fairy Atributo: Light
 Nivel: 7 ATK/DEF: 2750/2400

Witch of the Black Forest
 Password: 78010363
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1100/1200

Witch's Apprentice
 Password: 80741828
 Tipo: Spellcaster/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 2 ATK/DEF: 550/500

Witty Phantom
 Password: 36304921
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1300

Woman the Resident of the Forest
 Password: 42883273
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 900/1200

Wolf
 Password: 49417509
 Tipo: Beast Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1200/600

Wong Clown
 Password: 17511156
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 800/1200

Wong Remains
 Password: 17733394
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1000/900

World Suppression
 Password: 12253117
 Tipo: Armadilha

Worm Drake
 Password: 73216412
 Tipo: Reptile Atributo: Earth
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1400/1500

Wom Warrior
 Password: 69750536
 Tipo: Fish Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1250/900

Wretched Ghost of the Attic
 Password: 17238333
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 2 ATK/DEF: 550/400

Yao Kaku
 Password: 29380133
 Tipo: Aqua/Eleito Atributo: Water
 Nivel: 4 ATK/DEF: 900/1700

Yakra Rod
 Password: 10315429
 Tipo: Machine Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1000/1300

Yamaguchi
 Password: 70345785
 Tipo: Dragon Atributo: Fire
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1600/1800

Yamatara Dragon Scroll
 Password: 76704943
 Tipo: Dragon Atributo: Wind
 Nivel: 2 ATK/DEF: 900/300

Yami
 Password: 59197169
 Tipo: Magia de Campo

Yamard
 Password: 71280811
 Tipo: Zombie Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 1300/1500

Yashiroki
 Password: 41061625
 Tipo: Plant Atributo: Earth
 Nivel: 2 ATK/DEF: 800/600

Yomungar
 Password: 17115745
 Tipo: Reptile Atributo: Earth
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1200/900

Zanki
 Password: 30090452
 Tipo: Warrior Atributo: Earth
 Nivel: 5 ATK/DEF: 1500/1700

Zanion
 Password: 10598400
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 2 ATK/DEF: 600/700

Zera Ritual
 Password: —
 Tipo: Magia de Ritual

Zera The Mant
 Password: —
 Tipo: Fiend/Ritual Atributo: Dark
 Nivel: 7 ATK/DEF: 2800/2300

Zoa
 Password: 24311372
 Tipo: Fiend Atributo: Dark
 Nivel: 7 ATK/DEF: 2600/1900

Zombie Warrior
 Password: 31399260
 Tipo: Zombie/Fusão Atributo: Dark
 Nivel: 3 ATK/DEF: 1200/900
 Fusão: Skull Servant + Battle Warrior

Zombiya the Dark
 Password: 88472456
 Tipo: Warrior/Eleito Atributo: Dark
 Nivel: 4 ATK/DEF: 2100/500

Zone Enter
 Password: 86100785
 Tipo: Aqua Atributo: Water
 Nivel: 1 ATK/DEF: 250/200

Torneio Kamehameha DBZ

3 a 5 de julho de 2003

Local: Colégio Madre Cabrini – R. Madre Cabrini, 36
Site oficial: <http://www.animefriends.com.br>
Inscrições: GRÁTIS pelo site

Premiações

1º Lugar: 1 microcomputador (especificação a confirmar)

2º Lugar: Coleção completa Conrad Dragon Ball Z + 30 horas Cyber

3º Lugar: Coleção completa Conrad Evangelion + 15 horas Cyber

4º Lugar: Coleção Completa Conrad Vagabond + 10 horas Cyber

www.cyberlan.com.br



FORBIDDEN MEMORIES

Torne-se um mestre neste game estratégico

Por **Fabio Michelin**

Na edição passada da **Super Dicas & Estratégias**, você pôde conferir, em seis páginas, uma matéria especial de **Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories** para PSOne, com a descrição de alguns conceitos básicos e listas. Como os fãs pediram mais informações, preparamos uma nova coletânea de tutoriais e listas para você se tornar um mestre duelista.



O segredo das fusões

Para se tornar um bom duelista, é fundamental que você explore todos os recursos de seu Deck. Um dos principais recursos para obter a vitória é a fusão. Ela consiste na combinação de duas cartas para formar outra mais poderosa e, ao contrário do Card Game real, não precisa da carta Polymerization e nem existem cartas específicas de fusão. Veja como realizar fusões:

1) Colocar duas cartas em jogo ao mesmo tempo, fazendo uma jogada chamada Combo Play. Para realizá-la, é necessário escolher as cartas que serão utilizadas: na hora de usá-las, você deve colocar o direcional para cima para marcar as cartas que serão colocadas na mesa através de Combo Play. Depois de fazer isso, basta apertar X para realizar essa jogada combinada. Se a combinação resultar numa fusão, a nova carta será invocada na mesa. Caso contrário, apenas a última carta marcada será baixada para a mesa, a outra vai para o cemitério.

2) Colocar uma carta da sua mão sobre outra que já esteja na mesa. Se o resultado for uma fusão, a combinação irá gerar a nova carta. Se não, a carta colocada vai para o cemitério. Assim como nos rituais, as cartas resultantes das fusões não são adicionadas ao seu Deck no final do duelo. Há diferentes tipos de fusão e a possibilidade de combinações entre as cartas são praticamente infinitas. O ideal é experimentar. Mas fique atento: nem todas as cartas podem ser combinadas, e algumas valem mais sozinhas do que em fusões. Para você entender melhor, confira os tipos de fusão e alguns exemplos de cada um:



Como realizar rituais

Ritual é o processo de invocar um monstro poderoso com a utilização de uma carta de Magia Ritual, mais o sacrifício de três monstros específicos de nível menor. Para realizar um ritual com sucesso, é necessário, em primeiro lugar, ter na mesa os três monstros necessários para o processo. Depois, basta utilizar a carta de Magia Ritual correspondente, que deverá estar na sua mão, e os três monstros na mesa serão sacrificados e uma única carta poderosa de Monstro Ritual entrará em jogo. Mas tome cuidado com cartas do oponente que podem inibir o seu ritual.

É importante ressaltar que, ao final do duelo, o Monstro Ritual resultante do processo não entrará para o seu Deck. Não adianta realizar rituais para obter Monstros Rituais, você precisa conseguir essas cartas de outra forma. E como saber quais monstros você precisa sacrificar para realizar um

ritual? Simples: confira a nossa lista com todas as 24 Magias Rituais e as cartas necessárias para realizar cada uma (muitas você pode conseguir através de Passwords, consulte a lista completa de cartas para obtê-las).

Exemplo

Nº – Magia Ritual

Nº – Monstro Ritual (ATK/DEF – Nível)

Nº – Sacrifício 1

Nº – Sacrifício 2

Nº – Sacrifício 3

Se você quiser utilizar a carta de Magia Ritual chamada Curse of Millennium Shield (número 665), por exemplo, consultando a lista, você perceberá que é necessário ter, na mesa, os monstros Prevent Rat, One-eyed Shield Dragon e Armored Rat. Então, você poderá usar o Curse of Millennium Shield, que está na sua mão, e os três monstros serão sacrificados, dando origem ao poderoso Millennium Shield.



Fusão genérica

Este tipo de fusão depende apenas dos tipos de cartas envolvidas. Um monstro do tipo Plant, por exemplo, combinado com outro do tipo Warrior, dá origem ao monstro Bean Soldier (1400/1300). Mas não é tão simples assim. Se um dos monstros usados na combinação possuir ATK superior ao Bean Soldier (mais de 1400), então, a fusão não funcionará. Algumas fusões podem ter mais de um resultado e, nesse caso, a carta gerada é sempre a mais fraca entre as opções com ATK maior que as duas cartas usadas na fusão.

Uma combinação de Dragon + Zombie, por exemplo, pode gerar um Dragon Zombie (1600/0), ou um Skelgon (1700/1900) ou um Curse of Dragon (2000/1500). Se pegarmos, como Dragon, o Blackland Fire Dragon (1500/800) e, como Zombie, um Wood Remains (1000/900), o resultado será um Dragon Zombie, já que ambas têm ATK menor de 1600. Se substituirmos o Blackland Fire Dragon por um Crawling Dragon

#2 (1600/1200), o resultado será um Skelgon, já que esse Dragon usado na fusão tem a mesma força do Dragon Zombie e, como o monstro gerado deve ser mais forte que os dois combinados, o próximo da lista é o Skelgon. Seguindo essa mesma regra, se você utilizar um Meteor Dragon (1800/2000) e um Shadow Specter (500/200), receberá um Curse of Dragon, que é mais forte que os dois. Agora, se você combinar B. Dragon Jungle King (2100/1800) e Zombie Warrior (1200/900), as duas cartas não resultarão em fusão, pois o Dragon em questão tem ATK superior ao Curse of Dragon, que é a possibilidade mais forte para fusão com esses tipos de monstro. É importante dizer que algumas cartas possuem um tipo secundário, não listado no jogo, mas que deve ser levado em consideração na hora de realizar fusões genéricas. No exemplo acima, o Crawling Dragon #2 é usado como Dragon, mesmo sendo listado no jogo como

665 Curse of Millennium Shield

362 Millennium Shield
(0/3000 - 5)

255 Prevent Rat
296 One-eyed Shield Dragon
629 Armored Rat

666 Yamadron Ritual

357 Yamadron Ritual
(1600/1800 - 5)

029 Mountain Warrior
031 Koumori Dragon
101 Wings of Wicked Flame

667 Gate Guardian Ritual

374 Gate Guardian
(3750/3400 - 11)

371 Sanga of the Thunder
372 Kazejin
373 Suijin

670 Black Luster Ritual

364 Black Luster Soldier (3000/
2500 - 8)

027 Beaver Warrior
038 Gaia the Fierce Knight
058 Kuriboh

671 Zera Ritual

360 Zera the Mant
(2800/2300 - 8)

085 King of Yamimakai
298 Wicked Dragon with the
Ersats Head

377 Ryu-Kishin Powered

673 War-Lion Ritual

356 Super War-Lion
(2300/2100 - 7)

201 Frenzied Panda
403 Leogun

483 Garvas

674 Beastly Mirror Ritual

365 Fiends Mirror (2100/1800 - 5)
186 Fiends Reflection #2

261 Wicked Mirror
595 Fiends Reflection #1

675 Ultimate Dragon Ritual

380 Blue-Eyes Ultimate Dragon
(4500/3800 - 12)

001 Blue-Eyes White Dragon
001 Blue-Eyes White Dragon
001 Blue-Eyes White Dragon

676 Commencement Dance

701 Performance of Sword
(1950/1850 - 6)

249 Water Omotics
395 Dancing Elf
511 Bean Soldier

677 Hamburger Recipe

702 Hungry Burger (2000/1850 - 6)

014 Battle Steer
295 Bioplant
547 Griggle

678 Revival of Sengenjin

703 Sengenjin (2750/2550 - 7)

003 Hitotsu-me Giant
064 Tiger Axe
453 Millennium Golem

679 Novox's Prayer

704 Skull Guardian (2050/2550 - 7)

160 M-Warrior #1
161 M-Warrior #2
535 Kimakiriman

680 Curse of Tri-Horned Dragon

705 Tri-Horned Dragon
(2850/2350 - 8)

006 Feral Imp
047 Torike
571 Black Dragon Jungle King
691 Revival of Serpent

Night Dragon

706 Serpent Night Dragon

(2350/2400 - 7)
168 Darkfire Dragon
294 Dragoness the Wicked Knight
604 Obese Marmot of Nefariousness

692 Turtle Oath

710 Crab Turtle (2550/2500 - 8)

089 Catapult Turtle
451 Kanikabuto
449 30,000-Year White Turtle

693 Construct of Mask

720 Mask of Shine and Darkness
(2000/1800 - 6)

102 Mask of Darkness
182 Masked Clown
220 Masked Sorcerer

694 Resurrection of Chakra

709 Chakra (2450/2000 - 8)

178 Claw Reacher
269 Versago the Destroyer
288 Dark Artist

695 Puppet Ritual

715 Psycho Puppet (2000/2350 - 7)

166 Mysterious Puppeteer
405 Saber Slasher
416 Blocker

696 Javelin Beetle Pact

717 Javelin Beetle (2450/2550 - 8)

052 Hercules Beetle
480 Kuwagata Alpha

533 Kwagar Hercules

697 Garma Sword Oath

716 Garma Sword (2550/2150 - 7)

239 Vishwar Randi
378 Swordstalker
521 Succubus Knight

698 Cosmo Queen Prayer's

708 Cosmo Queen (2900/2450 - 8)

266 Princess of Tsuguri
635 Queen's Double
638 Queen of Autumn Leaves

699 Revival of Skeleton Rider

719 Dokurorider (1900/1850 - 6)

146 Temple of Skulls
479 Cockroach Knight
485 Korogashi

700 Fortress Whale Oath

718 Fortress Whale (2350/2150 - 8)

436 White Dolphin
441 Mech Bass
542 Misairuzame

721 Dark Magic Ritual

722 Magician of Black Chaos
(2800/2600 - 8)

007 Winged Dragon #1
035 Dark Magician
417 Blast Juggler



Dinosaur. Mas esse subtipo é levado em consideração apenas para fusões ou para equipar cartas, ele não ganha bônus em terreno do tipo montanha, como o tipo Dragon verdadeiro. Nesses subtipos existem classes como Elf, Animal, Turtle e Female - tais grupos têm regras próprias para fusões genéricas.

Exemplos de fusão genérica

- [Animal] + [Female] = Nekogal #2 (1900/2000)
- [Aqua] + [Thunder] = Bolt Escargot (1400/1500)
- [Beast] + [Turtle] = Turtle Tiger (1000/1500)
- [Dinosaur] + [Machine] = Cyber Saurus (1800/1400)
- [Dragon] + [Plant] = B. Dragon Jungle King (2100/1800)
- [Elf] + [Warrior] = Celtic Guardian (1400/1200)
- [Fairy] + [Female] = Dark Witch (1800/1700)
- [Spellcaster] + [Zombie] = Magical Ghost (1300/1400)
- [Warrior] + [Insect] = Cockroach Knight (800/900)
- [Zombie] + [Fish] = Corroding Shark (1100/700)

Fusão semigenérica

Este gênero de fusão é parecido com o anterior, mas, em vez de combinar dois monstros pelo tipo, um deles é específico. Um exemplo é o Mammoth Graveyard (1200/800) que, se for combinado com qualquer outro monstro do tipo Zombie, dá origem ao Great Mammoth of Gold Fine (2200/1800).

Exemplos de fusão semigenérica

- Bolt Escargot/Penguin + [Dragon] = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
- Clown Zombie + [Reptile] = Soul Hunter (2200/1800)
- Fungi of the Musk + [Fiend] = Darkworld Thorns (1200/900)
- Key Mace + [Rock] = Mystical Sand (2100/1700)
- Monsturtle + [Rock] = Boulder Tortoise (1450/2200)
- Monsturtle + [Spellcaster] = 30,000-Year White Turtle (1250/2100)
- Sword Arm of Dragon + [Zombie] = Curse of Dragon (2000/1500)

- Time Wizard + [Dragon] (>2400) = Thousand Dragon (2400/2000)

Fusão de monstros

Aqui, a regra é combinar dois monstros específicos. Uma 30,000-Year White Turtle (1250/2100) combinada com um Petit Dragon (600/700), por exemplo, sempre vai gerar um Spike Seadra (1600/1300), independente do tipo de ambos. Alguns monstros não possuem grandes fusões com outros monstros, mas ainda podem ter muitas possibilidades de fusões genéricas.

Exemplos de fusão de monstros

- Abyss Flower (750/400) + Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
- Bean Soldier (1400/1300) + Shadow Specter (500/200) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
- Dark Prisoner (600/1000) +

- Celtic Guardian (1400/1200) = Dark Elf (2000/800)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Droll Bird (600/500) = Crimson Sunbird (2300/1800)
- Little Chimera (600/550) + Armairll (700/1300) = Flame Cerebrus (2100/1800)
- Mystical Elf (800/2000) + Labyrinth Wall (0/3000) = Mystical Sand (2100/1700)
- Shining Friendship (1300/1100) + Sleeping Lion (700/1700) = Garvas (2000/1700)
- The Immortal of Thunder (1500/1300) + Crawling Dragon (1600/1400) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)



Fusão mágica

As fusões mágicas envolvem qualquer combinação de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, e dessas com monstros. O resultado pode variar bastante, entre cartas mágicas e monstros. Confira alguns exemplos.

Exemplos de fusão mágica

- Book of Secret Arts (Equipamento) + Mooyan Curry (Magia) = Hamburger Recipe



- Ritual (Ritual)
- Dark Energy (Equipamento) + Dark Piercing Light (Magia) = Black Luster Soldier Ritual (Ritual)
- Dragon Treasure (Equipamento) + Megamorph (Equipamento) = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (Ritual)
- Elegant Egotist (Equipamento) + Key Mace (400/300) = Cursebreaker (Magia)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Umi (Magia) = Legendary Sword (Equipamento)
- House of Adhesive Tape (Armadilha) + Ancient Elf (1450/1200) = Elf's Light (Equipamento)
- Jirai Gumo (2200/100) + MetalMorph (Equipamento) = Launcher Spider (2200/2500)
- Umi (Magia) + Machine



- Conversion Factory (Equipamento) = Fortress Whale's Oath (Ritual)
- Wasteland (Magia) + Follow Wind (Equipamento) = Breath of Light (Magia)
- Winged Trumpeter (Equipamento) + Cyber Shield (Equipamento) = Commencement Dance Ritual (Ritual)

Bom desempenho, boas cartas

O seu desempenho contra um duelista em uma partida é avaliado e, ao sair vitorioso, um Rank é atribuído à sua performance. As cartas que você recebe após os duelos dependem desse Rank: quanto mais alto, mais chances de conseguir cartas raras. Outro aspecto afetado pelo Rank é a quantidade de Starchips recebidos a cada vitória. Confira as avaliações e a quantidade de Starchips ganhas:



S-Pow: 5 Starchips
A-Pow: 4 Starchips
B-Pow: 3 Starchips
C-Pow: 2 Starchips
D-Pow: 1 Starchip

S-Tec: 5 Starchips
A-Tec: 4 Starchips
B-Tec: 3 Starchips
C-Tec: 2 Starchips
D-Tec: 1 Starchip

Os Starchips são utilizados para comprar as cartas através de Passwords. Como algumas têm um custo bem alto, você terá que duelar bastante e conseguir muitos S-Tecs e S-Pows para acumular Starchips. A maioria das cartas poderosas custam 999999 Starchips – são, praticamente, impossíveis de se comprar, ou você pretende conseguir 200 mil S-Tecs? De qualquer forma, confira as condições para obter os melhores Ranks:

Para conseguir um S-Pow

- Você deve vencer o duelo com o menor tempo possível.
- Perder poucos Pontos de Vida

(você deve ter algo entre 7000 contra duelistas fracos e 6000 contra os mais fortes).

- Não use Cartas de Magia (Raigeki, Crush Card, etc.).
- Não usar muitas Cartas de Equipamento (Dragon Treasure, Bright Castle, etc.).
- Não fazer fusões. Se realizar alguma, usar as cartas que já estão na mesa, jogando outra carta em cima (e não em Combo Play).
- Derrote o oponente em menos de seis turnos ou menos.

O Rank do tipo Pow é dado para duelistas que dão demonstrações de poder. Se você obedecer todas as condições, terá grandes

chances de conseguir um S-Pow. Caso não conseguir realizar uma ou outra exigência, poderá acabar o duelo com um A-Pow ou menor. O Rank S-Pow possibilita a aquisição de monstros raros e poderosos mas, ainda que tenha esse desempenho, as chances são pequenas. Para conseguir algumas cartas, você precisa duelar mais de 100 vezes.

Consultando a lista das cartas raras que cada duelista fornece, procure pelos monstros desejados e tente fazer muitos S-Pows até conseguir.

Para conseguir um S-Tec

Contra oponentes que usam fusão:

- Não use fusões em Combo Play – apenas em cartas que já estejam na mesa.
- Não ataque – a menos que seja contra um duelista forte com cartas poderosas.
- Use muitas Cartas de Magia, Armadilha e Equipamento.
- Tenha poucos Pontos de Vida.

Contra oponentes que não usam fusão:

- Não use fusões em Combo Play – apenas em cartas que já estejam na mesa.
- Ataque.
- Use muitas Cartas de Magia, Armadilha e Equipamento.

Lista de cartas

Em nossa lista completa das cartas de **Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories**, organizada pelo número das cartas no game, você tem o nome de cada uma, seguido pelos seus valores de ATK e DEF (cartas que não tiverem esses valores listados são cartas de Armadilha, Magia, Equipamento ou de Ritual, e não de Monstros), sua respectiva Password e preço. Para obter a carta desejada, basta inserir a sua Password e, depois, pagar o seu custo em Starchips – se você não tiver a quantidade exigida, não poderá obter a carta. É necessário notar que as cartas de custo 999999 somam o máximo de Starchips possível, e receberam esse preço propositalmente para dificultar a obtenção de cartas poderosas logo no início do jogo. Além disso, as cartas que possuem um custo 0 (zero) de Starchips não podem ser obtidas através de Password – só durante o jogo mesmo. Para finalizar, só é possível adquirir uma unidade de cada carta através de Password.



- Tenha poucos Pontos de Vida.
- Detone seu oponente quando você estiver sem cartas para comprar – mas separe os ataques em vários monstros fracos, em apenas um poderoso.

O Rank do tipo Tec avalia a sua capacidade de resistência em um duelo, e é dado aos jogadores que suportam muitos turnos e ganham pela paciência. O segredo é ganhar do oponente fazendo-o ficar sem cartas. O Rank S-Tec permite a você conseguir cartas raras e poderosas de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, mas as chances são poucas. Na lista de cartas raras fornecidas pelos duelistas, procure pelas cartas mágicas que você precisa e faça muitos S-Tecs até consegui-las.

332	Mountain	/	50913601	55	444	Turu-Purun	450/500	59053232	20	557	Steel Ogre Grotto #1	1400/1800	29172562	260
333	Sogen	/	86318356	55	445	Guardian of the Sea	1300/1000	85448931	80	558	Pot the Trick	400/400	55567161	20
334	Umi	/	22702055	55	446	Aqua Snake	1050/900	12436646	50	559	Oscillo Hero	1250/700	82065276	50
335	Yami	/	59197169	55	447	Giant Red Snake	1800/800	58831685	120	560	Invader from Another Planet	950/1400	28450915	80
336	Dark Hole	/	53129443	20000	448	Spice Seadra	1600/1300	85326399	180	561	Lesser Dragon	1200/1000	55444629	70
337	Raigeki	/	12580477	999999	449	30,000-Year White Turtle	1250/2100	11714098	290	562	Needle Worm	750/600	81843628	999999
338	Mooyan Curry	/	58074572	999999	450	Kappa Avenger	1200/900	48109103	60	563	Wretched Ghost of the Attic	550/400	17238333	20
339	Red Medicine	/	38199696	55	451	Kanikabuto	650/900	84103702	30	564	Great Mammoth of Goldfine	2200/1800	54622031	800
340	Goblin's Secret Remedy	/	11868825	20000	452	Zarigun	600/700	10598400	30	565	Man-Eating Black Shark	2100/1300	80727036	320
341	Soul of the Pure	/	47852924	35000	453	Millennium Golem	2000/2200	47986555	800	566	Yormungarde	1200/900	17115745	60
342	Dian Keto the Cure Master	/	84257639	999999	454	Destroyer Golem	1500/1000	73481154	100	567	Darkworld Thorns	1200/900	43500484	60
343	Sparks	/	76103675	10	455	Barrel Rock	1000/1300	10476868	80	568	Anthrosaur	1000/850	89904598	45
344	Hinata	/	46130346	55	456	Minomushi Warrior	1300/1200	46864967	100	569	Drooling Lizard	900/800	16353197	40
345	Final Flame	/	73134081	20000	457	Stone Ghost	1200/1000	72269672	70	570	Trakadon	1300/800	42348802	60
346	Okazi	/	19523799	35000	458	Kaminari Attack	1900/1400	09653271	290	571	B. Dragon Jungle King	2100/1800	89832901	999999
347	Tremendous Fire	/	46918794	999999	459	Trippwire Beast	1200/1300	45042329	100	572	Empress Judge	2100/1700	15237615	500
348	Swords of Revealing Light	/	72302403	999999	460	Bolt Escargot	1400/1500	12146024	180	573	Little D.	1100/700	42625254	45
349	Spellbinding Circle	/	18807108	999999	461	Bolt Penguin	1100/800	48531733	50	574	Witch of the Black Forest	1100/1200	78010363	80
350	Dark Piercing Light	/	45895206	999999	462	The Immortal of Thunder	1500/1300	84926738	160	575	Ancient One of the Deep Forest	1800/1900	14015067	1000
351	Yaranzo	1300/1500	71280811	160	463	Electric Snake	800/900	11324436	40	576	Giant Scorpion of the Tundra	1100/1000	41403766	60
352	Kanan the Swordmistress	1400/1400	12829151	160	464	Wing Eagle	1800/1500	47319141	290	577	Crow Goblet	1850/1600	77998771	320
353	Takriminos	1500/1200	44073668	140	465	Punished Eagle	2100/1800	74703140	550	578	Leo Wizard	1350/1200	04392470	100
354	Stuffed Animal	1200/900	11068263	60	466	Skull Red Bird	1550/1200	10202894	140	579	Abyss	750/400	40887124	25
355	Megasonic Eye	1500/1800	07562372	290	467	Crimson Sunbird	2300/1800	46696593	700	580	Patrol Robo	1100/900	76775123	55
356	Super War-Lion	2300/2100	33951077	0	468	Queen Bird	1200/2000	73081602	260	581	Takuhee	1450/1000	03170832	120
357	Yamadron	1600/1800	70345785	320	469	Armed Ninja	300/300	09076207	15	582	Dark Witch	1800/1700	3565537	350
358	Seiaryu	*2500/2300	06740720	1700	470	Magical Ghost	1300/1400	46474915	140	583	Weather Report	950/1500	72053645	120
359	Three-legged Zombie	1100/800	33734439	50	471	Soul Hunter	2200/1800	72669010	800	584	Binding Chain	1000/1100	08058240	60
360	Zera the Mant	2800/2300	69123138	0	472	Bolt Escargot	2100/1600	08353769	1000	585	Mechanical Snail	800/1000	34442949	45
361	Flying Penguin	1200/1000	05628232	70	473	Vermillion Sparrow	1900/1500	35752363	320	586	Greenkappa	650/900	61831093	30
362	Millennium Shield	0/3000	32012841	200	474	Sac Kamen	1100/1300	71746462	120	587	Mon Larvas	1300/1400	07225972	140
363	Fairy's Gift	1400/1000	68401546	120	475	Snister Serpent	300/250	08131171	10	588	Living Vase	900/1100	34320307	55
364	Black Luster Soldier	*3000/2500	05405694	0	476	Ganigumo	600/800	54336276	30	589	Tentacle Plant	500/600	60715406	25
365	Fiend's Mirror	2100/1800	31890399	0	477	Aliensect	950/700	70924884	35	590	Beaked Snake	800/900	06103114	40
366	Labyrinth Wall	0/3000	67284908	200	478	Insect Soldiers of the Sky	1000/800	07019529	45	591	Morphing Jar	700/600	33508719	30
367	Jirai Gumo	2200/1000	94773007	80	479	Crocoach Knight	800/900	33413638	999999	592	Muse-A	850/900	69992868	40
368	Shadow Ghoul	1600/1300	30778711	180	480	Kuwagata Alpha	250/1000	60802233	70	593	Giant Turtle Who Feeds on Flames	1400/1800	96981563	260
369	Wall Shadow	1600/3000	63182310	999999	481	Burglar	850/800	06291941	35	594	Rose Spectre of Dunn	2000/1800	32485271	500
370	Labyrinth Tank	*2400/2400	99551425	999999	482	Practical	1900/1500	33691040	320	595	Fiend Reflection #1	1300/1400	68870276	140
371	Sanga of the Thunder	2600/2200	25955164	999999	483	Garvas	2000/1700	69780745	1000	596	Ghoul With An Appetite	1600/1200	95265795	160
372	Kazejin	2400/2200	62340868	999999	484	Amoebe	300/350	55174353	15	597	Pale Beast	1500/1200	21263083	140
373	Suijin	*2500/2400	98434877	999999	485	Korogashi	550/400	32569498	20	598	Little Chimera	600/550	68658728	25
374	Gate Guardian	3750/3400	25833572	0	486	Buo Koo	650/600	68963107	25	599	Violent Rain	1550/800	94042337	80
375	Dungeon Worm	1800/1500	51228280	290	487	Flower Wolf	1800/1400	95952802	260	600	Key Mace #2	1050/1200	20541432	70
376	Monster Tamer	1800/1600	97612389	320	488	Rainbow Flower	400/500	21347810	20	601	Tenderness	700/1400	57935140	60
377	Ryu-Kishin Powered	1600/1200	24611934	160	489	Barrel Lily	1100/600	67841515	40	602	Penguin Soldier	750/500	93920745	25
378	Swordstalker	*2000/1600	50005633	400	490	Needle Ball	750/700	94230224	30	603	Fairy Dragon	1100/1200	20315854	999999
379	La Jinn the Mystical Genie	1800/1000	97590747	160	491	Peacock	1700/1500	20624263	260	604	Obese Marmot of Nefariousness	750/800	56713552	30
380	Blue Eyes Ultimate Dragon	4500/3800	23995346	0	492	Hoshingien	500/700	67629977	25	605	Liquid Beast	950/800	93108297	40
381	Toon Alligator	800/1600	59383041	120	493	Maha Vairo	1550/1400	93013676	180	606	Twin Long Roars #2	850/700	29992206	30
382	Rude Kaiser	1800/1600	26378150	320	494	Rainbow Marine Mermaid	1550/1700	29402771	260	607	Great Bill	1250/1300	55691901	100
383	Parrot Dragon	2000/1300	62762898	290	495	Musica King	1750/1500	56907389	260	608	Shining Friendship	1300/1100	82085619	120
384	Dark Rabbit	1100/1500	99261403	120	496	Wilmea	1000/1200	92391084	70	609	Bladefly	600/700	28470714	30
385	Bickunbox	*2300/2000	25655502	900	497	Yado Karu	900/1700	29380133	120	610	Electric Lizard	850/800	55875323	25
386	Harpie's Pet Dragon	2000/2500	52040216	999999	498	Minomphen	1550/1300	55784832	160	611	Hiro's Shadow Scout	650/500	81863068	25
387	Mystic Lamp	400/300	98049915	15	499	Kattapillar	250/300	81179446	999999	612	Lady of Faith	1100/800	17358176	50
388	Pendulum Machine	1750/2000	24433920	1000	500	Dragon Seeker	2100/2000	28563545	700	613	Twin-headed Thunder Dragon	2800/2100	54752875	1900
389	Glitia the D. Knight	1850/1500	51828629	290	501	Man-Eater Bug	450/600	54652250	20	614	Hunter Spider	1600/1400	80141480	200
390	Launcher Spider	2200/2500	87322377	999999	502	D. Human	1300/1100	81057959	120	615	Armored Starfish	850/1400	17535588	60
391	Zoa	2600/1900	24311372	999999	503	Turtle Raccoon	700/900	17441953	35	616	Hourglass of Courage	1100/1200	43530283	60
392	Metalzoa	3000/2300	50705071	999999	504	Fungi of the Musk	400/300	53830602	15	617	Marine Beast	1700/1600	29929832	290
393	Zone Eater	250/200	86100785	10	505	Prisman	800/1000	80234301	45	618	Warrior of Tradition	1900/1700	56413937	400
394	Steel Scorpion	250/300	13599884	10	506	Gale Dogra	650/600	16229315	25	619	Rock Spirit	1650/1900	82818645	350
395	Dancing Elf	300/200	59983499	10	507	Crazy Fish #1	600/1200	93173014	160	620	Sakeyashi	1000/1200	29802340	20
396	Ocubeam	1550/1650	86088138	260	508	Cyber Saurus	1800/1400	89112729	260	621	Succubus Knight	1650/1300	55291359	160
397	Leghu	300/350	12472242	15	509	Brachio-Raidus	*2200/2000	16507828	800	622	Ill Witch	1600/1500	61868058	230
398	Ooguchi	300/250	5886194	10	510	Laughing Flower	900/500	42591472	30	623	The Thing that Hides in the Mud	1200/1300	18180702	160
399	Swordsman from the Foreign Land	250/250	85255550	10	511	Ben Soldier	1400/1300	84990171	140	624	High Tide Gyojin	1650/1300	54579601	160
400	Emperor of the Land and Sea	1800/1500	11250655	290	512	Cannon Soldier	1400/1300	11384280	140	625	Fairy of the Fountains	1600/1100	81563416	140
401	Ushi oni	2150/1950	48649353	700	513	Guardian of the Throne Room	1650/1600	47879985	260	626	Amazon of the Seas	1300/1400	17968114	140
402	Monster Eye	250/300	84133008	15	514	Brave Gozard	1300/1000	74277583	80	627	Nekogal #	1900/2000	43352213	550
403	Leogun	1750/1550	10538007	290	515	The Statue of Easter Island	1100/1400	10262698	100	628	Witch's Apprentice	550/500	80741828	999999
404	Tatsunotoshigo	1350/1600	47922711	180	516	Muka Muka	600/300	46657337	20	629	Armored Raz	950/1100	16246527	55
405	Saber Slasher	1450/1550	73911410	180	517	Sand Stone	1300/1600	73051941	180	630	Ancient Lizard Warrior	1400/1100	43230671	100
406	Yaiba Robo	1000/1300	10315429	80	518	Boulder Tortoise	1450/2200	09540040	400	631	Maiden of the Moonlight	1500/1300	79623970	160
407	Machine King	*2200/2000	46700124	800	519	Fire Kraken	1600/1500	46534755	230	632	Stone Ogre Grotto	1600/1500	15023985	200
408	Giant Mech-Soldier	1750/1900	72299832	400	520	Turtle Bird	1900/1700	72929454	400	633	Winged Egg of New Life	1400/1700	424118084	120
409	Metal Dragon	1850/1700	09239377	350	521	kulbird	1900/1700	08327462	400	634	Night Lizard	1150/1300	78402798	230
410	Mechanical Spider	400/500	45688586	20	522	Monstrous Bird	2000/1900	35172107	550	635	Queen's Double	350/300	05901497	15
411	Bat	300/350	72076281	15	523	The Bistrot								

569	Shadow Spell	/	29267084	999999
570	Black Luster Ritual	/	55761792	100
571	Zera Ritual	/	81756897	100
572	Harpie's Feather Duster	/	18144506	999999
573	War-Lion Ritual	/	54539105	100
574	Beastly Mirror Ritual	/	81933259	100
575	Ultimate Dragon	/	17928958	999999
576	Commencement Dance	/	43417563	50
577	Hamburger Recipe	/	80811661	50
578	Revival of Sengenjin	/	16206366	50
579	Novox's Prayer	/	43694075	50
580	Curse of Tri-Horned Dragon	/	79699070	50
581	House of Adhesive Tape	/	15083728	999999
582	Eatgaabon	/	42578427	999999
583	Bear Trap	/	78977532	999999
584	Invisible Wire	/	15361130	999999
585	Acid Trap Hole	/	41356845	999999
586	Widespread Ruin	/	77754944	999999
587	Goblin Fan	/	04149689	999999
588	Bad Reaction to Simochi	/	40633297	999999
589	Reverse Trap	/	77622396	999999
590	Fake Trap	/	03027001	999999
591	Revival of Serpent Night Dragon	/	39411600	50
592	Turtle Oath	/	76806714	100
593	Construct of Mask	/	02304453	100
594	Resurrection of Chakra	/	39399168	100
595	Puppet Ritual	/	05783166	50
596	Javelin Beetle Pact	/	41182875	999999
597	Garma Beetle Path	/	78577570	50
598	Cosmo Queen's Prayer	/	04561679	50
599	Revival of Skeleton Rider	/	31066283	10
600	Fortress Whale's Oath	/	77454922	10
601	Performance of Sword	/	04849037	0
602	Hungry Burger	1950/1850	30243636	0
603	Sengenjin	2000/1850	76232340	0
604	Skull Guardian	2750/2500	03627449	0
605	Tri-Horned Dragon	2850/2500	39111158	0
606	Serpent Night Dragon	2350/2400	65516792	0
607	Skull Knight	2650/2250	02504981	999999
608	Cosmo Queen	2900/2450	38999506	0
609	Charka	2450/2000	65383205	0
610	Red Turtle	2550/2500	81732219	0
611	Mikazukinoyasaba	2200/2350	38277918	999999
612	Meteor Dragon	1800/2000	64271667	999999
613	Meteor B. Dragon	3500/2000	90660762	0
614	Firewing Pegasus	2250/1800	27054370	999999
615	Psyco Puppet	2000/2350	63459075	0
616	Garma Sword	2000/2150	90844184	0
617	Javelin Beetle	2450/2550	95327288	0
618	Fortress Whale	2350/2150	62374887	0
619	Dokuronder	1900/1850	35721536	0
620	Mask of Shine and Dark	2000/1800	25110231	0
621	Dark Magic Ritual	/	75792184	0
622	Magician of Black Chaos	2800/2600	30208479	0

Dicas

Duplicar cartas

Você tem uma carta boa e quer ter mais cópias dela? É possível trapacear e conseguir isso facilmente. Para essa manha, você precisará de três Memory Cards, que nomearemos de A, B e C. Agora siga os passos atentamente:

- 1) No Memory Card A deve estar o seu Save, com as cartas que você vai duplicar.
- 2) Coloque o A no Slot 1 e o C no Slot 2.
- 3) Na tela de sistema do PlayStation, copie o seu Save de **Forbidden Memories** do Memory Card A para o C.
- 4) Coloque o Memory Card B no Slot 1, inicie um jogo novo e salve, para que você tenha um outro Save com uma I.D. diferente.
- 5) Dentro do jogo, entre na opção Trade e passe as cartas que você quer duplicar do Memory Card A para o B e, então, resete o jogo.
- 6) Volte para a tela de sistema do PlayStation, apague o Save do Memory Card A (de onde você acabou de tirar as cartas) e copie de volta o conteúdo do C (que contém o seu Save original) para o A.
- 7) Com os Memory Cards A e B conectados, volte ao jogo e entre na opção Trade. Lá, passe todas as cartas que você tinha jogado no B para o A.
- 8) Pronto, você terá suas cartas duplicadas! Repita se necessário.

Lista de duelistas

Aqui você poderá conferir cada duelista do jogo e as melhores e mais raras cartas que eles podem fornecer. Se você procura por alguma carta específica, encontre o duelista que a possui e batalhe com ele até recebê-la. Lembre-se de que você precisará ganhar muitas vezes até conseguir a carta desejada. Se for uma carta de monstro, procure conseguir o Rank S-Pow; caso seja uma carta mágica, batalhe para receber o Rank S-Tech.

Bandit Keith

022	Summoned Skull
320	Stop Defense
322	Violet Crystal
325	Machine Conversion
658	Metal Morph
660	Stain Storm
685	Acid Trap Hole
688	Bad Reaction to Simochi
695	Puppet Ritual

Dark Nite

217	B. Skull Dragon
652	Magical Labyrinth
686	Widespread Ruin
689	Reverse Trap
695	Puppet Ritual
721	Dark Magic Ritual

Heishen

057	Great Moth
067	Perfectly Ultimate Great Moth
217	B. Skull Dragon
370	Labyrinth Tank
371	Sanga of the Thunder
372	Kazejin
373	Suijin
391	Zoa
613	Twin-headed Thunder Dragon

Heishin 2

021	Exodia the Forbidden
371	Sanga of the Thunder
372	Kazejin
373	Suijin
386	Harp's Pet Dragon
391	Zoa
407	Machine King
453	Millennium Golem
509	Brachio-Raidus
531	Mystical Sand
564	Great Mammoth of Goldfine
613	Twin-headed Thunder Dragon
707	Skull Knight
713	Meteor B. Dragon

High Desert Mage

022	Summoned Skull
346	Dokazi
391	Zoa

High Forest Mage

057	Great Moth
067	Perfectly Ultimate Great Moth
072	Cocoon of Evolution
325	Machine Conversion
367	Jirai Gumo

662 Eradicating Aerosol

696 Javelin Beetle pact

High Meadow Mage

033	Judge man
037	Gaia the Dragon Champion
039	Curse of Dragon
672	Harpie's Feather Duster

High Mountain Mage

037	Gaia the Dragon Champion
081	Crawling Dragon #2
217	B. Skull Dragon
312	Silver Bow and Arrow
317	Cyber Shield
358	Seiyaryu
386	Harpie's Pet Dragon
467	Crimson sunbird
672	Harpie's Feather Duster
687	Goblin Fan

High Ocean Mage Sacmeton

223	Roaring Ocean Snake
373	Suijin

Isis

217	B. Skull Dragon
315	Dragon Treasure
316	Electro-whip
341	Soul of the Pure
348	Swords of Revealing Light
658	Eternal Rest
672	Harpies Feather Duster
686	Widespread Ruin

Jono

004	Baby Dragon
016	Time Wizard
020	Left Arm of the Forbidden
091	One
122	Yamatano Dragon Scroll
651	Kunai with Chain

Jono2

082	Red Eyes Black Dragon
713	Meteor Black Dragon

Kaiba

668	Bright Castle
685	Acid Trap Hole
686	Widespread Ruin

Labyrinth Mage

370	Labyrinth Tank
613	Twin-headed Thunder Dragon
667	Gate Guardian Ritual

Low Desert Mage

011	Sword Arm of Dragon
348	Swords of Revealing Light
366	Labyrinth Wall
531	Mystical Sand
690	Fake Trap



Low Forest Mage

056	Larvae Moth
057	Great Moth
072	Cocoon of Evolution

Low Meadow Mage

039	Curse of Dragon
509	Brachio-Raidus
707	Skull Knight
712	Meteor Dragon
713	Meteor B. Dragon

Low Forest Mage

007	Winged Dragon #1
555	Tyhone #2
707	Skull Knight

Low Ocean Mage

366	Labyrinth Wall
443	Sea King Dragon

Mage Soldier

103	Job Change Mirror
147	Monster Egg

Mai

026	Battle Ox
062	Harpie Lady
063	Harpie Lady Sisters
316	Electro-whip
317	Cyber Shield
318	Elegant Egotist
327	Follow Wind
349	Spellbinding circle
672	Harpie's Feather Duster

Neku

103	Job change mirror
390	Launcher Spider
391	Zoa
407	Machine King
453	Millennium Golem
564	Great Mammoth of Goldfine
655	Curse Breaker
672	Harpie's Feather Duster
685	Acid Trap Hole
686	Widespread Ruin

Nitemare

342	Dian Keto the Cure Master
347	Tremendous Fire
371	Sanga of the Thunder
372	Kazejin
373	Suijin
391	Zoa
613	Twin-headed Thunder Dragon

Pegasus

302	Sword of Dark Destruction
303	Dark Energy
315	Dragon Treasure
657	Megamorph
668	Bright Castle
672	Harpie's Feather Duster
685	Acid Trap Hole
686	Widespread Ruin

Rex Raptor

054	Gokibore
059	Mammoth Graveyard
081	Crawling Dragon
097	Dragon Zombie
479	Cockroach Knight

Sabok

391	Zoa
407	Machine King
509	Brachio-Raidus
564	Great Mammoth of Goldfine

Seto 1

302	Sword of Dark Destruction
-----	---------------------------

Seto2

035	Dark Magician
039	Curse of dragon
147	Monster egg
391	Zoa
425	Thunder Dragon

Seto3

001	Blue-eyes White Dragon
337	Raigeki
657	Megamorph
661	Crush Card
669	Shadow Spell
675	Ultimate Dragon Ritual

Shadi

122	Yamatano Dragon Scroll
254	Embryonic Beast

Simon Muran

010	Blackland Fire Dragon
016	Time Wizard
041	Celtic Guardian

Teana 2

342	Dian Keto the Cure Master
-----	---------------------------

Teana

580	Patrol Robo
-----	-------------

Villager1

020	Left Arm of the Forbidden
One	
234	Beutiful Headhuntrress
307	Elf's Light
338	Mooyan Curry
339	Red Medicine
345	Final Flame
580	Patrol Robo
655	Cursebreaker
681	House of Adhesive Tape

Villager2

059	Mammoth Graveyard
103	Job Change Mirror

Villager3

020	Left Arm of the Forbidden
One	
023	The Wicked Worm Beast
040	Dragon Piper
097	Dragon Zombie
132	The 13th Grave

Weeiii

057	Great Moth
067	Perfectly Ultimate Great Moth
072	Cocoon of Evolution
367	Jirai Gumo

Yami Bakura

016	Time Wizard
311	Dark Pendant
552	Magical Labyrinth
553	Warrior Elimination
665	Curse of Millennium Shield
666	Yamadron Ritual
668	Bright Castle
671	Zera Ritual
672	Harpies Feather Duster
678	Revival of Sennen Genjin
680	Curse of Tri-Horned Dragon
684	Invisible Wire
685	Acid Trap Hole
690	Fake Trap
693	Construct of Mask

Economizar Starchips

Utilizando o mesmo princípio do truque anterior, você pode adquirir cartas através de Passwords sem gastar seus Starchips. São necessários três Memory Cards e os seguintes passos:

- 1) No Memory Card A deve estar o seu Save, com muitos Starchips para comprar cartas.
- 2) Coloque o A no Slot 1 e o C no Slot 2.
- 3) Na tela de sistema do PlayStation, copie o seu Save de **Forbidden Memories** do Memory Card A para o C.
- 4) Coloque o Memory Card B no Slot 1, inicie um jogo novo e salve, para que você tenha um outro Save com uma I.D. diferente.
- 5) Coloque o Memory Card C no Slot 1 e o B no Slot 2.

- 6) Entre no game, carregue seu Save do Memory Card C (que deve ter os Starchips), entre na opção Password e compre as cartas que você quiser. Salve e volte para o menu principal.
- 7) Na opção Trade, passe todas as cartas que você acabou de comprar do Memory Card C para o B.
- 8) Coloque o Memory Card A no Slot 1 e o B no Slot 2. Entre na opção Trade e passe todas as cartas que você comprou do Memory Card B para o A.
- 9) É isso. Você acabou de comprar cartas e ainda tem os mesmos Starchips de antes para continuar gastando. Repita à vontade.



Yu-Gi-Oh!

THE DUELISTS OF THE ROSES

Acredite no coração das cartas e vamos ao duelo!!!

Por Fabio Michelin

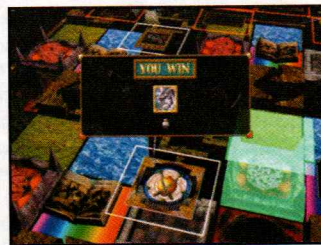
Império britânico. Ano 1485. A Guerra das Rosas, um combate entre as casas Lancaster (Rosas Vermelhas) e York (Rosas Brancas), definirá o sucessor da coroa inglesa. A vitória dos yorkistas, liderados por Richard III, que tomou o trono à força, é iminente. O herdeiro legítimo do trono, o lancastriano Henry Tudor, conhecido pelos amigos íntimos como Yugi, foi forçado a viver em exílio na França. Sem o seu general, as forças da casa Lancaster estão sem um duelista que possa se opor ao poder do feiticeiro Seto e seus sete Cruzadores da Rosa Branca, que servem à bandeira do lorde Crawford (Pégasus), um poderoso yorkista. Como um último recurso, Margaret Mai Beaufort secretamente procura o conselheiro druida Simon McMoore para invocar, do futuro, o lendário Duelista das Rosas, o único capaz de derrubar os oito Duelistas da Rosa Branca e devolver o trono britânico aos lancastrianos. E assim você, o Duelista das Rosas, é levado à Europa medieval para decidir a Guerra das Rosas.



Condições de vitória

Você e seu oponente ficam combatendo em turnos até que um dos dois seja derrotado. Há quatro maneiras de vencer uma batalha, e cada uma influi diretamente no seu rank final depois da luta. São elas:

- 1) Os Pontos de Vida do oponente chegam a zero.
- 2) O oponente não pode mais invocar cartas porque suas unidades controlam todos os oito espaços adjacentes a ele.
- 3) O jogador tem mais Pontos de Vida ao final do limite de tempo de 100 turnos.
- 4) O jogador consegue invocar Exodia The Forbidden One (ele deve ser o seu Líder de



Deck e você deve ter, na sua área de invocação, as cartas Right Arm of the Forbidden One, Left Arm of the Forbidden One, Right Leg of the Forbidden One e Left Leg of the Forbidden One invocadas com a face para cima.

Cálculo de dano

Uma das complicações encontradas quando se está começando a jogar é o Cálculo de Dano. Confira abaixo como saber lidar com os cálculos na hora da batalha.

Se o monstro do oponente está em Posição de Ataque:

- Se o ATK do monstro atacante for maior que o do oponente, o monstro do oponente é destruído e a diferença entre os dois ATKs é subtraída dos Pontos de Vida do oponente.
- Se o ATK do monstro atacante for menor que o do oponente, o monstro do atacante é destruído e a diferença entre os dois ATKs é subtraída dos Pontos de Vida do atacante.
- Se o ATK do monstro atacante for igual ao do oponente, ambos os monstros são destruídos e nenhum jogador perde Pontos de Vida.

Se o monstro do oponente está em

Posição de Defesa:

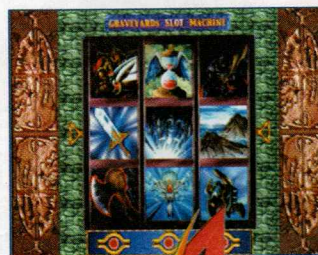
- Se o ATK do monstro atacante for maior que a DEF do oponente, o monstro do oponente é destruído e nenhum jogador perde Pontos de Vida.
- Se o ATK do monstro atacante for menor que a DEF do oponente, nenhum dos monstros é destruído e a diferença entre ATK e DEF é subtraída dos Pontos de Vida do atacante.
- Se o ATK do monstro atacante for igual a DEF do oponente, nenhum dos monstros é destruído e nenhum jogador perde Pontos de Vida.

Se o oponente não possui nenhum monstro para realizar a defesa:

- Se o oponente não possui nenhum monstro para defendê-lo, o ATK do monstro atacante é subtraído diretamente dos Pontos de Vida do oponente. Essa ação é chamada de "Dano Direto".

Roleta de cartas

Cada vez que você derrota um oponente no jogo, vai para a tela da roleta do cemitério (Graveyard Slot Machine). Conforme você pára a máquina,



ganha as cartas exibidas. Essa é a melhor maneira de conseguir cartas novas. Se você vir um duelista utilizando uma carta que você quer (ou localizá-la na lista de cartas de cada duelista em nossa estratégia), então duela e vença-o até ganhar a carta na roleta. Pode levar algumas tentativas, mas vale a pena – e você consegue mais cartas enquanto tenta. Além disso, se conseguir parar a máquina em três figuras iguais, receberá uma carta rara não disponível normalmente na roleta.



Terrenos

O game tem dez tipos de terrenos: esmagamento (crush), noturno (dark), floresta (forest), labirinto (labyrinth),



prado (meadow), montanha (mountain), normal (normal), mar (sea), desenho (toon) e deserto (wasteland). Esses tipos influenciam os monstros. Em terreno favorável, um monstro ganha +500 de ATK e DEF, e pode se mover dois quadrados (se estiver com a face para cima). Se o monstro estiver em terreno desfavorável, não ganha penalidade de movimento, mas recebe -500 de ATK e DEF. Além disso, há dois tipos de terrenos especiais. O primeiro, esmagamento (crush), destrói

qualquer monstro com ATK de 1500 ou maior que pisar nele (de face para baixo ou para cima) — ou seja, apenas monstros com ATK maior de 1500, magias, armadilha e seu Líder de Deck podem pisar nele. Já o terreno labirinto (labyrinth) é intransponível, a não ser por alguns poucos monstros de efeito. Esse tipo de terreno ainda tem outra peculiaridade: não é alterado por cartas que modificam o tipo de terreno. Confira a lista de bônus (O) e penalidades (X) por tipo de terreno em relação ao tipo de monstro.

	Esmagamento	Noturno	Floresta	Labirinto	Prado	Montanha	Normal	Mar	Desenho	Deserto
Aqua	—	—	—	—	—	—	—	O	X	O
Beast	—	—	O	—	—	—	—	—	X	—
Beast-warrior	—	—	O	—	O	—	—	—	X	—
Dinosaur	—	—	—	—	—	—	—	—	X	O
Dragon	—	—	—	—	—	O	—	—	X	—
Fairy	—	X	—	—	—	O	—	—	X	—
Fiend	—	O	X	—	—	—	—	—	X	—
Fish	—	—	—	—	—	—	—	O	X	X
Immortal	O	—	—	—	—	—	—	—	X	—
Insect	—	—	O	—	—	—	—	—	X	—
Machine	—	—	—	—	—	—	—	X	X	O
Plant	—	—	O	—	—	—	—	—	X	X
Pyro	—	—	O	—	—	—	—	X	X	—
Reptile	—	—	—	—	—	—	—	—	X	—
Rock	—	—	—	—	—	—	—	—	X	O
Sea Serpent	—	—	—	—	—	—	—	O	X	X
Spellcaster	—	O	—	—	X	—	—	—	X	—
Thunder	—	—	—	—	—	O	—	O	X	—
Warrior	—	—	—	—	O	—	—	—	X	—
Winged Beast	—	—	—	—	—	O	—	—	X	—
Zombie	—	O	—	—	—	X	—	—	X	O



Agora é hora do duelo!!!



Assim que começar o jogo, Simon McMoore irá perguntar seu nome. Porém, antes de colocar aquele apelido que sempre gosta para os seus personagens, você deve levar em consideração algumas características. Neste ponto, dependendo do nome que escolher para o seu personagem,



Nome do Deck	Nome do Jogador	Tipo de Monstros
Airknight Parshath	Tristan	Fairy
Birdface	Tea	Winged-Beast
Fairy King Truesdale	Mai	Plant
Injection Fairy Lilly	Pegasus	Spellcaster
King Tiger Wanghu	Tea	Beast
Kryuel	Joey	Fiend
Luminous Soldier	Yugi Moto	Warrior
Maiden of Aqua	Tristan	Aqua
Molten Behemoth	Tristan	Pyro
Patrician of Darkness	Kaiba	Zombie
Serpentine Princess	Yugi Moto	Reptile
Tactical Warrior	Joey	Warrior
The Illusory Gentleman	Yami	Spellcaster
Thunder Nyan Nyan	Yugi Moto	Thunder
Twin-Headed Behemoth	Pegasus	Dragon
Wolf Axiwelder	Marik	Beast-Warrior

você recebe uma seleção diferente de Decks para escolher. Dessa maneira, você pode ter acesso a um Deck mais parecido com o seu estilo de jogo, o que irá ajudá-lo bastante na longa jornada. O nosso escolhido foi o Kryuel (Joey). Confira a tabela para saber. Após escolher o nome e o Deck, Simon explicará que na Europa da Idade Média existem regras diferentes das que você conhece. Caso tenha alguma dúvida, escolha uma rápida introdução de como são conduzidos os duelos.

Após a introdução, Seto, o líder dos Cruzadores das Rosas, aparece e explica que, nesse conflito, existem dezesseis Cartas das Rosas, oito dele (as Cartas das Rosas Brancas) e oito de Yugi (as Cartas das Rosas Vermelhas). A partir desse ponto, você terá duas opções: ajudar o rei Yugi e os lancastrianos, ou acompanhar Seto e os yorkistas. A história se divide em duas partes a partir desse ponto, mas vamos começar pelo trajeto de Yugi.

Rosas Vermelhas (Lancastrianos)

Caso você escolha ajudar Simon e o rei Yugi, Seto dirá que está muito desapontado e promete que ainda se encontrarão. Após o diálogo, você

será levado à presença de Yugi, que explica a situação atual. Agora você deve seguir para Milford Haven e duelar com um dos Cruzadores das Rosas.

Weevil Underwood



Custo do Deck: 854
Localização: Chester
Líder do Deck: Basic Insect
Rank do Líder do Deck: First Lieutenant
Habilidades do Líder: nenhuma
Terreno principal: floresta

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Bear Trap	—	Armadilha
Big Insect	1200/1500	Insect
Bladefly	600/700	Insect
Block Attack	—	Armadilha
Cocoon of Evolution	—	Magia
Dungeon Worm	1800/1500	Insect/Efeito
Forest (x2)	—	Magia
Giant Flea	1500/1200	Insect
Giant Scorpion of Tundra	1100/1200	Insect
Goblin's Secret Remedy	—	Magia
Gokibore	1200/1400	Insect
Hercules Beetle (x3)	1500/2000	Insect
Hunter Spider (x3)	1600/1400	Insect
Infinite Dismissal (x2)	—	Armadilha
Insect Armor With Laser Cannon (x3)	—	Power-up
Javelin Beetle Pact	—	Ritual
Kamikiriman	1150/1400	Insect
Kumootoko	700/1400	Insect
Kuwagata a	1250/100	Insect
Kwagar Hercules (x3)	1900/1700	Insect
Larvae Moth	500/400	Insect/Efeito
Laser Cannon Armor (x2)	—	Power-up
Man-Eater Bug	450/600	Insect/Efeito
Needle Worm	750/600	Insect
Negate Attack	—	Armadilha
Nightmare Scorpion	900/800	Insect/Efeito
Petit Moth	300/200	Insect
Rose Spectre of Dunn	2000/1800	Plant/Fusão

O primeiro dos Duelistas Cruzadores das Rosas é Weevil Underwood. Seu Deck é baseado nos tipos Plant/Insect, o que lhe dá grande vantagem, já que a maior parte do terreno é favorável a esses tipos de monstro. Somando os Power-ups que Weevil usa, seus monstros

podem ficar perigosos. Mas as maiores ameaças de seu Deck são mesmo as cartas Javelin Beetle Pact e Perfectly Ultimate Great Moth. A primeira é um ritual que precisa de três monstros específicos para ser realizado — o que é bem difícil de acontecer. Já para a segunda, Weevil precisa colocar em jogo a carta Larva of Moth, esperar cinco turnos para ela se tornar Pupa of Moth e mais um para ela se tornar a temida Perfectly Ultima Greath Moth. Para impedir isso, livre-se rapidamente da Larva. Impedindo essas duas

ameaças, apenas tente mudar o terreno a seu favor e cerque Weevil para tomar a sua Carta da Rosa Branca. Feito isso, dois novos duelistas estarão disponíveis — Pegasus e Keith —, mas prefira encarar Rex Raptor por enquanto.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Goblins Secret Remedy	—	Magia
Javelin Beetle	2450/2550	Insect/Efeito
Perfectly Ultimate Greath Moth	3500/3000	Insect/Efeito
Rose Spectre of Dunn	2000/1800	Plant

Rex Raptor

Custo do Deck: 960

Localização: Tewkesbury

Líder do Deck: Two-Headed-King

Rank do Líder do Deck: Major

Habilidades do Líder: bônus de movimento para aliados do mesmo tipo

Terreno principal:

deserto e labirinto



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Anthrosaurus (x2)	1000/850	Dinosaur
Armored Lizard	1500/1200	Reptile
Bear Trap	—	Armadilha
Brachio-raius	2200/2000	Dinosaur
Breath of Light	—	Magia
Crawling Dragon #2 (x2)	1600/1200	Dinosaur
Eternal Rest	—	Magia
Grappler	1300/1200	Reptile
Invigoration (x2)	—	Power-up
Little D (x2)	1100/700	Dinosaur
Mammoth Graveyard	1200/800	Dinosaur
Megazowler (x2)	1800/2000	Dinosaur
Practical (x2)	1900/1500	Dinosaur
Raise Body Heat (x2)	—	Power-up
Red Medicine (x2)	—	Magia
Sparks	—	Magia
Stain Storm	—	Magia
Sword Arm of Dragon (x2)	1750/2030	Dinosaur
Tomozaus (x2)	500/400	Dinosaur
Trakadon (x2)	1300/800	Dinosaur
Two-Headed King Rex (x2)	1600/1200	Dinosaur
Two-Mouth Darkruler (x2)	900/700	Dinosaur
Uraby (x2)	1500/800	Dinosaur
Wasteland	—	Magia

Rex será seu próximo desafio. Ele usa um Deck com base em monstros do tipo Dinosaur, a maioria com alto ATK — dos quais o mais perigoso será Brachio-raius. A sua estratégia deverá ser equipar um monstro até ele ficar mais poderoso que o Brachio-raius, ou então alterar o terreno a seu favor. Depois de destruir essa grande ameaça, os próximos monstros de Rex estarão abaixo dos 2000 de ATK, então, não será uma vitória difícil. Como de costume, você receberá uma Carta da Rosa Branca e mais dois duelistas estarão disponíveis para o confronto — Necromancer e Darkness-ruler.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Brachio-raius	2200/2000	Dinosaur
Breath of Light	—	Magia
Megazowler	1800/2000	Dinosaur



Darkness-ruler

Custo do Deck: 982

Localização: St. Albans

Líder do Deck: King of Yamimakai

Rank do Líder do Deck: Colonel

Habilidades do Líder: bônus de força para aliados do mesmo tipo

Terreno principal: noturno



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole	—	Armadiilha
Barox	1380/1530	Fiend
Big Eye	1200/1000	Fiend/Efeito
Candle of Fate	600/600	Fiend/Efeito
Castle of Dark Illusions	920/1930	Fiend/Efeito
Crass Clown	1250/1400	Fiend
Dark Chimera	1610/1460	Fiend
Dark King of the Abyss	1200/800	Fiend
Dark Prisoner	600/100	Fiend/Efeito
Fiend Castle (x2)	—	Power-up
Gorgon's Eye	—	Armadiilha
Infinite Dismissal (x2)	—	Armadiilha
Invisible Wire	—	Armadiilha
Job-Change Mirror	800/1300	Fiend
King of Yamimakai (x2)	2000/1530	Fiend
Lord of Zemina	1300/1000	Fiend
Malevolent Nuzzler	—	Power-up
Man-Eating Treasure	Chest	1600/1000
Fiend	—	—
Mask of Darkness	900/400	Fiend/Efeito
Mesmeric Control	—	Armadiilha
Metal Guardian	1150/2150	Fiend
Midnight Fiend	800/600	Fiend
Neck Hunter	1750/1900	Fiend
Paralyzing Potion (x2)	—	Power-up
Reaper of the Cards	1380/1930	Fiend/Efeito
Ryu-Kishin Powered	1600/1200	Fiend
Shadow Spell	—	Armadiilha
Tears of the Mermaid (x2)	—	Armadiilha
Terra the Terrible	1200/1300	Fiend
The Shadow Who Controls The Dark	800/700	Fiend/Efeito
Time Seal	—	Magia
Whiptail Crow	1650/1600	Fiend
Yami	—	Magia
Zeral Ritual (x2)	—	Ritual

Darkness-ruler tem o Deck baseado em monstros com o atributo Dark e do tipo Fiend, e usará o terreno em sua vantagem. Porém, caso você tenha cartas que mudam o tipo de terreno, a dificuldade diminui (principalmente se o seu Deck for baseado em Fairy e você usar a carta Forest, já que as florestas dão penalidade aos monstros do tipo Fiend). Pela bonificação do terreno noturno, a maioria dos monstros de Darkness-ruler possuem um ATK de 2000 ou mais e, se você mudar o terreno a seu favor, ele pode usar Yami para deixar o terreno noturno novamente — então, tenha um bom estoque de cartas de mudança de terreno. Cuide logo da carta Candle of Fate, que diminui ATK e DEF de seus monstros em 100 pontos a cada turno. Se Darkness-ruler usar Gorgon's Eye ou Castle of Dark Illusions, procure se livrar dessas também. Uma boa estratégia é atrair os monstros inimigos para os cantos inferior esquerdo ou superior direito, com terreno do tipo floresta — desfavorável aos Fiends. Procure também manter os monstros inimigos longe do Líder do Deck, já que ele dá bonificação aos aliados. Dessa maneira, você tem mais chances de ganhar, recuperar mais uma Carta da Rosa Branca e abrir caminho para o duelista Keith.



Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Castle of Dark Illusions	920/1930	Fiend/Efeito
Gorgon's Eye	—	Armadiilha
Time Seal	—	Magia

Necromancer

Custo do Deck: 795

Localização: Exeter

Líder do Deck:

Pumpking The King of Ghosts

Rank do Líder do Deck: Colonel

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo

Terreno principal: deserto e prado



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Alinsection	950/700	Insect
Armored Zombie (x2)	1500/0	Zombie
Blocker	850/1800	Machine/Efeito
Blue-Eyed Silver Zombie	900/700	Zombie/Efeito
Call of the Haunted (x2)	—	Magia
Clown Zombie (x2)	1350/0	Zombie
Cyber-Stein	700/500	Machine/Efeito
Dark Energy (x2)	—	Power-up
Dark Hole	—	Magia
Dokuroizo the Grim Reaper	900/1200	Zombie/Efeito
Dragon Zombie (x2)	1600/0	Zombie
Fiend's Hand	600/600	Zombie/Efeito
Ganigumo	600/800	Insect/Efeito
Graveyard and the Hand of Invitation	700/900	Zombie/Efeito
Minar	850/750	Insect
Monster Reborn	—	Magia
Nightmare Scorpion	900/800	Machine/Efeito
Pumpking the King of Ghosts	1800/200	Zombie/Efeito
Revival of the Dokurider	—	Ritual
Shadow Ghoul	1600/1300	Zombie/Efeito
Shadow Specter (x2)	500/200	Zombie/Efeito
Skelgon	1700/1900	Zombie/Fusão
Skull Servant (x2)	300/200	Zombie/Efeito
The Snake Hair	1500/1200	Zombie/Efeito
Violet Crystal (x3)	—	Power-up
Wasteland	—	Magia
Wood Remains (x2)	1000/900	Zombie/Efeito
Yaiba Robo	1000/1300	Machine/Efeito
Yaranzo	1300/1500	Zombie
Zombie Warrior	1200/900	Zombie

Necromancer será seu próximo desafio. Você poderia derrotá-lo facilmente, caso ele não invocasse o monstro Pumpking The King of Ghosts, que dá a cada Zombie mais 100 pontos de ATK por turno — e, como a maioria dos monstros é Zombie, isso torna a batalha mais difícil. Além disso, o custo médio do Deck de Necromancer é bem baixo, possibilitando que ele infeste o campo de batalha com monstros. Para evitar isso, retire as cartas de custo alto de seu Deck, mas certifique-se de que você tenha uma ou duas boas possibilidades de fusão. O Líder do Deck ficará no canto superior esquerdo (deserto favorável aos Zombies) e, como Necromancer é agressivo, ele mandará seus monstros para o ataque. Utilize isso a seu favor e fique esperando no canto composto de prados. Caso ele invoque Pumpking The King of Ghosts, parta para cima e livre-se dele. Mas, cuidado: a combinação do terreno e habilidade do Líder dá as criaturas que o cercam até +1000 de ATK e DEF. Use magias para alterar o terreno e acabe com a alegria do Necromancer. Após o confronto, você receberá mais uma... ah, você entendeu.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Dark Hole	—	Magia
Dokurider	1900/1850	Zombie/Ritual
Graveyard and the Hand of Invitation	700/900	Zombie/Efeito
Pumpking the King of Ghosts	1800/200	Zombie/Efeito



Keith



Custo do Deck: 1027

Localização: Towton

Líder do Deck: Slot Machine

Rank do Líder do Deck:

Lieutenant Colonel

Habilidades do Líder: bônus de movimento para aliados do mesmo tipo

Terreno principal: deserto e labirinto

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
7 Completed (x3)	—	Power-up
Barrel Dragon	2600/2200	Machine/Efeito
Blast Juggler	800/900	Machine/Efeito
Brave Scizzar	1300/1000	Machine
Cyber Commander	750/700	Machine/Efeito
Dice Armadillo	1650/1800	Machine
Gatekeeper	1500/1800	Machine
Giant Mech-Soldier	1750/1900	Machine
Giga-Tech Wolf	1200/1400	Machine
Golgoth	900/1600	Machine/Efeito
Ground Attacker Bugroth (x2)	1500/1000	Machine
Holograh	1100/700	Machine
Invisible Wire	—	Magia
Launcher Spider (x2)	2200/2500	Machine
Limiter Removal (x2)	—	Magia
Machine Conversion Factory (x3)	—	Magia
Machine King	2200/2000	Machine/Efeito
Magic Jammer (x2)	—	Armadilha
Mechanical Spider (x2)	400/500	Machine
Metalmorph (x2)	—	Power-up
Patrol Robo	1100/900	Machine/Efeito
Pendulum Machine (x2)	1750/2000	Machine
Robotic Knight	1600/1800	Machine/Efeito
Saber Slasher	1450/1500	Machine
Shovel Crusher	900/1200	Machine
Slot Machine (x2)	2000/2300	Machine
Space Megatron	1400/2000	Machine
Zoa	2600/1900	Fiend

Keith possui um Deck com cartas de baixo custo. A maioria dos monstros é do tipo Machine e possui cerca de 2000 pontos de ATK ou mais. Cartas que melhoram um tipo específico de monstro serão vitais, assim como as sempre obrigatórias cartas de alteração de terreno. Sua vida vai ficar mais fácil se você duelar com Necromancer algumas vezes e conseguir as cartas Graveyard and Hand of Invitation e Pumpkin The King of Ghosts, que montam um combo interessante: a primeira transforma todas os seus monstros em Zombies e a segunda dá a todos os Zombies +100 de ATK e DEF por turno. Depois é só esperar alguns turnos e partir para o ataque. Essa estratégia é muito boa no início do jogo e poderá livrá-lo da maioria dos duelistas. Por causa dos terrenos do tipo labirinto, você ficará praticamente obrigado a encarar Keith e seus monstros de frente, então, sempre avance acompanhado de Armadilhas. O monstro Shadow Ghoul é uma ótima opção aqui, já que ele é capaz de andar sobre labirintos. Tome cuidado quando Keith invocar Zoa, pois logo em seguida ele usará Metalmorph para transformar Zoa em Metal Zoa — um problema com 3000 de ATK. Depois de Keith ser derrotado o caminho para Labyrinth-ruler estará acessível.



Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Barrel Dragon	2600/2200	Machine/Efeito
Metalzoa	3000/2300	Machine/Fusão
Machine King	2200/2000	Machine/Efeito



Labyrinth-ruler

Custo do Deck: 1016

Localização: Newcastle

Líder do Deck: Monster Tamer

Rank do Líder do Deck: Brigadier

Habilidades do Líder: nenhuma

Terreno principal: labirinto



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Crawler	900/700	Insect
Beautiful Headhunting	1600/800	Warrior
Cockroach Knight (x2)	800/900	Insect
Dream Clown	1200/900	Warrior/Efeito
Dungeon Worm (x2)	1800/1500	Insect/Efeito
Eatgibbon	—	Armadilha
Final Flame (x2)	—	Magia
Gate Guardian Ritual	—	Ritual
Goblin's Secret Remedy (x2)	—	Magia
Hero of the East	1100/1000	Warrior
Jirai Gumo (x2)	2200/100	Insect/Efeito
Kattapillar	250/300	Insect
Kazejin	2400/2200	Spellcaster/Efeito
Kojikocy	1500/1200	Warrior
Korogashi	550/400	Insect/Efeito
Labyrinth Tank (x2)	2400/2400	Machine/Efeito
Labyrinth Wall (x2)	—	Magia
Laser Cannon Armor	—	Power-up
Magical Labyrinth (x3)	—	Magia
Monster Tamer	1800/1600	Warrior/Efeito
Needle Worm	750/600	Insect
Okazi (x2)	—	Magia
Sanga of the Thunder	2600/2000	Thunder/Efeito
Shadow Ghoul (x3)	1600/1300	Zombie/Efeito
Shift	—	Magia
Skull Stalker	900/800	Warrior/Efeito
Suijin	2500/2400	Aqua/Efeito

Labyrinth-ruler usa monstros com habilidade para atravessar terrenos do tipo labirintos. Pior ainda: nas bordas dos labirintos estão colocados estrategicamente terrenos do tipo esmagamento, para não deixar passar seus monstros fortes. Use magias de alteração de terreno para avançar com seus fortões, mas fique avisado de que Labyrinth-ruler poderá evitar isso com sua carta Labyrinth Wall, que pode transformar terrenos em labirintos. Sua maior ameaça é o Labyrinth Tank que, além de possuir 2400 de ATK e DEF, pode transpor os labirintos. Outro com essa habilidade é o Shadow Ghoul, que ainda pode se transformar em Wall Shadow (uma parede dura com 3000 de DEF). Destrua-o e tudo o que restará capaz de atravessar labirintos serão monstros menores. Então, não haverá mais dificuldades para acabar com Labyrinth-ruler.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Labyrinth Tank	2400/2400	Machine/Efeito
Sanga of the Thunder	2600/2000	Thunder/Efeito
Shift	—	Magia



Pegasus Crawford

Custo do Deck: 1254
Localização: Lancashire
Líder do Deck: Illusionist Faceless Mage
Rank do Líder do Deck: Vice Admiral
Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo
Terreno principal: desenho

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Bickuribox	2300/2000	Fiend/Desenho
Brain Control (x2)	—	Magia
Bright Castle (x2)	—	Power-up
Change of Heart	—	Magia
Curse of Millenium Shield	—	Ritual
Dark Rabbit	1100/1500	Beast/Desenho
Dragon Capture Jar (x2)	—	Magia
Dragon Piper	200/1800	Pyro
Fiend Castle (x2)	—	Power-up
Gamma Sword Oath	—	Ritual
Genin	600/900	Spellcaster/Efeito
Illusionist Faceless Mage	1200/2200	Spellcaster/Efeito
Invisible Wire (x2)	—	Magia
Magical Nuetralizing Force Field	—	Magia
Manga Ryu-Ran	2200/2600	Dragon/Desenho
Megamorph	—	Power-up
Mesmeric Control (x2)	—	Armadilha
Mimicat	—	Magia
Niwatori	900/800	Winged Beast/Efeito
Parrot Dragon (x2)	2000/1300	Dragon/Desenho
Rogue Doll	1600/1000	Spellcaster/Efeito
Saggi the Dark Clown	600/1500	Fiend/Desenho
Spellbiding Circle	—	Armadilha
Stuffed Animal (x2)	1200/900	Beast/Desenho
Swordstalker	2000/1600	Warrior/Efeito
Toon Aligator	800/1600	Reptile/Desenho
Toon Mermaid	1400/1500	Aqua/Desenho
Toon Summoned Skull	2500/1200	Fiend/Desenho
Toon World (x2)	—	Magia
Tremendous Fire (x2)	—	Magia

Finalmente Pegasus e seu Olho do Milênio. Ele tem a maior acervo de cartas poderosas e raras de todo o jogo. Seu Líder do Deck fica na área com terreno do tipo desenho, que dá aos monstros dele (com efeito positivo no terreno desenho) +500 de ATK e DEF e a todos os outros monstros -500 de ATK e DEF. Para ter alguma chance, você tem que avançar com alguns monstros de poder médio/alto (mas cuidado com as diversas armadilhas) e mudar o terreno para outro tipo, anulando a vantagem de Pegasus — mas, fique atento, pois ele tem dois Toon Worlds, que transformam o terreno de volta à forma de desenho (é bom ter alguns Magic Jammers para anular as magias dele). Feito isso, mande seus monstros mais poderosos e turbinados para atacar Pegasus. Uma boa maneira de evitar as armadilhas é utilizar cartas que revelam as cartas do oponente, como TheUnsuspecting Spy e Dark-Piercing Light. Outras grandes ameaças são as cartas Tremendous Fire (duas delas, que causam 1000 pontos de Dano Direto — adicione cartas de cura ao seu Deck) e a dupla Brain Control/Change of Heart, que tomam o controle de seus monstros — para evitar essas últimas, mantenha seus monstros longe de seu Líder do Deck. Vencendo, você poderá conseguir muitas cartas poderosas na roleta.



Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Brain Control	—	Magia
Change of Heart	—	Magia
Mimicat	—	Magia
Tremendous Fire	—	Magia

Ishtar

Custo do Deck: 861
Localização: Isle of Man
Líder do Deck: Witch of the Black Forest
Rank do Líder do Deck: Colonel
Habilidades do Líder: bônus de força para aliados do mesmo tipo
Terreno principal: esmagamento e mar



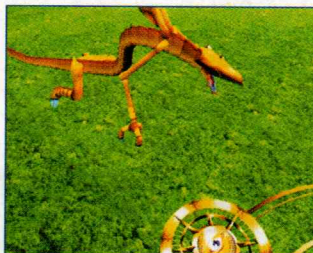
Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
30,000-Year White Turtle (x2)	1250/2100	Aqua
Aqua Chorus	—	Power-up
Aqua Madoor	1200/2000	Spellcaster
Baby Dragon	1200/700	Dragon
Bolt Penguin (x2)	1100/800	Aqua
Boulder Tortoise (x2)	1450/2200	Aqua
CurseBreaker	—	Power-up
Destroyer Golem	1500/1000	Rock
Fake Trap	—	Armadilha
Gemini Elf	1900/900	Spellcaster
Great White	1600/800	Fish
Hightide (x2)	—	Power-up
Invitation to a Dark Sleep	1500/1800	Spellcaster/Efeito
Kairyu-Shin	1800/1500	Sea Serpent/Efeito
Kaminarikozou	700/600	Thunder
Koumori Dragon	1500/1200	Dragon/Fusão
Mirror Wall	—	Armadilha
Monsturtle	800/100	Aqua
Penguin Knight (x2)	900/800	Aqua/Efeito
Penguin Soldier (x2)	750/500	Aqua/Efeito
Power of Kaishin (x2)	—	Power-up
Shadow of Eyes	—	Armadilha
Spring of Rebirth	—	Power-up
Star Boy (x2)	550/500	Aqua/Efeito
Takriminos	1500/1200	Sea Serpent
Turtle Oath	—	Ritual
Water Elemental	900/700	Aqua
Waterdragon Fairy	1100/700	Aqua/Efeito
Winged Dragon Guardian of the Fortress #1	1400/1200	Dragon
Yado Karu	900/1700	Aqua
Zarigun	600/700	Aqua

Nada muito complicado. Ela usa um Deck de custo baixo, com monstros baseados nos tipos Aqua, Fish, Sea Serpent e Thunder — todos esses com vantagem no terreno do tipo mar, que envolve o cenário de Ishtar. Porém, a maioria dos monstros que ela usa tem um ATK baixo, comparado a de outros duelistas, para poder passar pelo terreno do tipo esmagamento. Você pode usar monstros com ATK até 1400, avançar pelo terreno esmagamento e, então, invocar monstros mais fortes para atacar Ishtar. Cuidado com a carta Mirror Wall, que reduz o ATK de seus monstros pela metade — livre-se rapidamente dessa ameaça. Para obter uma vitória ainda mais fácil, use cartas que mudam o tipo de terreno para deserto. Você não apenas acabará com a vantagem de Ishtar, como ainda causará em seus monstros uma penalidade de 500 pontos de ATK. Logo que acabar com ela, uma nova cidade aparecerá e Richard Slysheen of York estará disponível para duelar com você.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Invitation to a Dark Sleep	1500/1800	Spellcaster/Efeito
Mirror Wall	—	Armadilha
Shadow of Eyes	—	Armadilha



Richard Slysheen of York



Custo do Deck: 1039

Localização: Bosworth

Líder do Deck: Battle Steer

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: redução do nível de custo para invocações do mesmo tipo, alcance de suporte estendido e bônus de força para aliados do mesmo tipo

Terreno principal: prado

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole (x2)	—	Armadilha
Armail	700/1300	Warrior
Armed Ninja	300/300	Warrior/Efeito
Axe of Despair (x2)	—	Power-up
Battle Ox (x2)	1700/1000	Beast-warrior
Battle Steer	1800/1300	Beast-warrior
Beautiful Headhuntrress	1600/800	Warrior
Cursebreaker	—	Power-up
Empress Judge (x2)	2100/1700	Warrior
Guardian of the Labyrinth	1000/1200	Warrior
Hard Armor	300/1200	Warrior
Judge Man	2200/1500	Warrior
Kagemusha of the Blue Flame	800/400	Warrior
Lava Battleguard (x2)	1550/1800	Warrior/Efeito
Legendary Sword (x2)	—	Power-up
M-Warrior #1 (x2)	1000/500	Warrior
M-Warrior #2 (x2)	500/1000	Warrior
Masaki the Legendary Swordsman	1100/110	Warrior
Millenium Golem	2000/2200	Rock
Panther Warrior (x2)	2000/1600	Beast-warrior
Raigeki	—	Magia
Revival of Senmen Genjin	—	Ritual
Rude Kaiser (x2)	1800/1600	Beast-warrior
Swamp Battleguard (x2)	1800/1500	Warrior/Efeito
Sword of Dark Destruction (x2)	—	Power-up
Sword of Dragon's Soul	—	Power-up
The Judgement Hand	1400/700	Warrior
Zanki	1500/1700	Warrior

Todo o centro do campo de batalha é composto por prados (favorável aos Warriors e Beast-warriors de Richard) e cercado por montanhas. Sua melhor aposta serão as cartas de alteração de terreno, para tirar a vantagem dos monstros inimigos. Richard tem criaturas bem fortes (na casa dos 2000 de ATK), mas não utiliza armadilhas. Para segurar as investidas poderosas, tenha monstros de alto valor em DEF e algumas armadilhas. Quando você conseguir invocar monstros mais fortes e tiver a vantagem de terreno, parta para cima. Tome cuidado apenas com a carta Acid Trap Hole, que fica protegendo o Líder do Deck e destrói qualquer monstro de ATK 4000 ou menor que se aproximar, e também com a magia Raigeki, que destrói todos os seus monstros. Para evitar esses desastres, adicione alguns Magic Jammers ao seu Deck. Quando você



derrotar Richard, Pegasus se une a Yugi, que toma o controle da Inglaterra. Mas Seto foge, e a sua próxima missão é enfrentá-lo.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole	—	Armadilha
Judge Man	2200/1500	Warrior
Raigeki	—	Magia

Seto

Custo do Deck: 1184

Localização: Stonehenge

Líder do Deck:

Blue-Eyes White Dragon

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: redução do nível de custo para invocações do mesmo tipo e bônus de movimento

Terreno principal: normal e prado



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Anti Raigeki	—	Armadilha
Axe of Despair	—	Power-up
Battle Ox	1700/1000	Beast-warrior
Blue-Eyes White Dragon (x3)	3000/2500	Dragon
Cursebreaker	—	Power-up
Dragon Treasure (x3)	—	Power-up
Gear Golem the Moving Fortress	800/2200	Machine
Gift of the Mystical Elf	—	Magia
Hannibal Necromancer	1400/1800	Spellcaster/Efeito
Hourglass of Courage	1100/1200	Fairy/Efeito
Hourglass of Life	700/600	Fairy/Efeito
Invitation to a Dark Sleep	1500/1800	Spellcaster/Efeito
Judge Man (x2)	2200/1500	Warrior
Kageningen	800/600	Warrior/Efeito
Kaiser Dragon (x2)	2300/2000	Dragon
La Jinn the Mystical Genie of the Lamp	1800/1000	Fiend
Legendary Sword	—	Power-up
Lord of D.	1200/1100	Spellcaster/Efeito
Magic Jammer	—	Armadilha
Mikazukinyoiba	2200/2350	Dragon
Monster Reborn	—	Magia
Mountain	—	Magia
Mystic Horseman	1300/1550	Beast
Negate Attack	—	Armadilha
Royal Decree	—	Armadilha
Shadow Spell	—	Armadilha
Sky Dragon	1900/1800	Dragon
Steel Ogre Grotto #2	1900/2200	Machine
Sword of Dark Destruction	—	Power-up
Swordsman From A Foreign Land	250/250	Warrior/Efeito
Swordstalker (x2)	2000/1600	Warrior/Efeito
Ultimate Dragon	—	Ritual
White Hole	—	Armadilha

Seto é o antagonista e o mais astuto dos duelistas. O campo de batalha é constituído por uma arena de terreno normal no centro, cercada por labirintos e envolvida por pradarias do lado exterior. Em cada um dos quatro cantos, temos um quadrado de floresta. Seto é muito eficiente para invocar um de seus Blue-Eyes White Dragons e, mudando o terreno para montanha e somando alguns Dragon Treasures, ele pode ter bestas de até 4000 pontos de ATK! Há outros dragões em seu Deck, mas ele também tem bons Spellcasters e Warriors de suporte, além do Lord of D., que imuniza seus dragões a cartas de magia. Os monstros Hourglass of Courage e Hourglass of Life representam outra grande ameaça, então, se você puder paralisá-los, será uma boa idéia. Use uma boa combinação de Power-ups, monstros de efeito e armadilha para derrubar os dragões de Seto, e não o deixe jamais invocar seus três Blue-Eyes White Dragon, pois, assim, ele poderá fazer o ritual Ultimate Dragon e invocar o monstro mais poderoso do jogo: Blue-Eyes Ultimate Dragon (com 4500 de ATK e 3800 de DEF). Uma carta bem chata é a Royal Decree, que anula o efeito de todas as armadilhas – como elas serão muito importantes neste duelo, livre-se da Royal Decree o mais rápido possível. Para atacar o Líder do Deck, lembre-se de que ele pode se mover dois quadrados por vez. Procure cercá-lo com seus monstros mais fortes. Quando Seto está perdendo, ele geralmente consegue uma Destiny Draw e compra a carta Mirror Force, que destrói todos os monstros na posição de ataque quando um ataque é declarado. Se isso acontecer, coloque seus monstros na posição de defesa e ataque apenas com o mais fraco, para ele gastar o Mirror Force. Após a batalha, você descobre que Seto o enganou, duelando com você apenas para poder invocar o guardião supremo das cartas, que é o seu próximo oponente em Stonehenge (mas você pode enfrentar Seto novamente segurando R1 ou L1).

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Blue-Eyes White Dragon	3000/2500	Dragon
Raigeki	—	Magia
Royal Decree	—	Armadilha

Manawyddan fab Llŷr

Custo do Deck: 1985

Localização: Stonehenge

Líder do Deck: Skull Knight

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo e enfraquecer inimigos de tipo específico

Terreno principal:

esmagamento e prado



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Cosmo Queen's Prayer	—	Ritual
Crush Card	—	Power-up
Curse of Dragon	2000/1500	Dragon/Efeito
Curse of Tri-Horned Dragon	—	Ritual
Dark Elf (x2)	2000/800	Spellcaster/Efeito
Dark-Piercing Light	—	Magia
Dian Keto the Cure Master (x2)	—	Magia
Feral Imp	1300/1400	Fiend
Gemini Elf	1900/900	Spellcaster
Gorgon's Eye	—	Armadilha
Grave Robber	—	Magia
Gravity Bind (x2)	—	Armadilha
Just Desserts (x2)	—	Magia
Koumori Dragon	1500/1200	Dragon/Fusão
Kuriboh	300/200	Fiend/Efeito
Last Day of Witch	—	Magia
Megamorph	—	Power-up
Mirror Force (x2)	—	Armadilha
Multiply	—	Power-up
Paralyzing Potion	—	Power-up
Princess of Tsurugi	900/700	Warrior
Queen of Autumn Leaves	1800/1500	Plant
Raigeki (x2)	—	Magia
Riryoku (x2)	—	Power-up
Skull Knight (x2)	2650/2250	Spellcaster
Solomon's Lawbook	—	Magia
Time Seal	—	Magia
Tremendous Fire (x2)	—	Magia
Warrior Elimination	—	Magia
Widespread Ruin	—	Armadilha

Manawyddan é aparentemente um duelista impossível de ser derrotado. O campo de batalha é o mesmo de Seto, mas a arena central mudou de normal para esmagamento. No início do duelo, o guardião das cartas irá intimidá-lo com cartas poderosíssimas como Riryoku, que corta seus pontos de vida pela metade e adiciona essa diferença aos monstros dele, Time Seal, que inutiliza seu monstro mais forte (use Goblin Fan para contra-atacar ou Mimicat para reverter esse efeito), Just Desserts, que causa 300 pontos de dano direto para cada monstro que você tiver em jogo, e cartas de destruição como Raigeki, Last Day of Witch (destrói todos os Spellcasters) e Warrior Elimination (acaba com todos os Warriors). Outra estratégia irritante de Manawyddan é equipar seus monstros mais fracos com Crush Card, para transformar os terrenos adjacentes em esmagamento, assim que esses monstros forem destruídos, levando junto qualquer monstro de ATK 1500 ou mais que estiverem por perto. E que tal as armadilhas Gorgon's Eye e Mirror Force, que têm alcance ilimitado? Para ter alguma chance, adicione a seu Deck cartas de cura, mas não as use logo no início do duelo para



não entrar no jogo dele. Para reverter os Power-ups do guardião, utilize Reverse Trap e, para evitar as magias poderosas, use Magic Jammers (reserve-os para Just Desserts e Riryoku). Não demore muito para atacar Manawyddan, pois ele fica mais forte conforme o tempo passa. Invoque logo seus monstros mais fortes, proteja-os com armadilhas, fortaleça-os com Power-ups, mude o terreno

esmagamento para o terreno favorável (ganhando bônus de ATK/DEF e movimentação) e parta para cima. Uma boa estratégia é encher o seu cemitério de monstros fracos e então invocar SwordStalker, que ganha 100 pontos de ATK/DEF para cada monstro no seu cemitério (se usar essa estratégia, ter mais de um

desse garante uma partida mais confortável). Uma boa opção são as cartas de dano direto, como Tremendous Fire e Ookazi, mas jamais esqueça de manter os seus monstros. Assim que vencer, você assiste ao final da história dos lancastrianos. Salve seu progresso e você poderá recomençar um novo jogo, agora com os yorkistas.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Just Desserts	—	Magia
Mirror Force	—	Armadilha
Riryoku	—	Power-up

Rosas Brancas (Yorkistas)

Agora você escolhe ajudar Seto e seus Cruzadores das Rosas a recuperar as Rosas Vermelhas de Yugi e suas tropas. Seto gostaria

muito de ajudar, mas deve auxiliar a manter as barreiras como meio de defesa. Sua jornada ao lado dos yorkistas começa em Windsor.

Tea

Custo do Deck: 933

Localização: Windsor

Líder do Deck: Dancing Elf

Rank do Líder do Deck:

Second Lieutenant

Habilidades do Líder: nenhuma

Terreno principal: normal



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Airknight of Parshath	1900/1400	Fairy
Binding Chain	1000/1100	Fairy/Efeito
Creature Swap	—	Magia
Dancing Elf (x2)	300/200	Fairy
Dark-Piercing Light	—	Magia
Doma the Angel of Silence (x2)	1600/1400	Fairy
Enchanted Javelin (x2)	—	Power-up
Goddess with the Third Eye	1200/1000	Fairy
Gyakutenno Megami (x2)	1800/2000	Fairy/Efeito
Happy Lover	800/500	Fairy/Efeito
Hoshinigen (x2)	500/700	Fairy/Efeito
Hourglass Of Courage	1100/1200	Fairy/Efeito
Hourglass Of Life	700/600	Fairy/Efeito
Insect Imitation (x2)	—	Power-up
Key Mace	400/300	Fairy/Efeito
Orion The Battle King	1800/1500	Fairy
Petit Angel	600/900	Fairy/Efeito
Ray & Temperature	1000/1000	Fairy/Efeito
Silver Bow and Arrow (x3)	—	Power-up
Skelengel	900/400	Fairy/Efeito
Soul of the Pure (x2)	—	Magia
Spirit of the Harp (x2)	800/2000	Fairy
Tears of the Mermaid	—	Armadilha
Tenderness	700/1400	Fairy/Efeito
Wing Egg Elf (x2)	500/1300	Fairy
Winged Egg of New Life (x2)	1400/1700	Fairy
Winged Trumpeter (x2)	—	Magia

Tea é a primeira dos lancastrianos. Seu Deck tem monstros do tipo Fairy e há apenas quatro quadrados de montanha que bonificam esse tipo – mantenha seu Líder longe deles. Poucos monstros de Tea têm valores altos de ATK e DEF, então, você não deverá ter muitos problemas aqui. Apenas ataque com monstros fortes. Para uma vitória fácil, tenha um Deck baseado em monstros do tipo Fiend/Spellcaster/ Zombie e mude o terreno para noturno, o que dará penalidade aos monstros Fairy e bonificação aos seus. Mas aí já é covardia. Depois do duelo, você recebe uma Carta da Rosa Vermelha e o caminho para o próximo lancastriano estará disponível.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Gyakutenno Megami	1800/2000	Fairy/Efeito
Hourglass Of Life	700/600	Fairy/Efeito
Soul of the Pure	—	Magia

T. Tristan Grey

Custo do Deck: 1149

Localização: London

Líder do Deck:

Karbonala Warrior

Rank do Líder do

Deck: Lieutenant

Colonel

Habilidades do Líder:

nenhuma

Terreno principal:

nenhum



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Amazon of the Sea	1300/1400	Fish
Ansatsu	1700/1200	Warrior
Beautiful Beast Trainer	1750/1500	Warrior/Efeito
Blocker	850/1800	Machine/Efeito
Creature Swap	—	Magia
Dark Prisoner	600/1000	Fiend/Efeito
Deepsea Shark	1900/1600	Fish
Fairy Meteor Crush	—	Magia
Fire Kraken	1600/1500	Aqua
Garoozis	1800/1500	Beast-warrior
Gate Keeper	1500/1800	Machine
Giant Turtle who Feeds on Flames	1400/1800	Aqua
Guardian of the Throne Room	1650/1600	Machine
Kanan the Swordsmistress	1400/1400	Warrior
Leogun	1750/1550	Beast
Lord of the Lamp	1400/1200	Fiend
Mabarrel	1700/1400	Fiend
Madjinn Gunn	600/800	Fiend
Misairuzame	1400/1600	Fish/Efeito
Monster Egg	600/900	Warrior/Efeito
Mysterious Puppeteer	1000/1500	Warrior
Mystery Hand	500/500	Fiend/Efeito
Neo the Magic Swordsman	1700/1000	Spellcaster
Pale Beast	1500/1200	Beast
Patrician of Darkness	2000/1400	Zombie
Ressurrection of Chakra	—	Ritual
Rude Kaiser	1800/1600	Beast-warrior
Sleeping Lion	700/1700	Beast
Sorcerer of the Doomed	1450/1200	Spellcaster
Spike Clubber	1700/1800	Machine
The Drdek	700/800	Fiend/Efeito
The Illusory Gentleman	1500/1600	Spellcaster
Togex	1600/1800	Beast
Two-Mouth Darkruler	900/700	Dinosaur
Uraby	1500/800	Dinosaur
Versago the Destroyer (x2)	1100/900	Fiend
Warrior of Tradition	1900/1700	Warrior
Wicked Mirror	700/600	Fiend



Tristan usa uma grande variedade de tipos de monstros para se aproveitar dos diferentes tipos de terreno. O campo de batalha é formado por diferentes faixas de terreno: nas extremidades está o terreno normal, no seu lado há prado e floresta, e no lado de Tristan há deserto e mar. Como ele usa basicamente monstros – quase nada de armadilhas, magias

ou Power-ups – você pode partir para cima assim que tiver a oportunidade. Se você tiver alguns monstros do tipo Dragon em seu Deck, isso vai ajudar bastante, já que eles não são afetados por nenhum dos terrenos dessa arena (e ainda têm vantagem na faixa do deserto). Somente fique atento às cartas Fairy Meteor Crush e o monstro ritual Chakra. Fora isso, nenhuma preocupação.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Chakra	2450/2000	Fiend
Chimera the Flying Mythical Beast	2100/1800	Beast
Fairy Meteor Crush	—	Magia

Margaret Mai Beaufort

Custo do Deck: 1003

Localização:

Canterbury

Líder do Deck:

Harpie Lady

Rank do Líder do

Deck: Colonel

Habilidades do Líder:

movimento aumentado

Terreno principal:

montanha



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole	—	Armadilha
Birdface	1600/1600	Winged Beast/Efeito
Blue-Winged Crown	1600/1200	Winged Beast
Cursebreaker	—	Power-up
Cyber Shield (x2)	—	Power-up
Darkfire Dragon (x2)	1500/1250	Dragon
Electro-Whip (x2)	—	Power-up
Elegant Egotist (x3)	—	Power-up
Empress Judge	2100/1700	Warrior
Follow Wind (x3)	—	Power-up
Gust Fan (x3)	—	Power-up
Harpie Lady (x3)	1300/1400	Winged Beast/Efeito
Harpie's Feather Duster (x2)	—	Magia
Harpie's Pet Dragon (x2)	2000/2500	Dragon
Invisible Wire	—	Armadilha
Kanan the Swordsmistress	1400/1400	Warrior
Mesmeric Control	—	Armadilha
Monster Reborn	—	Magia
Monstrous Bird	2000/1900	Winged Beast
Mountain (x2)	—	Magia
Peacock	1700/1500	Winged Beast
Punished Eagle	2100/1800	Winged Beast
Revived Serpent Night Dragon	—	Ritual
Shadow of Eyes	—	Armadilha
Tyhone	1200/1400	Winged Beast
Wing Eagle	1800/1500	Winged Beast

Mai utiliza um Deck com menos de 50% de monstros e, desses, a maioria é de Winged Beasts, que tomam vantagem do terreno do tipo montanha. Com o vasto conjunto de armadilhas, magias e Power-ups, ela pode facilmente elevar seus monstros para mais de 2000 ATK. O maior perigo é quando Mai funde as Harpie Ladies com Elegant Egotists, formando Harpie Lady Sisters. Some a isso seus Harpie's Pet Dragons, que recebem uma bonificação de 900 pontos de ATK/DEF para cada Harpie Lady Sisters com a face virada para cima em jogo. Com a vantagem do terreno, esses monstros podem alcançar o seu Líder facilmente. Você pode evitar isso com cartas de alteração de terreno e algumas armadilhas, mas Mai possui Harpie's Feather Duster, que destrói todas as suas cartas mágicas. É uma boa idéia colocar algumas Fake Traps para evitar essa surpresa desagradável. Preocupe-se também com as cartas Monster Reborn e Shadow of Eyes. Uma estratégia eficiente é enviar monstros mais fracos para gastar as armadilhas de Mai e, depois, mandar um monstro poderoso para atacar o Líder – isso depois de mudar o terreno a seu favor, é claro. Depois de conseguir mais uma Carta da Rosa Vermelha, Dover, a próxima cidade, estará disponível.



Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Harpie's Feather Duster	—	Magia
Harpie's Pet Dragon	2000/2500	Dragon
Monster Reborn	—	Magia

Mako

Custo do Deck: 1001

Localização:

Straits of Dover

Líder do Deck:

Kairyu-Shin

Rank do Líder do

Deck: Rear Admiral

Habilidades do Líder:

bônus de movimento

para aliados do

mesmo tipo

Terreno principal: mar



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Akhiron	1700/1400	Aqua
Aqua Chorus	—	Magia
Aqua Snake	1050/900	Aqua/Efeito
Bottom Dweller	1650/1700	Fish
Change Slime	400/300	Aqua/Efeito
Crazy Fish	1600/1200	Fish
Enchanting Mermaid	1200/900	Fish
Fiend Kraken	1200/1400	Aqua
Fortress Whale's Oath	—	Ritual
Heavy Storm	—	Magia
High Tide Gyojin	1650/1300	Aqua
Hightide (x2)	—	Power-up
Jellyfish (x2)	1200/1500	Aqua/Efeito
Kairyu-Shin (x2)	1800/1500	Sea Serpent/Efeito
Kanikabuto	650/900	Aqua
Maiden of the Aqua	700/2000	Aqua/Efeito
Man-eating Black Shark	2100/1300	Fish
Mech Bass	1800/1500	Machine
Octoberseer	1600/1400	Aqua
Ooguchi	300/250	Aqua/Efeito
Power of Kaishin (x3)	—	Power-up
Red Archery Girl	1400/1500	Aqua/Efeito
Roaring Ocean Snake (x2)	2100/1800	Aqua/Efeito
Root Water	900/800	Fish/Efeito
Sea King Dragon	2000/1700	Sea Serpent
Spike Seadra	1600/1300	Sea Serpent/Efeito
Spring of Rebirth	—	Power-up
Takriminos	1500/1200	Sea Serpent
The Furious Sea King	800/700	Aqua/Efeito
Tongyo	1350/800	Fish/Efeito
Turu-Purun	450/500	Aqua/Efeito
Umi	—	Magia
Violent Rain	1550/800	Aqua/Efeito
Zone Eater	250/200	Aqua/Efeito

O campo de batalha está inundado (a não ser pelos dois cantos de prados) e, adivinhe? Mako utiliza um Deck com criaturas que tomam vantagem do terreno do tipo mar: Aqua, Fish e Sea Serpent. Uma boa aposta é um Deck que tome vantagem do terreno deserto (com Dinosaur, Machine, Rock e/ou Zombie), mudando o mar para esse tipo de terreno e dando penalidade aos monstros de Mako. O problema é que, além da carta Umi, ele pode transformar terrenos em mar com algumas outras cartas, como os monstros Kairyu-Shin e Violent Rain. O melhor mesmo é usar um Deck semelhante ao de Mako (você pode adicionar também monstros do tipo Thunder). Como Mako possui os melhores monstros de seus tipos e também alguns Power-ups, prepare-se com cartas de alto valor em DEF e algumas armadilhas (Acid Trap Hole e Mesmeric Control são boas escolhas). Isso irá atrair os monstros inimigos e deverá enfraquecê-los bastante. Fique atento à carta Heavy Storm, que destrói todas as cartas mágicas em campo – não as acumule em torno do seu Líder, use-as assim que puder. Depois de mandar os planos de Mako por água abaixo, o caminho estará aberto para o próximo duelista.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Aqua Dragon	2250/1900	Sea Serpent/Efeito
Heavy Storm	—	Magia
Roaring Ocean Snake	2100/1800	Aqua/Efeito

Joey

Custo do Deck: 970

Localização: Amiens

Líder do Deck:

Flame Swordsman

Rank do Líder do

Deck: Admiral

Habilidades do Líder:

alcance de suporte

estendido

Terreno principal:

nenhum



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole	—	Armadilha
Ansatsu	1700/1200	Warrior
Axe Of Despair (x2)	—	Power-up
Axe Raider	1700/1150	Warrior
Baby Dragon (x2)	1200/700	Dragon
Battle Steer	1800/1300	Beast-warrior
Copycat	—	Magia
Crawling Dragon	1600/1400	Dragon
Dryad	1200/1400	Spellcaster/Efeito
Flame Swordsman	1800/1600	Warrior/Efeito
Garoozis	1800/1500	Beast-warrior
Giltia the Dark Knight	1850/1500	Warrior
Kojikocy	1500/1200	Warrior
Kunai with Chain (x2)	—	Power-up
Legendary Sword (x2)	—	Power-up
Megasonic Eye	1500/1800	Machine
Metamorph	—	Power-up
Mountain Warrior	600/1000	Beast-warrior/Efeito
Nails of Bane	—	Power-up
Okazi	—	Magia
Panther Warrior	2000/1600	Beast-warrior
Paralyzing Potion	—	Power-up
Red-Eyes Black Dragon	2400/2000	Dragon/Efeito
Rock Spirit	1650/1900	Spellcaster
Ryu-Ran	2200/2600	Dragon/Efeito
Salamandra	—	Power-up
Shield & Sword	—	Magia
Swamp Battleguard	1800/1500	Warrior/Efeito
Tears of the Mermaid	—	Armadilha
The Judgement Hand	1400/700	Warrior
Tiger Axe	1300/1100	Beast-warrior
Time Wizard	500/400	Spellcaster/Efeito
Twin-Headed Behemoth	1500/1200	Dragon
Type Zero Magic Crusher	—	Armadilha
Wolf Axewielder	1650/1000	Beast-warrior

Joey, o melhor amigo de Yugi no anime, usa um Deck com vários monstros do tipo Warrior e Dragon, e o campo de batalha é formado por linhas verticais de diferentes

tipos de terreno. Uma boa estratégia é formar um Deck com um tipo de monstro favorável a uma das faixas e, então, alinhá-los verticalmente para proteger o seu Líder. Se optar por essa estratégia, uma boa escolha é o tipo Zombie, que toma vantagem das faixas de terreno noturno e deserto,

aumentando suas possibilidades. Como Joey não depende muito do terreno, você pode carregar magias para alterá-lo a seu favor. O garoto utiliza muitos Power-ups e armadilhas, previna-se com Magic Jammers, Reverse Traps e outras cartas do gênero. Tome cuidado com os Dragons inimigos, especialmente o Red-Eyes Black Metal Dragon, se for equipado com Metamorph. Vencendo, você recupera mais uma Carta da Rosa Vermelha e abre caminho para o próximo lancastriano.



Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Copycat	—	Magia
Shield & Sword	—	Magia
Thousand Dragon	2400/2000	Dragon

J. Shadi Morton



Custo do Deck: 982

Localização: Paris

Líder do Deck: Millennium Golem

Rank do Líder do Deck:

Senior Admiral

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo, resistência melhorada para aliados do mesmo tipo e destruir inimigos de tipo específico

Terreno principal: nenhum

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Berfomet	1400/1800	Fiend/Efeito
Blast Juggler	800/900	Machine/Efeito
Bracchio-raidus	2200/2000	Dinosaur
Burning Spear (x2)	—	Power-up
Dark-Piercing Light	—	Magia
Dimensionhole	—	Magia
Electric Lizard	850/800	Thunder/Efeito
Electric Snake	800/900	Thunder/Efeito
Final Flame	—	Magia
Fireyarou	1300/1000	Pyro
Flame Cerberus	2100/1800	Pyro
Giant Soldier of Stone	1300/2000	Rock
Hannibal Necromancer	1400/1800	Spellcaster/Efeito
Hibikime	1450/1000	Warrior/Efeito
Invader from Another Dimension	950/1400	Fiend
Invigoration (x2)	—	Power-up
Maha Vailo	1550/1400	Spellcaster/Efeito
Malevolent Nuzzler (x2)	—	Power-up
Mega Thunderball	750/600	Thunder/Efeito
Molten Behemoth	1000/2200	Rock/Efeito
Prisman	800/1000	Rock/Efeito
Saber Slasher	1450/1500	Machine
Salamandra (x2)	—	Power-up
Serpentine Princess	1400/2000	Reptile/Efeito
Soul Hunter	2200/1800	Fiend
Spirit of the Books	1400/1200	Winged Beast/Efeito
Spring of Rebirth (x2)	—	Power-up
Stone Dragon	2000/2300	Rock
Takuhee	1450/1000	Winged Beast
The Statue of Easter Island	1100/1400	Rock
Thunder Dragon	1600/1500	Thunder
Thunder Nyan Nyan	1900/800	Thunder/Efeito
Ushi Oni	2150/1950	Fiend
Vermillion Sparrow	1900/1500	Pyro
Wretched Ghost of the Attic	550/400	Fiend
Zoa	2600/1900	Fiend

Contra Shadi, o maior problema será o campo de batalha. Ele é formado por uma cruz do tipo esmagamento no centro, dividindo a arena em quatro áreas: uma do tipo floresta, outra de terreno noturno, outra formada por deserto e uma com mar. Para atravessar de uma área a outra, é necessário enviar monstros com ATK de 1400 ou menor, ou alterar o terreno. Morton possui muitos monstros nessa condição e, pelo menos, um monstro forte que leva vantagem em cada um dos quatro tipos de terreno. Se optar pela estratégia de mudar terreno, não faça isso até ter um monstro mais forte que os dele, ou você ficará muito vulnerável. Os monstros mais temíveis de Shadi são Zoa, Bracchio-raidus e Soul Hunter, mas a maior ameaça está em Blast Juggler, que pode destruir todas as cartas em um vasto alcance quando morre. Você pode tentar atrair os monstros fracos de Shadi posicionando seu Líder próximo à faixa de esmagamento e, então, invocar um monstro bem forte para bater neles (não invoque antes deles chegarem perto para não os afastar). Uma opção é manter seu Líder na faixa de esmagamento e invocar monstros de baixo ATK e alta DEF para defendê-lo, causando dano aos inimigos fracos que ousarem atacar. Depois desse duelo, o vovô estará esperando por você.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Blast Juggler	800/900	Machine/Efeito
Bracchio-raidus	2200/2000	Dinosaur
Zoa	2600/1900	Fiend

Jasper Dice Tudor

Custo do Deck: 1078

Localização: Le Mans

Líder do Deck:

Exodia the Forbidden One

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo e enfraquecer inimigos de tipo específico

Terreno principal: noturno e prado



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Acid Trap Hole	—	Armadilha
Anti Raigeki	—	Armadilha
Aqua Madoor	1200/2000	Spellcaster
Black Pendant (x3)	—	Power-up
Book of Secret Arts (x2)	—	Power-up
Curtain of the Dark Ones (x2)	600/500	Spellcaster
Fake Trap	—	Armadilha
Final Flame	—	Magia
Gravity Bind	—	Armadilha
Illusionist: Faceless Mage (x2)	1200/2200	Spellcaster
Infinite Dismissal	—	Armadilha
Injection Fairy Lily	400/1500	Spellcaster
Just Desserts (x3)	—	Magia
Left Arm of the Forbidden One	200/300	Spellcaster
Left Leg of the Forbidden One	200/300	Spellcaster
Magic Jammer	—	Armadilha
Nemuriko	800/700	Spellcaster
Ookazi	—	Magia
Phantom Dewan (x2)	700/600	Spellcaster
Right Arm of the Forbidden One	200/300	Spellcaster
Right Leg of the Forbidden One	200/300	Spellcaster
Solomon's Lawbook	—	Magia
Swords of Revealing Light	—	Magia
Tao the Chanter	1200/900	Spellcaster
The Bewitching Phantom Thief	700/700	Spellcaster
The Stern Mystic	1500/1200	Spellcaster/Efeito
Time Seal	—	Magia
Tremendous Fire	—	Magia
White Hole	—	Armadilha
Witch's Apprentice	550/500	Spellcaster
Yellow Luster Shield (x2)	—	Magia

Tudor possui um Deck de Exodia e uma arena que ele sabe usar muito bem. Logo no início do duelo, seu Líder corre para a área de terreno noturno cercado por uma parede de labirinto. Para chegar até ele, você deve dar toda a volta e entrar por cima. Dessa maneira, ele ganha tempo para invocar as partes de Exodia – e, se ele fizer isso, você perde instantaneamente. Você deve ser rápido, e o melhor para isso é colocar monstros que podem se mover em labirintos, como Shadow Ghoul, Labyrinth Tank ou Dungeon Worm. A estratégia de Jasper é totalmente defensiva, já que seus poucos monstros possuem baixo ATK, e ele pode fortalecer a DEF de seu exército em 900 pontos com Yellow Luster Shield. Cuidado também com as armadilhas que paralisam, enfraquecem ou matam seus monstros (um Royal Decree vai bem). Como o vovô fica na retransmissão, para ganhar o duelo, ele conta também com muitas magias de dano direto: Final Flame (200 pontos), Ookazi (500 pontos), Tremendous Fire (1000 pontos), Just Desserts (300 pontos para cada monstro que você tiver em campo). Dessas, a mais perigosa é a última, da qual ele possui três e, para evitá-las, não deixe o campo cheio de monstros. Para as outras, use Magic Jammers e muitas cartas de cura para recuperar seus Pontos de Vida até alcançar o Líder do Deck de Jasper. Se você tiver o monstro Temple of Skulls, maravilha! Invoque-o com a face para cima na posição de defesa e nenhuma magia poderá ser usada. Tudor possui White Hole e Anti Raigeki, então, suas chances de frustrar a invocação de Exodia com Dark Hole e Raigeki são reduzidas – mas não custa tentar. Quando estiver livre do vovô, o caminho estará aberto para Bakura.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Blast Juggler	800/900	Machine/Efeito
Bracchio-raidus	2200/2000	Dinosaur
Zoa	2600/1900	Fiend

Bakura

Custo do Deck: 757

Localização: Rennes

Líder do Deck: Dark Plant

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: recuperação de Pontos de Vida, alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo, paralisar inimigos de tipo específico e destruir inimigos de tipo específico



Terreno principal: floresta e esmagamento

Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Abyss Flower	750/400	Plant
Air Marmot of Nefariousness	400/600	Beast/Efeito
Ancient Tree of Enlightenment	600/1500	Plant/Efeito
Anti-Magic Fragrance (x2)	—	Power-up
Arlowney	800/1000	Plant/Efeito
Barrel Lily	1100/600	Plant
Bean Soldier	1400/1300	Plant
Beast Fangs (x2)	—	Power-up
Crush Card	—	Power-up
Dark Plant	300/400	Plant/Efeito
Dark-Piercing Light	—	Magia
Darkworld Thorns	1200/900	Plant
Firegrass	700/600	Plant
Gate Deeg	700/800	Beast/Efeito
Green Phantom King	500/1600	Plant/Efeito
Griggle	350/300	Plant
Laughing Flower	900/500	Plant/Efeito
Leogun	1750/1550	Beast
Living Vase	900/1100	Plant
Man Eater	800/600	Plant/Efeito
Man-Eating Plant	800/600	Plant
Mushroom Man	800/600	Plant/Efeito
Mystical Moon (x2)	—	Power-up
Mystical Sheep #1	1150/900	Beast
Nekogal #1	1100/900	Beast
Rain of Mercy (x2)	—	Magic
Rainbow Flower	400/500	Plant
Snakeyashi	1000/1200	Plant
Tentacle Plant	500/600	Plant
The Wicked Worm Beast	1400/1100	Beast
Vile Germs (x3)	—	Power-up
War-Lion Ritual	—	Ritual
Wilme	1000/1200	Beast
Yashiroki	800/600	Plant/Efeito

De cara, esqueça qualquer possibilidade de usar monstros dos tipos Dragon e Rock, pois as habilidades do Líder do Deck de Bakura paralisam os primeiros e destroem os segundos. E você ainda tem que baixar o custo de seu Deck para enfrentá-los – diga adeus às suas cartas poderosas. Seus monstros são, basicamente, dos tipos Plant e Beast, que levam vantagem no terreno floresta. Há quatro quadrados e um espaço central de terreno esmagamento na arena, livres para os monstros fracos de Bakura. Com o limite de Deck, você deverá ser criativo. Primeiramente, mude o terreno a seu favor, livrando-se também dos terrenos do tipo esmagamento – mas lembre-se de que Bakura tem Crush Card que, além de fortalecer os monstros fracos, pode transformar em esmagamento os terrenos adjacentes quando o monstro morrer. Para conseguir monstros fortes, você pode utilizar fusões: uma combinação de Dancing Elf com Rainbow Flower (ambas de baixo custo), por exemplo, resulta em uma Queen of Autumn Leaves, mais alguns Power-ups e um Vile Germs, além da vantagem do terreno floresta, pode chegar acima dos 2000 de ATK e DEF. Uma opção é construir Decks de temas baratos (Fairy, Warrior, Machine) com apenas um monstro poderoso para fortalecer os demais (respectivamente, Gyakutenno Megami, Tactical Warrior ou Robotic Knight) e monstros de efeito para complementar. O Líder do Deck de Bakura possui cinco habilidades, mas a mais chata é a recuperação de 50 pontos de vida por turno. Para evitar essa dor de cabeça, nada melhor que um Tremendous Fire. Acabando, prepare-se para o seu próximo desafio: Yugi.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Anti-Magic Fragrance	—	Power-up
Dark Plant	300/400	Plant/Efeito
Man Eater	800/600	Plant/Efeito

Yugi

Custo do Deck: 1206

Localização: Brest

Líder do Deck: Dark Magician

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo e enfraquecer inimigos de tipo específico

Terreno principal: nenhum



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Beaver Warrior	1200/1500	Beast-warrior
Black Luster Ritual	—	Ritual
Black Pendant (x2)	—	Power-up
Blackland Fire Dragon	1500/1200	Dragon
Book of Secret Arts (x2)	—	Power-up
Brain Control	—	Magia
Celtic Gaurdian	1400/1200	Warrior/Efeito
Curse of Dragon	2000/1500	Dragon
Cursebreaker	—	Power-up
Dark Energy (x2)	—	Power-up
Dark Magic Ritual	—	Ritual
Dark Magician	2500/2100	Spellcaster
Dark Magician Girl	2000/1700	Spellcaster/Efeito
Dimensionhole	—	Magia
Feral Imp	1300/1400	Fiend
Gaia the Fierce Knight (x2)	2300/2100	Warrior
Gemini Elf	1900/900	Spellcaster
Giant Soldier of Stone	1300/2000	Rock
Koumori Dragon	1500/1200	Dragon
Kuriboh	300/200	Fiend/Efeito
Magician of Faith	300/400	Spellcaster/Efeito
Meteor Dragon	1800/2000	Dragon
Mirror Force	—	Armadilha
Monster Reborn	—	Magia
Multiply	—	Power-up
Mystical Elf	800/2000	Spellcaster/Efeito
Negate Attack	—	Armadilha
Paralyzing Potion	—	Power-up
Raigeki	—	Magia
Shift	—	Magia
Silver Fang	1200/800	Beast
Spellbinding Circle	—	Armadilha
Summoned Skull	2500/1200	Fiend
Swords of Revealing Light	—	Magia
Tonike	1200/600	Beast
Winged Dragon Guardian of the Fortress #1	1400/1200	Dragon

A última das Cartas da Rosa Vermelha está em poder de Yugi. O campo de batalha é uma bagunça total misturando todos os tipos de terreno – esqueça as vantagens e desvantagens de terreno, apenas preste atenção para não se dar mal nos terrenos do tipo esmagamento, que podem passar despercebidos. Uma das habilidades do Líder do Deck de Yugi dá bônus de força a todos os seus Spellcasters numa área de 5X5 espaços. A base de seu Deck é o Dark Magician que, se combinado com Dark Magician Girls e Spellcasters, pode formar um exército perigoso. Impeça, a todo custo, os rituais que invocam Black Luster Soldier e Magician of Black Chaos. Tome cuidado para Gaia the Fierce Knight não se combinar com Curse of Dragon e formar Gaia the Dragon Champion, e a Magician of Faith pode trazer de volta uma carta de magia que já foi usada. Yugi possui um ótimo acervo de magias e armadilhas. Quando ele está perdendo, quase sempre consegue uma Destiny Draw e compra Mirror Force ou Raigeki. Para acabar com as armadilhas dele, use Royal Decree ou Ancient Tree of Enlightenment – apesar de você também não poder usar armadilhas, compensa. Utilize cartas de Power-up e monstros de efeito para conseguir monstros fortes o suficiente para derrubar os de Yugi. Procure mudar o terreno a seu favor e tenha algumas magias de dano direto. Ao recuperar a última Carta da Rosa Vermelha, você volta para Stonehenge e Seto invoca o guardião das cartas. Agora é preciso encará-lo para voltar ao seu tempo.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Gaia the Dragon Champion	2600/2100	Warrior
Mirror Force	—	Armadilha
Swords of Revealing Light	—	Magia

Manawyddan fab Llŷr

Custo do Deck: 1891

Localização: Stonehenge

Líder do Deck: Chakra

Rank do Líder do Deck:

Secretary of Defense

Habilidades do Líder: alcance de suporte estendido, bônus de força para aliados do mesmo tipo e enfraquecer inimigos de tipo específico

Terreno principal: noturno e prado



Deck provável

Carta	ATK/DEF	Tipo
Barrel Dragon	2600/2200	Dragon
Berformet (x3)	1400/1800	Fiend/Efeito
Bickuribox	2300/2000	Fiend/Efeito
Blue-Eyes White Dragon	3000/2500	Dragon
Crimson Sunbird	2300/1800	Winged Beast
Dark Hole	—	Magia
Dark Magician	2500/2100	Spellcaster
Gaia the Fierce Knight	2300/2400	Warrior
Gate Deeg (x3)	700/800	Beast/Efeito
Kaiser Dragon	2300/2000	Dragon
Kazejin	2400/2200	Spellcaster/Efeito
Kinetic Soldier	2350/1800	Machine/Efeito
Labyrinth Tank	2400/2400	Machine/Efeito
Magic Drain (x2)	—	Magia
Megamorph	—	Power-up
Metalmorph	—	Power-up
Meteor Black Dragon	3500/2000	Dragon
Meteor Dragon (x2)	1800/2000	Dragon
Red-Eyes Black Dragon (x3)	2400/2000	Dragon
Riryoku (x3)	—	Power-up
Royal Decree	—	Armadilha
Sanga of the Thunder	2600/2200	Thunder/Efeito
Seiyaryu	2500/2300	Dragon/Efeito
Skull Knight	2650/2250	Spellcaster
Suijin	2500/2400	Aqua/Efeito
Summoned Skull (x2)	2500/1200	Fiend
Thousand Dragon	2400/2000	Dragon
Toon Summoned Skull	2500/1200	Fiend/Efeito
Twin-Headed Thunder Dragon	2800/2100	Thunder
Zoa	2600/1900	Fiend

Nesta segunda batalha contra o guardião das cartas, você perceberá que o campo de batalha é o mesmo do primeiro confronto e da batalha contra Seto, porém, em vez da arena central com terreno normal ou esmagamento, temos terreno noturno. Com as habilidades do Líder do Deck de Manawyddan, todos os Spellcasters inimigos próximos recebem penalidade de 500 pontos, e todos os Fiends aliados têm bônus de 500 pontos. Ao contrário da campanha de Yugi, Manawyddan se concentra nos monstros mais fortes do jogo, em vez das magias mais poderosas. Ainda assim, possui uma coletânea de magias ameaçadoras, como Dark Hole, Magic Drain e Riryoku (reserve alguns Magic Jammers e use Goblin Fan ou Mimicat contra o temível Riryoku). A estratégia de Manawyddan, desta vez, será invocar cartas que elevam os pontos de invocação ao máximo, como Gate Deegs e Berformets e, então, colocar em jogo aberrações como Meteor Black Dragon, Blue-Eyes White Dragon e Twin-Headed Thunder Dragon. Como o guardião não usa armadilhas e sabe que elas são a melhor forma de derrotá-lo, seu Royal Decree anula todas elas. Livre-se dessa carta bem rápido e proteja-se com suas armadilhas. Para acabar com os brutamontes de Manawyddan, use monstros que levam os inimigos junto quando são destruídos, como Fiend's Hand e Blast Juggler. Monstros que paralisam ou enfraquecem os oponentes também funcionam bem, como Tongyo e Sectarian of Secrets. Para desativar os efeitos de Power-ups nos monstros do guardião, use Cursebreaker. Com essas estratégias, monstros fortes, Power-ups e magias de dano direto como Tremendous Fire e Just Desserts você conseguirá derrubar Manawyddan e voltar para casa.

Cartas boas para pegar na roleta

Carta	ATK/DEF	Tipo
Black Skull Dragon	3200/2500	Dragon
Meteor Black Dragon	3500/2000	Dragon
Riryoku	—	Power-up

Segredos

Crie seus próprios mapas

Termine o jogo nas duas histórias – Rosas Brancas e Rosas Vermelhas – e você abrirá a opção Edit Map no modo de jogo Custom Battle.



Suba de Rank mais facilmente

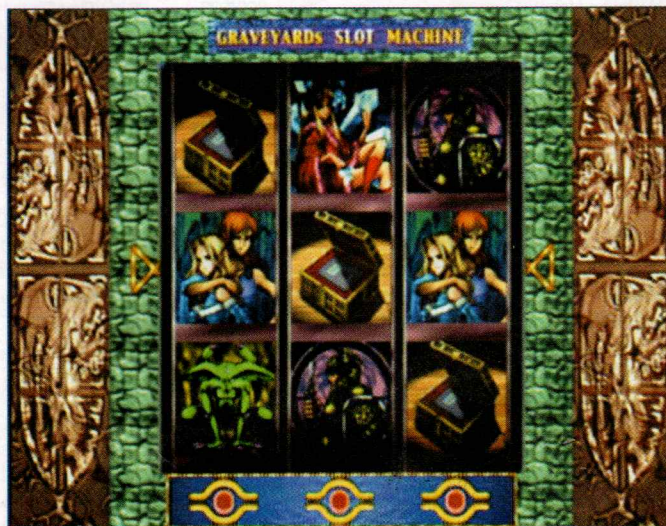
Com o Edit Map habilitado, você deve criar um mapa com labirintos em torno de seu oponente de maneira que ele tenha apenas um espaço para colocar cartas em jogo (e esse espaço pode ser do tipo esmagamento). Depois de travar o oponente, use magias que diminuam os Pontos de Vida do

oponente ou aumentem o seu. Então invoque os monstros que você quer evoluir e passe os turnos até terminar o duelo. Você vencerá (pois tem mais Pontos de Vida) e os monstros usados subirão de Rank. Para acelerar o processo, deixe o monstro desejado como Líder do Deck e invoque mais três dele.

Cartas fáceis na roleta

Siga, basicamente, o mesmo processo para aumentar o Rank dos monstros, deixe todos os quadrados em volta do Líder do Deck, e também o que ele inicia,

como labirinto. Dessa forma, você terá uma vitória instantânea e será levado para a tela da roleta, onde poderá conseguir as cartas desejadas.



Consiga muitas cartas

Se você tiver dois Memory Cards, poderá trapacear e conseguir muitas cartas. Coloque o seu Memory Card principal (o que você usa para jogar) no Slot 2, e o Memory Card extra no Slot 1. Comece um jogo novo e, como nome de jogador, coloque um dos nomes que listamos no início da estratégia para conseguir um Deck especial. Comece o jogo, salve e, depois, no menu principal, use a opção Trade para passar as cartas desejadas do Memory Card

extra para o seu Memory Card. Repita a operação inserindo diferentes nomes para conseguir muitas cartas interessantes.



Reencarnação

A cada cinco duelos, você pode usar o comando Reincarnate na tela de construção de Deck, estando no baú de cartas (basta apertar L3). Com esse recurso, você poderá sacrificar uma carta para dar origem a outras três. Dessa forma, você pode conseguir muitas cartas que não aparecem na roleta após os duelos. A carta Barrel Dragon gera monstros de nível alto, e a Change of Heart dá origem a magias poderosas (ambas podem ser adquiridas pela nossa lista de Passwords). Se quiser fazer a festa, use o esquema de dois Memory Cards: coloque o extra no Slot 1 e comece um jogo novo. Insira a Password para as duas cartas e,



então, transfira-as para o seu Memory Card no Slot 2 usando a opção Trade. Depois, entre no Browser do PlayStation 2 e apague o Save do Memory Card do Slot 1. Entre novamente no game e repita o processo até ter nove Change of Hearts e nove Barrel Dragons. Reencarne-as para conseguir cartas excelentes.



Passwords

Utilize os códigos a seguir para conseguir algumas cartas poderosas logo de cara. Para isso, entre na tela de edição de Deck e aperte R3. Uma tela vai aparecer para você inserir a password e receber a carta desejada.

Carta	Password
Ancient Tree of Enlightenment	EKJHQ109
Aqua Dragon	JXCB6FU7
Barrel Dragon	GTJXSBJ7
Beast King of the Swamp	QXNTQPAX
Birdface	N54T4TY5
Blast Sphere	CZN5GD2X
Change of Heart	SBYDQM8B
Crush Card	SRA7L5YR
Dark Hole	UMJ10MQB
Dragonseeker	81EZCH8B
EarthShaker	Y34PN1SV
Elf's Light	E5G3NRAD
Fairy King	YF07QVEZ
Truesdale	NVE7A3EZ
Fairy's Gift	92886423
Goblin Fan	OHNF69WX
Gravity Bind	YBJMCD6Z
Greenkappa	

Harpy's Feather Duster	8HJHQPNP
Horn of the Unicorn	S14FGKQ1
Magician of Faith	GME1S3UM
Meteor Dragon	86985631
Mimicat	69YDQM85
Mirror Wall	53297534
Mystical Capture Chains	N1NDJMQ3
Robotic Knight	S5S7NKNH
Royal Decree	8TETQHE1
Seiyaryu	2H4D85J7
Serpentine	UMQ3WZUZ
Princess	
Slate Warrior	73153736
Swordsman from a Foreign Land	CZ81UVGR
SwordStalker	AHOPSHEB
Tactical Warrior	054TC727



A maior e mais tradicional confraternização de fãs do país. Corra e reserve seus ingressos antes que acabem!

Dias 03,04,05 e 06 de Julho de 2003

Local: Colégio Marista Arquidiocesano
R. Domingos de Moraes, 2565 -
Em frente à estação Santa Cruz do metrô.
Entrada pela R. Loefgreen portaria do Poliesportivo.

www.animecon.com.br

AnimeCon[®] 2003

Kit dado no Workshop de Garage Kits

Kit Exclusivo Animecon

WORKSHOPS
• GARAGE KITS
• DESENHO • ROTEIRO
Vagas Limitadas!
OS INSCRITOS NOS WORKSHOPS ENTRAM DE GRACA NOS DIAS DO CURSO!

EXCLUSIVO:
1º TORNEIO OFICIAL NINTENDO NO BRASIL!

COLABORE COM A CAMPANHA FOME ZERO!

A cada 500 gramas de alimentos não perecíveis doados você recebe um cupom para concorrer a 1 DVD player. Quanto mais você puder doar, mais chances tem de ganhar o DVD e ainda ajuda quem passa fome.

Ingressos Antecipados a venda nos seguintes locais:
Animangá - 0xx11 5083-3180 **Fonomag** - 0xx11 3104-3329
Comix - 0xx11 3088-9116 **Shinozaki** - 0xx11 3341-7756
Caravanas acima de 50 pessoas terão um desconto de 10% no valor do ingresso antecipado. Maiores informações ver fone abaixo*
Ingresso Antecipado Diário: R\$ 9,00
Ingresso Antecipado para os 4 dias: R\$ 28,00

PRINCIPAIS ATIVIDADES:

Torneio Marvel X Capcom em Telão • Exibições Temáticas • Mega Exibição para 4000 pessoas • Salas para clubes • Estandes de Lojas e Editoras • Seminários • Karaokê • Arquearia • Fanzinecon - FANZINEIRO ENTRA DE GRACA* • Exposição Holy Avenger • Exposição de Ilustrações • Exposição de Garage Kits • Lan Games - Monkey • Gincanas • Palestras • RPG • Torneio Liga Pokemon e muito mais!

CONCURSOS:

• COSPLAY - Os 100 primeiros cosplayers que se cadastrarem a partir de 25/05 ganharão meia entrada. Conheça as regras e cadastre-se*.
• ILUSTRAÇÕES - Regras*
• ANIME MUSIC VIDEOS

*Informações Workshops, Concursos, Ingressos: (0xx11) 5841-8931 de segunda a sexta das 13:00h às 23:00h

Patrocínio:



Dynasty Warriors 4

Preview do Dynasty Tactics 2 (versão japonesa)

Na tela de seleção de filmes, aperte ▲.

Resetar o jogo

Durante o jogo, aperte Start + Select para voltar ao menu principal.

Irritar o oponente

Durante a luta, aperte o botão R3. Isso o deixará desprotegido por algum tempo.

Habilitar opção Edit

Habilite todos os 42 personagens e complete o jogo com, pelo menos, um personagem de cada força: Wei, Wu, Shu, Dong Zhuo, Lu Bu ou Yuan Shao.



Dynasty Warriors 4

Grand Theft Auto: Vice City

Adiantar o relógio

Aperte ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲ durante o jogo. Uma mensagem confirmará que os códigos funcionaram.

Acelerar o carro

Aperte →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1 durante o jogo.

Aumentar a barra de procura

Aperte R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, → durante o jogo.

Bloodring (estilo 1)

Aperte ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2 durante o jogo.

Bloodring (estilo 2)

Aperte ↓, R1, ●, L2, L2, x, R1, L1, ←, ← durante o jogo.

Céu nebuloso

Aperte R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, ■ durante o jogo.

Clima chuvoso

Aperte R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, ● durante o jogo.

Clima normal

Aperte R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, ↓ durante o jogo.

Destruir veículos

Aperte R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1 durante o jogo.

Garotas de biquíni e armadas

Aperte →, L1, ●, L2, ←, ✕, R1, L1, L1, ✕ durante o jogo.

Armas leves

Aperte R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓ durante o jogo.

Armas médias

Aperte R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ← durante o jogo.

Armas pesadas

Aperte R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante o jogo.

Bote Dodo

Aperte R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲ durante o jogo.

Caddy

Aperte ●, L1, ↑, R1, L2, ✕, R1, L1, ●, ✕ durante o jogo.

Câmera lenta

Aperte ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1 durante o jogo.

Hotring Racer (estilo 1)

Aperte R1, ●, R2, →, L1, L2, ✕, ✕, ■, R1 durante o jogo.

Hotring Racer (estilo 2)

Aperte R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2 durante o jogo.

Roupa de Candy Suxxx

Aperte ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✕, L2 durante o jogo.

Roupa de Hilary King

Aperte R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✕, R2 durante o jogo.

Roupa de Ken Rosenberg

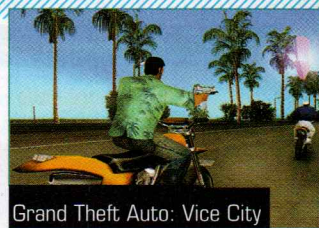
Aperte →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✕, R1 durante o jogo.

Roupa de Lance Vance

Aperte ●, L2, ←, ✕, R1, L1, ✕, L1 durante o jogo.

Roupa de Love Fist (músico 1)

Aperte ↓, L1, ↓, L2, ←, ✕, R1, L1, ✕, ✕ durante o jogo.



Grand Theft Auto: Vice City

Roupa de Love Fist (músico 2)

Aperte R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ✕, ■, L1 durante o jogo.

Roupa de Mercedes

Aperte R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲ durante o jogo.

Roupa de Phil Cassidy

Aperte →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ● durante o jogo.

Roupa de Ricardo Diaz

Aperte L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2 durante o jogo.

Roupa de Sonny Forelli

Aperte ●, L1, ●, L2, ←, ✕, R1, L1, ✕, ✕ durante o jogo.

Veículo Dodo

Aperte →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1 durante o jogo.

Veículo Love Fist Limousine

Aperte R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, → durante o jogo.

Veículo Rhino

Aperte ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲ durante o jogo.

Veículo Romero's Hearse

Aperte ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, → durante o jogo.

Veículo Sabre Turbo

Aperte →, L2, ↓, L2, L2, ✕, R1, L1, ●, ← durante o jogo.

Veículo Trashmaster

Aperte ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, → durante o jogo.

Acelerar o jogo

Aperte ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■ durante o jogo.

Melhorar habilidades no trânsito

Aperte ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1 durante o jogo.

Neblina

Aperte R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, ✕ durante o jogo.

Pedestres atacam

Aperte ↓, ↑, ↑, ↑, ✕, R2, R1, L2, L2 durante o jogo.

ATV Offroad Fury 2

Destrave habilidades

No menu principal, selecione a opção Profile Editor e, em seguida, as opções Unlock Items e Cheat Codes. Entre com os códigos abaixo. Aguarde uma mensagem confirmando que eles funcionaram.

Código mestre: IGIVEUP

Habilitar todos os ATVs: SHOWROOM

Habilitar todos os jogos: GAMEON

Habilitar todas as pistas: TRBLAZR

Habilitar todos os equipamentos: THREADS

Habilitar todos os eventos: GOLDCUPS

Desabilitar quebras: FLYPAPER

Habilitar 1.000 pontos profile: GIMMEPTS e aperte ✕

Habilitar ilhas San Jacinto: GABRIEL

Habilitar adversários agressivos: EATDIRT

Habilitar ATVs secretos: complete a pista de treino para habilitar os ATVs Ravage Talon em todas as cores possíveis.



ATV Offroad Fury 2

43 Mph

Pedestres nervosos

Aperte ↓, ←, ↑, ←, ✕, R2, R1, L2, L1 durante o jogo.

Pedestres armados

Aperte R2, R1, ✕, ▲, ✕, ▲, ↑, ↓ durante o jogo.

Policiais voltam da morte

Aperte ●, L1, ↓, L2, ←, ✕, R1, L1, →, ✕ durante o jogo.

Rebaixar barra de procura

Aperte R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ durante o jogo.

Recarregar armadura

Aperte R1, R2, L1, ✕, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante o jogo.

Recarregar energia

Aperte R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ durante o jogo.

Tamanho da roda

Aperte R1, ✕, ▲, →, R2, ■, ↑, ↓, ■ durante o jogo.

Sol radiante

Aperte R2, 6, L1, L1, L2, L2, L2, durante o jogo.

Suicidar-se

Aperte →, R2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1 durante o jogo.

Tráfego agressivo

Aperte R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2 durante o jogo.

Tráfego negro

Aperte ●, L2, ↑, R1, ←, ✕, R1, L1, ←, ● durante o jogo.

Tráfego rosa

Aperte ●, L1, ↓, L2, ←, ✕, R1, L1, →, ● ou ✕ durante o jogo.

Veículos flutuam na água

Aperte →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2 durante o jogo.

Gundam: Federation vs. Zeon



Mais personagens

Na tela onde são inseridos os nomes de pilotos, escolha um dos pilotos abaixo e escreva o nome dele. Respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

Amuro Ray: Amuro

Char Aznable: Char ou Kvasubaru

Doze Zabi: Doze

Gaia of the Black Tri Stars: GAIA

Garma Zabi: Garma

Hayato Kobayashi: Hayato

Kai Shiden: Kai

Lalah Sune: Lalah

Mash of the Black Tri Stars:

MASH

M'Quve: M'QUVE ou M'QVE

Ortega of the Black Tri Stars:

ORTEGA

Ramba Rai: Ramba

Ryu Jose: Ryu

Sayla Mass: Sayla ou Aruteishia

Sleggar Law: Sleggar

Primal

Menu de códigos

Para habilitar o menu de códigos, segure L1 + L2 + R1 + R2 durante cinco segundos, no menu principal ou no menu de bônus. Coloque o cursor na letra "A", depois segure ✕ e aperte ← ou → para escolher a letra. Aperte ■ para aceitar o código ou ▲ para sair do menu.

Códigos para o menu principal

Invencibilidade: MONSTROUS

Bônus C: DEMONREALMS

Bônus E: OBLIVION

Códigos para o menu de códigos

Invencibilidade: DEMONISE

Cenas Solum: SNOWFLIGHT

Cenas Aquis: CHARYBDIS

Cenas Aetha: FLINTLOCK

Cenas Volca: SUNSTONE

Galeria Tarot: ARCANUM

Destruição fácil: MORTIFIC

Bônus A: SEABREEZE

Bônus B: AURORA

Bônus C: PSYCHOSIS

Bônus D: MIRRORRY

Bônus F: ASCENDENT

Video Actors FMV

Complete a fase Solum

Making-off FMV

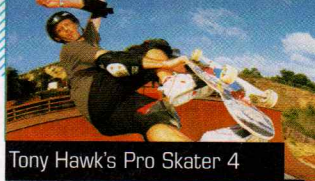
Complete a fase Aquis

Entrevista FMV

Complete a fase Aetha

Trailer FMV

Complete a fase Volca



Tony Hawk's Pro Skater 4

Cheats

No menu principal, entre em Options e escolha a opção Cheats. Escreva os seguintes códigos:

Habilitar tudo: watch_me_xplode

Personagens secretos: homielist

Personagem Daisy: {o}{o}

Barra de especial infinita:

doasuper

Manobras manuais perfeitas:

mullenpower

Manobras Rail perfeitas: sbsbsts

Gravidade da lua: superfly

Modo Matrix: nospooon

Personagem Daisy

Complete o jogo com 100% de aproveitamento e compre-a no Shop por \$100.000

Personagem Edie

Compre-o, no Shop, por \$9.000

Personagem Jango Fett

Compre-o, no Shop, por \$9.000

Personagem Mike Vallely

Compre-o, no Shop, por \$9.000

Fase Carnival

Compre-a, no Shop, por \$15.000

Fase Chicago

Compre-a, no Shop, por \$15.000

Personagem Cabeçudo

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Opção Cool Specials

Compre-a, no Shop, por \$1.000

Modo Disco

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo Flame

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo Gorilla

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo Hoverboard

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo invisível

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo Kid

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Modo Sim

Compre-o, no Shop, por \$1.000

Câmera lenta

Compre, no Shop, por \$1.000

Novos personagens

Na tela Create a Skater, entre com os nomes:

##%@!

Aaron Skillman

Adam Lippman

Andrew Skates

Andy Marchal

Angus

Atiba Jefferson

Ben Scott Pye

Big Tex

Brian Jennings

Captain Liberty

Chauwa Steel

Chris Peacock

ConMan

Danaconda

Dave Stohl

DDT

DeadEndRoad

Fritz

Gary Jesdanun

grjost

Henry Ji

Jason Uyeda

Jim Jagger

Joe Favazza

John Rosser

Jow

Kenzo

Kevin Mulhall

Kraken

Lindsey Hayes

Lisa G Davies

Little Man

Marilena Rixfor

Mat Hoffman

Matt Mcpherson

Maya's Daddy

Meek West

Mike Day

Mike Lashever

Mike Ward

Mr. Brad

Nolan Nelson

Parking Guy

Peasus

Pete Day

Pooper

Rick Thorne

Sik

Stacey D

Stacey Ytuarte

Team Chicken

Ted Barber

Todd Wahoske

Top Bloke

Wardcore

Zac ZIG Drake

X2: Wolverine's Revenge

Selecionar fases e todos os desafios

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, L1 + R1.

Habilitar todas as roupas

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1 + L2.

Todas as sequências FMV

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, R1 + R2.

Habilitar opção Cheats

No menu principal, aperte ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, L1 + R1 + L2 + R2. (Durante o jogo, aperte Start para acessar a opção Cheats).



X2 : Wolverine's Revenge



Crash Team Racing

Habilitar extras: maneira fácil

No menu principal, segure L1 + R1 e aperte:

Opção Scrapbook: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, ▲, →.

Personagem Dr. N. Tropy: ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.

Personagens invisíveis: ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.

Personagem Komodo Joe: ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.

Personagem Papu Papu: ←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ↓.

Personagem Penta Penguin: ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑.

Personagem Pinstripe: ←, →, ▲, ↓, ↓, ↓.

Personagem Ripper Roo: →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.

Habilitar todas as fases: →, →, ←, ▲, →, ↓.

Item Bomb infinito: ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

Item Mask infinito: ←, ▲, →, ←, ●, →, ↓, ↓.

Item Wumpa Fruit infinito: ↓, →, ↓, ↓, ↓.

Jogar demo do jogo Spyro – The Dragon 2: ↓, ●, ▲, →.

Ver a barra de turbo: ▲, ↓, ↓, ●, ↑.



Habilitar extras: maneira difícil

Fase Turbo Track: consiga todas as Gems, jogando no modo Adventure.

Personagem Fake Crash: vença o torneio Purple Gem Cup, jogando no modo Arcade.

Personagem Komodo Joe: vença o torneio Blue Gem Cup, jogando no modo Arcade.

Personagem Papu Papu: vença o torneio Green Gem Cup, jogando no modo Arcade.

Personagem Pinstripe: vença o torneio Yellow Gem Cup, jogando no modo Arcade.

Torneio Blue Gem Cup: consiga as quatro Blue Gems, jogando no modo Adventure.

Torneio Green Gem Cup: consiga as quatro Green Gems, jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Purple Gem Cup: consiga as quatro Purple Gems, jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Red Gem Cup: consiga as quatro Red Gems, jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Yellow Gem Cup: consiga as quatro Yellow Gems, jogando no modo Adventure.

Dave Mirra Freestyle BMX

Todas as bikes

Depois de escolher seu personagem no modo Proquest, vá à tela onde são escolhidas as bikes e aperte: ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.



Todos os estilos

Depois de escolher seu personagem no modo Proquest, vá à tela onde é escolhido o estilo do personagem e aperte: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

Todas as fases

Depois de escolher seu personagem no modo Proquest, vá à tela onde é escolhida a fase e aperte: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

Personagem Slim Jim

Depois de escolher o modo Proquest, vá à tela onde é escolhido o personagem e aperte: ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●.

Filme com os competidores

Complete o modo Proquest usando Slim Jim.

Filme com os programadores

Complete o modo Proquest usando Amish Boy.

Filme de Dave Mirra

Complete o modo Proquest usando Dave Mirra.

Filme de Ryan Nyquist

Complete o modo Proquest usando Ryan Nyquist.

Dragon Ball GT: Final Bout

Habilitar todos os personagens Saiyajin

Na tela com o título, aperte: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start.

Habilitar todos os personagens Super Saiyajin

Na tela com o título, após habilitar os personagens Saiyajin, aperte: ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×.

Personagens Wire Frame (modos Training e Two Player)

Na tela onde você escolhe o personagem, coloque o cursor sobre o personagem, segure Select e aperte ▲.

Ataque superpoderoso

Durante a luta e com a barra de especial cheia, aperte: ←, ↓, →, ▲.

Barra de especial no máximo

Durante a luta, aperte × + ■.

Medal of Honor Underground

Menu de truques

Na tela de password, escreva ENTREVZVOUS.

Novos Truques

Depois de habilitar o menu de truques, escreva as seguintes senhas na tela de password: **Cartoon Gallery:** MOHDESSINS **Fotos da DreamWorks Interactive:** DWIECRANS

Fotos do Medal of Honor Underground Team: MOHUEQUIPE

Opção Invulnerability Mode: PUISSANCE (*)

Opção 4x Firing Rate: BALLESVITE (*)

Opção Bouncing Bullets: RICOCHET (*)

Modo Podoski: LATIREUSE (*)

Modo Wacky Taxi: AUTODINGUO (*)

Todas as fases, opções e segredos: PORTECLEFS (*) Só funcionam nas fases concluídas.

X-Men: Mutant Academy

Selecionar roupas

Na tela onde você escolhe os lutadores, coloque o cursor em cima do seu personagem e aperte:

Roupa do filme: ■

Roupa Comic 1: ×

Roupa Comic 2: ●

Jogar sem filmes

Na tela onde você escolhe os personagens, aperte Select + Start.

Jogar com filmes

Na tela com o menu principal, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2.

Filme do Cyclops

Complete o modo Arcade usando Comic Cyclops.

Filme do Wolverine

Complete o modo Arcade usando Comic Wolverine.

Filme do Gambit

Complete o modo Arcade usando Comic Gambit.

Filme da Storm

Complete o modo Arcade usando Comic Storm.

Filme do Beast

Complete o modo Arcade usando Comic Beast.

Filme da Phoenix

Complete o modo Arcade usando Comic Phoenix.

Filme do Toad

Complete o modo Arcade usando Comic Toad.

Filme da Mystique

Complete o modo Arcade usando Comic Mystique.

Filme do Sabretooth

Complete o modo Arcade usando Comic Sabretooth.

Filme do Magneto

Complete o modo Arcade usando Comic Magneto.

Filme Story Style

Complete o modo Arcade usando todos os personagens Comic.



Enter the Matrix

Cheats

Vá até o sistema Hacking e escreva cheat.exe no diretório A> para habilitar a tela de truques.

Lá, entre com os códigos:

Baixa gravidade: BB013FFF

Fase bônus: 13D2C77F

Modo Turbo: 7F4DF451

Energia infinita: 4516DF45

Munição infinita: 1DDF2556

Foco infinito: 69E5D9E4

Inimigos não enxergam você:

0034AFFF

Inimigos não ouvem você:

FFFFFFF1

Invisibilidade: 1DDF2556

Luta Multiplayer: D5C55D1E

Modo silencioso: FFF0020A

Modo Taxi Driving: D5C55D1E

Velocidade dobrada: FF00001A

Todas as armas e máximo poder de

fogo: 0034AFFF

Hitman 2: Silent Assassin

Truques

No menu principal, aperte:

Câmera lenta: R, L, ↑, ↓, A, ↑, L

Carga letal: L, R, ↑, ↓, A,

preto, preto.

Habilitar armas SMG e 9mm Pistol SD: L, R, Up, ↓, A, ↑, R, R.

Invencibilidade: R, L, ↑, ↓, A, R, L, preto, branco.

Ligar / desligar gravidade: R, L, ↑, ↓, A, L, L.

Modo Bomb: R, L, ↑, ↓, A, ↑, branco.

Modo Megaforce: R, L, ↑, ↓, A, R, R.

Modo Nailgun: R, L, ↑, ↓, A, branco, branco.

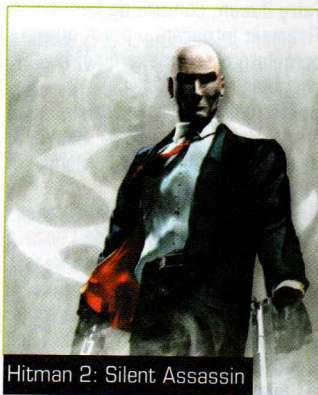
Modo Punch: R, L, ↑, ↓, A, ↑, ↑.

Pular de fase: R, L, ↑, ↓, A, ✕. (aperte o botão analógico esquerdo e aperte B, A, B, A durante o jogo).

Recarregar energia: R, L, ↑, ↓, A, ↑, ↓.

Selecionar fases: R, L, ↑, ↓, Y, B.

Todas as armas: R, L, ↑, ↓, A, ↑, ✕, A.



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Fatalities

Depois de receber a mensagem "Finish Him/Her", faça os seguintes comandos para executar o Fatality (com seu personagem do lado esquerdo):

Blaze: →, →, Y, B, A, Y, →, →.

Bo Rai Cho (Belly Flop): →, →, →, ↓, B.

Johnny Cage (Brain Ripper): →,

←, ←, ↓, Y.

Kano (Heart Grab): ↓, ↑, ↑, ↓, ✕.

Kenshi (ETelekinetic Crush):

←, →, ←, ↓, A.

Kung Lao (Hat Throw): ↓, ↑, →, A.

Li Mei (Crush Kick): ←, ←, ↓, ←, B.

Mavado (Kick Thrust): →, →, ↑, ↑, ✕.

Quan Chi (Neck Stretch): →, →, ←, →, A.

Scorpion (Spear): →, →, ↓, → + B.

Shang Tsung (Soul Steal): ↑, ↓, ↑, ↓, Y.

Sonya (Kiss): →, ←, ←, ↓, Y.

Sub Zero (Spine Rip): →, ←, ←, ↓, A.

Cyrax (Smasher): ←, ←, ↑, Y.

Drahmin (Iron Bash): →, ←, ←, ↓, A.

Frost (Freeze Shatter): ←, →, ↑, ↓, ✕.

Hsu Hao (Laser Slice): ←, →, ↓, ↓, Y.

Jax (Head Stomp): ↓, ←, ←, ↓, Y.

Kitana (Kiss of Doom): ↓, ↑, ←, ←, Y.

Nitara (Blood Thirst): ↑, ↑, ←, ✕.

Raiden (Electrocution): →, ←, ←, ←, A.

Reptile (Acid Shower): ↑, ↑, ↑, ←, A.

RalliSport Challenge

Habilitar veículo Citroën Xsara

Consiga o primeiro lugar no Mediterranean Rally.

Habilitar veículo Nissan Micra

Consiga o primeiro lugar no campeonato Pro Rally Cup.

Habilitar Citroën Xsara Kit Car

Na tela de créditos, aperte ←, ←, A, →, →.

Habilitar Ford RS 200

Na tela de créditos, aperte →, ←, A, ↓, ↓.

Habilitar Nissan Micra

Na tela de créditos, aperte ←, ↑, ←, A, ←.

Habilitar Renault 5 Turbo

Na tela de créditos, aperte ↓, →, A, A.

Habilitar Saab 9-3 Viggen

Na tela de créditos, aperte ↑, ↓, ↓, A.

Habilitar Citroën Xsara Rallycross

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Ford Focus Rallycross

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Lancia Delta Integrale

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Mitsubishi Lancer EVO 65

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Nissan Skyline

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Opel Astra T16 4x4

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Saab 9-3 T16 4x4

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Subaru Impreza Hill Climb

Consiga 12.000 pontos no jogo.

Habilitar Lancia Delta S4

Consiga 40.000 pontos no jogo.

Habilitar Metro ER4

Consiga 40.000 pontos no jogo.

Habilitar Peugeot 205 T16

Consiga 40.000 pontos no jogo.

Habilitar Audi Quattro SI

Consiga 40.000 pontos no jogo.

Habilitar Peugeot 405 T16 Hill Climb

Consiga 70.000 pontos no jogo.

Habilitar Suzuki Grand Vitara PP Special

Consiga 70.000 pontos no jogo.

Habilitar Toyota Tacoma Hill Climb

Consiga 70.000 pontos no jogo.

Habilitar Audi Quattro SI Hill Climb

Consiga 70.000 pontos no jogo.





vermelho e é bom se certificar de que ele não está vendo você. Leve a foto para Lenzo.

Segunda tarefa: fotografar o único homem que está no Café (sobre a loja de Zunari) durante o dia. Você deverá derrubar alguns copos ou pratos que estão na prateleira e, então, ele ficará tremendo.

Tire uma foto nesse momento e leve-a para Lenzo.

Terceira tarefa: fotografar o homem que está andando ao redor da cidade e a mulher vestida de laranja no momento em que eles se entreolham (o tempo é curtíssimo). A mulher estará perto da entrada do moinho. Você terá de esperar um pouco distante, até que o andarilho venha pela escada que está atrás da moça. Leve a fotografia para Lenzo para completar suas tarefas.

Quando completar todas as tarefas, vá para Forest Haven com uma garrafa vazia. Capture um vaga-lume com a garrafa. Os vaga-lumes são pequenos círculos brilhantes que mudam de cor e ficam perto das paredes internas de Forest Haven. Assim que você capturar o vaga-lume, leve-o para Lenzo. Ele o usará para melhorar a sua Picto Box, que passará a se chamar Deluxe Picto Box. Agora você pode tirar fotos coloridas e levar para o artesão na Nintendo Gallery, na ilha ao lado da Forest Haven (primeiro você deverá abrir a galeria, utilizando uma gaióvota para ativar o pilar no topo da Forest Haven).

Todas as Pictographs Lendárias

Lenzo lhe venderá fotos de alguns personagens que você não conseguirá durante o jogo. Depois que você encontrar esses personagens, suas fotos estarão disponíveis em sua loja de Windfall Island. As fotografias dependem das fases da lua (durante o dia, Lenzo vende a foto disponível na noite anterior). Confira a lista delas:

Lua cheia: Ganon

Parte do lado direito faltando: Great Fairy

Lado direito faltando: Jabun

Parte do lado esquerdo restando: Fairy Queen

Parte do lado direito restando: Fado

Lado esquerdo faltando: Laruto

Parte do lado esquerdo faltando: King of Hyrule

Depois de terminar o jogo

Depois de terminar o jogo e reiniciá-lo com o mesmo Save, você começará com a Deluxe Picto Box, economizando seu tempo para completar a Nintendo Gallery, que estará aberta desde o início (todos os bonecos que você já conseguiu estarão lá).

Lista da Nintendo Gallery

A Nintendo Gallery é separada em diferentes salas para cada região do game. Cada boneco feito vai para a sua respectiva região. Confira a lista dos bonecos de cada uma das salas e onde você pode conseguir a sua fotografia:

Sala Ocean

Ankle: está em Tingle Island. É um dos trabalhadores no alto da torre.

Beeble: atende em sua loja-barco que viaja de ilha em ilha. Pode ser encontrado em diferentes ilhas.

David, Jr.: está em Tingle Island. É um dos trabalhadores no alto da torre.

Fairy: as pequeninas fadas que podem restaurar sua energia.

Fairy Queen: compre de Lenzo.

Fishman: fotografe o peixe que completa o seu mapa quando ele pular no ar.

Gonzo: um dos piratas de Tetra. Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Great Fairy: compre de Lenzo.

King of Hyrule: compre de Lenzo.

Link e King of Red Lions: consiga todos os bonecos (Knuckle é opcional) para ganhar Link e King of Red Lions.

Knuckle: está em Tingle Island, depois de usar o Tingle Tuner com o GBA Link para completar algumas tarefas em Outset Island. Esse boneco não pode ser obtido depois que a Nintendo Gallery estiver completa.

Loot: o cara que atende na pista de barco.

Mako: um dos piratas de Tetra. Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Niko: um dos piratas de Tetra. Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Nudge: um dos piratas de Tetra.

Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Old Man Ho-Ho: encontrado em algumas ilhas. É o homem que sempre está olhando por uma luneta.

Princess Zelda: compre de Lenzo a fotografia do King Hyrule.

Senza: um dos piratas de Tetra. Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Tetra: a líder das piratas. Fotografe-a quando ela for para Hyrule com você.

Salvage Corp.: homens que estão usando roupas de mergulhadores e procurando tesouros.

Salvatore: atende no jogo de canhão, em Spectacle Isle, e no jogo Squid-Hunt, em Windfall Island.

Tingle: está na Tingle Island. Wandering Merchant: um dos Gorons com uma grande mochila nas costas, escolha qualquer um deles.

Zuko: um dos piratas de Tetra. Parte do conjunto de piratas adquirido com a fotografia de Tetra.

Sala Windfall Island

Anton: garoto que anda pela cidade e gosta de Linda.

Candy: um dos marinheiros.

Cannon: cara que atende na loja de bombas.

Dampa: cara que gosta de Skull Necklaces e tem alguns porcos.

Doc Bandam: cara que atende na loja de poções.

Garrickson: homem de vermelho que manda cartas de amor indesejadas.

Gillian: mulher que atende no Café.

Gossack: o cara medroso no Café.

Gummy: um dos marinheiros.

Kamo: garoto sentado na escada (durante o dia) e que olha as estrelas (à noite).

Kane: um dos marinheiros.

Killer Bees: gangue de quatro meninos. Fotografe qualquer um deles.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Pegando a Picto Box

A Picto Box está na Windfall Island, na mesma cela onde está Tingle. Para chegar à cela, siga pelo caminho principal de Windfall e vasculhe atrás da loja de Pictography de Lenzo. É a porta à direita do homem usando uma roupa semelhante à do Elvis e dançando próximo ao túmulo. Quando estiver dentro da cela, liberte Tingle. Depois, pise no botão que fica atrás de alguns vasos para abrir a porta. Quando Tingle partir, siga para dentro da cela e puxe a caixa de madeira para trás. Um pequeno buraco será revelado. Passe pelo buraco para chegar até a sala da Picto Box. Importante: não siga pelo solo de madeira. Após passar por um pequeno labirinto, você, finalmente, encontrará a Picto Box. A direção do labirinto é: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

Pegando a Deluxe Picto Box

Vá até a loja de Pictography de Lenzo (com um desenho de uma Picto Box na porta) e mostre-lhe a Picto Box. Converse com Lenzo para que ele o transforme em seu assistente. Ele lhe incumbirá de três tarefas:

Primeira tarefa: vigiar a caixa de correio vermelha, perto do portão da cidade. Você deverá tirar uma foto, de corpo inteiro, de um homem entregando uma carta. O homem estará vestido de



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Kreeb: cara parado perto da saída superior do moinho.

Lenzo: homem que atende na loja de Pictography.

Linda: mulher de vestido laranja.

Maggie: garota que mora no andar de cima da mansão (depois de resgatar as garotas de Forsaken Fortress).

Maggie's Father: primeiro, é o homem pobre perto do pier.

Depois, é o homem rico que vive na mansão (após resgatar as garotas de Forsaken Fortress).

Mila: garota na loja de Zunari (depois de resgatar as garotas de Forsaken Fortress).

Mila's Father: primeiro, está no andar superior da mansão.

Depois, está perto do pier (depois de resgatar as garotas de Forsaken Fortress).

Minenco: mulher perto da loja de poções.

Missy: mãe de Dampa. Durante o dia, está no pier isolado do outro lado da ilha.

Mrs. Marie: a professora. Possui cabelo cor-de-rosa.

Pompie e Vera: as duas mulheres que gostam de fofocar, perto da loja de Zunari. Fotografe qualquer uma das duas.

Potova e Joanna: as duas meninas perto da praia. Tire uma foto de qualquer uma delas.

Sam: homem que, durante o dia, está sempre sentado no banco.

Tott: cara que se veste como Elvis e dança em frente à lápide.

Zunari: homem baixinho de casaco com capuz azul que tem uma loja debaixo do Café.

Sala Outset Island

Abe: homem que vive na casa para onde você leva os porcos.

Aryll: tire uma foto da vovó para conseguir o boneco de Aryll.

Crab: fotografe um caranguejo na praia.

Grandma: velha senhora que está dentro da sua casa.

Jabun: compre de Lenzo.

Joel: filho mais velho de Abe e Rose.

Mesa: homem que está cortando a grama em seu jardim.

Orca: velho que ensina a você técnicas de espada.

Rose: mulher que pede alguns porcos.

Seagull: fotografe uma gaivota.

Sturgeon: velho de cabeça grande. Irmão de Orca.

Sue-Belle: neta de Sturgeon. Carrega um vaso na cabeça.

Wild Pig: fotografe um porco desesperado.

Zill: irmão de Joel (menino de

nariz escorrendo).

Sala Forsaken Fortress

Big Octo: o grande molusco que você encontra em alguns lugares no mar (tire uma fotografia antes de derrotar todos os seis).

Darknut: inimigo parecido com um cavaleiro (sem escudo).

Darknut: inimigo parecido com um cavaleiro (com escudo).

Darknut: inimigo parecido com um cavaleiro (com capa).

Ganon: compre de Lenzo ou tire uma fotografia dele quando enfrentá-lo, salve e resete.

Gohdan: chefe da Tower of Gods. Depois de vencê-lo, fotografe-o quando ele estiver na parede.

Gohma: chefe da Dragon Roost Cavern. Fotografe-o quando lutar com ele novamente na Ganon's Tower.

Helmaroc King: fotografe-o em quando o enfrentar em Forsaken Fortress.

Jalhalla: chefe do Earth Temple.

Kalle Demos: chefe da Forbidden Forest. Fotografe-o quando lutar com ele novamente na Ganon's Tower.

Moblin: inimigo parecido com um porco gigante.

Molgera: chefe do Wind Temple.

Mothula: criatura parecida com um inseto, geralmente encontrada na Forbidden Forest.

Phantom Ganon: minichefe escuro parecido com um fantasma.

Puppet Ganon: um chefe dentro da Ganon's Tower.

Stalfos: criatura parecida com um esqueleto.

Wizzrobe: a criatura-pássaro que atira bolas de fogo.

Wizzrobe: este Wizzrobe é um minichefe no Wind Temple.

Sala Dungeon

Armos: inimigo parecido com uma pequena estátua.

Armos Knight: uma versão bem maior de Armos.

Boko Baba: as plantas que tentam comê-lo.

Bokoblin: criaturas de tamanho médio parecidas com goblins.

ChuChu: bolhas de gel que atacam você.

Floor Master: mãos roxas que saem do chão para pegá-lo.

Gyorg: tubarões que você encontra no mar.

Kargaroc: pássaros gigantes com caudas verde e amarelo.

Keese e Fire Keese: criaturas semelhantes a morcegos.

Magtail: inimigo parecido com uma centopéia que se transforma em bola.

Miniblin: goblins pequenos e

cantantes encontrados em grupos.

Morth: bolas negras com espinhos laranjas que se predem em você.

Octorok: criatura parecida com um polvo que atira rochas ou bombas.

Peahat: pequena flor voadora.

Poe: criatura parecida com um fantasma.

Rat: fotografe um rato.

Red Bubble e Blue Bubble: crânios voadores envoltos em fogo.

ReDead: criaturas zumbis que podem paralisá-lo com o grito.

Seahat: a versão marítima do Peahat.

Sala Dragon Roost Island

Baito: um homem que trabalha meio-período organizando cartas.

Basht e Bisht: dois Ritos que fazem parte da guarda de Dragon Roost.

Chieftain: líder da tribo Rito.

Hoskit: membro da tribo

Rito que pede algumas Golden Feathers para entregar à namorada.

Ilari: um impaciente carteiro Rito.

Kobali: dá a você um emprego de meio período como organizador de cartas.

Komali: filho do líder da tribo Rito.

Laruto: compre de Lenzo.

Medli: garota Rito que possui uma harpa.

Namali: um Rito que carrega uma prancheta.

Obli: controla o Bird-Man Contest, na plataforma de controle de voo.

Pashli: um Rito que carrega uma prancheta.

Quill: o carteiro Rito de Outset Island. Você ganha o boneco dele se conseguir o do líder dos Rito.

Skett e Akoot: os guarda-costas do líder dos Rito.

Valoo: dragão sagrado de Dragon Roost Island.

Willi: irmão de Obli.

Zephos e Cyclos: tire a fotografia de Cyclos quando for sugado por um de seus ciclones.

Faça isso antes de derrotá-lo com as flechas.

Zephos e Cyclos: tire a

fotografia de Cyclos quando for sugado por um de seus ciclones.

Faça isso antes de derrotá-lo com as flechas.

Sala Forest Haven

Aldo: um dos Koroks.

Depois de completar a Forbidden Woods, Aldo está em Cliff Plateau Isles.

Carlov: o escultor que faz todos esses bonecos.

Deku Tree: a grande árvore com rosto.

Drona: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods, Drona está em Private Oasis.

Elma: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods,

Elma está em Needle Rock Isle.

Fado: compre de Lenzo.

Hollo: um dos Koroks. Ele está sempre na sua loja de poções, na Forest Haven.

Irch: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods, Irch está em Shark Island.

Linder: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods, Linder está em Greatfish Isle.

Makar: um dos Koroks. Ele tem um violino azul.

Manny: o garoto que deseja fazer parte da Nintendo Gallery, e consegue assim que você a abrir.

Oakin: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods,

Oakin está em Star Island.

Olivio: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods, Olivio está em Eastern Fairy Island.

Rown: um dos Koroks. Depois de completar a Forbidden Woods,

Rown está em Mother & Child Isles.

Fotografias únicas

Alguns personagens só podem ser fotografados uma única vez no jogo. Se você não o fotografar na hora certa e salvar o jogo, não terá uma segunda chance (você poderá fotografá-los apenas se começar um jogo novo a partir de um Save completado):

Tetra & Pirates: fotografe Tetra quando ela e Link forem para Hyrule.

Big Octo: fotografe o grande polvo antes de matar todos eles.

Wizzrobe: é um minichefe do Wind Temple. Fotografe-o antes de destruí-lo.

Cyclos & Zephos: fotografe Cyclos antes de destruí-lo com flechas e aprender a Ballad of Gales.

Helmaroc King: fotografe-o antes de destruí-lo.

Kogoli: fotografe-o antes de tocar a Earth God's Lyric para Medli.

Ele é o primeiro Rito da direita quando você entra na área onde encontra Medli novamente.

Phantom Ganon: fotografe-os antes de destruir todos na Ganon's Tower.

Knuckle: você precisará do Tingle Tuner para Knuckle aparecer em Tingle Island. Se você não tirar sua fotografia antes de tirar todas as outras, não poderá mais consegui-la.

Puppet Ganon: fotografe Puppet Ganon antes de destruí-lo na Ganon's Tower.



Habilitar fase Surface I

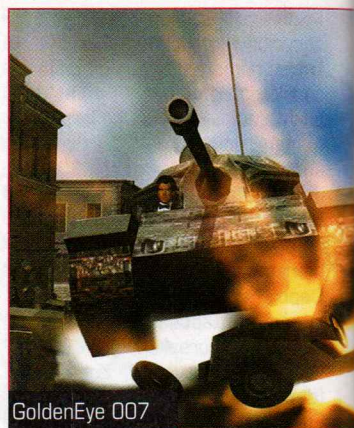
R + C-←, L + R + C-↑, L + ←, R + ↑, R + ←, L + ↑, R + C-↓, L + →, L + C-→. Depois, segure L + R + ↓ na tela de seleção de fases.

Habilitar fase Bunker I

L + C-↓, R + →, L + C-→, R + C-←, L + C-↓, L + R + ←, L + C-→, L + R + ↑, R + C-→. Depois, segure L + ↑ na tela de seleção de fases.

Habilitar fase Silo

L + ↑, R + C-↓, L + ←, R + ↓,



GoldenEye 007

GoldenEye 007

No menu de Cheat, entre com os seguintes códigos:

Personagem invencível

R + ←, L + ↓, ←, ↑, ↓, R + C-←, L + C-←, L + R + ←, L + R + →, L + C-←. Um som confirma que o código funcionou. Saia do menu de Cheat e retorne para acessar a nova opção. Como alternativa, aperte L + ↓, R + C-→, R + C-↑, L + →, L + C-↓, R + C-↑, L + →, R + ↓, L + ←, L + R + C-→.

Todas as armas

L + R + ↓, L + C-←, L + C-→, L + R + C-←, L + ↓, L + C-↓, R + C-←, L + R + C-→, R + ↑, L + C-←.

Máxima munição

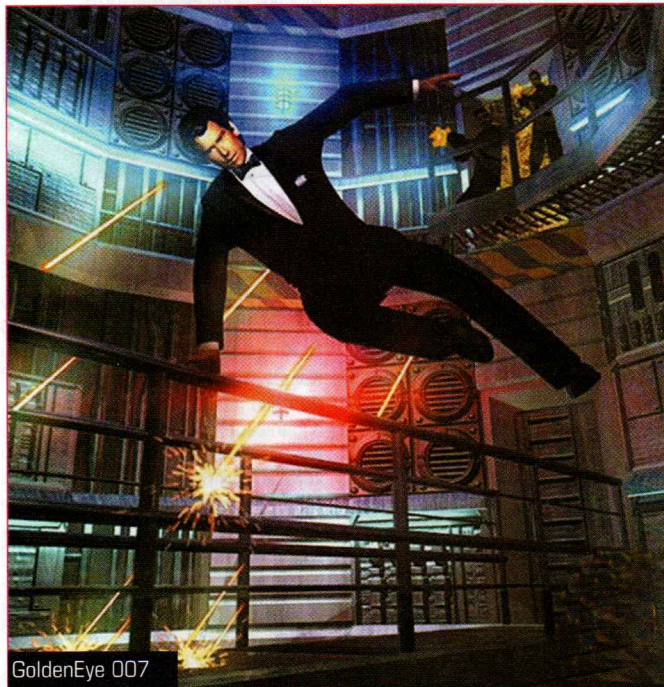
L + R + C-→, R + ↑, R + ↓, R + ↓, L + R + C-→, L + R + ←, R + ↓, R + ↓, L + R + C-→, R + ←.

Habilitar modo Line

R + C-↓, L + R + ↓, L + →, R + C-↑, L + R + C-→, R + ↑, L + ↓, L + →, R + C-←, R + C-↑.

Personagem invisível

R + C-←, L + R + C-↑, L + R + ←, L + R + ↑, R + ↑, L + C-←,



GoldenEye 007

R + C-↑, L + C-↓, L + R + ←, R + →.

Invisibilidade no modo Multiplayer

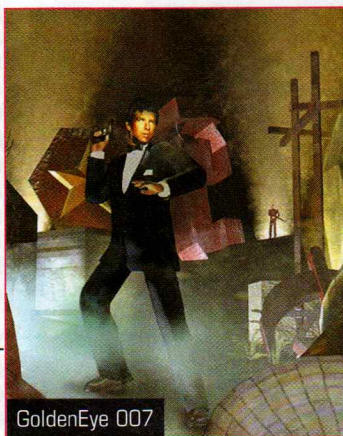
L + C-↑, L + R + C-←, R + ↑, L + C-→, R + C-←, L + →, L + R + C-←, L + C-→, L + ↑, L + R + C-↓.

Habilitar fase Facility

L + R + C-↑, R + C-←, L + ←, R + C-↑, L + ←, R + C-↓, L + C-→, R + →, L + R + C-↑. Depois, segure L + → na tela de seleção de fases.

Habilitar fase Runway

L + R + ←, R + ←, L + C-↑, L + ←, R + C-↑, R + C-↓, R + C-→, R + →, L + ↓. Depois, segure R + C-← na tela de seleção de fases.



GoldenEye 007

Habilitar fase Frigate

R + C-↑, L + ↓, R + C-→, L +

←, L + R + ↑, L + R + C-↓, R + C-→, R + ↑, L + R + C-↓ e segure R + ↑. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Surface 2

L + C-↓, L + R + C-→, R + C-→, R + C-↑, R + C-←, L + →, L + R + C-↑, L + C-↑, L + R + ↓ e segure L + C-→. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Bunker 2

L + ↓, R + ↓, L + R + C-↑, L + ←, L + R + →, L + C-←, R + →, L + C-↑, L + ← e segure L + C-↓ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Statue

L + R + C-↓, L + R + C-↓, L + →, L + R + ←, R + ←, R + C-→, L + R + ←, R + C-↑, R + C-↓. Segure R + → na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Archives

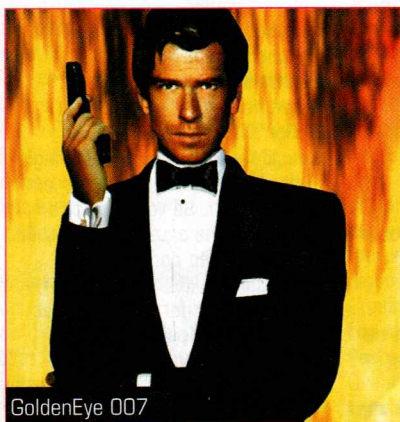
R + ←, L + R + ↑, L + R + C-↓, R + ←, L + R + C-→, L + ←, L + R + →, L + R + C-↓, L + ↑. Segure R + C-↓ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Streets

L + R + C-←, L + C-→, L + ↑, L + R + C-↓, R + C-→, R + C-↓, R + ←, R + C-↓, R + C-↑. Segure L + ↓ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Depot

L + ↓, L + ↓, R + C-↓, L + C-

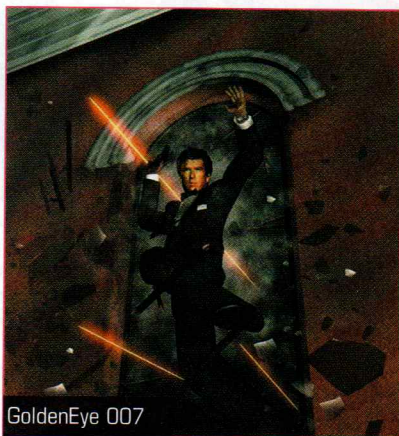


GoldenEye 007

→, L + R + →, R + C-←, L + ↓, L + C-←, L + C-→. Segure L + ↑ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Train

R + ←, R + C-↓, R + C-→, L + R + ←, L + →, R + C-↓, L + ←, L + R + C-←, L + ↑. Segure L + C-↑ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.



GoldenEye 007

Habilitar fase Jungle

R + C-↓, R + ←, L + R + ↑, R + →, R + ↓, R + ↓, R + ↑, R + C-←, R + C-↑. Segure L + R + ← na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Control Center

L + C-↓, R + ↓, L + →, R + C-→, R + C-↓, R + ←, R + ←, R + C-↑, R + ←. Segure L + R + C-↑ na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Caverns

L + ↓, R + C-↓, L + R + ↑, L + →, R + C-↑, R + C-←, R + ↑, L + C-←, L + ↑. Segure R + C-← na tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Cradle

L + R + C-↑, L + ←, R + ↓, L + ↓, L + C-↑, L + ↓, R + →, R + C-↑, L + C-←. Segure R + → na

tela de seleção de fases. A fase não aparecerá se você não habilitar todas as fases anteriores.

Habilitar fase Aztec

Complete a fase Cradle na dificuldade Agent. Aperte L + R + ↑, L + R + C-→, L + ↓, R + →, R + ↑, L + ↓, L + ←, L + C-→, L + R + C-→, L + ←.

Habilitar Paintball Cheat

L + ↑, C-↑, R + →, L + R + C-←, L + ↑, R + C-↓, L + C-↓, L + R + C-↓, L + R + ↑, L + C-↓ no menu de Cheat.

Habilitar modo DK

L + R + ↑, C-→, R + ←, R + ↑, ↑, R + →, ↑, L + R + C-↓, L + R + ↓. Depois, segure L + R + C-← no menu de Cheat.

Habilitar 2X Grenade Launcher

R + ↓, R + ↑, →, L + R + C-↓, L + →, R + ←, ←, ↓, ↑. Depois, segure R + C-↓ no menu de Cheat.

Habilitar 2X Rocket Launcher

R + →, L + ↑, ↓, ↓, R + C-↓, L + ←, L + C-←, R + ↑, R + ↓. Depois, segure R + C-← no menu de Cheat.

Modo turbo

L + ↓, L + C-↓, L + R + ↑, R + C-↓, ←, R + ↓, L + C-↓, ↑, R + ↓. Depois, segure L + → no menu de Cheat.

Habilitar Slow Animation

L + R + ←, L + R + ←, L + R + ↓, L + R + ←, C-→, L + R + ↓, L + R + ↓, L + ↓, C-←. Segure C-↑ no menu de Cheat.



GoldenEye 007

Habilitar Silver PP7

L + ←, L + R + ↑, L + →, L + R + ↑, L + R + C-←, L + R + ←, L + R + ↓, C-↓, L + R + →. Depois, segure L + R + ← no menu de Cheat.

Habilitar 2X Hunting Knives

R + C-↓, L + →, R + C-←, R + →, L + R + →, L + R + ↑, L + ↓, R + ←, L + →. Depois, segure L + C-← no menu de Cheat.

Munição infinita

L + C-←, L + R + →, C-→, C-←, R + ←, L + C-↓, L + R + ←, L + R + C-↓, L + ↑. Depois, segure C-→ no menu de Cheat.

Habilitar 2X RCP-90s

↑, →, L + ←, R + ↓, L + ↑, L + C-←, L + ←, C-→, C-↑. Depois, segure L + R + ↓ no menu de Cheat.

Habilitar Gold PP7

L + R + →, L + R + ↓, L + ↑, L + R + ↓, C-↑, R + ↑, L + R + →, L + ←, ↓. Depois, segure L + C-↓ no menu de Cheat.

Habilitar Magnum

Depois de completar a fase Cradle, na dificuldade Agent, vá à tela de seleção de fases e insira os códigos: R + C-↓, R + ←, L + →, L + R + C-→, L + ↓, L + R + C-↑, L + ←, L + R + C-↑, L + R + →, L + C-←.

Habilitar 2X Lasers

L + →, L + R + C-←, L + ↓, R + ←, R + ↓, L + →, C-↑, →, R + →. Então, segure L + R + ↑ no menu de Cheat.

Habilitar todas as armas

↓, ←, C-↑, →, L + ↓, L + ←, L + ↑, C-←, ←. Então, segure C-↓ no menu de Cheat.

Mickey's Speedway USA

Todas as Stolen Car Parts

Stolen Car Part 1: está na fase Indianapolis. Depois do túnel à esquerda.

Stolen Car Part 2: está na fase Philadelphia. Dentro do navio, atrás das caixas.

Stolen Car Part 3: está na fase Chicago. Na saída do túnel, pegue o segundo atalho.

Stolen Car Part 4: está na fase Malibu. No início, siga pela curva em U.

Habilitar campeonato Frantic Finale

Consiga todas as Stolen Car Parts.

Largada rápida

Aperte o acelerador, assim que a terceira luz do farol se acender.

Campeonato Victory Vehicles

Complete os três primeiros campeonatos, em todas as dificuldades.

Continues infinitos

Complete os três primeiros campeonatos, em todas as dificuldades.

Heckle Button

Complete os três primeiros campeonatos, em todas as dificuldades.

Negative Coins

Complete o campeonato Traffic Troubles, na dificuldade Mirrored.

Rainbow Goo

Complete os três primeiros campeonatos, na dificuldade Amateur.

Speedometer Digital

Complete o campeonato Traffic Troubles na dificuldade Mirrored.

Tiny Players

Complete o campeonato Freewayphobia, na dificuldade Mirrored.

Ver créditos

Complete o campeonato Frantic Finale, na dificuldade Mirrored.

Personagem Dewey

Complete os três primeiros campeonatos, na dificuldade Amateur.

Personagem Louie

Complete os três primeiros campeonatos, na dificuldade Intermediate.

Mickey's Speedway USA



GoldenEye 007



Aggressive Inline



Habilitar todos os personagens

Na tela de título, aperte L, L, B, B, R, R, L, R.

Seleção de fases

Na tela de título, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, B, R.

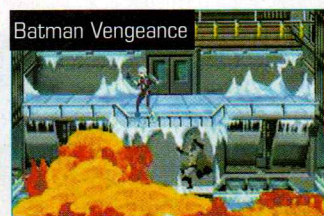
Batman Vengeance

Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Ver todas as animações: NORA
Infinitas bombas Smoke: LSMRTG

Habilitar fases (Normal)

- Fase 02:** GOTHAM
- Fase 03:** BATMAN
- Fase 04:** BARBARA
- Fase 05:** GRAYSON
- Fase 06:** ROBIN
- Fase 07:** TIM
- Fase 08:** BATGIRL



- Fase 09:** FRIES
- Fase 10:** VICTOR
- Fase 11:** ALFRED
- Fase 12:** CATWOMAN
- Fase 13:** JAMES
- Fase 14:** DRAKE
- Fase 15:** HARVEY
- Fase 16:** SELINA
- Fase 17:** BATARANG
- Fase 18:** BRUCE
- Fase 19:** QUINZEL
- Fase 20:** JACK
- Fase 21:** EDWARD

Habilitar fases (Advanced)

- Fase 01:** ARKHAM
- Fase 02:** WAYNE
- Fase 03:** AMY
- Fase 04:** NYGMA
- Fase 05:** CARRIE
- Fase 06:** WESKER
- Fase 07:** BULLOCK
- Fase 08:** GORDON
- Fase 09:** JONES
- Fase 10:** OSWALD
- Fase 11:** TALIA
- Fase 12:** MONTROYA
- Fase 13:** SCARFACE
- Fase 14:** CREEPER
- Fase 15:** DENT
- Fase 16:** KYLE

Boxing Fever

Todas as séries concluídas

Série Amateur completa:

90HG6738

Série Top Contender completa:

H7649DH5

Série Pro Am completa:

2GG48HD9

Série Professional completa:

8G3D97B7

Série World Title completa:

B3G58318

Modo Survival completo:

G51FF888

Castlevania:
Harmony of
Dissonance



Castlevania: Harmony of Dissonance

Truques diversos

Complete o jogo pelo menos uma vez. Na jogada seguinte, entre com os códigos no lugar do nome:

Personagem Maxim Kischine:

MAXIM

Jogo sem magia: NO MAGIC

Jogo mais difícil: HARDGAME



Castlevania: Harmony of
Dissonance

Modo Boss Rush

Complete o jogo, pelo menos, uma vez.

Personagem Classic Simon

Complete o jogo, pelo menos, uma vez. Ao reiniciar outra partida, espere o logo da Konami aparecer e aperte: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Select.

Habilitar opção Sound Test

Complete o jogo salvando Maxim e Lydie.

Castlevania: Aria of Sorrow

Jogo sem almas

No lugar do nome, escreva NOSOUL.

Jogo sem itens

No lugar do nome, escreva NOUSE.

Jogar com Julius Belmont

Complete o jogo com o final bom. Ao iniciar outra partida, entre com o nome JULIUS.

Habilitar modo Hard

Complete o jogo com final bom. Ao iniciar outra partida, escolha entre dificuldade Normal ou Hard.

Habilitar modo Sound

Complete o jogo com final bom. Procure, em Options, pela opção Special e, depois, pela opção Sound.



Castlevania: Aria of Sorrow

Habilitar modo Boss Rush

Complete o jogo pelo menos uma vez. Ao iniciar uma nova partida, procure pela opção Special e depois Boss Rush. Você poderá lutar contra todos os chefes do jogo.

Cruis'n Velocity

Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase 01: HLDDRTSN

Fase 02: HLDDSNST

Fase 03: HLDDNRLN

Fase 04: HLDDHVGD

Desert Strike Advance

Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Começar o jogo com dez vidas:

BS9JS27

Ver o final: F9N5CJ8

Fase 2: 3ZJMZT7

Fase 3: K32L82R

Fase 4: JR8P8M8



F-14 Tomcat

Habilitar fases (Novice)

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

- Fase 02:** DHGJ KLFF
- Fase 03:** GSDF BFPT
- Fase 04:** RRHC FDMV
- Fase 05:** BPSX FDNF
- Fase 06:** LDFS DTKQ
- Fase 07:** PXSB SZNJ
- Fase 08:** DKXZ GZQK
- Fase 09:** GKQB GHCT
- Fase 10:** DTRH RPFJ
- Fase 11:** WZPK JYZX
- Fase 12:** JDZF LKFV
- Fase 13:** SPNG DRRG
- Fase 14:** SFGF JHDH
- Fase 15:** LPFH PRFX
- Fase 16:** TDKZ XSHX
- Fase 17:** DGBV KMNB
- Fase 18:** KJHG RJCB
- Fase 19:** VBMQ RWTP
- Fase 20:** LKFD SPBV
- Fase 21:** NHDC DKPM

Habilitar fases (Ace)

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

- Fase 02:** XDFT RLFF
- Fase 03:** KJTR DBPT
- Fase 04:** RVBP ZJVM
- Fase 05:** BMNQ YLNF
- Fase 06:** LFMS DNBQ
- Fase 07:** PGHP CZNJ
- Fase 08:** DKDG BPQK
- Fase 09:** GSYF ZLCT
- Fase 10:** DCZX RPQR
- Fase 11:** WRTN JYSX
- Fase 12:** JDPQ MLRT
- Fase 13:** SPBX BMRG
- Fase 14:** SPXP RGDH
- Fase 15:** LPFG NBGZ
- Fase 16:** TQWJ GZHN
- Fase 17:** BGJK SZPQ
- Fase 18:** PLMN HRTY
- Fase 19:** GLMR TRRC
- Fase 20:** NHDJ PBCX
- Fase 21:** LCML FLTC

Lucky Luke: Wanted

Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

- Fase 02:** 0711
- Fase 03:** 4011
- Fase 04:** 0401
- Fase 05:** 8841
- Fase 06:** 4241
- Fase 07:** 0631

Metroid Fusion

Finais diferentes

Final 1: terminar o jogo com menos de 100% e mais de quatro horas (Samus com armadura).

Final 2: terminar o jogo com menos de 100% e entre duas e quatro horas (Samus de costas, sem capacete).



Final 3: terminar o jogo com menos de 100% e em menos de duas horas (Samus de lado, sem armadura).

Final 4: terminar o jogo com 100% e mais de duas horas (Samus de frente, sem armadura).

Final 5: terminar o jogo com 100% em menos de duas horas (Samus de corpo inteiro, sem armadura).



Metroid Fusion

Pinball of the Dead

Habilitar opção Sound Test
Destrua 1000 zumbis.

Habilitar opção Movie Test
Destrua 2000 zumbis.

Habilitar opção View Ending

Destrua todos os chefes no modo Challenge.

Scooby-Doo and the Cyber Chase

Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar fase Coliseum:

MXP#2VBL

Habilitar fase Ocean Chase:

CHBB5VBX

Habilitar fase Prehistoric Jungle:

5S@C7VB8

Star Wars: Jedi Power Battles

Códigos para Obi-Wan

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar fase 2: WFFJ3BPG

Habilitar fase 3: XFJ3BYG

Habilitar fase 4: YFJ3B6G

Habilitar fase 5: ZFJ3BFH

Habilitar fase 6: OFJ3BPH

Habilitar fase 7: 1FJ3BYH

Habilitar fase 8: 2FJ3B6H

Habilitar fase 9: 3FJ3BFJ

Habilitar fase 10: 4FJ3BPJ

Códigos para Qui Gon

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar fase 2: VHS3BFG

Habilitar fase 3: VMN3BFG

Habilitar fase 4: VRL3BFG

Habilitar fase 5: VWL3BFG

Habilitar fase 6: VOL3BYG

Habilitar fase 7: V4N3BFH

Habilitar fase 8: V8N3BPH

Habilitar fase 9: VCP3BYH

Habilitar fase 10: VHR3BFJ

Códigos para Mace Windu

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar fase 2: VC1LCGF

Habilitar fase 3: VCJCC6F

Habilitar fase 4: VC1CCFG

Habilitar fase 5: VCJDCPG

Habilitar fase 6: VC1DCYG

Habilitar fase 7: VCJPCFH

Habilitar fase 8: VC1FCFH

Habilitar fase 9: VCJGCPH

Habilitar fase 10: VC1GCRYH

Códigos para Darth Maul

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar fase 2: VCJOD2J

Habilitar fase 3: VCJOG*J

Habilitar fase 4: VCJOJJK

Habilitar fase 5: VCJOJTK

Habilitar fase 6: VCJON2K

Habilitar fase 7: VCJOQ1K

Habilitar fase 8: VCJOSFK

Habilitar fase 9: VCJOVPK

Habilitar fase 10: VCJOXYK



Tony Hawk's Pro Skater 4

Tony Hawk's Pro Skater 4

Habilitar opção Turbo

Para habilitar o modo Turbo, consiga todos os Gaps, em todas as fases.

Personagem secreto

Complete o modo Pro Challenge para habilitar Mindy, Frycook, Momo e Roger.

Habilitar fase The Zone

Pegue todos os 90 Gaps.

Habilitar modo Pro Challenge

Complete todos os objetivos em uma fase.

Animações no modo Pro Skater

Vença os objetivos Pro com o personagem.

Gravidade da lua

Está à venda no shopping por \$40.

Habilitar modo Jet Pack

Está à venda no shopping por \$40. Aperte B para voar, A para se mover para a direita, L para se mover para a esquerda e R para flutuar.

Habilitar modo Matrix

Está à venda no shopping por \$40.

Roupa alternativa

Está à venda no shopping por \$40.

Habilitar modo Stud

Está à venda no shopping por \$240.

Barra de especial sempre cheia

Está à venda no shopping por \$240.

Balanco perfeito

Está à venda no shopping por \$240.

Manual perfeito

Está à venda no shopping por \$240.

DICAS GAME BOY COLOR



Atlantis: The Lost Empire

Habilitar fases

Na tela de passwords, escreva as seguintes senhas:

- Fase 2** (Submarine): dcnv
- Fase 3** (Cove): xdkv
- Fase 4** (Fire): cfcs
- Fase 5** (Ice): dhcv
- Fase 6** (Volcano): tjjt
- Fase 7** (Internal): jmfj
- Fase 8** (Palace): qnfs

Driver: You are the Wheelman

Habilitar menu de truques

Na tela com o menu principal, coloque o cursor em Undercover e aperte: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.

Habilitar fases em Miami

- Na tela de passwords, coloque:
- Fase Bank Job**: rosto, rosto, rosto, rosto.
- Fase Hide the Evidence**: marca de pneu, medalha, cone, sirene vermelha.
- Fase Boat Chase**: semáforo, chave, chave, sirene azul.
- Fase Hit 5 Restaurants**: cone, cone, cone, medalha.
- Fase Superfly Drive**: chave, sirene vermelha, sirene vermelha, semáforo.
- Fase Bait for Trap**: chave, medalha, marca de pneu, sirene azul.
- Fase Take out DiAngelo**: medalha, cone, medalha, sirene vermelha.

Habilitar fases em Los Angeles

- Na tela de passwords, coloque:
- Fase Steal a Cop Car**: sirene

vermelha, medalha, chave, marca de pneu.

Fase Get Lucky to Doctor:

- cone, sirene azul, sirene vermelha, sirene vermelha.
- Fase Beverly Hills Getaway**: medalha, medalha, semáforo, cone.

Habilitar fases em New York

- Na tela de passwords, coloque:
- Fase Grand Central Station**: sirene azul, chave, chave, chave.
- Fase Trash Granger Car**: semáforo, marca de pneu, sirene vermelha, medalha.
- Fase Stop Grangers Gang**: chave, medalha, medalha, cone.
- Fase Chase Down Grangers Boy**: sirene vermelha, sirene azul, sirene vermelha, sirene azul.
- Fase Crosstown Race**: marca de pneu, chave, cone, semáforo.

Godzilla: The Series

Habilitar todos os itens e fases

Na tela de passwords, escreva DMJMBJRFFR.

Habilitar fases

- Na tela de passwords, escreva:
- Fase 2**: NCFRGJJBK
- Fase 3**: DMTFLSBFGM
- Fase 4**: PKDJMPLNPS
- Fase 5**: KDQLHRNDCN
- Fase 6**: DQSPCFPFJR

Lucky Luke

Habilitar fases

- Na tela de passwords, entre com os códigos:
- Fase 1**: Lucky Luke, Jolly Jumper, Jolly Jumper, Dalton, Lucky Luke.
- Fase 2**: Rantanplam, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Dalton.
- Fase 3**: Dalton, Rantanplam, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplam.
- Fase 4**: Rantanplam, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Rantanplam.

Mario Golf

Reiniciar o jogo

Quando estiver jogando, aperte A + B + Select + Start.

Comandar o logotipo do jogo

Na tela inicial, com a mensagem "Press Start", aperte o direcional.

Personagem Gene Yuss

Vença Gene Yuss no modo Match.

Personagem Grace

Vença Grace no modo Match.

Personagem Putts

Vença Putts no modo Match.

Personagem Tiny

Vença Tiny no modo Match usando um personagem que você criou.

Personagem Wario

Vença o torneio Club usando um personagem que você criou.

Habilitar personagens canhotos

Na tela de seleção de jogadores, segure Select e aperte A.



Prince of Persia

Habilitar fases

Na tela de passwords, escreva:

- Fase 2**: 06769075
- Fase 3**: 28611065
- Fase 4**: 92117015
- Fase 5**: 87019105
- Fase 6**: 46308135
- Fase 7**: 65903195
- Fase 8**: 70914195
- Fase 9**: 68813685
- Fase 10**: 01414654
- Fase 11**: 32710744
- Fase 12**: 26614774
- Fase final**: 98119464

Pokémon Gold & Silver

Recomeçar a partida

Quando estiver jogando, aperte Start + Select + A + B.

Labirinto da rota 44

Na caverna de gelo, siga esta sequência para não ficar preso no labirinto de gelo: ↑, ←, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ←, →.

Pokémon raros

Pokémon Marill – nº 183:

no monte Mortar, perto da cachoeira.

Pokémon Yanma – nº 193: rota 35.

Vai depender da sorte.

- Pokémon Espeon** – nº 196: deixe Eevee no grupo e lute bastante. Não treine Eevee durante a noite.
- Pokémon Umbreon** – nº 197: deixe Eevee no grupo e lute bastante. Não treine Eevee durante o dia.
- Pokémon Scizor** – nº 212: use o Metal Coat em Scyter.
- Pokémon Schuckle** – nº 213: fique com cinco Pokémon no grupo e parta para Cianwood. Depois, fale com o pokémoniac.
- Pokémon Porygon2** – nº 233: use o Upgrade em Porygon.
- Pokémon Tyrogue** – nº 236: vença um Black Belt na Dark Cavern.
- Pokémon Lugia** – nº 249: com o item Silver Wing, vá a Whirl Islands e siga para baixo até encontrá-lo.
- Pokémon Ho-oh** – nº 250: no Silver, pegue o Rainbow Wing na Radio Tower, em Goldenrod, e vá até o alto da Burnet Tower. No Gold, pegue o item Rainbow Wing, em Pewter, e siga até o alto da Burnet Tower.



Turok 3: Shadow of Oblivion

Munição infinita

Na tela de passwords, escreva zxlcpmz.

Vidas infinitas

Na tela de passwords, escreva fjvhdc.

Selecionar fases

Na tela de passwords, escreva xcdfsdf.

Habilitar todas as fases

Para o grau de dificuldade Easy. Na tela de passwords, escreva:

- Fase 2**: sdflmsf
- Fase 3**: dvlfzdm
- Fase 4**: vfdsgpd
- Fase 5**: csdjklfd

Para dificuldade Medium:

- Fase 2**: vlxczvf
- Fase 3**: dpsdcvx
- Fase 4**: zmgfscm
- Fase 5**: hwlklyf

Para dificuldade Hard:

- Fase 2**: cjsdpsf
- Fase 3**: cmsdkcd
- Fase 4**: spfpwld
- Fase 5**: tpdqfqb