



Digimon World 2
nº 01, Janeiro 2001
R\$ 2,90



ações games

DIGIMON **WORLD 2**

**SUPERGUIA DE
SOBREVIVÊNCIA DE
DIGIMON 1 E 2**



**TABELA COM
227 MONSTROS**

**Eles conseguiram:
4833 dicas!**

Cena de O Passado Não Perdoa (The Unforgiven, 1960), de John Huston - UA/Divulgação



**ação
games**

SÓ dicas

Nas bancas



ação
games
DIGIMON WORLD

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITOR: Darius Roos

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

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

APOIO EDITORIAL

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

COMERCIAL

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

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich,
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni, Jorge Elias
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

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

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon
DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognoto

Digibacana, Digimais, Digimon World 1 e 2

Você que chegou ao fim de *Digimon World 1* com nosso primeiro roteiro mais que detalhado, vai agora virar um especialista na segunda versão da aventura. E para não deixar na mão quem perdeu o detonado anterior, publicamos um novo passo-a-passo do primeiro jogo, com os mapas de todas as áreas. Está esperando o quê? Vire a página e corra para ser o maior expert em digimon do milênio.

DIGIMON WORLD

Tá ingressando na carreira de treinador de digimon? Então você não pode perder nenhum detalhe de nosso detonado que traz os macetes para agarrar todos os digimon da aventura e mapas completos de todas as áreas da Ilha Arquivo.

DIGIMON WORLD 2

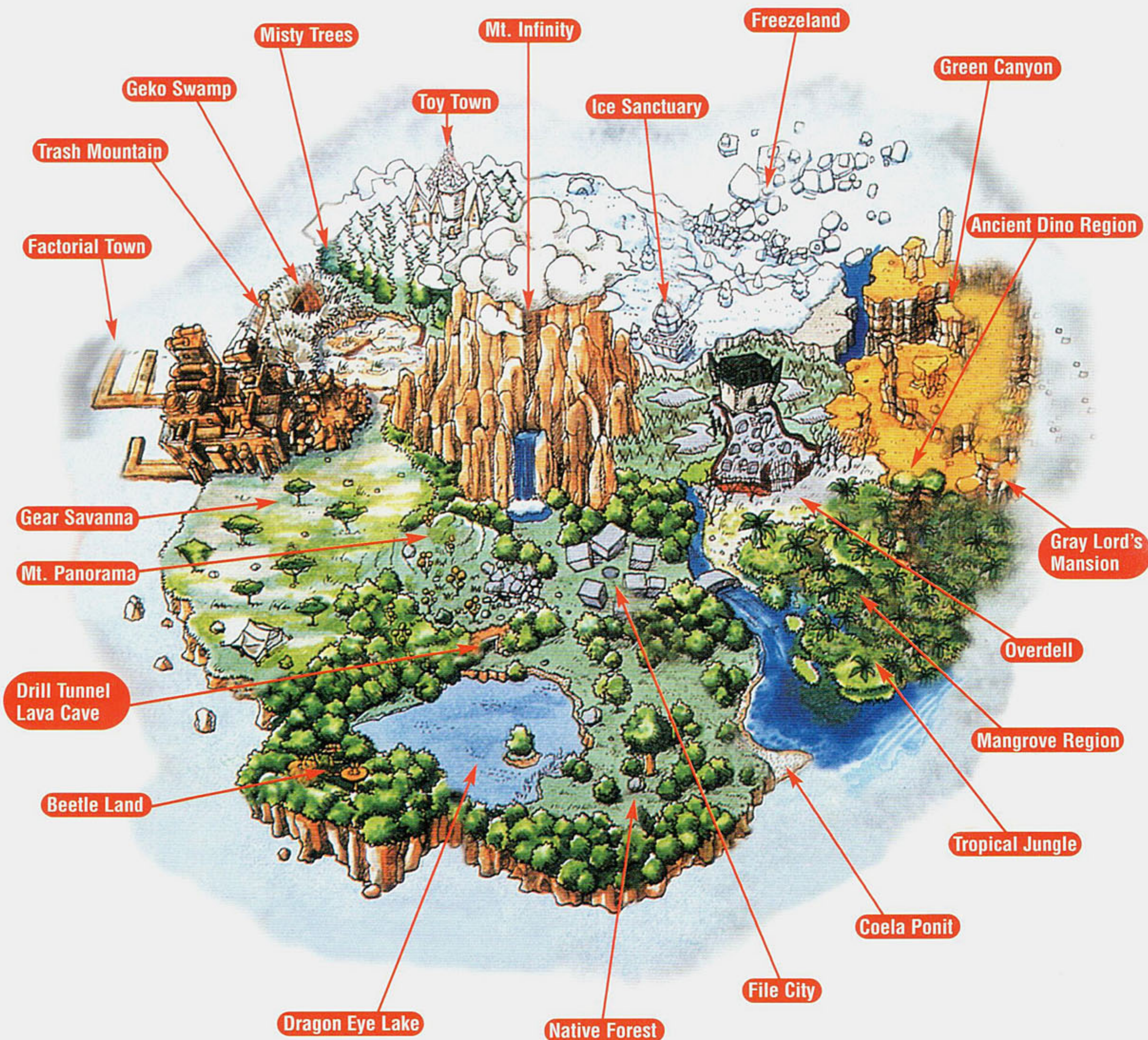
Bem-vindo à segunda geração das criaturas mais populares do desenho animado da atualidade. Agora, mais espertos e evoluídos, os monstros ficarão mais difíceis de serem pegos... mas nós quebramos o galho (e que galho), revelando como safar-se das encrencas que o aguardam e dando de mão beijada esquemas de como passar a perna nas criaturas espalhadas pelas dungeons da jornada.

TABELA DIGIMON

Perdeu algum digimon? Confira já nossa lista com todos os 227 monstros que aparecem até a segunda temporada do seriado de TV... veja quais estão em cada versão do game e, claro, aproveite para rabiscar a revista, marcando os digimon que você já capturou.

Mergulhe no mundo digital

A famosa Ilha Arquivo está em apuros e você é a esperança



O mundo digital foi invadido por uma estranha força que fez os ilustres habitantes locais, conhecidos por digimon, se separarem. E você, como maior fã das criaturas virtuais, foi o escolhido para ajudar Jijimon, o chefe dos monstros. Mas não pense que sua aventura será fácil, pois existem muitos e

complicados objetivos para conquistar a confiança das criaturas. Você terá de visitar lugares distantes e diversos como florestas tropicais, terras geladas, túneis subterrâneos, vales pré-históricos e até mesmo uma montanha totalmente digitalizada. Felizmente, durante a exploração,

você recebe ajuda de várias dessas criaturas, as quais podem até ser domadas pelo jogador. Claro, os monstros conseguem digivoluir de maneiras diferentes, ficando mais fortes ou inteligentes conforme a criação que você dará a eles. Portanto, companheiro, trate de dar bons exemplos aos bichinhos se quiser ter sucesso.

File City: A Cidade Arquivo

Com seu avanço na aventura, a Cidade Arquivo (chamada Ilha Arquivo no desenho animado) aumentará sua população, recebendo habitantes de vários pontos do jogo. E o legal é que o ambiente vai ganhando lojas e vários outros serviços. Confira:

Jijimon's House

Casa do anfitrião Jijimon. Nela você pede conselhos e descobre como está o andamento da cidade.

Toilet

Como os seres reais, os bichinhos virtuais também precisam fazer suas necessidades. Leve-os ao banheiro quando estiverem tristes ou quase imundos.

Item Keeper (Agumon)

No início da jornada, o herói carrega só dez itens, mas Agumon é camarada e pode guardar outros itens para o herói – parece um serviço bancário de itens.

Meat Farm (Palmon, Tanemon, Vegiemon)

A quantia diária de carne para saciar a fome dos digimon é fornecida por esses figuras. Mas aqui também compram-se alimentos como supercarrots e hawk radish.

Item Stand (Betamon, Coelmon)

Esse é o primeiro local onde você pode comprar itens para recuperar energia e magia.

Item Shop (Biuomon, Patamon, Monochromon, Unimon)

Essa loja começa pequena (Stand Shop), mas sofre reformas para aumentar o estoque de itens à venda nas prateleiras.

Centar Clinic (Centarumon)

Um dos mais importantes estabelecimentos da Cidade Arquivo. Centarumon, com seus conhecimentos médicos, monta uma clínica de recuperação de digimon e ainda vende alguns remédios.

Restaurant (Digitamamon, Frigimon, Garurumon, Meramon, Tyrannomon, Vademon)

Com poucos bits (grana digital), você alimenta seu companheiro no restaurante da cidade. Conforme os novos proprietários juntam-se, as comidas melhoram e o preço aumenta.

Treasure Hunt Shop (Drimogemon)

Nessa loja, Drimogemon faz a única coisa que sabe: cavar, cavar e cavar. Pague o valor e espere até que o digimon encontre seu pedido.

Whamon's Ship (Whamon)

O gigantesco digimon-baleia pode dar uma carona a lugares nunca explorados.

Birdramon's Shipping (Birdramon)

Viagens rápidas e sem preocupações? Birdramon o levará rapidamente aos pontos mais visitados da Cidade Arquivo.

Secret Item Shop (Devimon, Mamemon, Mojyamon, Numemon)

O Item Shop ganha uma sala especial quando os novos gerentes chegarem ao local. Nele, encontram-se vários itens diferentes.

Arena Lobby (Greymon)

Arregace as mangas e parta para a briga na Arena Lobby. Greymon organiza torneios de luta, com prêmios especiais para os vencedores.

Digimon Curling (MetalMamemon, Penguinon)

Que tal divertir-se um pouco? Então aproveite o minigame que lembra o jogo de bocha, mas numa versão gelada.

West Path

File City

Native Forest

Drill Tunnel

Mt. Panorama

Gear Savanna

Trash Mountain

Geko Swamp

Misty Trees

East Path

File City

Digital Bridge

Tropical Jungle

Ancient Dino Region

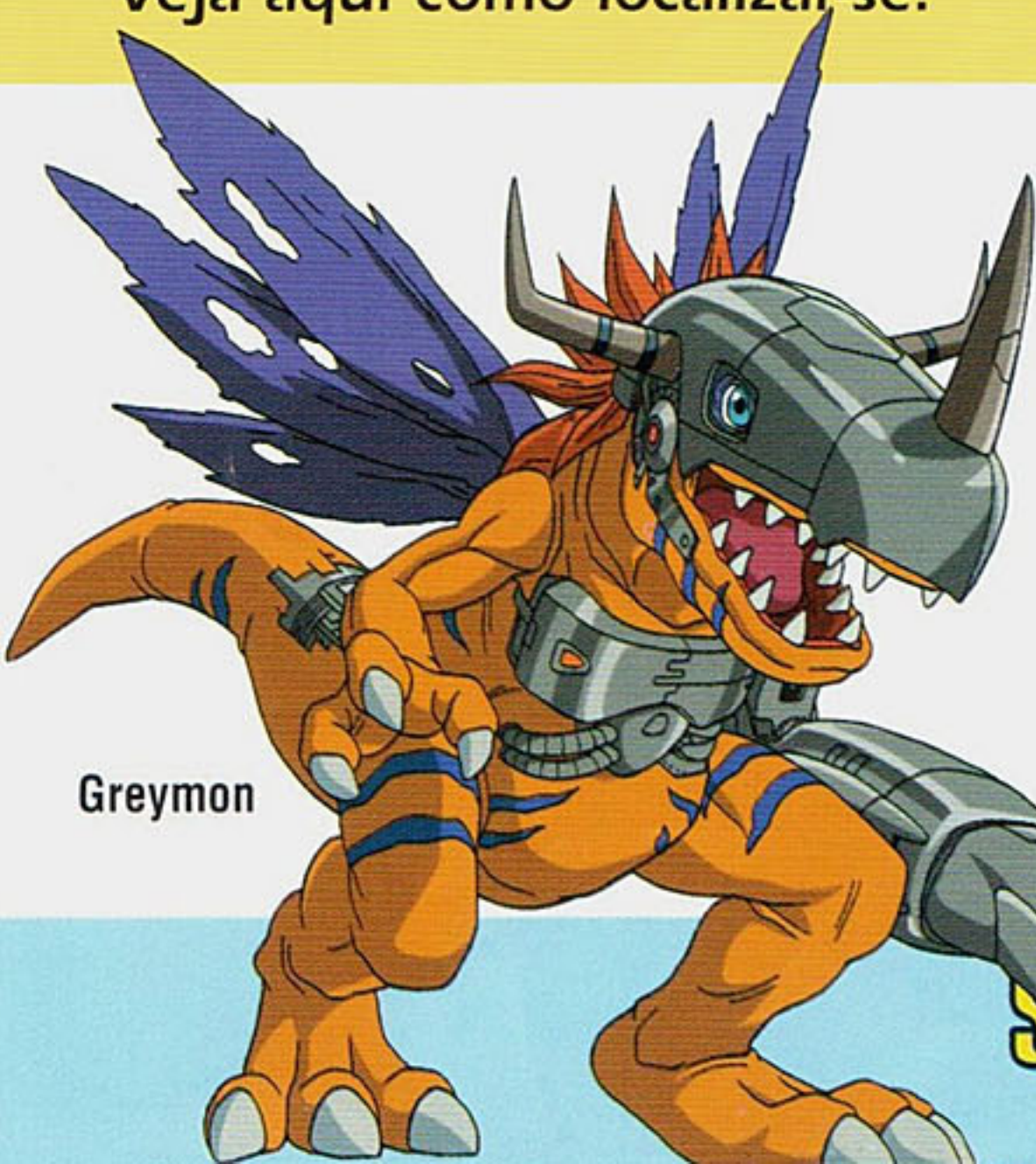
Overdell

Great Canyon

Freezeland

O caminho das pedras

Digimon World possui dois caminhos (East e West Path) que o levarão a qualquer parte da Ilha Arquivo. Veja aqui como localizar-se.



Greymon

Digimon World 1

• File City

Digimon: Airdramon, Greymon.

Após todo o blablablá com Jijimon, fale com Tokomon para pegar seus primeiros itens e siga para trás da Jijimon's House, conversando com Tanemon – que, de agora em diante, lhe dará três meats todos os dias.

Greymon

Para encontrar Greymon é necessário ter pelo menos quinze digimon na cidade. Siga para a Jijimon's House e, quando sair, Greymon o atacará. Derrote-o para que ele monte a Arena Lobby em File City.

Airdramon

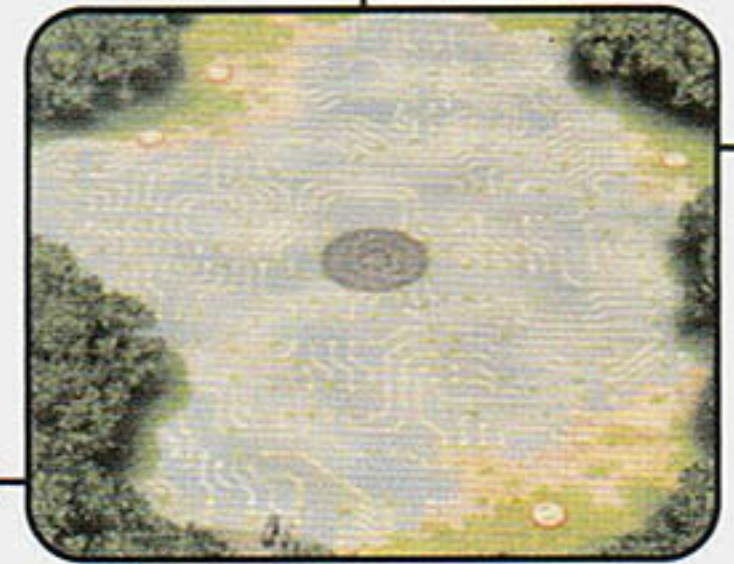
Quando pegar 50 digimon, fale com Jijimon para descobrir que a passagem para Mt. Infinity está aberta. Ao sair, você será atacado por Airdramon e, derrotando-o, ele será tratado por Jijimon e ajudará a cidade.



Encontrando Airdramon, é melhor que esteja preparado para o pior



Green Gym para Native Forest



Para Native Forest

Para Digital Bridge

• Native Forest

Digimon: Agumon, Etemon, Kunemon, Ninjamon, Palmon.

Agumon

Siga para a Native Forest, encontrando e derrotando Agumon.

Palmon

Encontre Palmon e insista na conversa até que ele o enfrente – ao vencê-los ele irá à cidade.

Kunemon

Siga para a Kunemon's Bed e, após alimentar Kunemon, derrote-o na luta. Ele abrirá passagem à Digital Bridge.

Coelmon

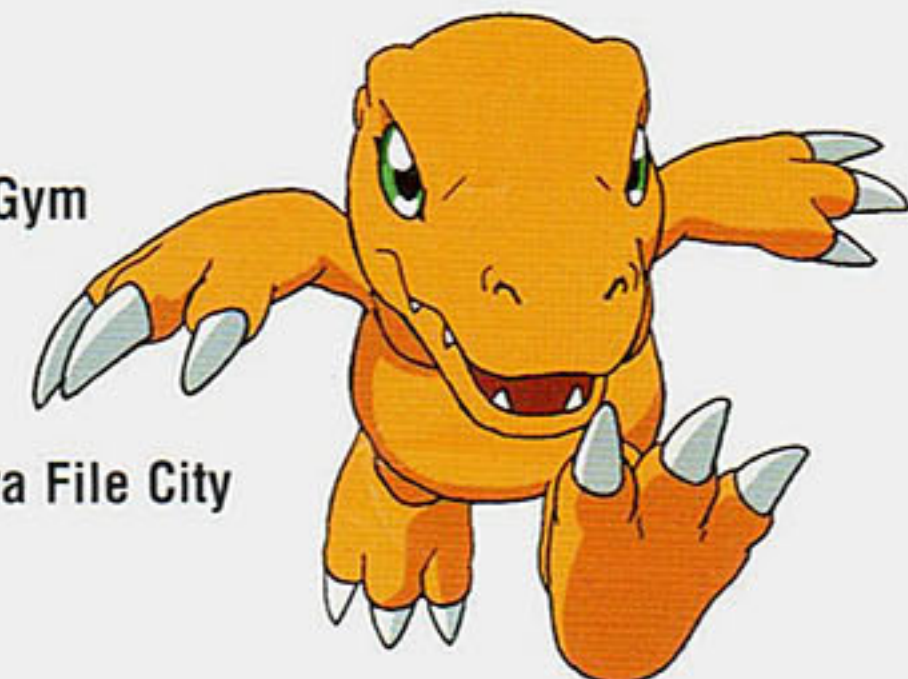
Vá para Coela Point ao entardecer e atravesse pela cabeça dos Coelmon até o outro lado. Volte pela ponte e fale mais uma vez com Coelmon.

Ninjamon

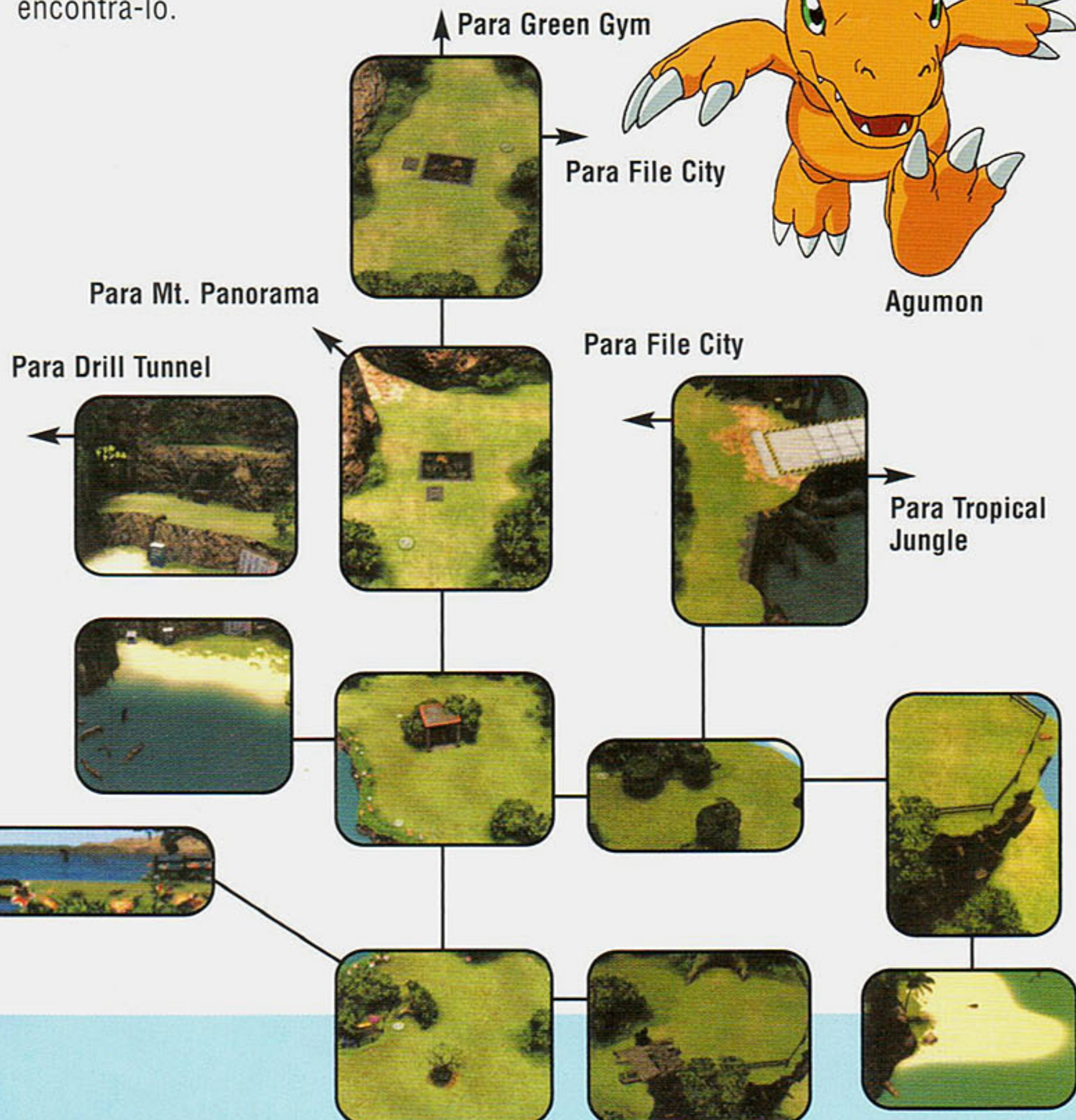
Para recrutar Ninjamon é preciso, antes, encontrar Devimon, Numemon, Mamemon ou Mojaymon. Então, vá para perto da Digital Bridge à noite para encontrá-lo.

Etemon

Depois de abrir a porta para Mt. Infinity, siga até a árvore com a porta.



Agumon



• Dragon Eye Lake

Digimon: Kabuterimon, Kuwagamon, Seadramon.

Seadramon

Vá à Gear Savanna e compre cards na loja ao lado da Gear Savanna Item Shop. Essa loja só abre nos primeiros quinze dias do ano. Leve os cards ao ShogunGekomon e troque por pontos para comprar a amazing rod. Vá para Dragon Eye Lake e pesque um digitalseabass. Vá até a parte mais abaixo de Dragon Eye Lake ao amanhecer e perceba uma enorme sombra na água – esse

é Seadramon. Fisque-o com paciência, pois o bicho é resistente. Escolha a primeira opção e suba nas costas dele para ir a Beetle Land.



Relato de pescador: "Tive muita paciência para conseguir fisgar Seadramon"

Kuwagamon

Siga em frente até encontrar uma sala de treinamento, fale com o terceiro Kuwagamon, escolha a segunda opção e ele seguirá para a cidade.

Kabuterimon

Saia e entre noutra sala de treinamento, falando primeiro com Kabuterimon e também escolhendo a segunda opção, e ele irá para cidade.

• Drill Tunnel

Digimon: Drimogemon, Meramon.

Drimogemon

No Drill Tunnel, siga em frente para o 2º andar e vá à Residential Area, encontrando Drimogemon. Derrote-o e siga até o Underground Pond. Fale com outro Drimogemon e ajude-o a desobstruir a passagem até Lava Cavern, pegando os restos de rochas e levando-os para o lado de fora – fale com Drimogemon todas as vezes que levar os escombros para fora. Depois, espere até que a passagem esteja aberta e siga por ela quando seu digimon estiver maior – treine-o no Green Gym. Continue explorando a caverna pela lava, derrote Meramon para encontrar alguns itens e outro Drimogemon (que cava outra passagem) e espere mais algum tempo até que a passagem se abra.

Quando ele terminar, abrirá a loja Treasure Hunt Shop na cidade.

Meramon

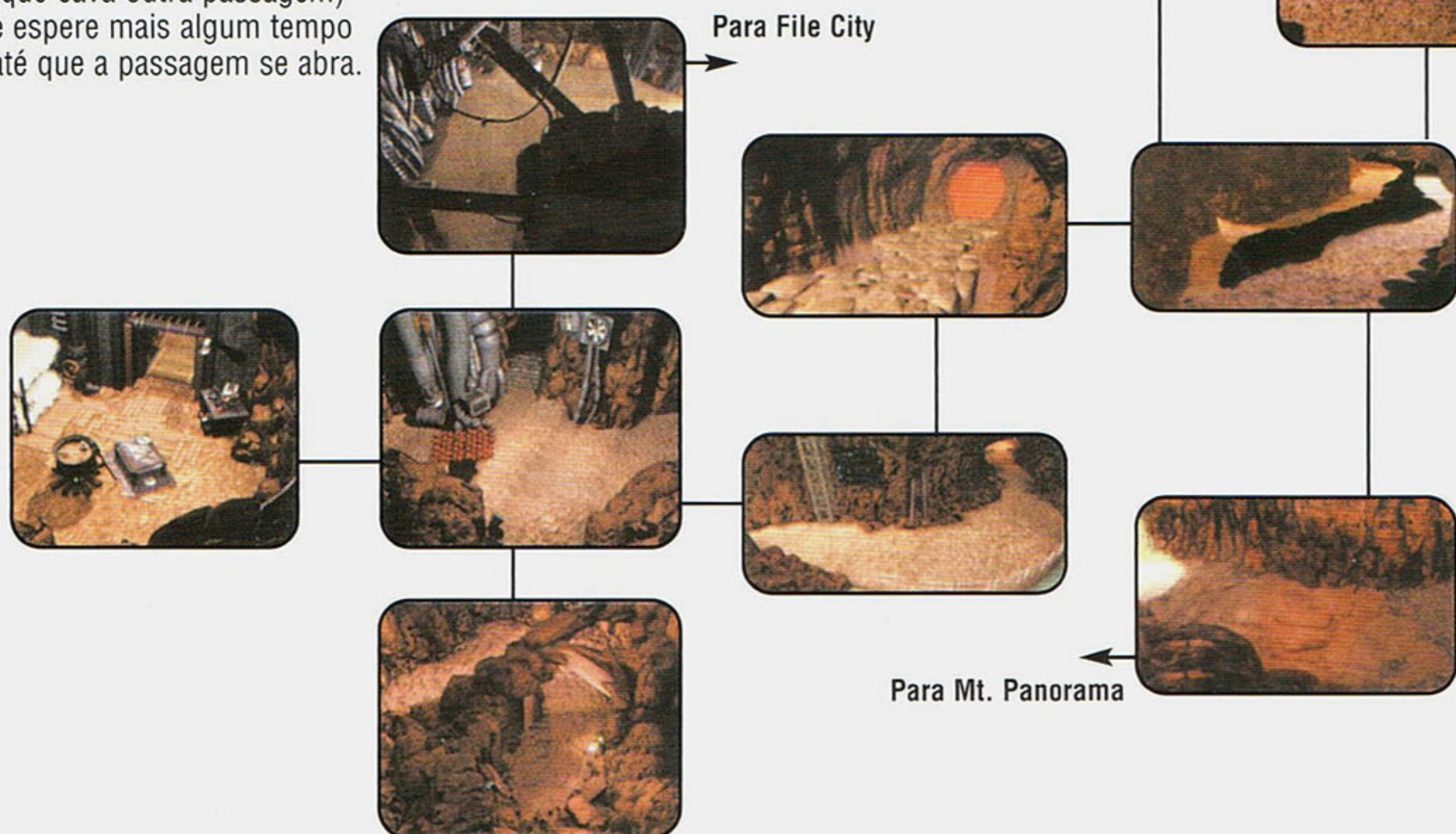
Abrindo a passagem, siga para a Lava Cave e encontre Meramon. Derrote-o para que a passagem para Mt. Panorama se abra.



É preciso trabalhar bastante (mesmo!) para poder seguir pela passagem



Drimogemon





Unimon

• Mt. Panorama

Digimon: Mamemon, Unimon, Vademon.

Unimon

Depois que Centarumon estiver na cidade, siga para Mt. Panorama Spore Area e encontre Unimon. A asa do monstro está machucada e é preciso ajudá-lo com itens como bandage e recovery floppy. Ele irá à clínica de Centarumon na cidade.

Vademon

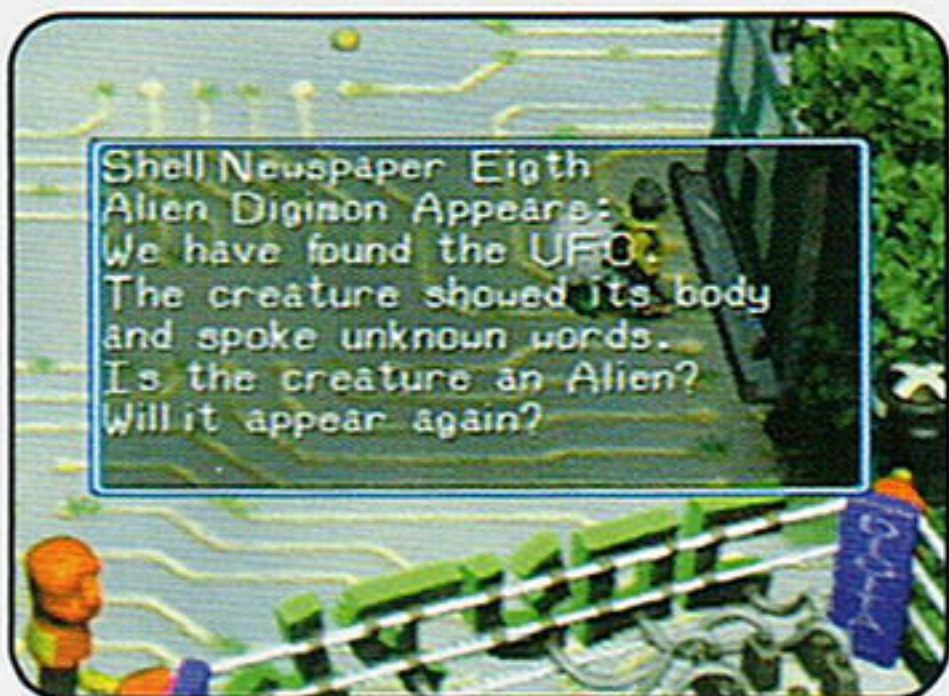
Quando Shellmon estiver na cidade, veja o painel de notícias para ler sobre um alienígena que aparece em Mt. Panorama. Siga até o local com estranhos círculos na Spore Area de Mt. Panorama, fazendo isso até encontrá-lo.

Mamemon

Ele aparece raramente em Mt. Panorama Plains. Siga sempre que puder para lá, verificando se ele está por perto e enfrentando-o assim que puder.



Para Gear Savanna



Leia sempre o painel de notícias de Shellmon para saber das novidades



Para Drill Tunnel



Para Native Forest

- **Gear Savanna**

Digimon: Biyomon, Elecmon, Leomon, Patamon.

Elecmon

Entre por Mt. Panorama até a Gear Savanna. Continue em frente até encontrar Elecmon. Tente falar com ele três vezes para que ele vá até a cidade.

Patamon

Siga à direita para encontrar Patamon e derrote-o três vezes.

Biyomon

Siga para baixo, encontrando Biyomon. Quando você se aproxima dela, a criatura foge. Após a terceira escapada, vá para o canto esquerdo para não assustá-la.

Leomon

Siga à esquerda e perambule até encontrar Patamon – que está sendo perseguido por um Goburimon. Agora, siga Leomon e encontre a stone tablet para que ele vá para a cidade. Para encontrá-la, é necessário conseguir pelo menos 45 digimon e, então, seguir para o Drill Tunnel para lutar com o fedido OGREMON. Depois, siga para o 3º andar para encontrar a Leomon Ancestor's Cave, pegando a stone tablet e levando-a para Leomon.



Para Mt. Panorama

Elecmon



Leomon só irá à cidade se o tesouro de seus ancestrais for achado

• Factorial Town

Digimon: Andromon, Giromon, MetaMamemon, Numemon.

Numemon

Você deve entrar na Factorial Town pelos fundos. Para isso, use Whamon. Desça até o Sewer para encontrar Numemon e suba de volta. Siga em frente até encontrar dois Guardmon que impedem a passagem. Entre na sala onde está Andromon e papeie com ele. Tente conversar com os Guardmon e saia do local. Volte para o mesmo lugar exatamente às 12h (dia ou noite). Entre e siga até encontrar Giromon. Derrote-o e volte para falar com Andromon. Desça ao Sewer e derrote o fraco Numemon.

Andromon

Após derrotar Numemon, fale com Andromon que tentará fazer reparos no local. Volte alguns dias depois e fale com ele. Assim ele ajudará a cidade.

Giromon

Quando todos os reparos estiverem feitos e os sistemas em perfeito estado, volte à Factorial Town e fale com Giromon.

MetalMamemon

MetalMamemon é um dos mais raros digimon a serem encontrados. Siga até a Factorial Town após os reparos e vasculhe o local para encontrá-lo. Isso pode demorar e, portanto, não fique preocupado por não encontrá-lo facilmente.



A partir de agora, Andromon cuidará da parte técnica da cidade e da fábrica

• Trash Mountain

Digimon: Sukamon.

Sukamon

Siga pela entrada próxima ao local onde encontrou Patamon e despiste os inimigos até entrar noutra passagem mais ao fundo – aqui você encontra a fishing rod. Para ter um Sukamon na cidade, converse primeiramente com o terceiro Sukamon – na cidade ele andarás de um banheiro para outro (deve estar com dor de barriga).



Para Gear Savanna

• Geko Swamp

Digimon: Gekomon.

Gekomon

Para levar um Gekomon à cidade, fale com ShogunGekomon. Na segunda parte do pântano, procure por Otamamon – ele se parece com um girino. Agora vários Gekomon o levarão até ShogunGekomon, que abrirá a passagem para a Misty Trees. Antes de sair, fale com um Gekomon e ele irá para a cidade.



ShogunGekomon e o mestre Gekomon podem vender itens especiais ao herói



Para Gear Savanna

• Misty Trees

Digimon: Gabumon, Kokatorimon.

Gabumon

Vá pelo Geko Swamp para chegar em Misty Trees. Siga em frente, encontrando um Gabumon no final à esquerda e derrotando-o.

Kokatorimon

Para encontrar Kokatorimon, visite a Misty Trees entre 4h e 7h da manhã. Lute contra ele, pois irá para a cidade depois de apanhar.

• Toy Town

Digimon: Monzaemon.

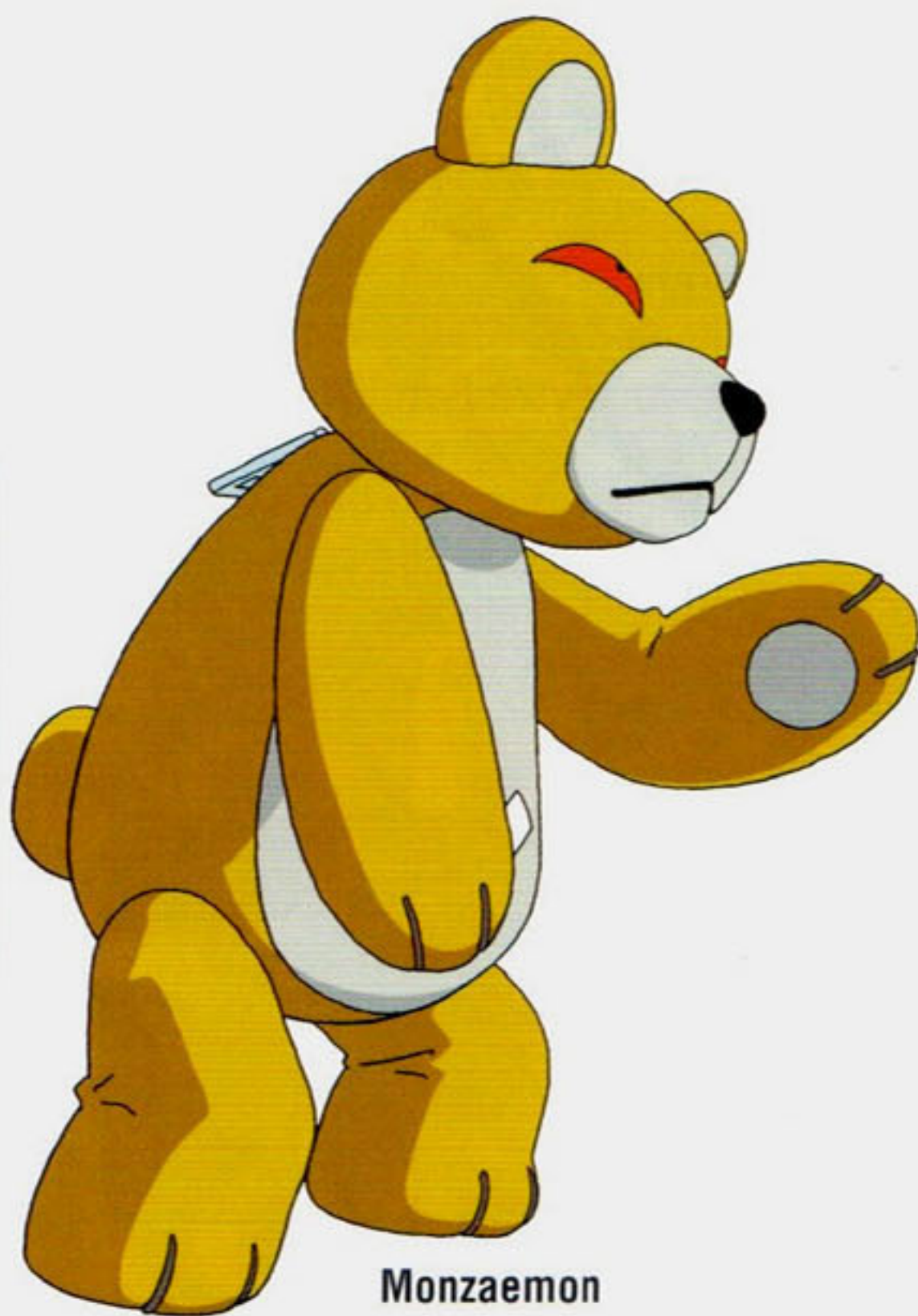
Monzaemon

Para chegar em Toy Town, você deve encontrar Cherrymon em Misty Trees. Vá pela passagem logo atrás do mesmo, usando Numemon. Entre na Costume House e verifique o urso sobre o sofá. Numemon se transformará em Monzaemon. Saia do local, siga para a Robot House, fale com Tinmon e entre pela porta

com o sinal “?” (interrogação). Continue pelas portas até encontrar WaruMonzaemon. Depois da luta, seu digimon será transformado num Sukamon. Para fazê-lo voltar ao normal, leve-o ao King of Sukamon na Trash Mountain.



Para transformar-se em Monzaemon, é preciso um digimon que use a fantasia



Monzaemon



Para Geko Swamp



Para Toy Town



Para Freezeland



• Freezeland

Digimon: Angemon, Frigimon, Garurumon, Moiyamon, Penguinmon, Whamon.

Garurumon

Seguindo para Freezeland por Misty Trees, você verá Garurumon. Derrote-o e volte no dia seguinte (no mesmo horário) para detoná-lo outra vez. Ao vencê-lo duas vezes, ele se juntará aos proprietários do Restaurant em File City.

Frigimon

Vá à Freezeland com um digimon recém-nascido, deixando que ele fique resfriado e fazendo com que Frigimon apareça para ajudar.

Moiyamon

Continue pelas áreas geladas de Freezeland até encontrar a tribo dos Moiyamon. Troque todos os itens que eles têm na lista, fazendo com que o último deles siga para a cidade.

Penguinmon

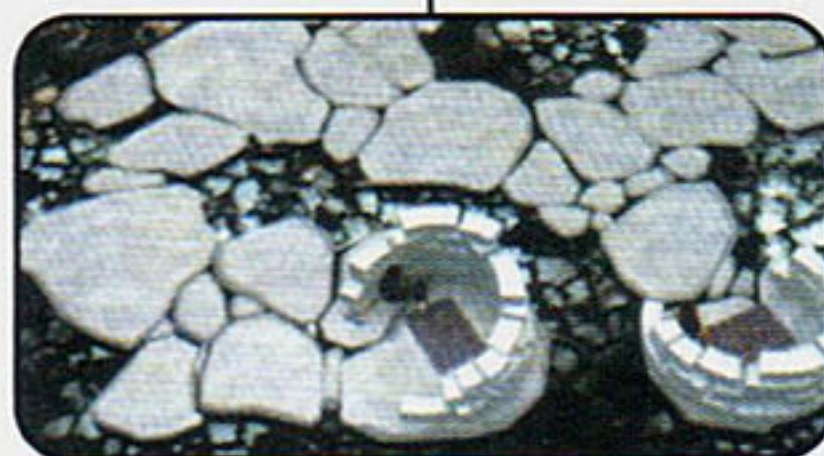
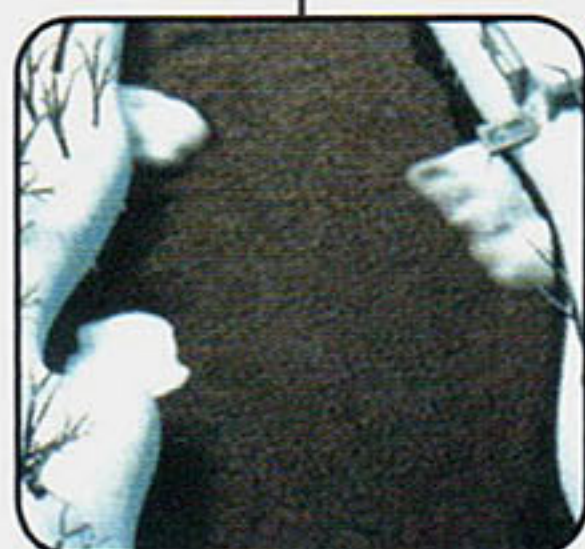
Saindo da tribo, siga à direita para encontrar Penguinmon. Entre na caverna junto com ele e ganhe a prova.

Whamon

Com Shellmon na cidade, leia o mural, siga para Freezeland e encontre Whamon ao lado da tribo Moiyamon. Fale com Whamon, siga para a Secret Beach Cave, lute com Gabumon, Ogremon e WaruSeadramon. Derrote-os para que Ogremon saia e Whamon junte-se à cidade.

Angemon

Entre no Ice Sanctuary com um dos digimon: Agumon, Airdramon, Andromon, Angemon, Birdramon, Biyomon, Frigimon, Garurumon, Giromon, Greymon, Kabuterimon, Kokatorimon, Leomon, Monzaemon, Moyomon, Palmon, Phoenixmon, Unimon ou Whamon. Examine a estátua de Angemon e, pela passagem secreta, passe as paredes de gelo e tome cuidado ao usar os teleportadores. Ao encontrar Angemon, derrote o guarda e Angemon seguirá para a cidade.



Para Great Canyon

Para Great Canyon

• Great Canyon

Digimon: Birdramon, Monochromon, Nanimon, OGREMON, Shellmon.

Para chegar ao Great Canyon, existem duas maneiras: pela Overdell, próxima a Tropical Jungle, ou por Freezeland.

Monochromon

Siga pela entrada de Tropical Jungle e entre na Monochrome Shop. Trabalhe para Monochromon até vender um item por 3,1 mil bits, e Monochromon irá à cidade.

Birdramon

Siga em frente e depois à direita para encontrar um elevador e subir. Examine o ninho para lutar com Birdramon. Vença-o e ele o levará para a cidade.

Shellmon

Converse com Yuramon em File City e volte ao Great Canyon. Vá usando os serviços de Birdramon, siga pela direita e desça. Siga pelo caminho à

direita – OGREMON e mais dois Agumons atacarão. Livre-se deles e use o elevador para descer. Siga para a Fortress Entrance e, dentro, tome cuidado com os inimigos e siga em frente para o Ogre Fortress. Entre na direita ao final e derrote três inimigos para entrar. Encontre novamente a turma de OGREMON e ponha-a para correr. Siga OGREMON pelo elevador local e prossiga pelas pontes ao escutar um pedido de socorro. Volte ao esconderijo de OGREMON e saia pela outra porta. Use o outro elevador para subir uma vez e siga à esquerda, atravessando

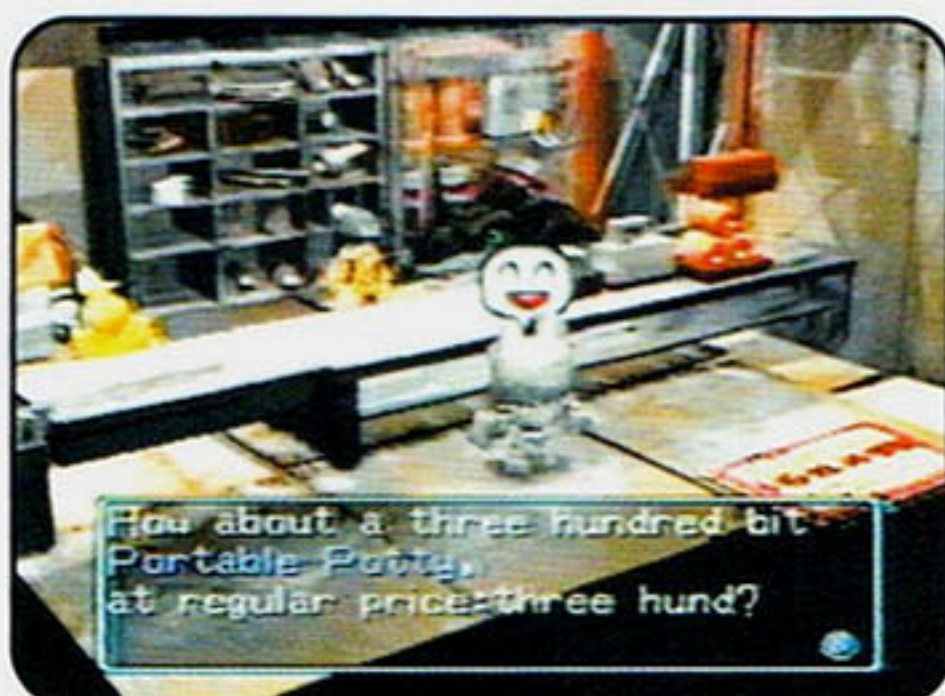
para Freezeland. Siga pela ponte ao lado, encontrando Shellmon.

OGREMON

Para recrutar OGREMON, você deve derrotá-lo quatro vezes durante o jogo. Portanto, ao ver o cafajeste, desça a paulada.

Nanimon

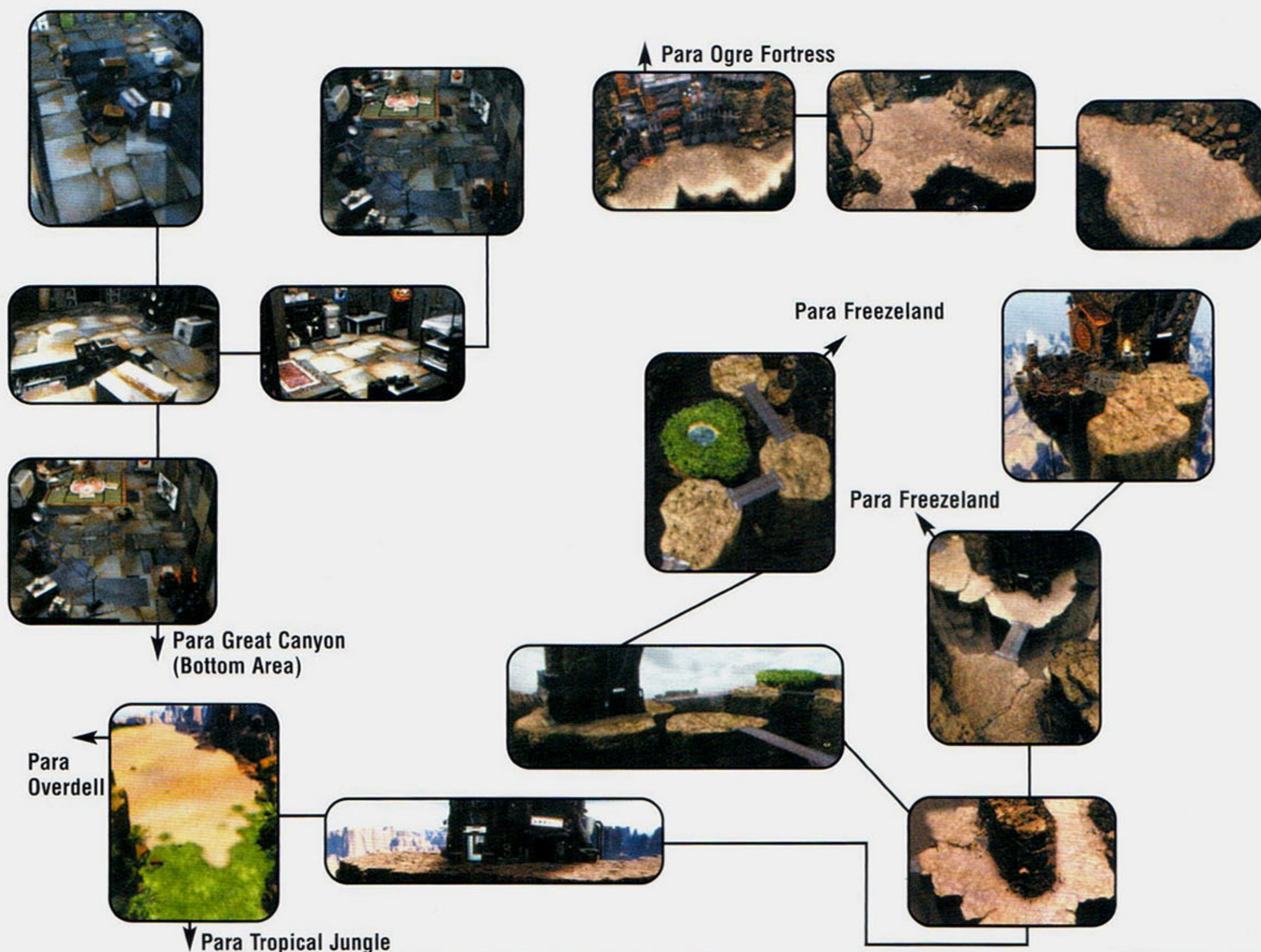
Ele aparece na mesma sala onde estava OGREMON na segunda vez. Após botar OGREMON para correr, volte mais tarde ao local e Nanimon lhe dará a dimensional keychain – que permite carregar duas vezes mais itens.



A tarefa de Monochromon é difícil. Preste atenção na reação dos clientes



O pequeno Nanimon aparece na sala de reuniões de OGREMON e cai fora



Digimon World 1

• Overdell

Digimon: Bakemon, SkullGreymon.

Bakemon

Siga para Overdell pela Tropical Jungle e entre no Overdell Cemetery. Ao encontrar Bakemon, responda: Yes, Yes e No.

SkullGreymon

Entre na mansão com Devimon, Kuwagamon, Megadramon, MetalGreymon, Numemon ou Sukamon. Desça pela única porta aberta e siga ao dining room, pegando a mansion key na lareira. Siga pelas portas até chegar à outra sala e, ao encontrar a cama, verifique-a para achar uma porta secreta. Entre e, encontrando Myotismon, que está no chão, ele pedirá para você pegar meat (carne) e lhe dará a chave da geladeira. Encontre a geladeira, use a chave, saia da casa e encontre a carne que

foi roubada, levando-a para Myotismon. Após a conversa, veja o painel de Shellmon em File City e fale com Angemon. Volte à mansão, vasculhe-a e encontre Devimon. Entre pela única porta que estava fechada, descendo até o porão. Encontre Myotismon e SkullGreymon. Derrote SkullGreymon, fale com Myotismon e saia da mansão. Automaticamente, SkullGreymon irá para cidade.



O fantasma Bakemon é tímido e vai deixá-lo na mão por qualquer motivo



Para Great Canyon

Para Tropical Jungle

• Tropical Jungle

Digimon: Betamon, Centarumon, Piximon, Vegiemon.

Vegiemon

Conseguindo pelo menos dez digimon, fale com Tanemon atrás da Jijimon's House, siga para a Tropical Jungle, examine a planta e volte para falar com Tanemon quando pelo menos 20 digimon estiverem na cidade. Pegue a raining plant com Tanemon – que aparece nos dias 15.

Use-a na planta em Tropical Jungle e Vegiemon crescerá – indo à cidade e juntando-se a Palmon.

Betamon

Seguindo até a Mangrove Region, encontre Betamon para que ele siga para a cidade.

Centarumon

Siga para Amida Forest, com a certeza de que tem em mãos um medium recovery floppy. Para

chegar ao sinal “O” (círculo), faça ziguezagues entre as rochas para não ser detectado pela mira. Ao chegar, Cetarumon aparecerá e se juntará à cidade.

Piximon

Piximon fica na beirada da praia, próximo ao local onde você atravessou pela cabeça dos Coelmon. Como ele surge no início da aventura, enfrente-o logo.

Para Overdell

Para Great Canyon



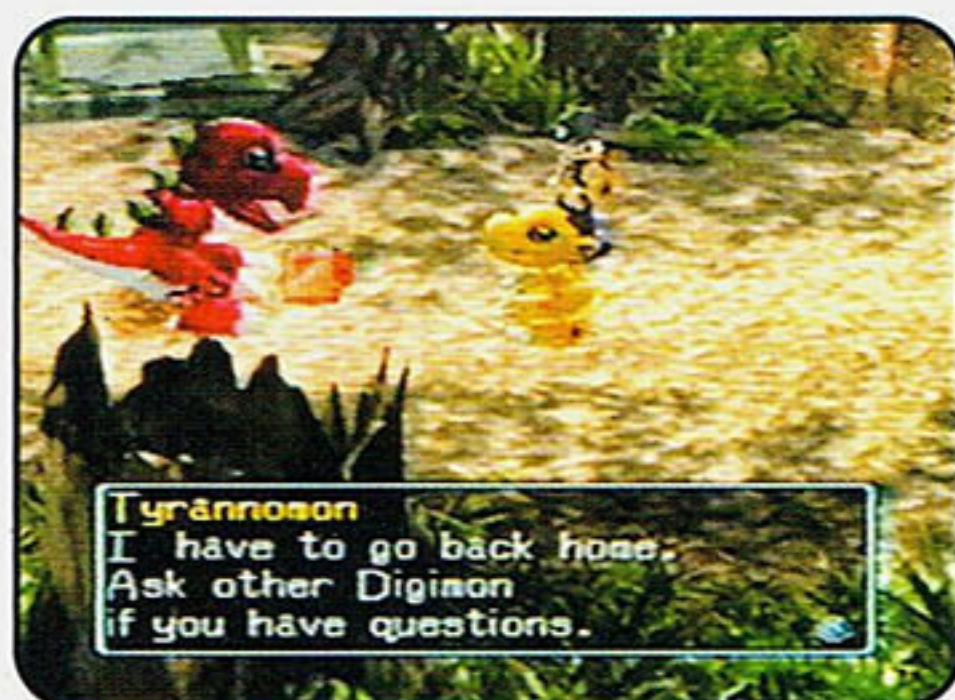
• Ancient Dino Region

Digimon: Tyrannomon.

Tyrannomon

Seguindo pela passagem aberta por Cetarumon, você encontrará Tyrannomon. Derrote-o e siga para a Ancient Glacial Region. Continue em frente até a Ancient Speedy Region. Aqui, o tempo passa duas vezes mais depressa, então seja rápido para encontrar Saberdramon. Ele fica no fim, seguindo sempre em frente. Volte ao túnel de ossos e entre na passagem à esquerda – é difícil acertar de primeira, mas procure

perto do fundo do túnel. Passe pelos inimigos até encontrar Meteoromon – que tem forma de pedra. Destrua-o e, voltando, fale com Tyrannomon para fazê-lo ir à cidade.



Tyrannomon é forte, porém não passa de um capacho dos dinossauros maiores

• Mt. Infinity

Digimon: Devimon, Digitamamon, Megadramon, MetalGreymon.

Ao entrar, você será atacado por dois inimigos. Livre-se deles e siga até o círculo verde para ir ao outro andar. Siga caminho tentando não entrar em muitos combates. O primeiro chefe será Devimon – acabe com ele sem piedade. Continue em frente até encontrar mais um monstro babaca (babacamon... hehê). Ao encontrar Megadramon, selecione a segunda opção – para lutar com ele. Após sofrer na mão de Megadramon, siga pelo círculo verde para encontrar MetalGreymon. O rapaz é furioso. Então, detone-o o mais rápido possível. Por fim, seguindo em frente, você encontrará Analogman – um homem virtual que controla Machinedramon. Ele tem nada mais nada menos que 9,4 mil pontos de energia. Ou seja, meu caro, você sabe que uma pedreira gigante o espera.

Ufa! Após suar para derrubar o último adversário, você volta para o mundo real sem maiores problemas. Mas lembre-se de que poderá visitar a bela File City sempre que tiver saudade – é só carregar o último save da aventura digital.



Você poderá voltar a File City quando quiser. É só usar seu Digivice



Os habitantes farão uma estátua em homenagem ao herói



Para Amida Forest

A 2ª geração



Garudamon

Seadramon

de monstros

**Problemas no mundo digital?
Então aproveite nosso guia esperto
para digivoluir já**

Humberto Martinez

Reunindo muito desafio e estratégia como elementos principais, a segunda geração de *Digimon World* vai colocá-lo numa caçada a centenas de monstros. Nesse segundo episódio, novamente na pele de um corajoso garoto, você percorrerá labirintos complexos e repletos de armadilhas para capturar algumas das criaturas mais exóticas já vistas. Aliás, o clima de exploração é o que dará ritmo à aventura, exigindo que o desafiante não apenas treine um monstro ganho facilmente, mas também procure por espécies mais raras.



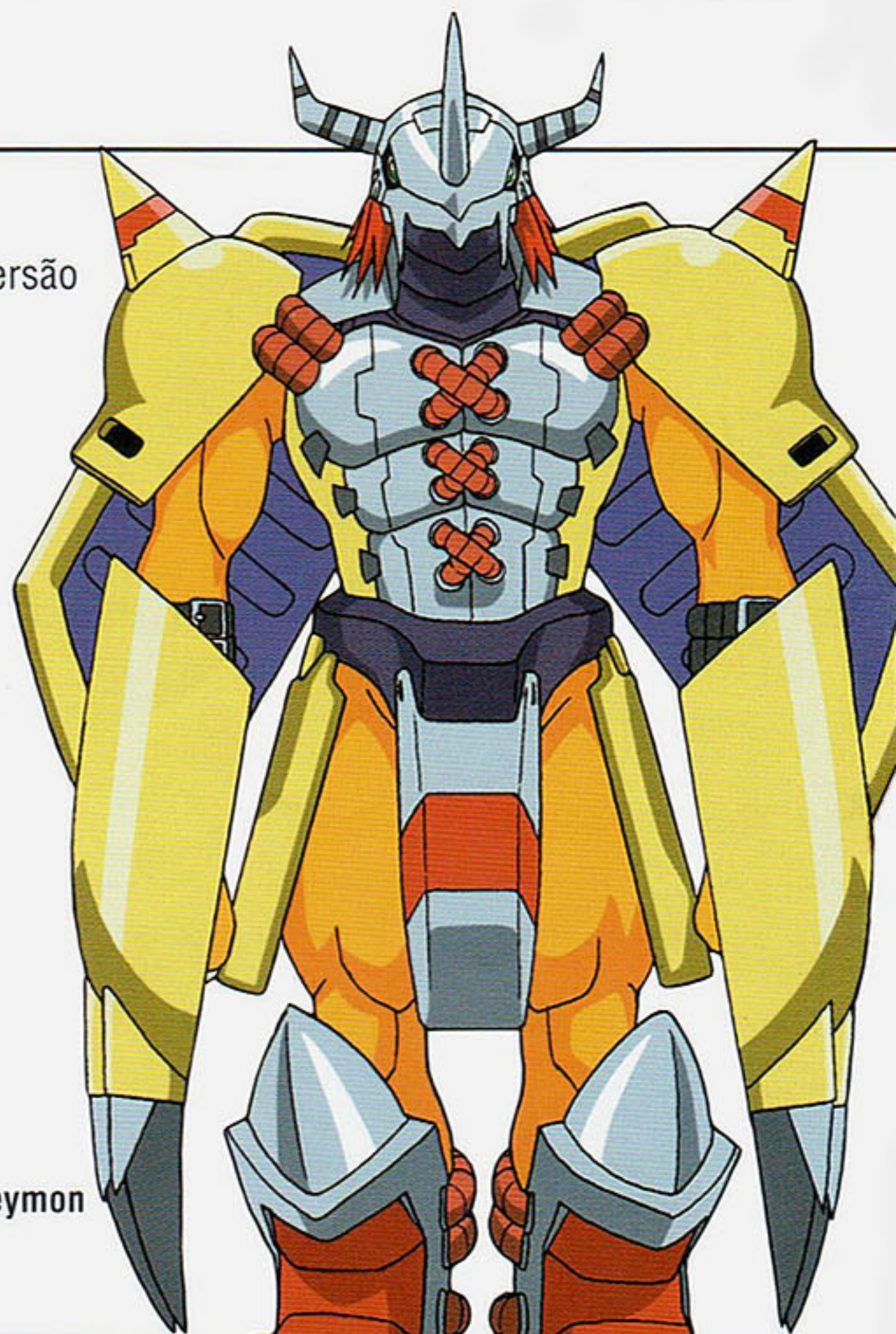
WereGarurumon

O que mudou em Digimon World 2?

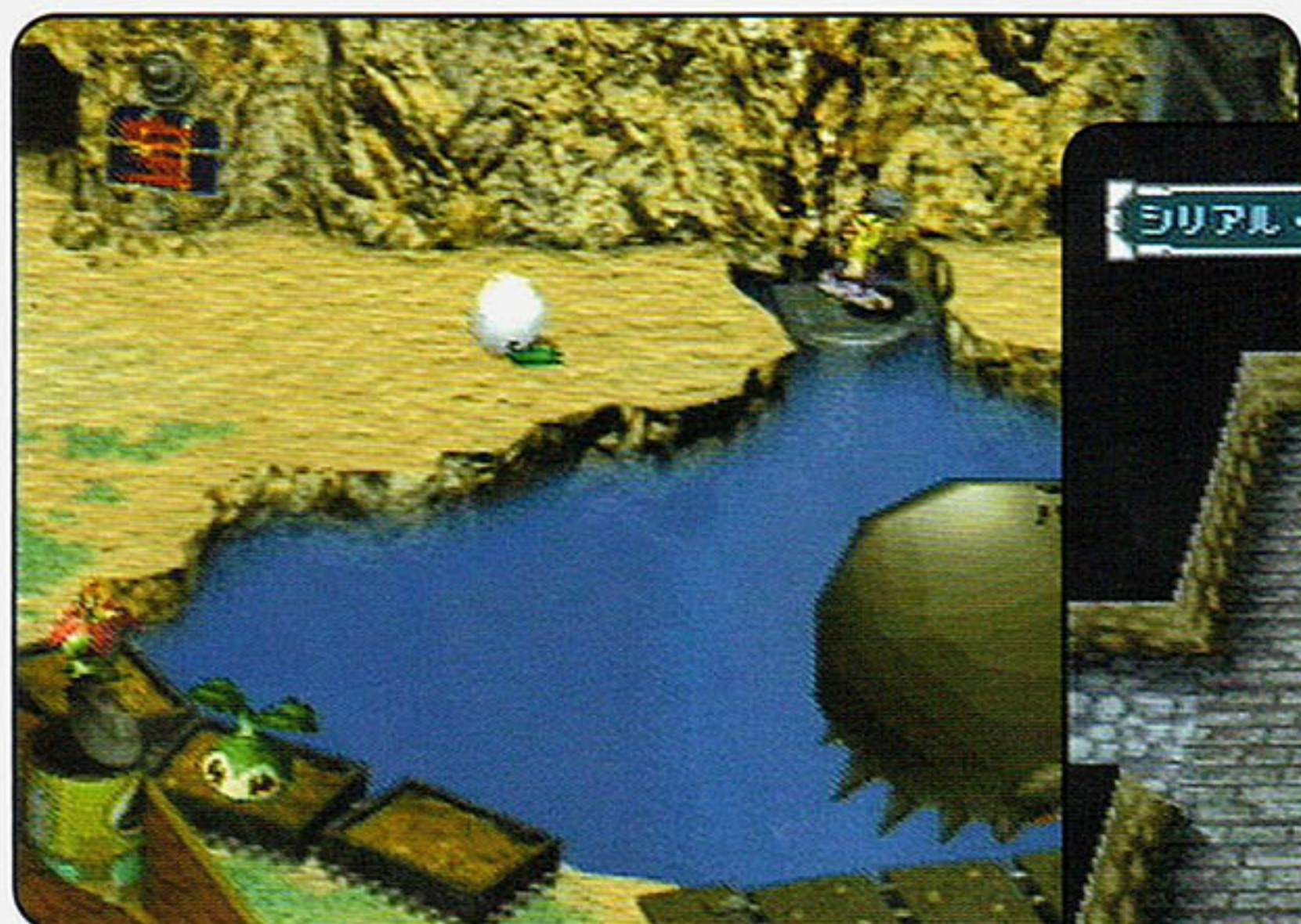
Quem achava que o segundo episódio de *DW* seguiria os passos da versão original, enganou-se. Confira as muitas diferenças no estilo de jogar:

DW: No capítulo original, você controlava um garoto que, transportado ao mundo digital, criava apenas um digimon por vez, podendo digivoluí-lo para qualquer outra espécie de monstro. O desenrolar da saga se dava com elementos característicos dos RPGs, permitindo que o participante embarcasse em diversas e variadas missões. Outro aspecto em evidência era a prioridade de dar educação à criatura – o jogador precisava alimentar, treinar e cuidar das necessidades fisiológicas (cocô) do monstro.

DW2: Em sua segunda caminhada pelo mundo digital, a principal diferença é a perda das pequenas missões paralelas. Dessa vez, para capturar suas criaturas, você não encarará pequenas aventuras, mas ficará cara a cara com desafios mais fundados na paciência e senso de estratégia. E a parte mais legal de *DW* – que era capturar e criar monstros – está reforçada, permitindo apanhar diversas espécies já evoluídas dos monstros digitais. Enfim, o clima de euforia foi trocado por enigmas mais neuróticos.



WarGreymon



Cenários

Episódio 1



Episódio 2



Batalhas





Animações

Episódio 1

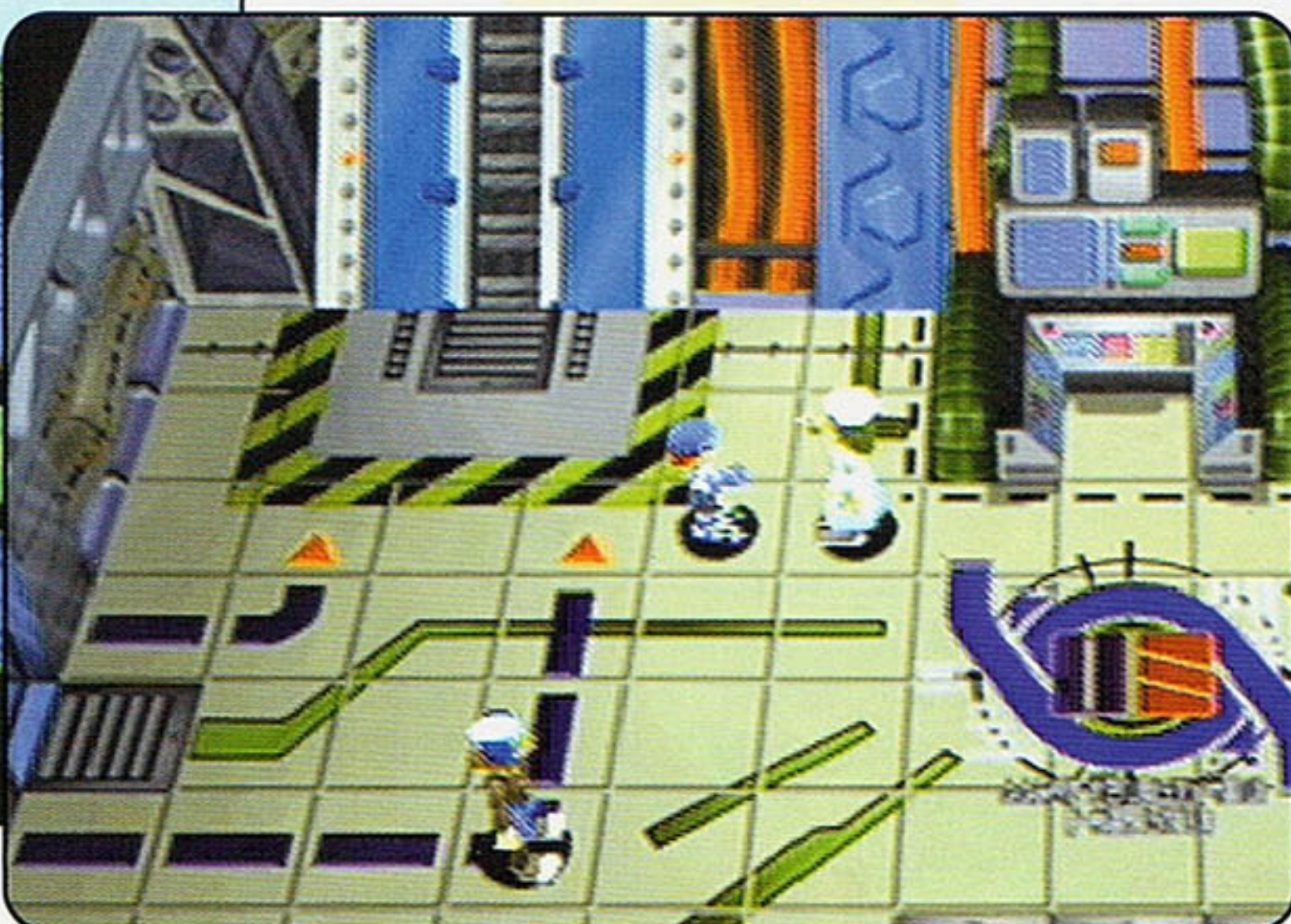


Episódio 2

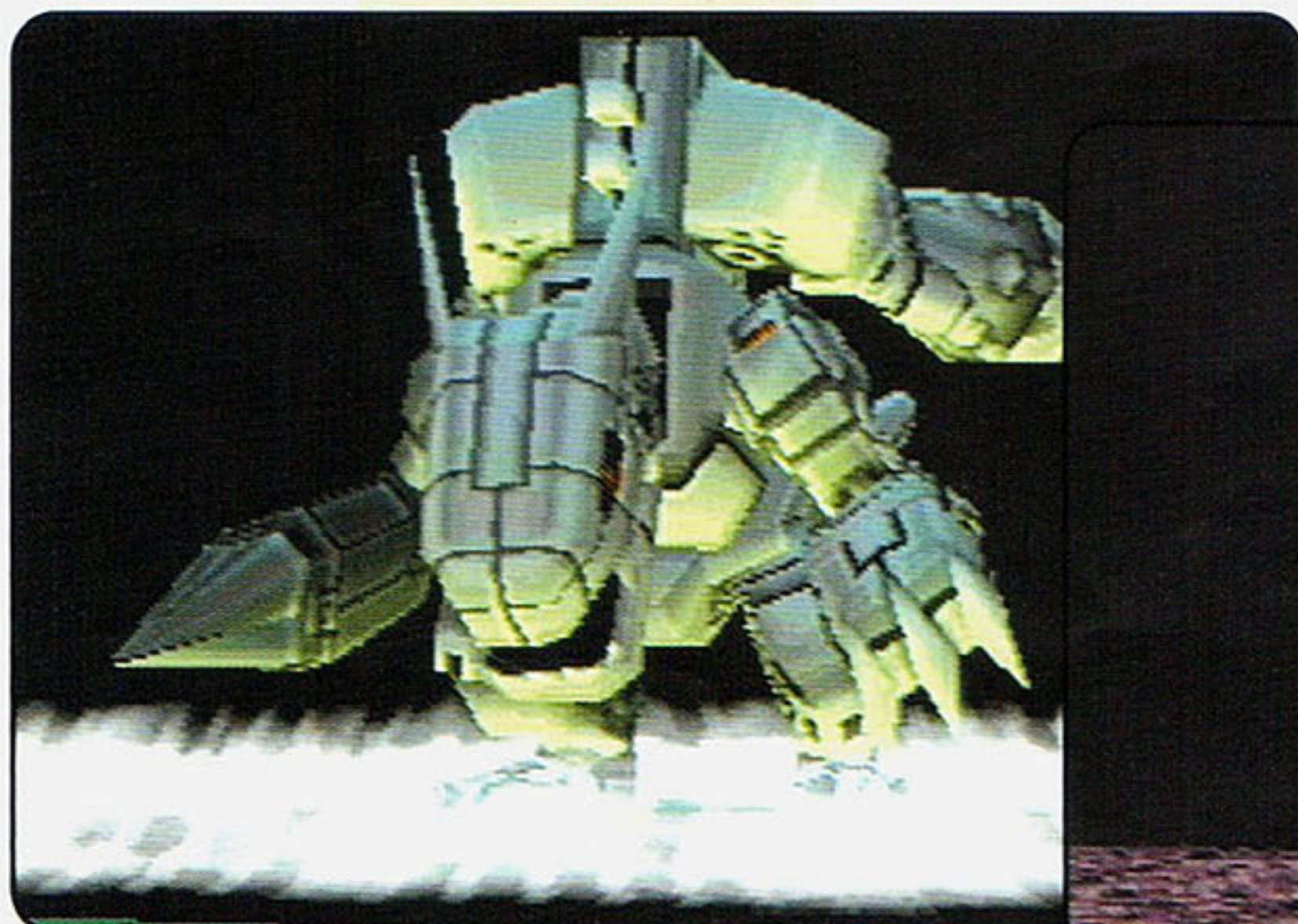


Desafios

Episódio 1



Episódio 2



Monstros



Labirintos? Socorrooooo!

Os labirintos (conhecidos nos RPGs como dungeons) serão os cenários que você mais verá em *DW2*, pois a maior parte da aventura ocorre dentro deles. Esses ambientes podem ser classificados como labirintos de corredores que, ao mesmo tempo que ocultam inúmeros perigos, escondem itens e tesouros – além dos mais raros digimon. A estrutura das dungeons divide-se por andares, nos quais são encontradas diversas armadilhas, inimigos e chefes poderosos. Sua principal preocupação, entretanto, fica por conta da gasolina de seu veículo (sim, pois você percorre os locais dirigindo uma espécie de blindado), que é restrita. Aliás, quando ela acaba no meio do caminho, independentemente de sua posição, você retorna direto à base. E sobre as arapucas armadas... veja quais são:



Preste atenção à barra EP. Quando ela acaba, você volta direto à base

Digimon: cada dungeon é repleta de digimon, permitindo que o explorador opte entre capturar e desafiar as criaturas (nesse caso, buscando ganhar experiência). E não pense que os bichinhos ficam correndo de bobeira pelos locais, pois eles também digivoluem e, conforme você entra no local (estando forte ou fraco), também os monstros estarão. Enfim, o desafio acompanha seu nível de desenvolvimento.

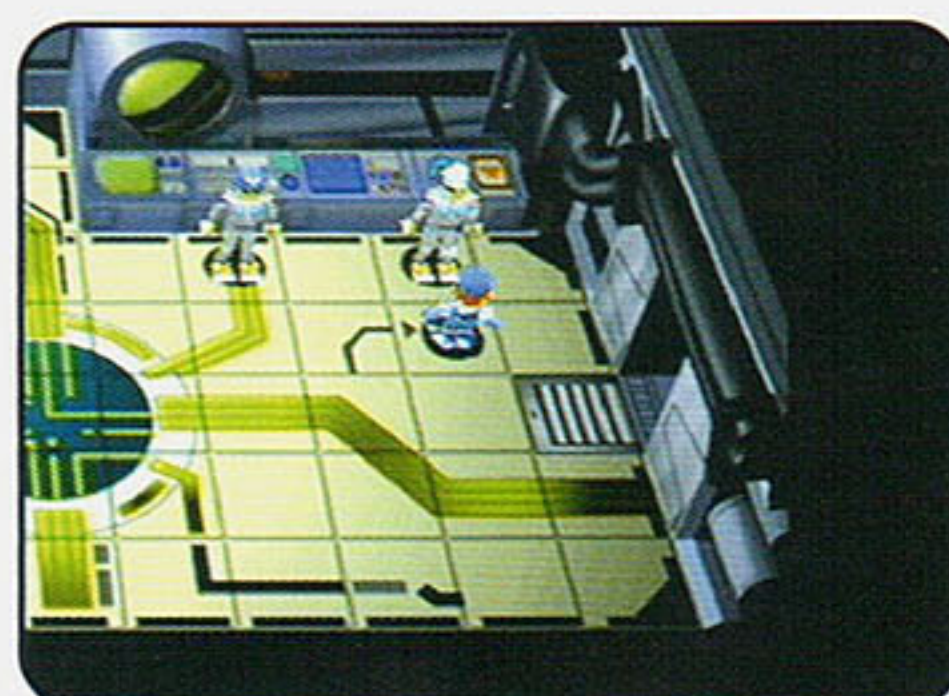


Encontrando um digimon, embosque-o e enfrente-o para ganhar experiência



Os digimon encontrados vagando pelas dungeons podem ser capturados

Barreira: por inúmeras dungeons você encontrará barreiras de energia impedindo sua passagem. As barreiras podem ter cores diferentes e, para desarmá-las, é preciso adquirir alguns equipamentos especiais para seu veículo de exploração digimon.



Compre diversos equipamentos para o seu carro para destruir as barreiras

Bomba: essas armadilhas explosivas podem estar escondidas no chão ou dentro de baús. As explosões das bombas podem causar vários efeitos, variando entre apenas danificar seu veículo e mesmo desabilitar itens ou ainda inverter todos os controles.



Quando seus comandos ficam invertidos, a melhor opção é esperar um pouco

Bug: eles caem do teto, causando diversos efeitos ruins. Existem quatro espécies deles: R, transporta alguns dos seus digimon à sua base; H, gasta três vezes mais a barra EP;

B, gasta os bits conforme seu deslocamento; Z, abarrotta seu inventário.



Os bugs podem causar dor de cabeça. Preste atenção para não ser apanhado

Eletrificação: evite percorrer áreas e telas eletrificadas. Essas armadilhas estão espalhadas por diversos locais e, além de consumirem muito de sua energia, ainda podem inverter todos os comandos de seu veículo blindado durante a exploração.



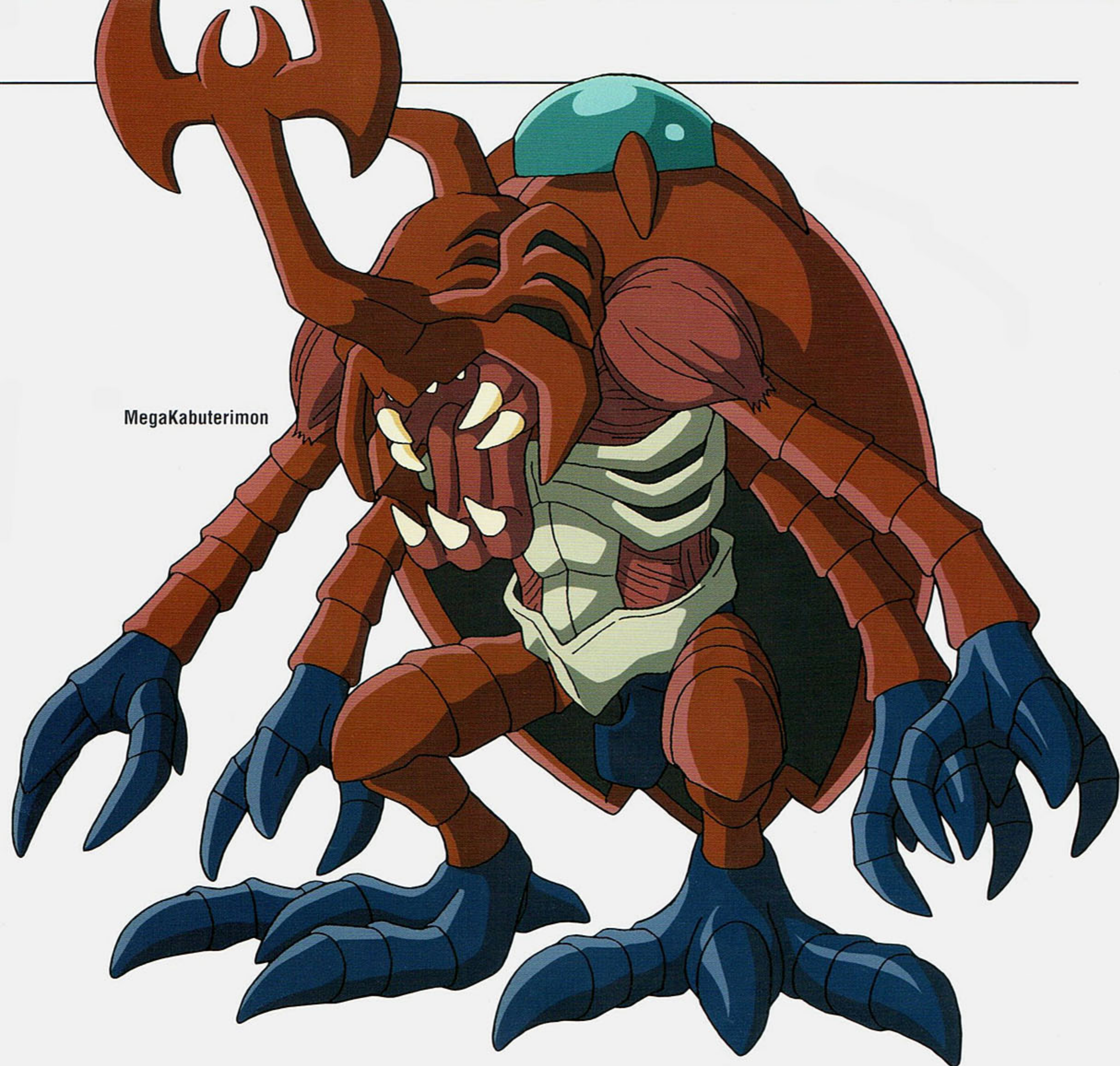
Não passe pelo chão eletrificado, a menos que seja para cortar caminho

Tesouro: os baús são encontrados até com certa frequência pelos labirintos. Durante suas investigações, ao avistar e abrir os baús, esteja preparado para duas reações diferentes: primeira, descolar bons itens; segunda, surpreender-se com armadilhas.

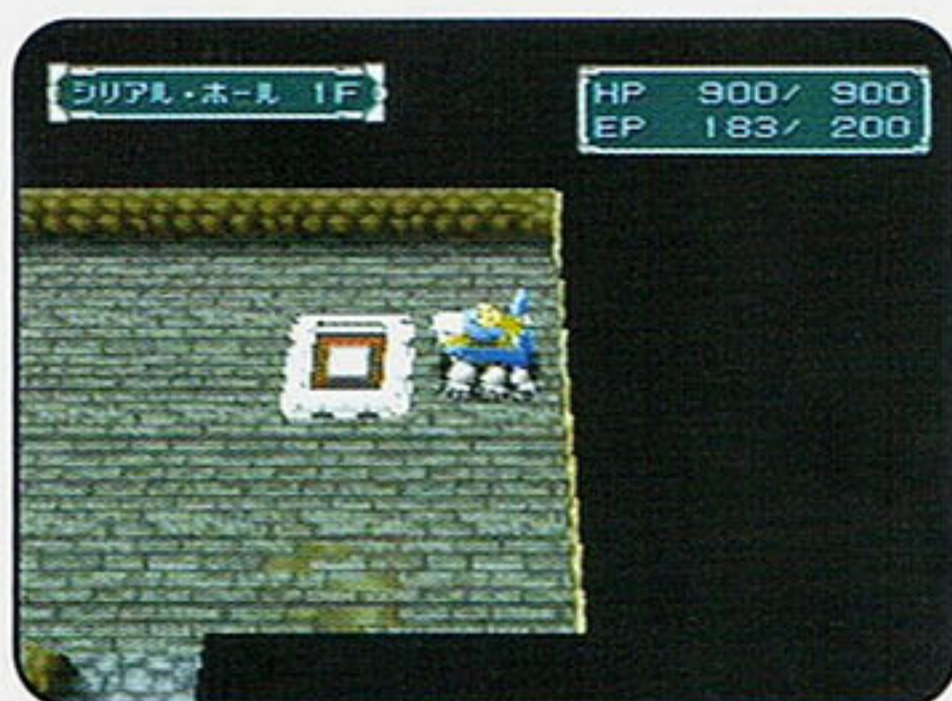


Enquanto tiver gasolina de sobra, aproveite e vasculhe os labirintos

MegaKabuterimon



Teletransporte: cada andar de labirinto esconde um ponto de teletransporte. Para conseguir prosseguir, é preciso explorar diversos andares e, claro, enfrentar alguns chefes locais. Lembre-se de que é preciso achar esses pontos de teletransporte.



Os teletransportes de saída estão sempre em locais de difícil acesso

Batalhas digitais

Durante 90% do game você terá uma única e empolgante meta a cumprir: lutar. Não há muitas missões que exijam encontrar itens, papear com pessoas ou aventurar-se mundo afora. O importante mesmo é enfrentar monstros.

O sistema de batalhas é organizado por turnos, exigindo que você defina suas ações e fique olhando o resultado (tendo fracasso ou sucesso). Portanto, é fundamental saber escolher as cartas e disponibilizá-las para obter o resultado desejado. Veja a seguir o passo-a-passo de como usar suas habilidades.

Ao encontrar um oponente pelo caminho, basta aproximar-se para enfrentá-lo. Surge então a primeira tela de opções:



Você pode optar por usar um item e atacar em seguida

Item: um inventário com todos os itens equipados em seu veículo. Lembre-se de que os itens não

equipados não estarão disponíveis, mesmo que você os tenha.

Fuga: essa opção é para os digimon covardes. Acionando-a, o monstro correrá com o rabo entre as pernas, abandonando a luta (mas que vergonha, hein?!).

Batalha: aqui você escolhe suas táticas em combate, optando entre os tipos de ação, inclusive defensiva – se for necessário.

Lutando



Dependendo da opção, você perde menos energia e recupera MP

Selecionar ação: aqui você pode optar entre assistir, atacar, contra-atacar e interromper o adversário. Veja suas diferenças:



As magias de contra-ataque podem livrar sua cara no final da luta

Ataque: causa danos físicos, detonando a energia (HP) do inimigo. A ordem de ataque depende da velocidade dos personagens em ação – assim, os mais rápidos tendem a atacar primeiro.

Interrupção: as magias integrantes servem para deter o inimigo, possibilitando bloquear a investida adversária e atacar antes – mesmo que seu monstro tenha agilidade inferior à do outro combatente.

Contra-ataque: as magias de contenção são as mais úteis e podem salvá-lo em momentos de grandes apuros. Com elas você tem grandes chances de usar uma magia

específica automaticamente, quando for atacado.

Assistência: essas magias não causam danos físicos, entretanto podem causar danos nas habilidades dos inimigos, diminuindo a defesa, força ou velocidade deles. Também há magias que recuperam sua energia.

Defesa: você poderá safar-se e poupar suor, afinal os ataques defendidos têm seu dano reduzido para 40% do total de energia (HP) e o potencial absorvido transforma-se em magia (MP) para seu monstro.

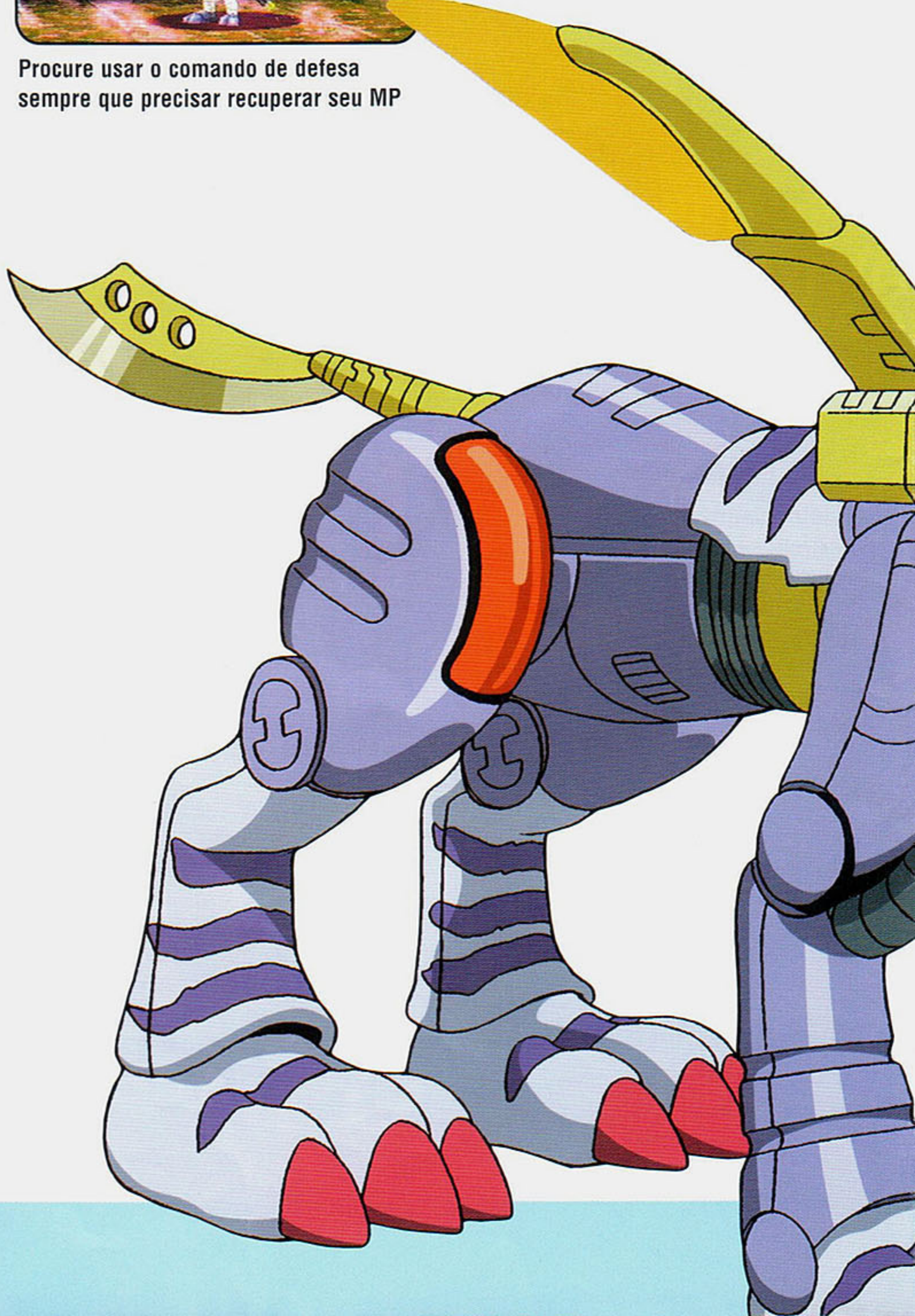


Procure usar o comando de defesa sempre que precisar recuperar seu MP

Digivolução

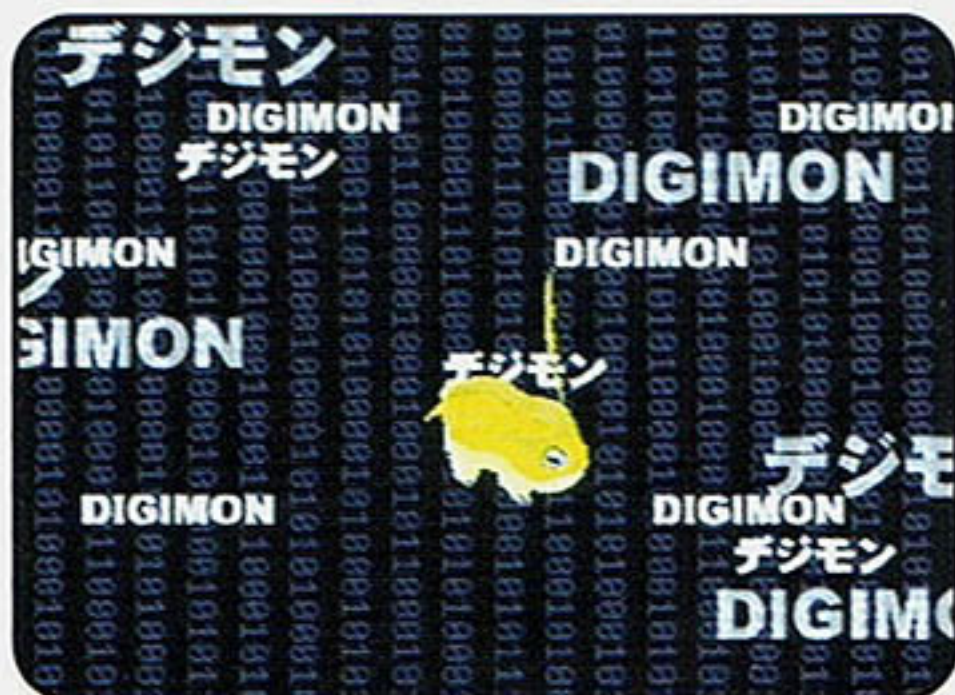
Fazer seu monstro evoluir, transformando-o em poderosas criaturas, é a melhor atração no game. Além de criar um elemento de ligação com o desenho animado, as digitransformações são essenciais ao seu progresso.

Pois é, mas diferentemente das digivoluições no desenho animado, nas quais os monstros, em momentos de tensão, transformam-se e depois voltam à forma básica, em DW2 as mutações são permanentes. E, para melhorar seu monstro, será preciso adquirir bastante experiência, enfrentando dezenas de batalhas e conquistando níveis de habilidade específicos. Aliás, conforme o nível do monstro, você poderá levá-lo ao seu quartel-general e optar por digivoluí-lo.



Quando digivoluir?

- nível 11: digivolui para classe champion.
- nível 21: digivolui para classe ultimate.
- nível 31: digivolui para classe mega level.



Quando seu nível chegar a 11, 21 ou 31, trate de digivoluir seu monstro



As digivoluções são diferentes das do desenho. Prepare-se para surpresas

Como capturar?

Para conseguir outras espécies de digimon, você precisará, primeiro, conquistar a licença de caça. E a tal licença só é adquirida após vencer os chefes da quarta dungeon. Depois disso, seu personagem poderá apanhar várias espécies raras de digimon que estão à espreita nos labirintos.

Durante a caçada, mais que jogar uma bolinha para capturar as criaturas, você precisará saber os itens mais apropriados conforme a espécie visada. As chances de sucesso da captura podem ser medidas pelo tamanho do ícone de coração mostrado sobre o digimon desejado – quanto maior, melhor. Agora, meu chapa, mexa-se!



Avistando um digimon, aperte ■ e, em seguida, jogue o item usando ●

Digital City



Visite sempre a cidade para comprar novos itens

Um dos locais mais frequentados da aventura. Nessa cidade você pode fazer coisas que variam de comprar itens a digivoluir seu monstro. Conheça os principais pontos da cidade:

1: Mission Center

Aqui você recebe as missões e pode transportar-se ao mundo central, onde ficam as dungeons. No mission center, podem-se comprar itens e equipar o veículo.

2: Silver Cross HQ

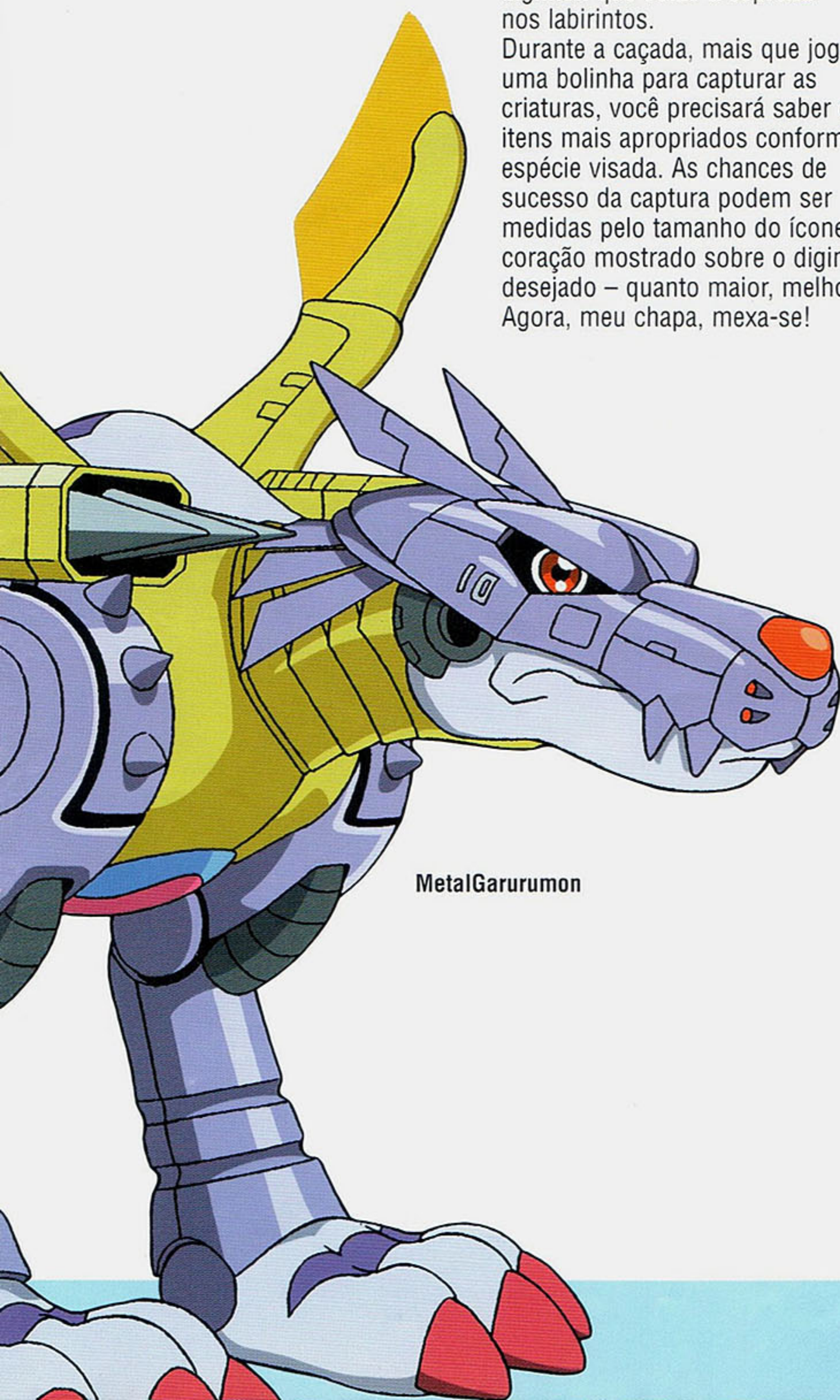
Uma das três facções digimon encontradas na aventura. Se você escolher por filiar-se a esse grupo, começará uma caminhada no controle do monstro Agumon.

3: Meeting Room

Como o próprio nome já diz, aqui é um ponto de encontro onde você poderá conversar com diversos personagens e, claro, conseguir descolar muitas pistas.

4: Tournament Coliseum

Logo que conseguir juntar um grupo com no mínimo três digimon, você estará apto a participar de torneios promovidos nesse local. Nos combates daqui os prêmios chegam na forma de itens especiais.



MetalGarurumon

5: Blue Falcon HQ

Uma das três facções digimon encontradas na aventura. Se você escolher por filiar-se a esse grupo, começará uma caminhada no controle do monstro Patamon.

6: Black Sword HQ

Uma das três facções digimon encontradas na aventura. Se você escolher por filiar-se a esse grupo, começará uma caminhada no controle do monstro Demi Devimon.

7: Digimon Trade Center

Após atingir um certo progresso na jornada, você poderá visitar esse local para realizar trocas de digimon, conseguindo até algumas espécies mais raras.

Conheça seus inimigos

Os labirintos estão infestados de inimigos que não medirão esforços para combater as investidas do herói. Confira, a seguir, a relação de criaturas encontradas pelas dungeons e aproveite para administrar uma caçada a esse bando de digimon enraivecido.

• Primeira dungeon

Leomon	nível variado
Toy Agumon	nível variado
V-Greymon	nível variado

• Segunda dungeon

Betamon	nível 1
Gabumon	nível 1
Ganimon	nível 1
Piyomon	nível 1
Wheelmon (chefe)	nível 5

• Terceira dungeon

Bakumon	nível 2
Cockatrimon (chefe)	nível 10
Pyomon	nível 2
Tentomon	nível 2

• Quarta dungeon

Gazimon	nível 5
Gizamon	nível 5
Numemon (chefe)	nível 12
Ogamon	nível 3
Picodevimon (chefe)	nível 9
Sukamon (chefe)	nível 11
True Ogamon	nível 4

• Quinta dungeon

Candmon	nível 4
Gabumon	nível 6
Gotsumon	nível 6
Kanimon	nível 3
Kentarumon (chefe)	nível 12
Patamon	nível 7
Plantmon	nível 4
Starmon (chefe)	nível 19

• Sexta dungeon

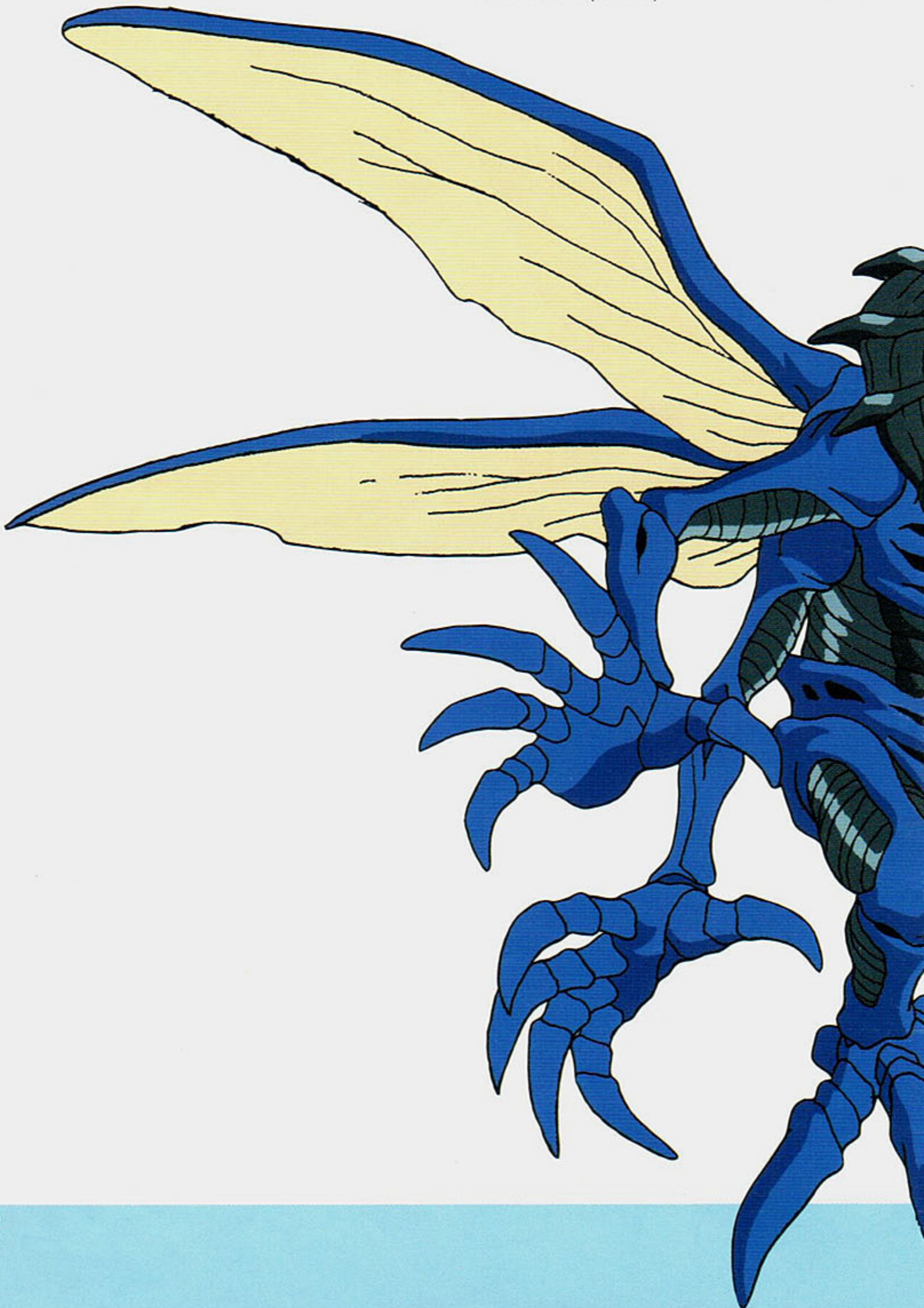
Gazimon	nível 10
Gesomon (chefe)	nível 17
Gizamon	nível 10
Kunemon	nível 10
Kuwagamon (chefe)	nível 15
Octomon (chefe)	nível 16
Ogamon	nível 9
Picodevimon	nível 10
Treemon	nível 10
Vagimon	nível 10
Wheelmon	nível 10

• Sétima dungeon

Birdramon (chefe)	nível 16
Candmon (chefe)	nível 10
Gomamon	nível 9
Ice Agumon	nível 10
Peaguinmon	nível 10
Tentomon	nível 10
Toy Agumon	nível 9
Transparent Toy Agumon	nível 10
Unimon	nível 12

• Oitava dungeon

Black Birdramon (chefe)	nível 21
Candmon	nível 9
Cockatrimon (chefe)	nível 16
Drimogemon	nível 17
Elecmon	nível 9
Greymon (chefe)	nível 15
Kanimon	nível 9
Patamon	nível 9
Plantmon	nível 9
Seadramon (chefe)	nível 15
Toy Agumon (chefe)	nível 10
Wirzamon (chefe)	nível 13



Quero agarrar digimon

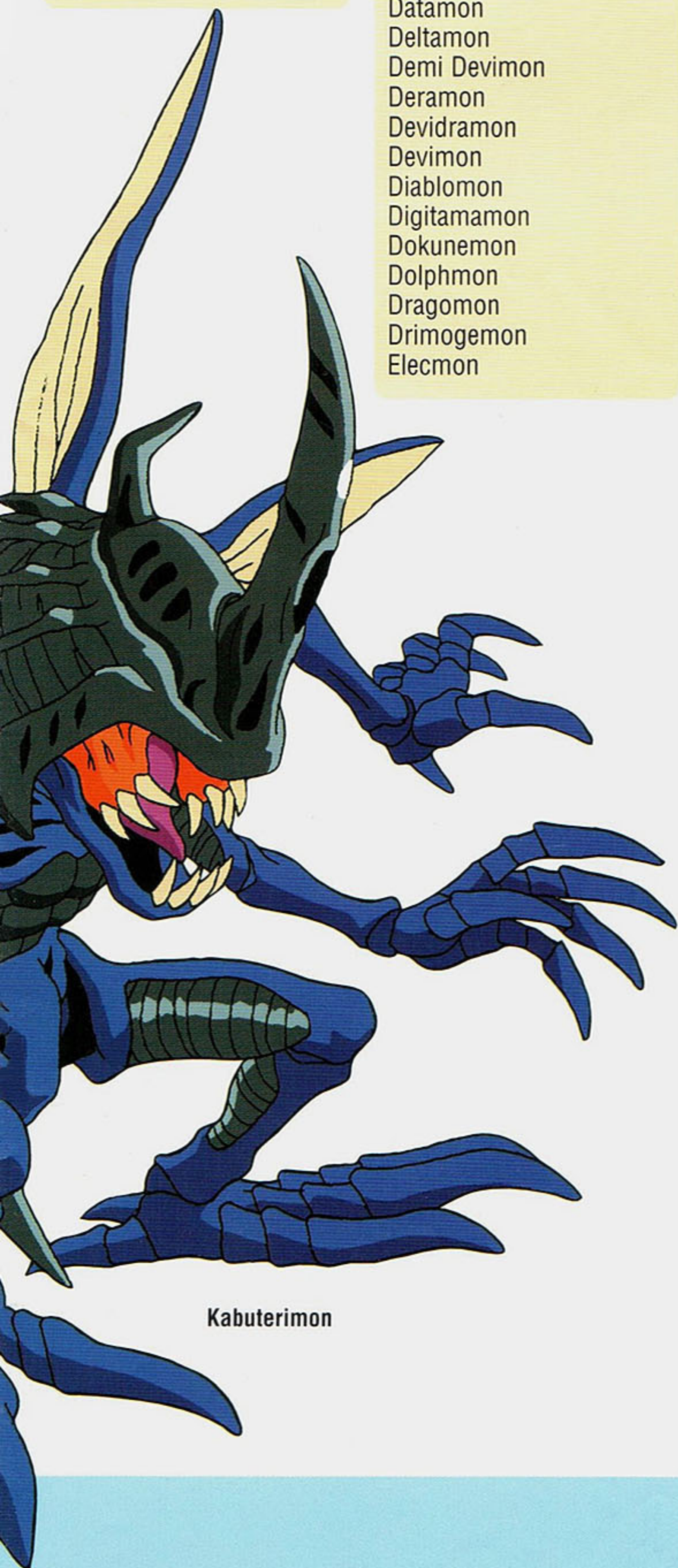
Durante a jornada, o herói capturará dezenas de criaturas digimon e pode até digivoluí-las – sendo este último o maior desafio da aventura. Confira a seguir a lista de monstros encontrados no caminho:

Aero Veedramon
Agumon
Airdramon
Akatorimon
Andromon
Angemon
Apemon
Bakumon
Betamon
Birdramon
Biyomon

Blue Meramon
Boltmon
Candlemon
Centarumon
Cherrymon
Clockmon
Coelmon
Crabmon
Cyclonemon
Dark Tyrannomon
Darkrizamon
Datamon
Deltamon
Demi Devimon
Deramon
Devidramon
Devimon
Diablonon
Digitamamon
Dokunemon
Dolphmon
Dragomon
Drimogemon
Elecmon

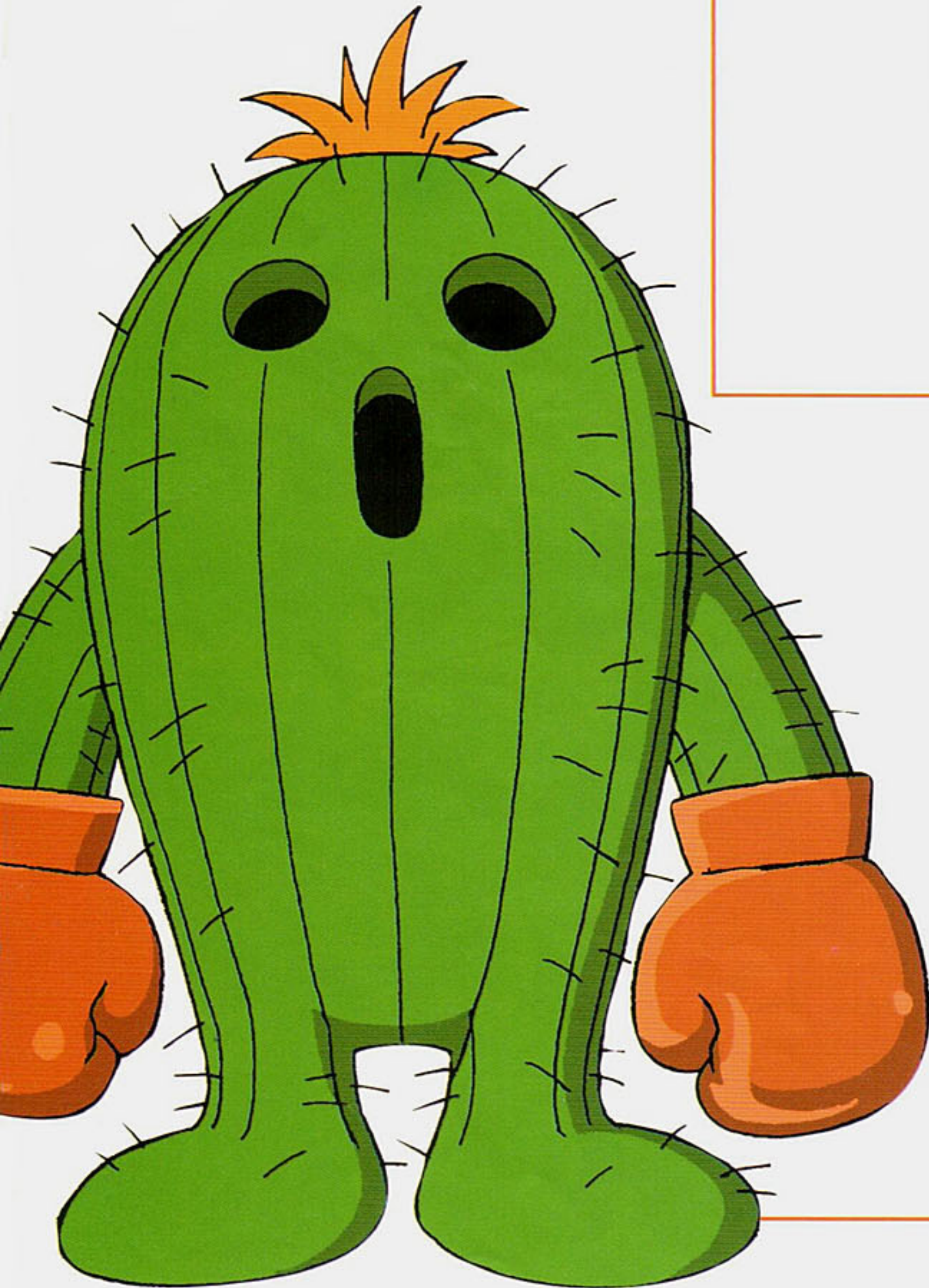
Etemon
Ex Tyrannomon
Flamedramon
Flarerizamon
Floramom
Flymon
Frigimon
Gabumon
Garbagemon
Garurumon
Gatomon
Gazimon
Gesomon
Giromon
Goburimon
Goltmon
Gomamon
Gotsumon
Grand Kuwagamon
Greymon
Gryphonmon
Gururumon
H Kabuterimon
Hagurumon
Hyogamon
Ice Devimon
Ice Gotsumon
Ikkakumon
Imperialdramon
J Moyamon
Kabuterimon
Kikatorimon
Kiwimon
Kunemon
Kuwagamon
Leomon
Lightdramon
Machinedramon
Magna Angemon
Mamemon
Marine Devimon
Master Tyrannomon
Mega Kabuterimon
Mega Seadramon
Megadramon
Meramon
Metal Garurumon
Metal Greymon
Metal Mamenon
Meteormon
Mojyamon
Monochromon
Monzaemon
Mori Shellmon
Mushroomon
Myotismon
Ninjamon
Nise Drimogemon
Numenon

Octomon
Ogremon
Ogremon
Okuwamon
Omegamon
Otamanon
Palmon
Panjyamon
Patamon
Penguinmon
Phantomon
Phoenixmon
Piddomon
Piedomon
Piximon
Platinum Sukamon
Prince Mamemon
Pukumon
Pumpkinmon
Puppetmon
Raremon
Red Vegimon
Rosemon
Saber Leomon
Saberdramon
Scorpiomon
Seadramon
Shellmon
Siakomon
Skull Greymon
Skull Meramon
Snow Agumon
Snow Goburimon
Soulmon
Starmon
Sukamon
Tankmon
Tekkamon
Tentomon
Tinmon
Togemon
Tortamon
Toy Agumon
Triceramon
Tuskmon
Tyrannomon
Unimon
Vademon
Veedramon
Veemon
Vegimon
Vermilionmon
War Greymon
Waru Seadramon
Whamon
Wizardmon
Woodmon
Yanmamon
Zudomon

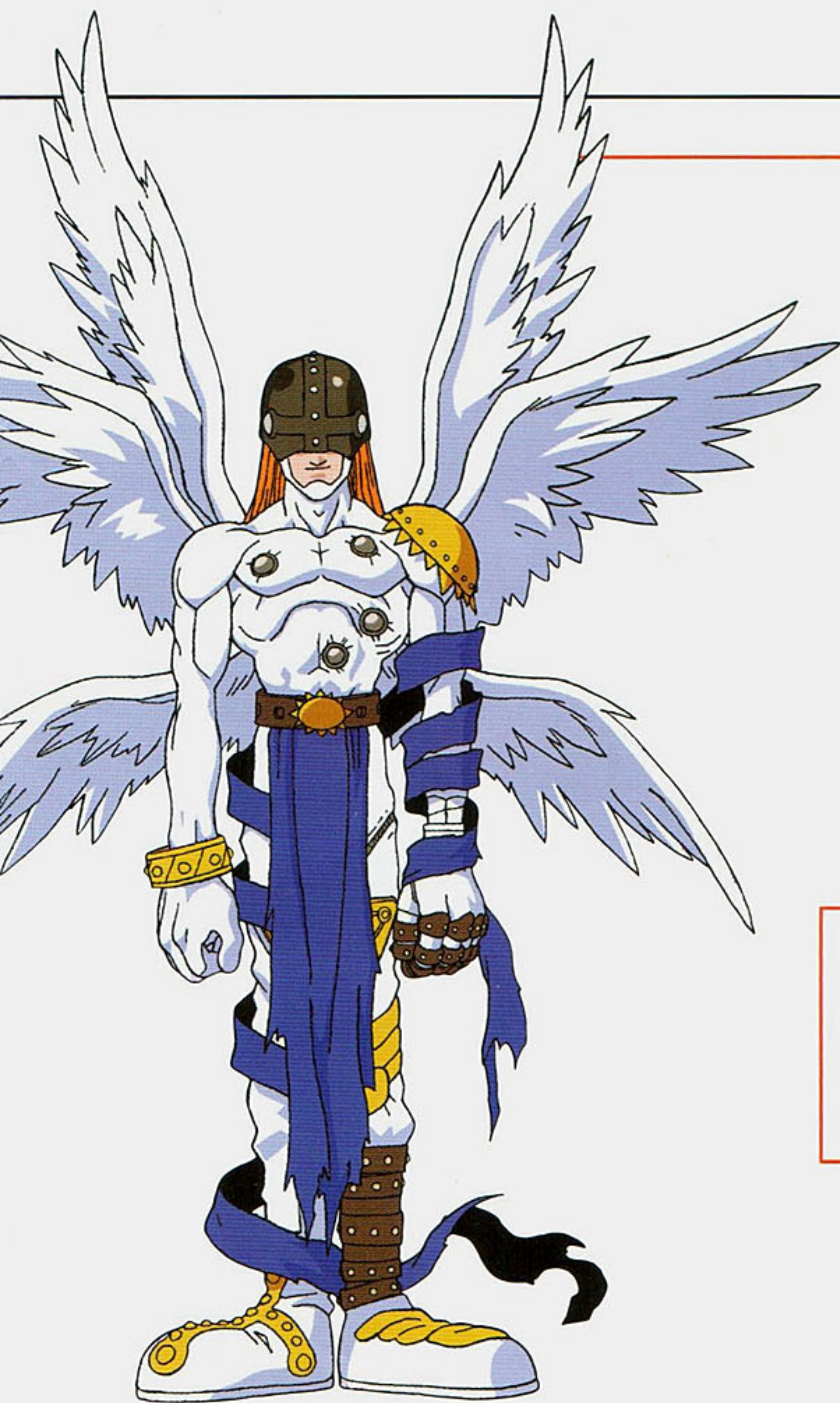


Kabuterimon

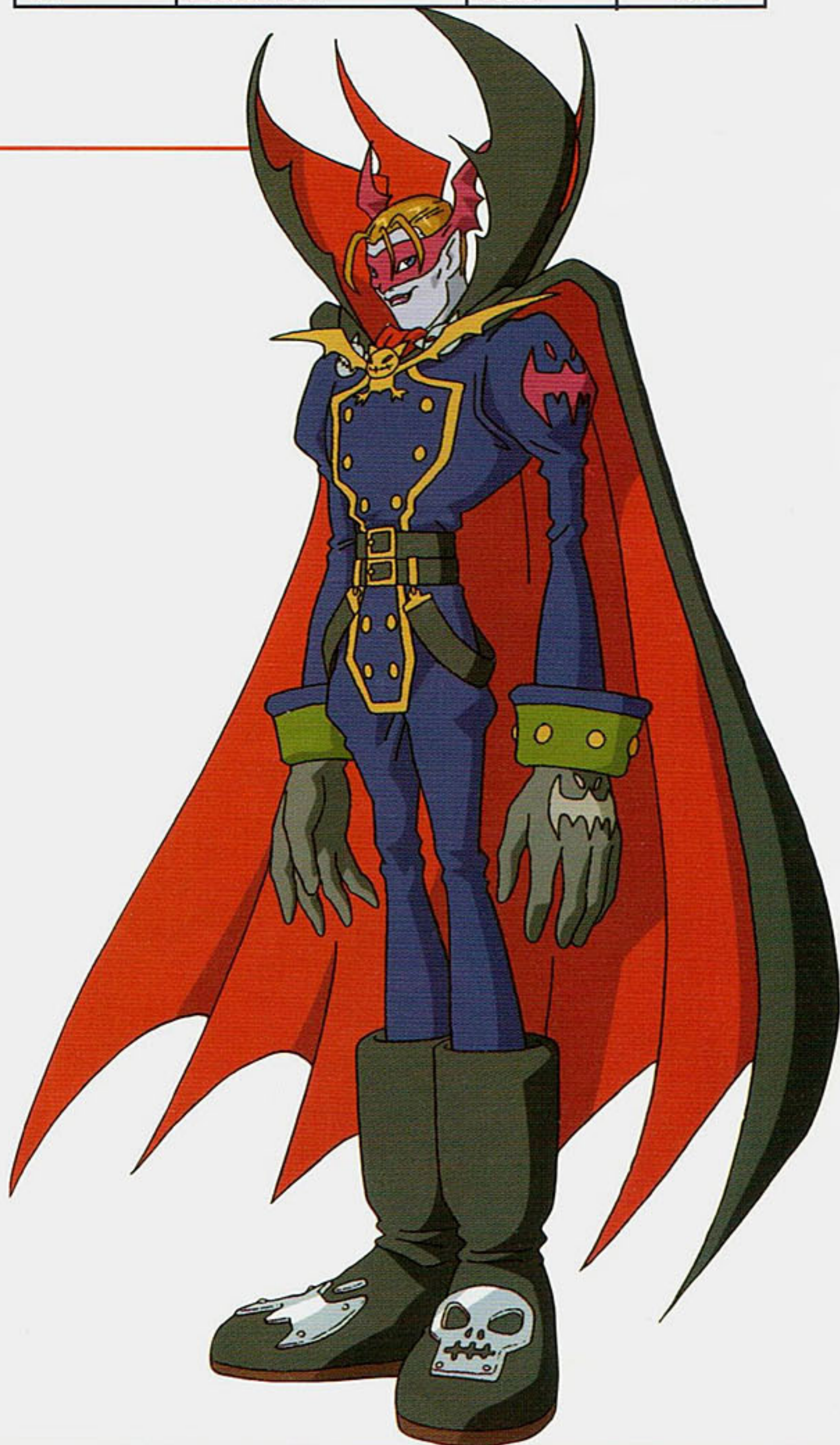
Agora você pode conferir todos os digimon capturados ao longo das duas aventuras virtuais (Digimon World 1 e 2). A lista traz todas as criaturas que aparecem até a segunda temporada do desenho animado de maior sucesso da TV atualmente. Pois é, agora marque com um X os monstros capturados por você e trate de pôr mãos à obra.



Nº	Nome	DW	DW2
01	Koromon	Não	Não
02	Tsunomon	Não	Não
03	Yokomon	Não	Não
04	Motimon	Não	Não
05	Tanemon	Sim	Não
06	Bukamon	Não	Sim
07	Tokomon	Não	Sim
08	Agumon	Sim	Sim
09	Gabumon	Sim	Sim
10	Biyomon	Sim	Sim
11	Tentomon	Não	Sim
12	Palmon	Sim	Sim
13	Gomamon	Não	Sim
14	Patamon	Sim	Sim
15	Kuwagamon	Sim	Sim
16	Greymon	Sim	Sim
17	Shellmon	Sim	Sim
18	Garurumon	Sim	Sim
19	Seadramon	Sim	Sim
20	Monochromon	Sim	Sim
21	Birdramon	Sim	Sim
22	Meramon	Sim	Sim
23	Kabuterimon	Sim	Sim
24	Andromon	Sim	Sim
25	Togemon	Não	Sim



43	Angemon	Sim	Sim
44	Whamon	Sim	Sim
45	Drimogemon	Sim	Sim
46	Etemon	Sim	Sim
47	Gazimon	Não	Sim
48	Pagumon	Não	Não
49	Skullgreymon	Sim	Sim
50	Kokatorimon	Sim	Não
51	Tyrannomon	Sim	Sim
52	Piximon	Sim	Sim
53	Datamon	Não	Sim
54	Metal Greymon	Sim	Sim
55	Demi Devimon	Não	Sim
56	Weregarrumon	Não	Não
57	Digitamamon	Sim	Sim
58	Vegiemon	Sim	Sim
59	Myotismon	Sim	Sim
60	Vademon	Sim	Sim
61	Pabumon	Não	Não

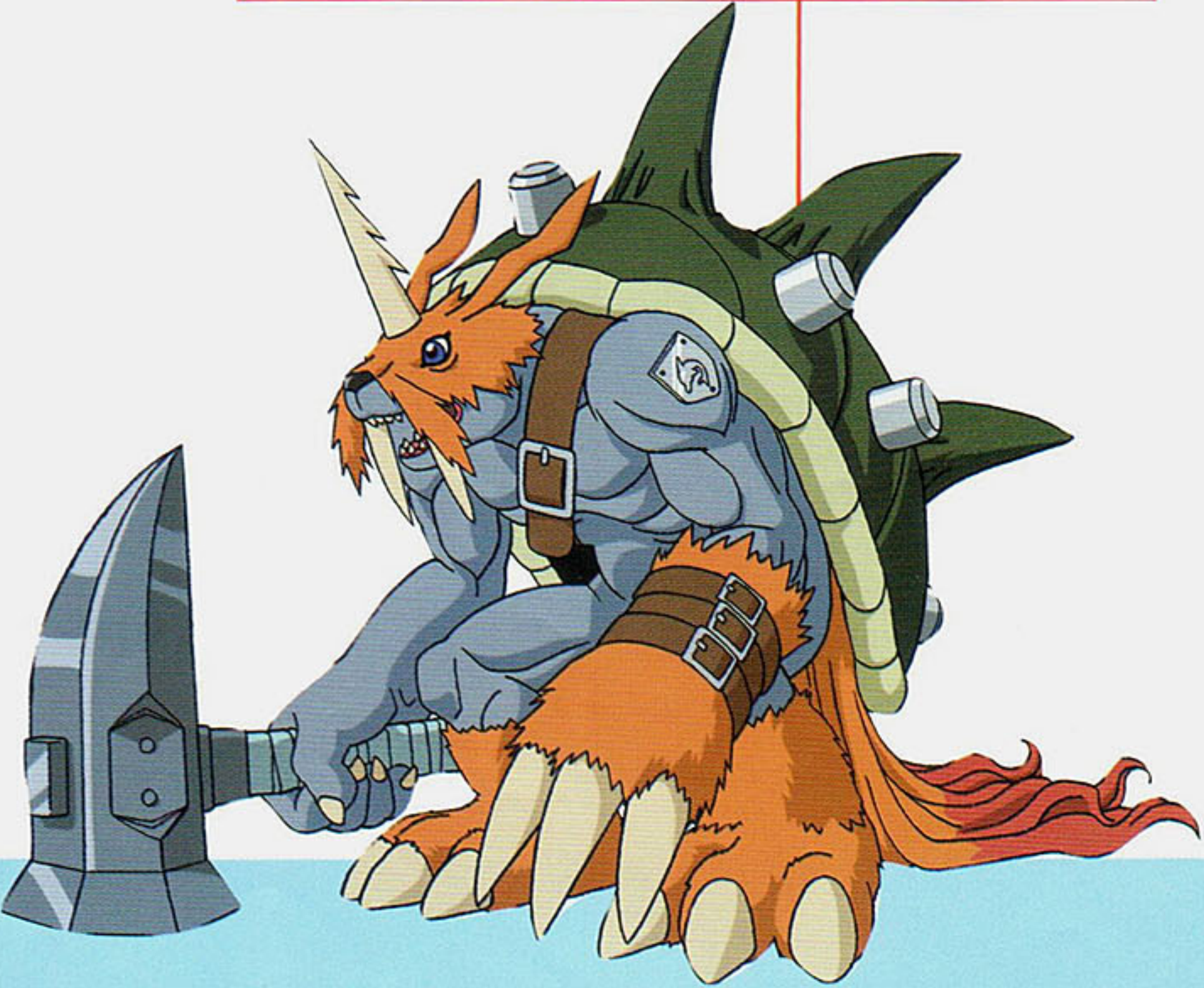


26	Numemon	Sim	Sim
27	Monzaemon	Sim	Sim
28	Ikkakumon	Não	Sim
29	Unimon	Sim	Sim
30	Leomon	Sim	Sim
31	Ogremon	Sim	Sim
32	Devimon	Sim	Sim
33	Frigimon	Sim	Sim
34	Mojyamon	Sim	Sim
35	Sukamon	Sim	Sim
36	Centarumon	Sim	Sim
37	Bakemon	Sim	Sim
38	Elecmon	Sim	Sim
39	Botamon	Não	Não
40	Punimon	Não	Não
41	Poyomon	Não	Não
42	Yuramon	Não	Não



62	Gekomon	Sim	Não
63	Otamamon	Sim	Não
64	Shogun Gekomon	Sim	Não
65	Garudamon	Não	Não
66	Flymon	Não	Sim
67	Gatomon	Não	Sim
68	Nanimon	Sim	Não
69	Devidramon	Não	Sim
70	Dokugomon	Não	Não
71	Mammothmon	Não	Não
72	Gesomon	Não	Sim
73	Raremon	Não	Sim
74	Skull Meramon	Não	Sim

75	Wizardmon	Não	Sim
76	Pumpkinmon	Não	Sim
77	Gotsumon	Não	Sim
78	Lillymon	Não	Não
79	Phantomon	Não	Sim
80	Dark Tyrannomon	Não	Sim
81	Gizamon	Não	Não
82	Zudomon	Não	Sim



83	Mega Seadramon	Não	Sim
84	Angewomon	Não	Não
85	Tuskmon	Não	Sim
86	Snimon	Não	Não
87	Mega Kabuterimon	Não	Sim
88	Magna Angemon	Não	Sim
89	Venom Myotismon	Não	Não
90	War Greymon	Não	Sim
91	Metal Garurumon	Não	Sim
92	Nyaromon	Não	Não
93	Salamon	Não	Não
94	Parrotmon	Não	Não
95	Chuumon	Não	Não
96	Metal Seadramon	Não	Sim
97	Machinedramon	Sim	Sim
98	Piedmon	Não	Não
99	Puppetmon	Não	Sim
100	Scorpiomon	Não	Sim
101	Divermon	Não	Não
102	Kiwimon	Não	Sim
103	Mushroomon	Não	Sim
104	Blossomon	Não	Não
105	Floramon	Não	Sim
106	Deramon	Não	Sim
107	Cherrymon	Sim	Sim
108	Garbagemon	Não	Sim
109	Metal Etemon	Não	Não
110	Saber Leomon	Não	Sim
111	Red Vegiemon	Não	Não
112	Mekanorimon	Sim	Não
113	Tankmon	Sim	Sim
114	Hagurumon	Não	Sim
115	Waru Monzaemon	Sim	Não
116	Lady Devimon	Não	Não
117	Vilemon	Não	Não
118	Apokarimon	Não	Não
119	Kunemon	Sim	Sim
120	Musyamon	Não	Não
121	Kimeramon	Não	Não
122	Rockmon	Sim	Não
123	Tortomon	Não	Não
124	Starmon	Não	Sim
125	Triceramon	Não	Sim
126	Okuwamon	Não	Sim
127	Hercules Kabuterimon	Não	Sim
128	Dolphmon	Não	Sim
129	Coelamon	Sim	Sim
130	Octomon	Não	Sim

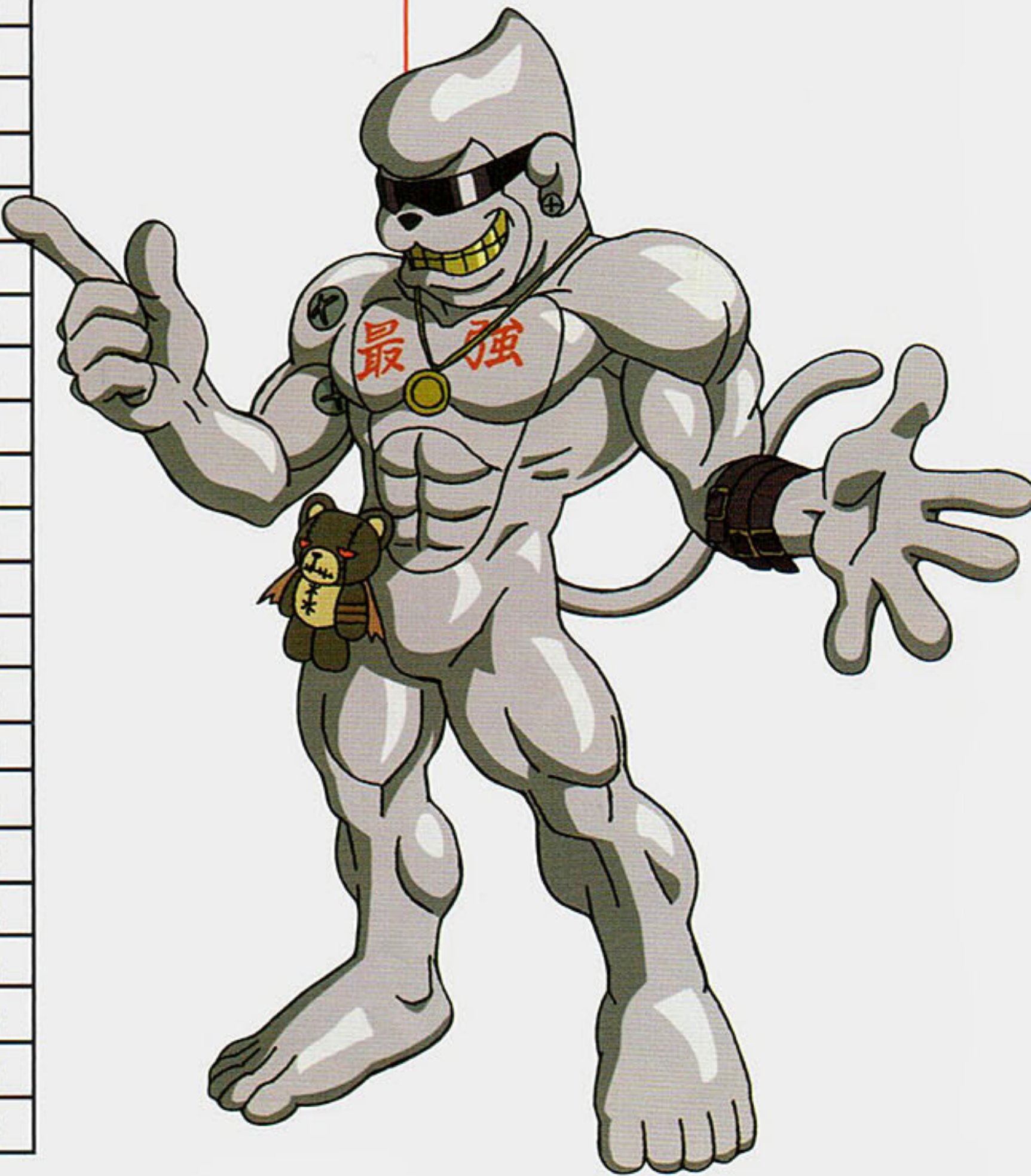


131	Marine Devimon	Não	Sim
132	Pukumon	Não	Sim
133	Candlemon	Não	Sim
134	Apemon	Não	Sim
135	Kokuwamon	Não	Não
136	Ice Devimon	Sim	Sim
137	Revolmon	Não	Não
138	Preciomon	Não	Não
139	Big Mamemon	Não	Não
140	Megadramon	Não	Sim
141	Panjyamon	Não	Sim
142	Blue Meramon	Não	Sim
143	Magnadramon	Não	Não
144	Ebidramon	Não	Não
145	Gorillamon	Não	Não
146	Minotarumon	Não	Não
147	Roachmon	Não	Não
148	Asuramon	Não	Não
149	Jagamon	Não	Não
150	Crabmon	Não	Sim
151	Syakomon	Não	Não
152	Dragomon	Não	Sim
153	Marine Angemon	Não	Não
154	Tapirmon	Não	Não

Lista Digimon

155	Skull Mammothmon	Não	Não
156	Boltmon	Não	Sim
157	Mamemon	Sim	Sim
158	Metal Mamemon	Sim	Sim
159	Giromon	Sim	Sim
160	Ex Tyrannomon	Não	Sim
161	Deltamon	Não	Sim
162	Cyclonemon	Não	Sim
163	Veedramon	Não	Sim
164	Woodmon	Não	Sim
165	Aero Veedramon	Não	Sim
166	Fugamon	Não	Não
167	J-Mojoyamon	Sim	Não
168	Phoenixmon	Sim	Sim
169	Gryphonmon	Não	Sim
170	Toy Agumon	Não	Sim
171	Betamon	Sim	Sim
172	Clockmon	Não	Sim
173	Guardromon	Não	Não
174	Knightmon	Não	Não
175	Penguinmon	Sim	Sim
176	Dokunemmon	Não	Não
177	Platinum Sukamon	Sim	Sim
178	Psychemon	Sim	Não
179	Garurumon	Sim	Sim
180	Mori Shellmon	Não	Sim
181	Tsukaimon	Sim	Não
182	Ninjamon	Sim	Sim
183	Modoki Betamon	Sim	Não
184	Saberdramon	Sim	Sim
185	Snow Agumon	Sim	Sim
186	Aruraumon	Não	Não
187	Icemon	Não	Não
188	Nise Drimogemon	Não	Não
189	Airdramon	Sim	Sim
190	Metal Tyrannomon	Não	Não
191	Akatorimon	Não	Sim
192	Mud Frigimon	Sim	Sim
193	Geremon	Não	Não
194	Vermilimon	Não	Não
195	Meteormon	Sim	Sim
196	Waru Seadramon	Não	Sim
197	Jijimon	Sim	Não
198	Babamon	Não	Não
199	Clear Agumon	Não	Sim
200	Flarerizamon	Não	Sim
201	Goburimon	Sim	Sim
202	Thunderballmon	Não	Não

203	Shell Numemon	Não	Não
204	Muchomon	Não	Não
205	Snow Goburimon	Não	Sim
206	Keramon	Não	Não
207	Zassomon	Não	Não
208	Yanmamon	Não	Sim
209	Sharmamon	Não	Não
210	Goddramon	Não	Não
211	Sand Yanmamom	Não	Não
212	Shima Unimon	Não	Não
213	Soulmon	Não	Sim
214	Rosemon	Não	Sim
215	Master Tyrannomon	Não	Sim
216	Darkrizamon	Não	Sim
217	Hyogamon	Não	Sim
218	Piddomon	Não	Sim
219	Brachiomon	Sim	Não
220	Gigabramon	Não	Não
221	Tekkamon	Não	Sim
222	Cyberdramon	Não	Não
223	Skull Satanmon	Não	Não
224	Millenniummon	Não	Não
225	Kurisarimon	Não	Não
226	Demon	Não	Não
227	King Etemon	Não	Não

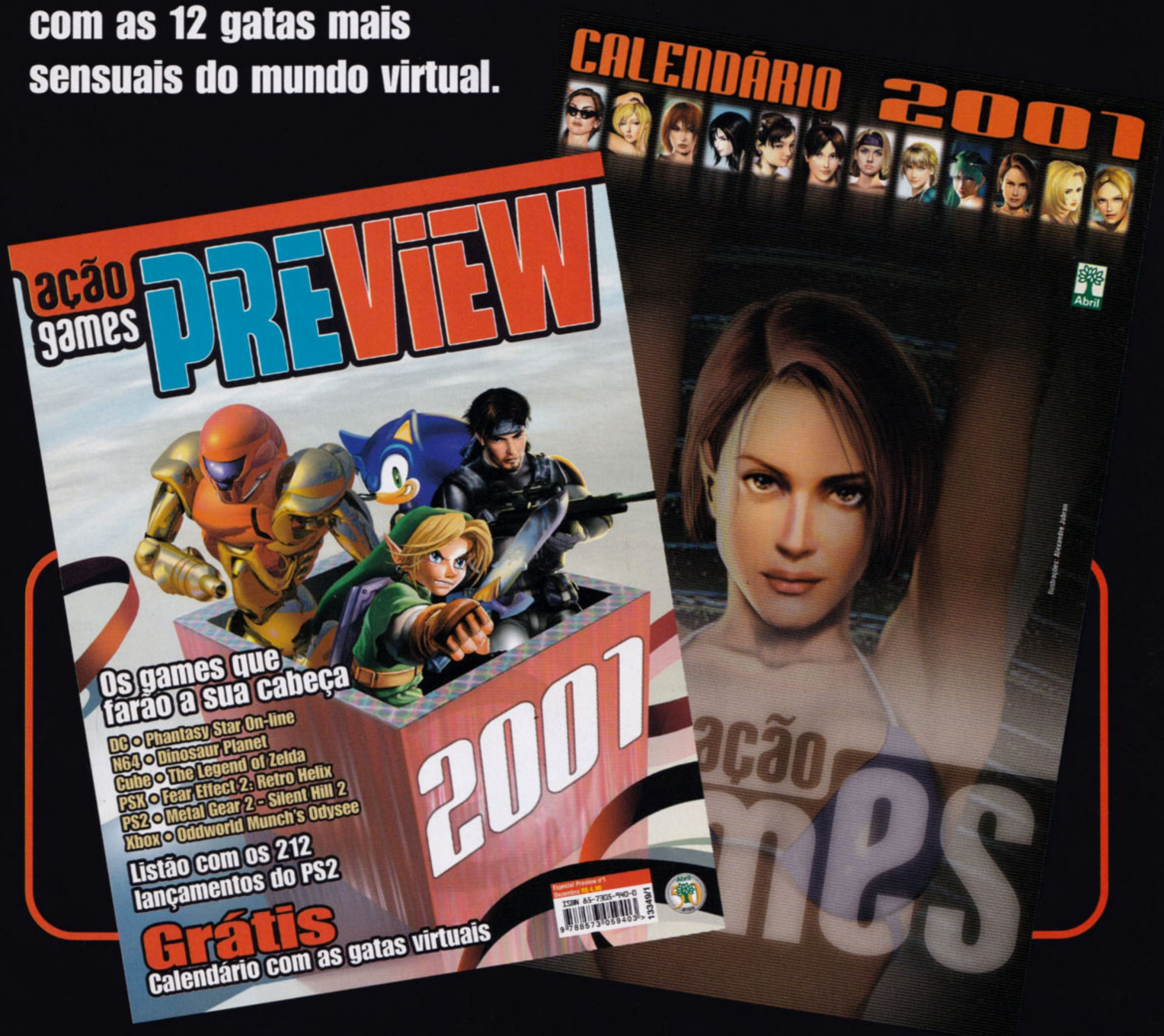


Quer saber como será o ano 2001?

Vá atrás da revista PreView!

Uma edição especial com a qualidade Ação Games

As novidades que serão lançadas no ano que vem para todos os consoles, com comentários dos jogos e muitas imagens. **Grátis**, o calendário Ação Games, com as 12 gatas mais sensuais do mundo virtual.



Nas bancas



...tE enCONtRo nAs BaNcAs



ação
games

PLAYSTATION





Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Leandro Nascimento

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

