

Goof Troop FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on May 10, 2006

DETONADO - GOOF TROP (TURMA DO PATETA)

CONTROLE

Y/X - Usar ítem

A/B - Agarrar e lançar objetos/chutar pedras/pegar ítems

R/L - Trocar ítem a ser usado

ITENS

Gancho - Tem várias utilidades como formar pontes em certos locais, acabar com inimigos mais fracos, empurrar inimigos mais fortes, pegar objetos fora de alcance, etc.

Sineta - Serve para atrair os inimigos em sua direção, mas só funciona com os piratas.

Tábua - Serve para completar uma parte que falta de uma ponte.

Chave - Tem a função óbvia de abrir portas trancadas.

Cereja - te dá um coração que serve como life, ou seja, se for atingido não morrerá imediatamente e se juntar seis corações + um, ganha uma vida, se for atingido quando não tiver nenhum coração, perderá uma vida.

Banana - Te dá dois corações.

Rubi - Te dá uma vida.

Esmeralda - Te dá um continue

Pá - Serve para cavar em certos locais onde estão enterrados bananas, cerejas e com alguma sorte, rubis e esmeraldas.

Vela - Serve para aumentar a área iluminada em locais escuros.

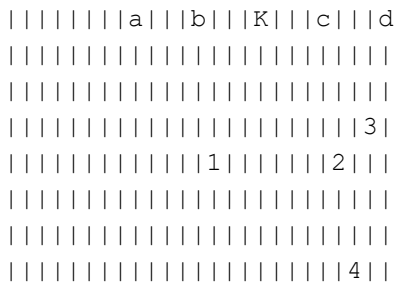
DETONADO:

" Era um belo dia para se pescar em Sponerville, Pateta e Max foram para o oceano pescar no seu bote. Viajando por ele, avistaram de repente Bafo e P.J. em um navio, assombroso, escuro e gigantesco. Pateta e Max olharam para o alto e viram um navio pirata indo para Sponerville, Bafo e P.J. estavam nele, eram vítimas de um grande sequestro, pateta remou para ele a todo custo mas não conseguiu alcançar o navio, que atracou numa ilha, determinado a resgatar seus amigos, Pateta e Max tem que explorar a ilha para encontrar o perigoso pirata."

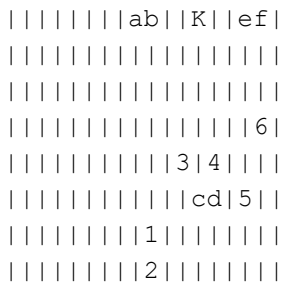
Escolha seu personagem e vamos começar, esse detonado será feito jogando-se com um personagem, boa sorte!

FASE 1 - PRAIA

Vá pela direita e pegue o gancho, volte e siga para cima, use o gancho para puxar o barril ao lado da pedra cinza, acabe com os piratas e pegue as frutas, uma vida e um continue, volte para onde pegou o gancho e siga norte, pegue a sineta e continue em frente, vá pelo caminho norte e chute a pedra da direita na estrela em frente a ela, cuidado com a abelha, siga pela passagem que se abriu e pegue a tábua, deixe a sineta, volte e siga sul, vá pela passagem da direita, acabe com os piratas para abrir a porta ao norte, siga por ela e use a tábua na ponte, continue em frente e na área seguinte, use o gancho para derrubar os piratas na água e também para pegar a esmeralda na ilha a esquerda, continue norte para um enigma, você deve chutar as quatro pedras para as quatro estrelas, abaixo segue um diagrama explicativo



As letras a,b,c,d são as estrelas, os números 1,2,3,4 são as pedras a serem chutadas e a letra K é a chave, o esquema é o seguinte: Chute a pedra 1 para a esquerda e em seguida a pedra 2 também para a esquerda e depois pra cima para chegar em b, chute a pedra 1 para baixo, esquerda e depois cima para chegar em a, chute a pedra 4 para cima e depois direita para chegar em d e finalmente chute a pedra 3 para a esquerda e depois cima para chegar em c, pegue a chave e volte até a área da abelha, chute a pedra do meio na estrela e entre pela passagem ao norte, pegue a pá e use-a para cavar a área marrom atrás do pescador para encontrar algumas frutas e com um pouco de sorte uma vida, ao terminar pegue o objeto que deixou no lugar da pá e volte, chute a pedra da esquerda na estrela e entre na passagem que se abriu, você pode acabar com os porcos-espinhos usando o gancho, pegue a vida e use a chave para abrir a porta ao norte, aqui tem um porta trancada, deixe estar por hora, siga pela passagem da direita, detone o pirata e a abelha para abrir a porta ao norte, entre nela para mais um enigma, abaixo segue o diagrama dele:



Chute a pedra 2 para a esquerda e depois cima para chegar em a, chute a pedra 1 para cima para chegar em b, chute a pedra 2 para a direita e depois para baixo para chegar em c, chute a pedra 4 para d, chute a pedra 5 para baixo, direita e então cima, para chegar em f, chute para cima para chegar em e, pegue a chave e volte para área onde tem a porta trancada, acabe com os piratas para abrí-la, entre e pegue a sineta, use-a para atrair os piratas para dentro do cercado, então use as pedras para prendê-los, agora use a chave na porta ao norte e prepare-se para o chefe:

CHEFE: Jester x 7

São sete no total e ficam se escondendo em buracos e aparecem para jogar objetos em você, nessa hora você deve acertá-los, eles podem ser barris, bombas ou pedras vermelhas espinhentas, você pode pegar os barris e as bombas ficando com os braços pra cima e jogá-los de volta quando aparecerem, não deixe as pedras vermelhas te atingirem, nem tente pegá-las, se pegar as bombas, jogue-as rápido antes que explodam.

FASE 2 - VILA

(PASSWORD - banana, rubi, cereja, banana, cereja)

Siga norte duas telas e de cara já tem um enigma, veja o diagrama abaixo:

```
|||||||a||b||c||d| | |
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||3|||||||
|||||||1||2|||||||
|||||||4|||||||
```

Chute a pedra 2 para a esquerda e depois pra cima para chegar em a, chute a pedra 3 para b, chute a pedra 4 para cima, chute a pedra 1 para a direita e depois para cima para chegar em c, chute a pedra 4 para a direita, cima, direita e cima para chegar em d, cuidado com as bolas de fogo que as estátuas lançam, entre pela porta que se abriu, pegue o gancho e siga pela passagem da esquerda, pegue a tábua e volte, siga pelo norte e use o gancho para formar uma ponte para a ilha acabe com o pirata e use a tábua na ponte, chute as pedras na água e pegue o outro gancho e a chave no final, use o gancho para pegar a esmeralda e volte, vá pela passagem da esquerda, se os piratas bloquearem o caminho com as pedras, volte e entre novamente, siga pela passagem ao norte, passe pelas cobras e continue norte, cuidado com os piratas que chutam pedras explosivas em você, passe por eles e entre a direita, acabe com os piratas e use a chave na porta ao norte, não entre agora, use o gancho para alcançar, o local onde está outra chave e mais um gancho, pegue os dois e siga para a porta ao norte, mais um enigma de chutar pedras, e o pior, dois piratas que podem atrapalhar um bocado, aí vai o diagrama:

```
|||||||a|||||||b|
|||||||
|||||||12|||||||
|||||||3|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||4|||
|||||||
|||||||c|||||||d|
```

Chute a pedra 1 para baixo, esquerda, baixo, esquerda e baixo para chegar em c, chute a pedra 2 para baixo, direita, cima, direita e cima para chegar em b, chute a pedra 4 para a direita e para baixo para chegar em d, chute a pedra 3 para a esquerda e para cima para chegar em a, se os piratas

estragarem seu esquema, saia, volte e tente novamente, entre na porta que se abriu e passe pelos rolos compressores, tenha cuidado com os canhões, acabe com eles pegando suas balas e mandando de volta neles, use a chave na porta ao norte e entre, acabe com os dois piratas e pegue a pá, cave no local onde está a chave dourada, quando acabar, pegue a chave e deixe a pá, siga pela direita e use o gancho para pegar o rubi e em seguida, use-o para formar uma ponte para o outro lado, volte a área dos canhões e siga pela esquerda, pegue mais um gancho e tenha cuidado com os piratas, para onde pegou a vida e use o gancho para apertar o botão cinza e abrir a porta ao norte, use o gancho para chegar ao outro lado e pegue mais um, siga norte e entre nos espaços para escapar dos piratas que brincam de bolas humanas, tente pegar os dois rubis e use a chave na porta ao norte, prepare-se para o chefe da fase.

CHEFE: Fire Bug

Ele tem três ataques, um que ele lança um monte de tochas em você, não tente atacá-lo nessa hora, melhor desviar, outro ataque é o que ele balança a tocha se chegar muito perto, e finalmente o lança-chamas que tem um grande alcance, é nessa hora que ele fica mais vulnerável, acerte barris nele e quando os quatro que estão no cenário forem usados, alguns nativos vão jogar mais para você, fique com os braços levantados para pegá-los, você deve acertá-lo doze vezes para acabar com ele.

FASE 3 - CASTELO

PASSWORD (cereja, rubi, esmeralda, cereja, banana)

Aperte o botão no canto direito para abrir os portões, entre e siga norte duas telas, agora tenha cuidado com as bolas que atravessam o caminho, siga pelo caminho do norte e detone os fantasmas, jogue um vaso no espelho central para revelar uma passagem secreta, entre e pegue as frutas, volte duas telas e siga pela direita, pegue a chave e use-a para abrir a porta com cadeado, entre e pegue uma esmeralda, uma sineta e uma vela, volte mais duas telas e vá pela porta da esquerda, aperte o quatro botões nos cantos para abrir a porta, passe pelo labirinto escuro, não é difícil, pegue a pá no caminho e siga para a tela seguinte, aqui tem um espaço enorme para cavar, quando terminar, siga pela porta a direita, cuidado com os carrinhos que vão e vem, passe por eles e suba a escada, cuidado com os cavaleiros, acabe com eles e jogue um vaso na parte rachada, entre na passagem e desça a escada para pegar uma esmeralda e um rubi, volte e pegue a tábua, entre na porta seguinte, agora você deve destruir o canhão para abrir a porta a esquerda, você já deve conhecer o esquema, é só ficar bem na frente dele para evitar as bolas de ferro, quando conseguir entre e use a tábua na parte que falta da ponte, chute a pedra para detonar os piratas e pegue outra tábua, use para chegar no local onde está a chave, pegue-a e siga pela porta seguinte, fuja das grandes bolas de ferro e use a chave para abrir a próxima porta, acabe com os piratas e pegue mais uma chave, use-a para abrir a porta seguinte, pegue o gancho e suba a escada, agora um enigma bem fácil, pise nas letras na seguinte ordem: O-P-E-N, para abrir a porta seguinte, pegue a chave e entre, mais um enigma, quatro botões formando um quadrado, aperte-os na seguinte ordem: superior-direito, inferior-esquerdo, superior-esquerdo e finalmente inferior-direito, entre pela porta que se abriu, passe pelos piratas e entre na porta seguinte, repare que antes dela tem um gancho, ao entrar, use o gancho que você já tem para chegar onde está outra chave, pegue-a, detone os piratas e abra o portão com uma das chaves, antes de subir a escada, volte para a tela anterior e pegue o outro gancho, agora sim suba a escada, acabe com os dois piratas e vá até o local onde deve usar o gancho, espere a plataforma chegar e suba nela para chegar do outro lado, use a chave para

abrir a porta e pegue a vela, atravesse mais um labirinto escuro, tem uma esmeralda aqui, entrando na porta seguinte, acabe com os dois canhões para abrir a porta a direita, entre e pegue a chave dourada, suba a escada e abra a porta ao norte com a chave, antes que a parede te esmague, prepare-se para o chefe:

CHEFE: Red Skeleton e Blue Skeleton

No começo eles só ficam soltando bumerangues de osso em você, fuja deles e quando pararem, pegue um e acerte-os, depois de um tempo eles somem, não tente acertá-los enquanto estiverem pulando, o azul é o mais chato, tente acabar com ele primeiro, quando acertá-los umas seis vezes, eles mandam suas cabeças para te perseguirem, elas são fáceis de desviar e se tiver um bumerangue na mão pode atingi-las, acerte cada um mais seis vezes para detoná-los.

FASE 4 - CAVERNA

PASSWORD (rubí, cereja, esmeralda, esmeralda, rubí)

Siga pela porta a esquerda para mais um enigma, aí vai o diagrama:

```
|||||||a||||b|
|||||||
|||||||
|||||||c1234d|
```

Chute a pedra 2 para cima e depois para a, chute a pedra 4 para cima para a esquerda e depois para b, chute a pedra 1 para c e a pedra 3 para d, volte para a tela anterior e siga pela porta ao norte, cuidado com os sapos e com os piratas que jogam barris em você, continue norte e passe por mais alguns piratas, entre a direita e tem mais um enigma, aí vai o diagrama:

```
|||||||1|||||
|||||||
|||||||
|||||||3|||
|||||||2|||||
|||||||
|||||||4|
```

As pedras 1, 2 e 4 são explosivas, então você tem que ser rápido, chute a pedra 3 para cima, chute a pedra 4 para cima e depois esquerda, chute a pedra 1 para a direita, chute a pedra 4 para cima e depois direita, espere ela explodir e pegue os dois rubis, pegue também uma vela e siga pela porta da direita, você chega numa área congelada e deve apertar todos os botões para abrir a porta, mas tem que ser rápido ou eles voltam ao normal, entre na que se abriu e siga para a esquerda, para um labirinto escuro, procure um rubi e uma esmeralda e tenha com o pirata gordo, volte e detone o pirata vermelho para abrir a porta ao norte, entre e siga norte duas telas até chegar em um local com dois caminhos, ambos levam ao mesmo lugar, mas eu considero o caminho da direita mais fácil, então vamos por ele, nem ligue pro enigma que tem aqui, siga pela direita para outro enigma, esse não tem mistério, é chutar as pedras para as estrelas em frente a eles, entre na porta que se abriu e pegue a sineta, chute as duas pedras para cima e chute a que está mais a direita para a esquerda, use a sineta para atrair os piratas para frente da pedra e então detone todos eles para abrir a porta ao norte, entre e detone os piratas gordos, continue norte e detone todos os inimigos para abrir a porta seguinte, entre e passe pelas pedras que ficam

quicando, cuidado para não ser atingido, na área seguinte mais um enigma, primeiro detone os piratas e se livre de todos os barris, agora chute a pedra explosiva para a esquerda, passe rapidamente pelo labirinto e chute-a para cima e depois esquerda para abrir a porta, você chegará onde os dois caminhos se encontram, então nem ligue para a porta a esquerda, aperte os quatro botões, para abrir a porta ao norte, agora vem um enigma bem chatinho, pois você está no escuro, aí vai o diagrama:

```

|||||||a||||||| |
|||||||1|||||||d|
|||||||
|||||||2||4|||
|||||||
|||||||b|c|||
|||||||3|||5|||

```

Chute a pedra 2 para cima, esquerda e cima para chegar em a, chute a pedra 1 para a direita, baixo, esquerda, baixo e direita para chegar em b, chute a pedra 4 para a direita, baixo e esquerda para chegar em c, chute a pedra 3 para a direita, chute a pedra 5 para cima e depois esquerda, chute a 3 para cima e a 5 para baixo, chute a 3 para a direita, baixo, direita e finalmente para cima para chegar em d, pegue o gancho e siga norte, detone os piratas gordos para abrir a porta seguinte, chute pedras neles, siga pela esquerda para mais um enigma, aí vai o diagrama:

```

|||||||a||1|||||b|
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||2||3|||||

```

A pedra 1 é explosiva e você vai ter que ser bem rápido no começo, chute a pedra 1 para baixo, esquerda, baixo e direita, depois que ela explodir, chute a pedra 3 para esquerda, cima, direita, baixo, direita e para cima para chegar em b, chute a pedra 2 para cima para chegar em a, volte uma tela e use o gancho para chegar na porta ao norte, detone todos os piratas para abrir a porta seguinte, prepare-se para o chefe:

CHEFE: Green Rumbler e Red Rumbler

Aqui o maior problema é tentar não cair no abismo, de resto até que elas são fáceis, simplesmente fique próximo a porta, quando o chão tremer você não poderá se mexer e estalagtitas vão cair do teto, cuidado para não ser atingido por elas, repare nas sombras que indicam onde elas vão cair, pegue uma rápida, pois elas somem logo e com ela acerte as centopéias na cabeça, elas são invulneráveis no resto do corpo, você deve acertá-las seis vezes cada uma, mais cada que você as acerta elas ficam mais rápidas, então tenha muita atenção.

FASE 5 - NAVIO PIRATA
PASSWORD (banana, cereja, esmeralda, rubi, banana)

Entre no navio e siga para a área seguinte, passando por alguns piratas, acabe com o canhão e com mais dois piratas, chute a pedra pra baixo, chute a que está abaixo dela para a direita, e chute a de cima para cima, pegue o gancho e use-o para chegar na escada, desça e siga pela porta a esquerda,

aperte o botão com uma seta para ativar a esteira que trará os barris, detone todos os piratas e aperte o botão amarelo para abrir a porta, entre e chute a pedra explosiva para cima, direita, cima e direita para chegar na estrela e abrir a porta, entre e pegue a sineta, atraia os piratas para frente dos canhões, para que sejam atingidos, acabe com todos para liberar o caminho para o gancho pegue-o e siga pela direita, vá pela porta ao sul e na área seguinte acabe com os piratas para liberar o caminho, pegue uma vela e desça a escada, use o gancho para chegar na porta a esquerda, entre para mais um enigma aí vai o diagrama:

```

|||||||a| | | | |
|||||||1|||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||2|||||

```

Chute a pedra 2 para a direita e para cima, chute a pedra 1 para baixo, direita, cima e direita, chute a pedra 2 para a esquerda, cima e direita e finalmente chute a pedra 1 para cima para chegar em a e abrir a porta, entre e use o gancho para pegar os barris, acerte os botões amarelos para abrir caminho, siga pela esquerda e use o gancho na parte mais a esquerda, tem uma porta trancada aqui, voltaremos mais tarde, siga sul, pegue a sineta e atraia os piratas para um local de modo que você possa pegar a esmeralda, volte duas telas e siga norte para chegar num labirinto escuro, vá indo pela direita até a tela seguinte, use a sineta para atrair o pirata até o botão amarelo, pegue um gancho e volte duas telas, siga sul e depois direita, use o gancho para chegar na porta ao norte, siga por ela para chegar em mais um enigma, aí vai o diagrama:

```

|||||||a||b||c||d||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||
|||||||12|||3|||4|

```

Para abrir a porta da esquerda, chute a pedra 1 para cima, chute a pedra 2 para a direita, cima e esquerda para chegar em a, para abrir a porta da direita, chute a pedra 4 para cima, chute a pedra 3 para cima e depois direita para chegar em d, agora saia e entre novamente, para abrir a porta do meio, chute a pedra 1 para cima, chute a pedra 2 para a direita e depois cima, chute a pedra 3 para cima, chute a pedra 4 para cima e depois esquerda para chegar em c, chute a pedra 1 para a direita para chegar em b, espere as pedras explodirem e pegue a chave, agora siga para a área onde tinha uma porta trancada e use a chave para abrí-la, você estará em mais um labirinto escuro, logo a direita tem um rubi e logo a esquerda tem uma escada, mas vá seguindo norte até encontrar uma pedra que pode ser chutada para a direita, não chute a pedra para cima, agora suba um pouco e siga pela esquerda até outra chave, pegue-a e suba a escada, aqui tem uma plataforma que se move de acordo com as setas que você pisa, não tem nenhuma esquema, então se vira para chegar onde está o gancho, pegue-o e entre na porta seguinte, você deve chegar na porta da direita tendo cuidado para cair nos buracos que vivem aparecendo e sumindo, o segredo aqui é ir pela parte de baixo, entrando pegue um barril e acerte o botão amarelo para ativar a plataforma, use-a para chegar do outro lado e use a chave para abrir o portão, pegue o gancho e suba a escada detone os canhões e use os ganchos para chegar na porta ao sul para chegar no último e mais cabuloso enigma do jogo, principalmente se você não tiver esse detonado, aí vai o diagrama:

```
|||||||a|||||b|
|||||||
|||||||1|||
|||||||
|||||||2|||
|||||||3|||
|||||||4|||
|||||||5|||
```

Chute a pedra 3 para a esquerda, chute a pedra 2 para baixo, esquerda e cima para chegar em a, chute a pedra 5 para a direita, chute a pedra 1 para a direita e para baixo, chute a pedra 4 para a direita e para cima para chegar em b e abrir o portão, siga sul, detone os piratas e pegue a esmeralda, pegue os ganchos se quiser, mas eles não são mais necessários, volte e siga pela esquerda, use o canhão para acabar com os piratas, aperte os botões com setas para mudar a direção e o botão amarelo para disparar, acabe com todos para abrir a porta, prepare-se para o grande desafio:

CHEFE FINAL: Capitão K. Pete

Seus ataques são os seguintes, no começo ele gira feito um pião e joga bombas pra tudo o que é lado, nesse giro ele pode ficar parado ou se mover por toda a tela, tente desviar e pegue as bombas para jogar nele, mas seja rápido, você deve acertá-lo umas doze ou quatorze vezes para detoná-lo, outro ataque é o que ele te puxa com o seu gancho, é fácil de desviar, ele também atira com suas espingarda, também fácil de desviar e por último, ele chama dois piratas pra fazer o trabalho, acabe com eles usando as bombas, ou se tiver sorte, o próprio K. Pete irá detoná-los com sua espingarda, quando acabar com ele, curta o final.

Detonado feito por Ash_Riot, se alguém quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

THE END