

Mega Man 7 FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Ash_Riot

Updated to v1.0 on Aug 2, 2011

DETONADO MEGAMAN 7

CIDADE - FASE INICIAL

Apenas siga em frente detonando o que aparece e logo você encontrará um sub-chefe:

SUB-CHEFE: Rolo Compressor

Ataques: Quake Jump

Saw Blade

Estratégia: Quando ele lançar a serra pule por cima e atire, cuidado com seu pulo que pode te paralizar por um tempo, no mais, uns cinco ou seis tiros carregados devem dar cabo dele.

Continue seguindo em frente e tenha cuidado para não cair nos buracos, você encontrará um robô misterioso que te ataca.

CHEFE: Bass

Ele não tem nenhum ataque além do tiro, essa batalha é apenas um teste, então não se preocupe em ganhá-la, logo ela acaba.

Bass diz que estava tentando deter Willy e que agora entende a fama de Megaman, ele vai embora, deixando Megaman intrigado.

LABORATÓRIO QUÍMICO

Siga em frente ativando as bombas para abrir caminho, quando cair no primeiro buraco, detone as duas bombas da direita para chegar num Energy Tank, continue em frente até chegar numa parte aquática, tenha muito cuidado com os espinhos no teto, se tocar neles é morte instantânea, logo você chegará em um sub-chefe:

SUB-CHEFE: Robô Lagosta

Ataques: Triple Shot

Bubble Splash

Lobster Charge

Estratégia: Pule quando ele disparar o tiro triplo e atire nele sem parar, fique no canto para escapar das bolhas, quando ele estiver quase morrendo vai vir pra cima de você, passe por baixo dele com a rasteira.

Após derrotá-lo, você será levado para cima, desvie das bombas e siga em frente, na parte das plataformas que somem e aparecem, espere o tempo certo para pular sobre elas, na próxima parte aquática, quando avistar a letra R, espere a água subir para alcançá-la, continue em frente até encontrar o chefe:

CHEFE: Burst Man

Ataques: Danger Warp

Bubble Shot

Rising Bubble

Estratégia: Quando ele lançar as bolhas com bombas dentro, pule sobre elas e então atire nele, se elas te atingirem atire rápido para escapar ou morrerá nos espinhos, os outros ataques não são tão preocupantes, ao derrotá-lo, você ganhará a arma Danger Warp.

PLATAFORMA FLUTUANTE

Siga em frente até encontrar um robô branco flutuando, atire nele e começará a chover, lembre-se desse local, continue em frente sempre tendo cuidado para não cair, tenha especial atenção na parte da plataforma invisível, quando chegar numa parte com uma escada no alto, use o Rush Coil para alcançá-la, você encontrará Proto Man que te dará algumas informações, volte e continue em frente para chegar até o chefe:

CHEFE: Cloud Man

Ataques: Thunder Bolt
Storm

Estratégia: Quando ele usar o ataque de trovão, pule na hora em que o raio cair e acerte Cloud Man com a arma Danger Warp, siga esse esquema e não deve ter problemas, ao derrotá-lo você ganhará a arma Thunder Bolt.

DEPÓSITO DE SUCATA

Siga em frente até ver um local com lava, lembre-se daqui, voltaremos depois, continue em frente e quando subir umas escadas, use a arma Thunder Bolt no dispositivo de baixo para ativar o elevador, suba por ele, mas tenha cuidado para não ser esmagado, depois de passar por um recarregador de life você verá duas as escada, use o Rush Coil, para alcançar a da esquerda e chegar até onde está o Rush Jet, agora suba a escada da direita e continue em frente, cuidado nas plataformas flutuantes, pode cair sucata em cima de você quando estiver nelas, logo você chegará no chefe:

CHEFE: Junk Man

Ataques: Junk Shield
Junk Toss
Feint Stomp

Estratégia: Muito fácil, desde que esteja com a arma Thunder Bolt, acerte-o uma vez e ele vai pular, passe por baixo na rasteira e atire novamente, repita esse esquema até acabar com ele, ao derrotá-lo você ganhará a arma Junk Shield.

CAVERNA DE GELO

Siga em frente até chegar num local com duas escadas, uma subindo e outra descendo, use o Rush Coil para alcançar a de cima, suba e pule nas plataformas para alcançar a letra H, mas seja rápido ou elas se quebram, volte e siga pela escada de baixo, caia no próximo buraco e siga até umas plataformas suspensas, vá pulando por elas, ou use o Rush Jet para chegar onde está o Rush Search, siga em frente e acabe com o urso polar para pegar o Energy Tank atrás dele, suba a escada e continue em frente para chegar no chefe da fase:

CHEFE: Freeze Man

Ataques: Freeze Cracker
Ground Freeze
Dagger Rain

Estratégia: Não há muito o que dizer aqui, seus ataques são muito difíceis de desviar, então acerte-o com Junk Shield sem piedade até dar cabo dele, ao derrotá-lo você ganha a arma Freeze Cracker.

Dr. Light e Megaman conversam sobre Bass, o Doutor acha que as ações dele não são uma ameaça e duvida que ele seja um inimigo, eles então recebem um alerta de que Willy está atacando o Museu de Robótica e Megaman segue para lá.

MUSEU DE ROBÓTICA

Siga em frente e você verá Willy roubando um robô, ele foge mas deixa algo para te manter ocupado:

CHEFE: Robô Gordo

Ataques: Jump

Estratégia: Quando ele pular, rasteje por baixo e acerte a cabeça dele com um tiro carregado e ela vai sair pulando, atire nela mais vezes até que ele a ponha de volta no lugar, repita esse esquema até detoná-lo, se precisar, não tenha pena de usar um Energy Tank.

Dr. Light diz que Willy e seus robôs estão atacando a cidade e que Megaman tem que detê-los, mas antes de ir nas próximas 4 fases, vamos voltar em algumas que já concluímos, antes de mais nada, entre na loja e compre um Exit que permite que você saia de fases já concluídas em qualquer lugar, agora entre na fase de Cloud Man e siga até o robô branco flutuante, use nele o Freeze Cracker e siga em frente até chegar no local das plataformas invisíveis que agora estão bem visíveis, siga até avistar uma escada, use o Rush Coil para alcançá-la, suba e siga pela esquerda para pegar a letra U, saia desta fase e entre na fase de Junk Man, siga até o local com a lava e use o Freeze Cracker na pequena cachoeira, entre na passagem que se abriu e desça a escada, atire novamente na lava a esquerda e pegue a letra S, agora você pode usar o S. Adapt, que faz com que Rush se transforme em uma armadura, eu particularmente não acho lá grande coisa, mas você decide, saia dessa fase, vamos em frente.

FLORESTA JURÁSSICA

Logo no começo, tenha cuidado ao passar pela cachoeira, pule nas toras no momento certo, siga em frente até chegar numa espécie de veículo em forma de dinossauro, atire no que aparecer e tenha cuidado para não cair nos espinhos, tente pegar o Energy Tank na plataforma entre as duas escadas no final, use o S. Adapt para isso, suba uma das escadas e siga para encontrar um sub-chefe:

SUB-CHEFE: T-Rex

Ataques: Burn Breath
Spread Shot

Estratégia: Fique no canto para escapar do tiro triplo e atire na boca dele sempre que der, o ataque é quase impossível de escapar se usado de perto, então fique atento ao life.

Após derrotá-lo, siga em frente, você verá umas árvores com colméia de abelhas pelo caminho, voltaremos aqui mais tarde, por hora, siga até onde está o chefe da fase:

CHEFE: Slash Man

Ataques: Slash Claw

Blob Bomb

Air Claw Attack

Estratégia: Assim que começar, acerte-o com o Freeze Cracker, desvie das bombas que caem e quando ele descer acerte-o novamente, repita esse esquema e terá uma vitória fácil, ao derrotá-lo ganhará a arma Slash Claw.

PARQUE DE DIVERSÕES

Siga em frente tendo cuidado com os espinhos, quando chegar na segunda plataforma suspensa, suba nela e use o Rush Search bem no meio para achar um parafuso gigante, siga para a próxima área e use o S. Adapt para alcançar a parte de cima, vá subindo pelas molas até chegar onde tem um Energy Tank, pegue-o e volte, continue em frente para chegar no chefe.

CHEFE: Spring Man

Ataques: Wild Coil

Long Knuckle

Coil Slam

Estratégia: Assim que começar ele vai pular, quando ele cair, acerte-o com o Slash Claw, use a rasteira para escapar do seu braço longo e acerte-o novamente, repita esse esquema para obter mais uma vitória fácil, ao derrotá-lo você ganha a arma Wild Coil.

TUMBA

No começo dessa fase não tem mistério, siga em frente até encontrar um sub-chefe:

SUB-CHEFE: Robô Abóbora

Ataques: Green Bullet

Air Green Attack

Triple Jump

Estratégia: Espere ele pular duas vezes e na terceira, passe por baixo com a rasteira e atire quando ele se abrir, a arma Slash Claw ajuda um pouco, seus ataques são difíceis de desviar, então use um Energy Tank se necessário.

Continue em frente até chegar numa parte escura, use a Thunder Bolt para iluminar um pouco e siga até um elevador, use a Junk Shield para acabar com os robôs zumbis, continue em frente e você encontrará Bass ferido, Megaman diz que o Dr. Light pode consertá-lo e o manda ir até ele, Bass agradece e se vai, continue em frente para enfrentar o chefe da fase.

CHEFE: Shade Man

Ataques: Noise Crush

Vampire Claw

Petrify Wave

Estratégia: Fique parado e assim que ele estiver em cima de você, use

a rasteira para escapar do seu ataque, quando ele descer devagar, acerte-o com a Wild Coil, repita esse esquema até detoná-lo, ao derrotá-lo você ganha a arma Noise Crush.

FÁBRICA DE PNEUS

Vá fugindo do veículo e atire sempre que der, ao detoná-lo suba as escadas e siga em frente, tendo cuidado com os pneus no teto, suba as escadas no final e você verá um quadrado azul com um X no chão, use o Rush Search aí para achar mais um parafuso gigante, continue subindo até chegar nos pilares de fogo, passe no tempo certo para não se ferir muito, agora caia e seja rápido para escapar dos raios de fogo, se te atingirem, é morte instantânea, tem um Energy Tank no caminho, mas não aconselho a pegá-lo, você é que sabe, ao chegar no caminhão, continue em frente até o boléia, use o tiro carregado do S. Adapt para acabar com ele rapidinho, agora siga em frente até o chefe da fase.

CHEFE: Turbo Man

Ataques: Scorch Wheel

Turbo Rush

Turbo Attractor

Estratégia: Assim que começar acerte-o com o Noise Crush, espere o momento certo e pule quando ele vier pra cima e então acerte-o novamente, repita esse esquema para acabar com ele, mas cuidado, ele é bem rápido, então é bom ter pelo menos um Energy Tank disponível, ao derrotá-lo você ganhará a arma Scorch Wheel.

Ao chegar no laboratório, Megaman o encontra em ruínas, Dr. Light diz que após consertar Bass, ele destruiu tudo e roubou as novas peças construídas para Megaman, Willy então aparece no monitor e revela que Bass é mais uma de suas criações e que sabia que Megaman era tolo o bastante para deixá-lo acessar o laboratório, irado, Megaman diz que Willy pagará por isso.

Antes de seguir em frente, volte até a fase de Slash Man e siga até o local com as árvores, use a arma Scorch Wheel na última árvore para descobrir uma escada, use o Rush Coil para alcançá-la, você encontrará Beat preso numa gaiola, destrua-a para libertá-lo, agora você pode usá-lo para escapar de buracos, ok, vamos em frente.

FORTALEZA DE WILLY - PARTE 1

Na parte inicial o maior problema é na hora de usar as plataformas móveis, ao subir nelas fica tudo escuro e só clareia quando você pula e pra piorar, as plataformas giram em alguns pontos podendo te derrubar nos espinhos ou no abismo, sugiro que preste bem atenção no percurso para pular na hora certa, ao passar dessa parte siga em frente para encontrar Bass:

SUB-CHEFE: Bass

Ataques: Bass Buster

Estratégia: Ele é muito rápido e é quase impossível escapar dos seus tiros, use o S. Adapt para enfrentá-lo, mande tiros carregados sempre que der e tente desviar o máximo possível de seus ataques, ao derrotá-lo, ele foge, mas diz que voltará.

Continue em frente para encontrar o chefe da fase:

CHEFE: Guts Man

Ataques: Rock Throw

Guts Claw

Estratégia: A melhor opção aqui é o S. Adapt, quando ele jogar a pedra em você, dê um pulo duplo para escapar e acerte-o com um tiro carregado infelizmente o ataque da garra é quase impossível de escapar e tira muita energia, então tenha pelo menos dois Energy Tanks em estoque.

FORTALEZA DE WILLY - PARTE 2

A primeira parte desta fase não tem nenhum mistério, siga em frente para encontrar Bass novamente, mas dessa vez ele vem acompanhado de seu cão robô Treble, os dois se unem e atacam.

SUB-CHEFE: Bass

Ataques: Bass Buster

Treble Punch

Jet Attack

Estratégia: As coisas estão ficando cada vez mais difíceis, seus ataques são muito rápidos e difíceis de escapar, novamente o S. Adapt é a melhor escolha para acabar com ele, acerte-o com tiros carregados sempre que tiver chance e tenha pelo menos dois Energy Tanks para uma emergência.

Bass não entende porque não consegue derrotar Megaman e foge, continue em frente e você chegará em uma parte bem chata com pilares de fogo, preste atenção no tempo em que o fogo aparece e pule na hora certa, logo você chegará no chefe da fase:

CHEFE: Robô Tartaruga

Ataques: Flame Breath

Turtle Charge

Mini Turtle Attack

Estratégia: Use o Mega Buster para enfrentá-lo, as outras armas não são eficientes, pule os tiros de fogo e acerte-o com um tiro carregado, quando ele vier pra cima, passe por baixo com a rasteira, quando ele mandar as pequenas tartarugas atacarem, use o Slash Claw para destruí-las rápido, se tiver sorte, ainda pode recuperar um pouco de life, repita esse esquema até acabar com ele.

FORTALEZA DE WILLY - PARTE 3

Siga em frente até uma parte com plataformas móveis que explodem após alguns segundos, depois desta parte o caminho irá se dividir, siga pelo caminho de cima, após passar pelas plataformas que somem e aparecem você chegará num local com um Energy Tank, um Weapon Tank e um Super Tank que enche o life e todas as armas, continue em frente para enfrentar o chefe da fase.

CHEFE: Robô Gárgula

Ataques: Missile

Swing Laser

Death Bomb

Estratégia: Use o Slash Claw contra ele, você deve acertar nos olhos, quando ele disparar os mísseis, use-os como plataforma para atacá-lo,

para escapar do laser, fique o mais longe possível e pulando, as bombas são bem fáceis de desviar, tenha pelo menos dois Energy Tanks aqui, pois é quase certo que vai precisar.

FORTALEZA DE WILLY - PARTE FINAL

Caia no buraco para chegar em um portal (tem um Weapon Tank no caminho) que te leva a um local com mais oito portais, cada portal é um dos oito chefes de fase que você já derrotou, apenas use os mesmos esquemas e não deve ter problemas, após terminar com eles, você irá parar num local diferente, apenas caia no buraco para encontrar Willy:

CHEFE: Dr. Willy

Ataques: Smash Jump

Mini Robots

Estratégia: Quando ele ficar pulando, passe por baixo com a rasteira, quando ele soltar os robozinhos, vai ficar lento, acerte-o com Thunder Bolt e tente não ser muito atingido pelos robozinhos, se estiver com quatro Energy Tanks, gaste no máximo dois, pois ao derrotá-lo nem pense que acaba aqui.

CHEFE FINAL: Dr. Willy (2ª forma)

Ataques: Stalker Shots

Thunder Balls

Estratégia: Realmente difícil, nenhuma arma é realmente eficiente contra ele, as únicas que o atingem são Wild Coil e Freeze Cracker e mesmo assim causam pouco dano, mas são melhores que a Rock Buster pois não precisam ser carregadas, bom, ele vai ficar sumindo e aparecendo e sempre que aparece lança seus ataques, os quatro tiros são formados por três tipos diferentes, o amarelo é o que causa o menor dano, o azul te congela tornando alvo certo para o seu próximo ataque e o vermelho é o pior de todos pois leva embora quase metade do seu life, evite-o ao máximo, quase sempre após esse ataque ele lança o ataque de bolas elétricas na sequência, mas se conseguir não ser congelado ou queimado é só pular por cima delas para desviar, pois bem, a arma mais aconselhável aqui é a Freeze Cracker, acerte-o na hora em que ele aparecer e tente desviar de seus ataques, não hesite em usar um Energy Tank se seu life estiver com 5 barrinhas ou menos, boa sorte!

Ao ser derrotado, Willy pede desculpas pelos transtornos que causou, mas Megaman já está de saco cheio e decide por um fim em Willy de uma vez por todas, mas na hora H, Bass chega e resgata o safado e diz que um dia eles se encontrarão de novo, bem, essa história continua em Megaman 8, valeu pessoal e até o próximo detonado.

Esse detonado é de autoria de José Ricardo Fortes da Silva (Ash Riot), se você quiser publicá-lo no seu site, tudo bem, mas eu gostaria de ser informado e de receber os devidos créditos.

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

This document is copyright Ash_Riot and hosted by VGM with permission.