



# Nintendo®

## WORLD



**GRÁTIS!**  
GUIA  
POKÉMON  
GOLD &  
SILVER

**ZELDA:  
MAJORA'S  
MASK**  
A PRIMEIRA PARTE  
DO DETONADO!

O MUNDO NÃO É O BASTANTE PARA  
**JAMES BOND**  
TÃO BOM QUANTO GOLDENEYE?  
A RESPOSTA ESTÁ AQUI!



**POKÉMON  
PUZZLE LEAGUE**



**NINJA GAIDEN**



**OGRE BATTLE 64**



**STAR WARS  
BATTLE FOR NABOO**

**nº 27**  
novembro 2000  
**R\$ 4,90** ISSN 1516-1892  
00027

9 771516 189008

EXEMPLAR DE ASSINANTE - VENDA PROIBIDA

THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
MAJORA'S MASK™



*Só para*  
↙

NINTENDO<sup>64</sup>



Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814 8234  
Visite o nosso site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)



TVM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.

PIOR QUE O PESO DO MUNDO EM SUAS COSTAS  
É O PESO DA LUA.

72 HORAS. 24 MÁSCARAS. 1 LUA. O MUNDO DEPENDE DE VOCÊ.

**Nintendo®**

by  **gradiente**



**N**ão há quem não goste de fazer listas. Quem nunca enumerou seus cinco games de esporte favoritos, ou escolheu os maiores heróis de todos os tempos ou ainda os melhores games para se levar a uma ilha deserta? Para entrar no embalo, resolvi fazer um "top five" com os cinco principais motivos para você começar a ler esta edição da **Nintendo World** neste exato momento:

1) **007**. Três anos depois, surge um novo game de **007** para Nintendo 64. Mas não há como evitar a comparação: é ou não é melhor que **GoldenEye**? Essa é a pergunta que todos se fazem, e a resposta você saberá em nossa matéria de capa. Além disso, há a opinião de alguns especialistas sobre qual dos dois games é o melhor, ou se há mesmo um melhor. Você não pode deixar de ler.

2) **Zelda**. Nas últimas semanas, só deu **Zelda: Majora's Mask** na cabeça. E o game superou **Ocarina of Time**, como comprovei após muitas madrugadas mal-dormidas. Mas valeu a pena. Nesta edição você vê a primeira parte do detonado, que continua na próxima. E pode crer que falaremos de **Zelda** ainda por um bom tempo por aqui.

3) **Banjo-Tooie**. O mais novo clássico instantâneo da Rare está aí e uma big matéria aguarda você na próxima edição. Neste mês, damos só um gostinho do game que vai lhe dar aquele trabalhão até depois do Natal.

4) **Pokémon Gold & Silver**. Pode falar: qual outra revista de games deu um guia para capturar todos os bichos tão completo como o nosso?

5) **Leitores, irados e felizes**: Foi só pedir para você escrever o que pensa da revista, e pronto: uma enxurrada de mensagens, algumas delas elogiando nossos acertos, outras mandando ver (e até pegando pesado) nas nossas mancadas. Mas não tem problema. Continue escrevendo suas opiniões, que nós prometemos aprender com nossos erros e melhorar. Também não foi pequena a quantidade de cartas e e-mails nos parabenizando pela edição 26 e a idéia das duas capas diferentes. Aguardem mais surpresas do gênero nos próximos meses.

Os motivos convenceram? Então comece já a ler a revista. Um abraço e até o mês que vem!

Pablo Miyazawa

**P.S.:** Esta é a última edição da **NW** com participação de nosso amigo **Rogério Motoda**. Após quase três anos de **Conrad**, o **Roger** decidiu dar novos saltos na carreira e foi aventurar-se em outras praias editoriais. Desejamos toda a sorte do mundo para ele!

Nada que apareça na revista **Nintendo World** pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da **Nintendo Of America Inc.**, dona dos copyrights. **Nintendo** é marca registrada da **Nintendo Of America Inc.** TM, ®, © são propriedades privadas.



**CONRAD EDITORA**

**André Forastieri e Rogério de Campos**  
Diretores Editoriais

**Cristiane Monti**  
Diretora Executiva

**Sérgio Monteiro**  
Diretor Comercial

**Nintendo**  
WORLD

EQUIPE JORNALISMO

Editor-chefe  
**Odair Braz Junior**

REDAÇÃO  
Editor

**Pablo Miyazawa**

Editor Contribuinte  
**Eduardo Trivella**

Redator  
**Renato Siqueira**

ARTE  
Editor de Arte Sênior  
**José Carlos Assumpção**

Chefe de Arte  
**Leonardo Nery Protti**

Assistente Editorial/Revisão  
**Sandra Maritha Dolinsky**

Colaboradores  
**André Moreira, Cassiano Barbosa, Cassius Medauar, Cloiton Campos, Eduardo Fidelis, Eric Araki, George Yuji, Rogério Motoda, Renato Villegas, Ricardo Matsumoto (textos), Alex Borges (ilustração), Antonio do Amaral Rocha (Arte)**

Conselho Editorial  
**Alexandre Linares, José Carlos Assumpção, Odair Braz Junior, Priscilla Santos**

ADMINISTRAÇÃO  
Coordenadora de Administração  
**Solange Reis**

Coordenador de Produção  
**Ed Wilson Dias**

Coordenador de Pessoal  
**Março Sá Pellegrini**

Suporte Técnico  
**William Domingos**

Atendimento  
**Fabiola Barcellos, Melissa Martins**  
Fone: (11) 279-9355

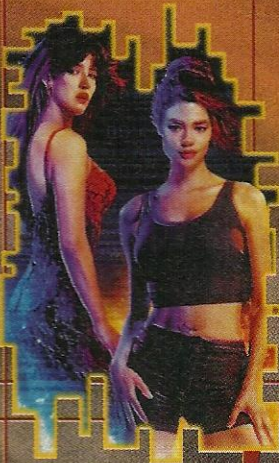
**Lúcia de Finis Machado**  
Conselheira

PUBLICIDADE  
**LM&X - Fone/Fax (11) 3865-4949**  
Rua Cardoso de Almeida, 60  
cj. 162 - São Paulo/SP

**CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.**  
Rua Maracai, 185 - Aclimação  
CEP 01534-030 - São Paulo/SP  
Fone: (11) 279-9355 - Fax: (11) 3341-7752  
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press  
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:  
[www.nintendoworld.com.br](http://www.nintendoworld.com.br)



Garotas, garotas e mais garotas: James Bond é mesmo um cara de muita sorte. Mas não pense que a vida dele é feita só de diversão. 007 tem que dar muito duro para manter seu cargo de agente secreto a serviço de Sua Majestade. Saiba como ser igual a ele a partir da página 34.



## ÍNDICE

### FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

**POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS**  
Novo telefone: (11) 3814-8044

**BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO**

Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos  
Novo telefone: (11) 3814-8234  
e-mail: bit@nintendo.com.br

**REVISTA NINTENDO WORLD**

Tel: (11) 279-9355  
Cartas: Rua Maracá, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030  
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br  
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

**NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES**

(11) 279-9355  
Fax: (11) 3341-7752  
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

**WEB**

Website Nintendo do Brasil:  
www.nintendo.com.br  
Website Nintendo World:  
www.nintendoworld.com.br

#### 8 HOT SHOTS

8 Hot Shots Desvendamos os maiores segredos do Gamecube

10 Hot Shots Filme de Resident Evil, Pac Man no N64 e Bond de GBC

13 Hot Shots Games cancelados e Jar Jar toma porrada

#### 14 N-WEB

#### 16 N-MAIL

#### 18 ESPECIAL ROCK E GAMES

#### 20 PREVIEW

#### 24 BANJO-TOOIE

#### 34 007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE

#### 40 ESTRATÉGIA ZELDA: MAJORA'S MASK

#### 48 REVIEWS

48 Reviews Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

52 Reviews Pokémon Puzzle League

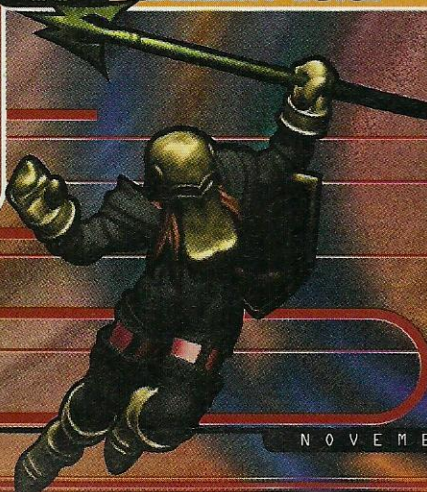
#### 58 SUPER CLASSICS NINJA GAIDEN

#### 61 RESULTADO DA PROMOÇÃO POKÉMON

#### 62 TOP SECRET

65 Top Secret Pergunte aos pilotos

#### 66 GALLERY LUIGI



#### Confira o nosso critério de avaliação

**Gráficos** – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

**Jogabilidade** – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

**Som** – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

**Diversão** – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

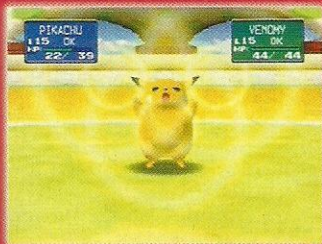
**Replay** – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividido por dez. Tá ligado?

# POKÉMON STADIUM



Batalhe e  
o Pokémon  
treinou, na  
Vermelho, Az



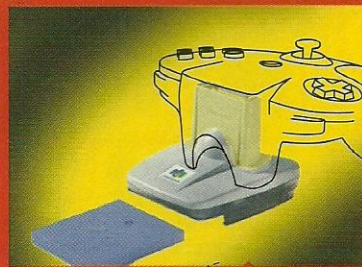
Só para

Visite nosso site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informações Total (Atendimento ao Consumidor): OXX (11) 3814-8234

# ÉMON™ DIUM

m 3D com  
que você  
s versões  
ul e Amarelo.



Inclui  
N64 Transfer Pak™  
e guia de jogo em Português



Designed para  
N64 Transfer Pak



1-4 Jogadores/Simultâneos



RECOMENDADO PARA  
TODAS AS IDADES



# NINTENDO 64®



by gradiente

HOT SHOTS

# DESVEND

# O GAMECUBE

## Mais informações exclusivas sobre o novo console da Nintendo

Desde que foi anunciado, em agosto, o Nintendo Gamecube (ou NGC) começou a gerar toneladas de boatos, dúvidas e questões de jogadores, profissionais da área e fãs de games de todo o planeta. Na edição passada, procuramos satisfazer a uma das maiores curiosidades das pessoas, sobre quais games podemos esperar para o novo console. Desta vez, vamos revelar o que já se sabe a respeito do visual do Gamecube, assim como alguns detalhes referentes ao Controller e à nova mídia que entra no lugar dos cartuchos, o mini DVD. Veja se sua dúvida está esclarecida aí embaixo. E se quiser saber mais, escreva para nós: [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br). Se sua pergunta for boa, será respondida nesta seção.

**P: Qual é o tamanho do console?**

R: As medidas do Gamecube (veja ao lado) são: 150 mm de largura, 110 mm de altura e 161 mm de profundidade. Ele é menor que o Nintendo 64 e também mais compacto que qualquer outro console já lançado pela empresa. Esse tamanho reduzido tem suas vantagens. Ocupa menos espaço, e, além disso, tem uma alça para que o jogador possa levá-lo para todos os lugares, como se fosse uma maleta. Isso sem falar do visual moderno: vocês podem até nos xingar, mas todos aqui da NW achamos o console bonito demais.



**P: E o controle? Ele não é meio desconfortável?**

R: Pelo contrário. O Controller do NGC pode ser definido como uma mistura reduzida e mais moderna do controle do Super NES e o do Nintendo 64. No total, são oito botões, com duas alavancas direcionais e uma alavanca que substitui a função dos botões C (câmera) no Con-



troller do N64. O botão L está na parte superior esquerda e os botões Z e R ficam do lado direito. Compare o tamanho dos dois Controllers e sinta a diferença.

**P: Quais empresas farão jogos para o console?**

R: Até agora, estão sendo cogitadas quinze empresas, sete praticamente confirmadas. Entre as oficiais estão a Rareware, Retro Studios, Left Field Productions, Silicon Knights, Acclaim Entertainment, Titus Software e Factor 5. Entre as ainda não confirmadas estão: Capcom, Namco, Midway / Atari Games, Boss Game Studios, Konami, Ubi Soft e Enix.

**P: Quando o console será lançado? Qual será o preço inicial?**

R: As datas anunciadas são julho de 2001 no Japão e outubro de 2001 nos Estados Unidos. A data de lançamento no Brasil é a mesma que nos Estados Unidos. O preço inicial ainda não está definido, mas estima-se que seja menor que o preço de lançamento do N64 em 1996 (algo em torno de US\$ 200).



O NGC, bem acompanhado, na Spaceworld deste ano

**P: Qual o tamanho e a capacidade do DVD usado no Gamecube?**

R: O disco usado no drive de DVD do Gamecube é proprietário, ou seja, é exclusivo do novo console. Ele tem apenas 8 cm de diâmetro (4 cm a menos que um DVD comum) e tem 1,6 Gigabytes de capacidade, o que equivale a mais ou menos 190 vezes o tamanho de Super Mario 64.



**P: Por que o Gamecube mudou de nome, depois de tanto tempo?**

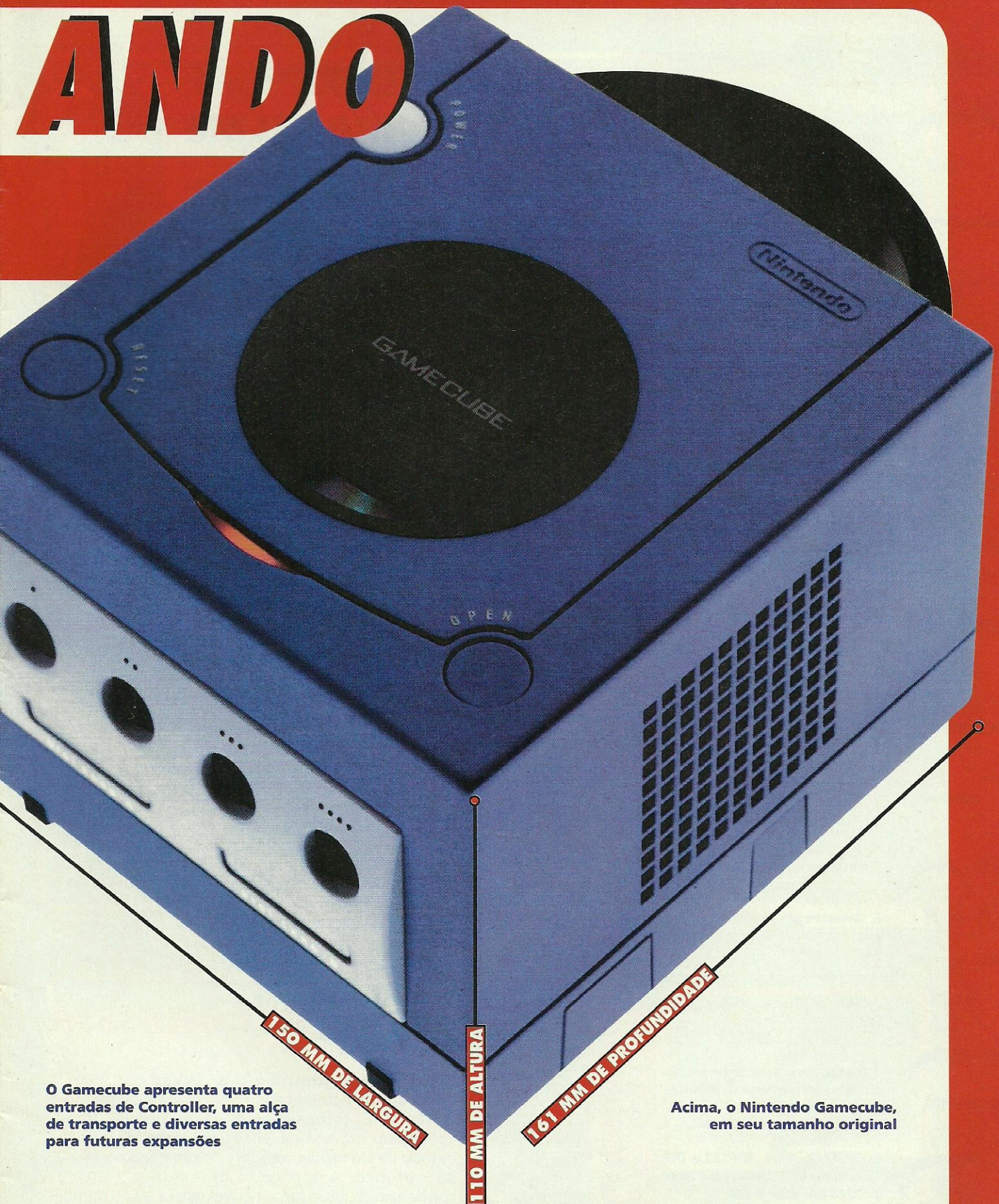
R: Na época de sua pré-produção, o Nintendo 64 era conhecido no meio gamístico pelo apelido Ultra 64. A mesma coisa aconteceu com o novo console, que passou mais de um ano sendo chamado de Dolphin e só agora ganhou um nome definitivo. É muito comum os produtos terem um nome de trabalho, ou um apelido, usado pelos profissionais da área para designar o projeto e mantê-lo o máximo possível em segredo. Mas nós temos uma teoria para o nome Dolphin. Talvez ele tenha sido cogitado porque o nome de um dos componentes principais do hardware do GC seja "Flipper", o nome de um dos golfinhos mais famosos da história, que tinha até uma série de TV há alguns anos. Será viagem nossa? Pode até ser, mas que faz sentido, faz. Já o novo nome, Gamecube, foi adotado, obviamente, por causa do formato cúbico do console (Gamecube = Cubo para jogar).



O formato do Gamecube é simples, porém arrojado. Repare no drive de mini DVD na parte superior



# ANDO



O Gamecube apresenta quatro entradas de Controller, uma alça de transporte e diversas entradas para futuras expansões

Acima, o Nintendo Gamecube, em seu tamanho original

**Nas próximas edições, mais novidades sobre os novos consoles Nintendo!**

Adivinhe só como começaremos este Questionário! Com o nome do vencedor da promoção anterior, claro. **Hélvio Luis Oliveira de Souza**, de **Belo Horizonte/MG**, foi o feliz ganhador do Game Boy Color com cartucho da Promoção **Questionário Pokémon Stadium**. Ele acertou tudo, foi sorteado e vai receber os prêmios no conforto de seu lar. Dá-lhe, Hélvio!

Que tal tentar a sorte e ganhar um prêmio igual ao dele? Basta responder às cinco perguntas sobre **Perfect Dark (N64)** e torcer muito. Mande quantas cartas quiser, mas seja rápido: o prazo é até o dia 30 de novembro. E, por favor, não esqueça de escrever por fora do envelope "Questionário Perfect Dark". Boa sorte!

## QUESTIONARIO

### PERFECT DARK

REVISTA NINTENDO WORLD

Caixa Postal 15.018  
CEP: 01599-970  
São Paulo/SP

1. Qual o nome do alienígena que acompanha Joanna em certas fases?

2. Cassandra possui a chave para as áreas restritas na primeira fase. Onde ela guarda essa chave?

3. Qual a cor do táxi que aparece na fase Chicago?

4. Quantos pilares é preciso marcar com ampliadores de alvo (Target Amplifiers) na última fase?

5. **DY357-LX**, **AR34**, **RC-P120** e **THX 1138**: qual a única dessas quatro siglas que não é uma arma do jogo?

Respostas do Questionário Pokémon Stadium:  
1. Insetos 2. Agatha 3. Swift 4. Giovanni 5. Vulpix

## RESIDENT EVIL VIRA FILME

*Vai sobrar zumbi pra todo lado*

Paul Anderson (que dirigiu *Mortal Kombat – O Filme*) será o roteirista e o diretor do filme inspirado na série de terror mais famosa dos games. As filmagens vão rolar na Inglaterra e terão início em janeiro do ano que vem. O roteiro de *Resident Evil – The Movie* é baseado no primeiro jogo da série e chega aos cinemas, muito provavelmente, em outubro de 2001. Se depender de nossa expectativa, vem aí um filmão de gelar a espinha.



## BONDINHO SECRETO

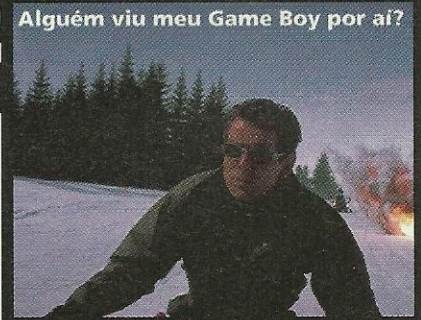
Alguém viu meu Game Boy por aí?

*The World is Not Enough* chega também ao GBC

Além de arrasar no N64, James Bond também vai cumprir suas missões impossíveis no Game Boy Color. A Electronic Arts e a 2n Productions estão criando uma

versão portátil de *007 – The World is Not Enough*, com lançamento previsto para o ano que vem. Mas não espere

um game com visão em primeira pessoa: como a maioria dos games de ação para o GBC, **TWINE** terá perspectiva vista por cima, como **Perfect Dark GBC**. Se você bem se lembra, não é a primeira vez que o agente desembarca no Game Boy; em 98 ele já fazia das suas em **James Bond 007**, um Adventure/RPG bem caprichado.



## POKÉMON RECORDISTA

*Todo mundo joga Gold & Silver*

O esperado aconteceu. **Pokémon** versão **Gold** e versão **Silver** tornaram-se os games de mais rápida venda em toda a história. Foram mais de 1,4 milhão de cartuchos vendidos na semana de 15 a 22 de outubro. A Nintendo of America continua confiante em alcançar a incrível marca de 10 milhões de cartuchos vendidos até março de 2001. É monstro que não acaba mais!





## ELA COME TUDO

Ms. Pac-Man ganha game de N64



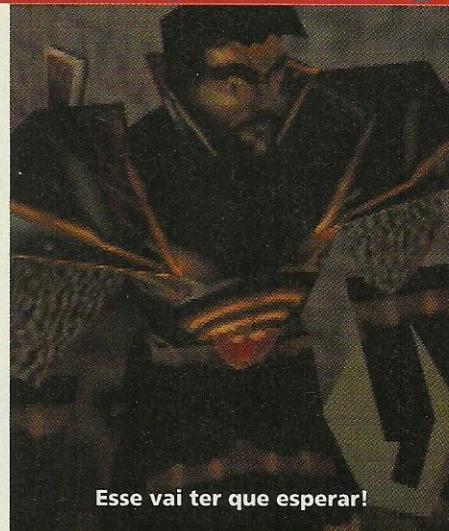
A Namco vai tentar ressuscitar o popular "Come-Come" nos consoles Nintendo. Em Ms. Pac-Man Maze Madness, o velho Pac não tem vez: aqui, ele dá espaço a seu lado feminino, que não fica atrás em matéria de gulodice. Apesar da perspectiva não ser a mesma (agora é tudo em 3D), as opções de jogo se multiplicaram, já que além de degustar bolinhas e pílulas, ela tem que abrir portas com chaves, passar por quebra-cabeças e outros desafios. Mas a idéia básica – coma tudo o que puder e fuja dos fantasmas do mal – permanece inalterada. Os nostálgicos vão curtir.



## AIDYN CHRONICLES ADIADO

### RPG sai só no ano que vem

Que alguns games são sempre adiados, você já sabe. Só que *Aidyn Chronicles: The First Mage* já demorou demais. A THQ adiou o lançamento de seu RPG mais uma vez, desta vez para o primeiro trimestre de 2001. Analisando friamente, até que a decisão foi acertada, já que o game estava previsto para o final de outubro, junto com *Zelda: Majora's Mask* e *Ogre Battle 64*. Talvez a THQ temesse uma concorrência "desleal", ou talvez existam pontos fracos no jogo que precisem ser melhorados. Pelo menos, é mais uma opção de RPG para o ano que vem.



Esse vai ter que esperar!

## Qual game (ou personagem) você gostaria de ver na capa da Nintendo World?

Veja o que você respondeu:

Link (The Legend of Zelda: Majora's Mask)	-----	17,7%
Novos Pokémon (Gold/Silver)	-----	10,3%
Joanna Dark	-----	8,9%
Pikachu	-----	7,4%
Mega Man	-----	5,9%

# CALENDÁRIO NINTENDO 2000/2001

## NINTENDO 64

### novembro

Banjo-Toonie  
Batman Beyond  
Hey You, Pikachu!  
Indiana Jones and the Infernal Machine  
Mia Hamm Soccer 64  
Mickey's Speedway USA  
Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1  
Ms. Pac-Man Maze Madness  
Ready 2 Rumble: Round 2  
Rugrats in Paris  
Scooby Doo: Classic Creep Capers  
Spider-Man  
Tigger's Honey Hunt  
Tom and Jerry: Fists of Furry  
WCW Backstage Assault  
WWF No Mercy

### dezembro

Carnivale  
Donald Duck: Go! Quackers  
NBA Showtime 2000  
Polaris SnoCross  
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends

### janeiro/fevereiro/março

Aidyn Chronicles: The First Mage  
Conker's Bad Fur Day  
Dinosaur Planet  
Eternal Darkness  
Mario Party 3  
Mega Man 64  
Paper Mario  
Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal  
SeaDoo HydroCross  
Sin and Punishment: Successor to the Earth  
Star Wars: Episode I Battle for Naboo  
VR Powerboat

## GAME BOY

### novembro/dezembro

Alone in the Dark: The New Nightmare  
Army Men: Air Attack  
Croc 2  
F-1 World Grand Prix  
Daikatana Adventure  
Donkey Kong Country  
Inspector Gadget  
James Bond: The World is Not Enough  
Mega Man X-Treme  
Mia Hamm Soccer Shootout  
Pokémon Puzzle Challenge  
Ronaldo V-Soccer  
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends  
Scooby-Doo!: Classic Creep Capers  
The Simpsons: Treehouse of Horror  
Tony Hawk's Pro Skater 2  
WWF No Mercy



## TETRIS NO GAME BOY ADVANCE?

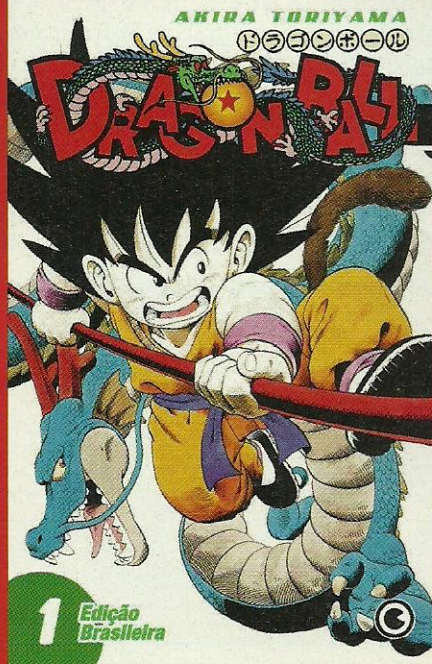
Tudo por conta da THQ

Alguém duvidava que Tetris não ficaria de fora do Game Boy Advance? É claro que não! Apesar de ainda não ter sido confirmado nenhum título, a THQ (de Scooby-Doo e Aidyn Chronicles) entrou em acordo com a empresa que detém os direitos da série e obteve a permissão para publicar games Tetris para diversos consoles, inclusive o nosso GBA. O desenvolvimento fica por conta da Blue Planet Software e os games saem no final do ano que vem. Uma versão para o Gamecube também não está descartada. Só para recordar, a série Tetris é uma das mais populares de toda a história, e se você é mesmo um verdadeiro fã de video game, tem que ter jogado pelo menos uma vez.

## QUE MANCADA!

Ogre Battle americano tem legendas em japonês

Quem jogar *Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber* vai notar uma falha no mínimo engraçada. Em determinado momento do game, por volta da fase 26 (Kud Im Kalle), a Atlus simplesmente esqueceu de traduzir o texto do japonês para o inglês. A mancada é bem pequena e só ocorre numa linha de diálogo, mas não dá para não comentar. Demoraram tanto para lançar o jogo e deixam passar uma dessa?



## DRAGON BALL EM QUADRINHOS

Mangá é lançado no Brasil

É triste, mas verdadeiro: os games de Dragon Ball para consoles Nintendo – que saíram no Japão – nunca foram lançados no ocidente e, por enquanto, não há previsão de nenhum novo lançamento. Mas os fãs de Goku e companhia têm um consolo: a Conrad Editora está lançando neste mês o mangá de Dragon Ball, mostrando a saga de Goku desde o começo. A revista, que é quinzenal, tem cem páginas, história em preto-e-branco e capa colorida. Mas a grande novidade é que a leitura foi mantida igual à do original, ou seja, da direita para a esquerda. A revista faz parte da nova linha Mangá Conrad, que também está lançando a série Cavaleiros do Zodíaco e Pokémon Adventures. Corra para a banca!

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

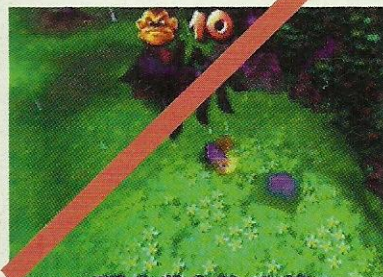
# MAIS DOIS GAMES CANCELADOS

Sydney 2000 e 40 Winks dão adeus ao 64



Sydney 2000

Notícias ruins, como games cancelados, surgem todos os dias. Um dos condenados, desta vez, foi *40 Winks*. A GT Interactive desistiu de lançar seu game de plataforma no mercado americano, mesmo com ele 100% pronto. Uma versão beta apareceu na redação há uns meses e todos achamos que agradaria. É uma pena, *Sydney 2000* também ficou só na promessa. A Eidos decidiu que não seria um bom negócio lançar o game depois da Olimpíada ter terminado e cancelou o projeto.



40 Winks

## NINTENDO DETONA

### JAR JAR BINKS

*Mala sem alça de Star Wars leva porrada em novo game*

Se você assistiu *Star Wars – Episódio I: A Ameaça Fantasma*, deve ter se irritado (nem que seja só um pouquinho) com as gracinhas que o alienígena Jar Jar Binks fazia pelo filme. A LucasArts e a Factor 5 fizeram uma brincadeira com o monstro pentelho no novo game, *Star Wars: Battle for Naboo*. Na abertura do game, quando os logos das empresas aparecem na tela, Jar Jar surge e é achatado imediatamente pelo muito bem-vindo logo do N64. Mas que be-lá homenagem, não?

"Missa going to die?"

## THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM OUTUBRO DE 2000

### THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64

007 – O MUNDO NÃO É O BASTANTE/N64

POKÉMON GOLD/SILVER/GAME BOY

MARIO TENNIS/N64

OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER/N64

POKÉMON PUZZLE LEAGUE/N64

SPIDER-MAN/GAME BOY COLOR

MARIO STORY/N64

ARMY MEN: SARGE HEROES 2/N64

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE/N64

## powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM SETEMBRO DE 2000

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64

GOLDENEYE 007/N64

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY

POKÉMON/GAME BOY

PERFECT DARK/N64

POKÉMON AMARELO/GAME BOY

SUPER MARIO WORLD/SUPER NES

KILLER INSTINCT/SUPER NES

POKÉMON STADIUM/N64

## os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

NINTENDO GAMECUBE

ZELDA/GAMECUBE

CONKER'S BAD FUR DAY/N64

METROID/GAMECUBE

MARIO 128/GAMECUBE

BANJO-TOOIE/N64

DINOSAUR PLANET/N64

ETERNAL DARKNESS/N64

GAME BOY ADVANCE

F-ZERO/GBA

## fórum

VOCÊ É CONTRA OU A FAVOR DOS DETONADOS NA NW (PASSO A PASSO DE UM GAME EM DIVERSAS PÁGINAS)?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail ([pergunta@nintendoworld.com.br](mailto:pergunta@nintendoworld.com.br)). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

## Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World:  
visite [www.nintendoworld.com.br](http://www.nintendoworld.com.br).

### O NOSSO ZELDA

O site da Nintendo do Brasil também tem sua seção especial dedicada ao game do ano (ou pelo menos um dos melhores): [www.nintendo.com.br/zelda](http://www.nintendo.com.br/zelda). Se tiver um tempinho, confira também o site oficial produzido pela Nintendo of America: [www.zelda.com](http://www.zelda.com).

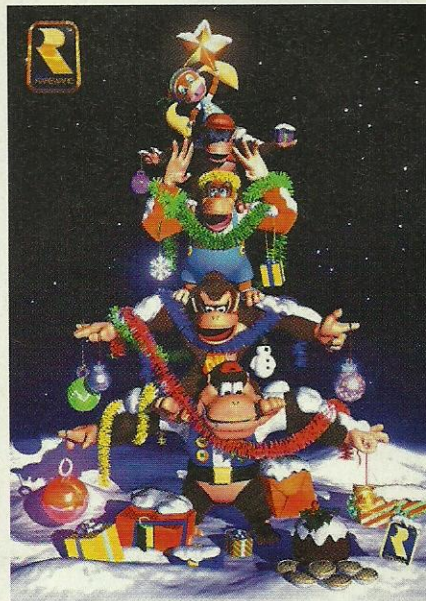


### BOND, NET BOND

O agente secreto mais cheio de adjetivos do planeta Terra também faz bonito na Internet. O herói está bem representado em dois sites. [007.ea.com](http://007.ea.com) é o endereço oficial do game **O Mundo não é o Bastante** (você sabe tudo na página 34 desta edição). Para os fãs de carteirinha do agente, confira o site: [www.jamesbond.com](http://www.jamesbond.com), site oficial com as informações mais quentes do herói.



### MACACOS DE PAREDE



A Softhouse inglesa Rare sempre nos deu grandes presentes. Dessa vez, a empresa está distribuindo em seu site uma porção de papéis de parede caprichadíssimos da família Kong. E o que é melhor, tudo na faixa! Anote aí o endereço: [www.rareware.com/recent/gallery/dk64/](http://www.rareware.com/recent/gallery/dk64/)

### CHOKOS DÁ PRÊMIOS

Está a fim de ganhar prêmios bacanas da Nintendo? Então visite [www.chokos.com.br](http://www.chokos.com.br), o site do novo cereal da Kelloggs, e participe do Desafio Chokos, um jogo de perguntas e respostas no qual o internauta acumula pontos diariamente. Cada jogador se cadastra e tem o direito de responder algumas questões por dia, todas de conhecimentos gerais e relacionadas à Kelloggs, Nintendo e outros parceiros do site. É possível também ganhar pontos extras cada vez que indicar um amigo. Os prêmios podem ser produtos Nintendo, como consoles Nintendo 64 e Game Boy. Tá esperando o quê pra se dar bem?



### LINK NA TV

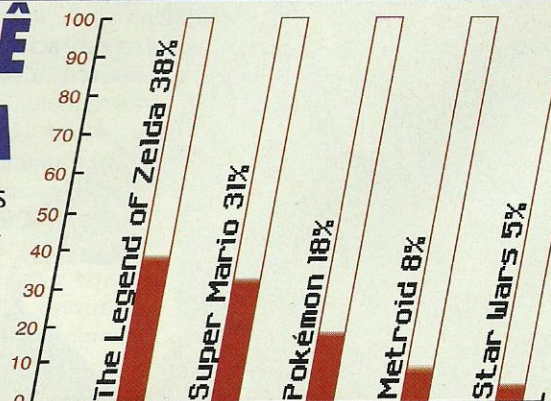


Quer ver os comerciais de TV de **Zelda: Majora's Mask** nos Estados Unidos? Entre em [www.nintendo.com/n64/zeldamajora/ads.html](http://www.nintendo.com/n64/zeldamajora/ads.html) e confira um show de imagens catastróficas e muito bem editadas. É preciso ter o programa Windows Media Player e os arquivos são meio pesadinhos, mas vale a pena.

## VOCÊ MANDA

QUAL DESSES GAMES VOCÊ QUER JOGAR PRIMEIRO NO NINTENDO GAMECUBE?

Fonte: Pool do site [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)



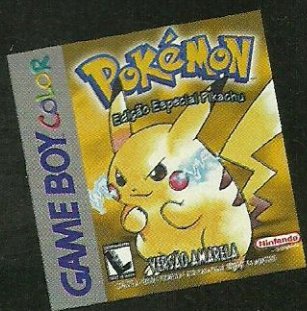


A JORNADA  
CONTINUA.

SÓ QUE AGORA  
VOCÊ TEM AJUDA.

P O K É M O N

# AMARELO



Apresentamos Pokémon™ Amarelo:  
Edição Especial Pikachu.  
Você e o Pikachu pegando o máximo  
possível de Pokémon. Juntos!



Visite o nosso site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)  
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total  
(Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234



## Carta do Mês

Aplausos e mais aplausos ao Antonio Tadeu Gomieri, cuja carta foi publicada na edição nº 25. Até que enfim encontrei um leitor que entendesse realmente de vídeo game. Vocês aí da redação estão parecendo aqueles políticos que ficam escondendo a verdade e nem ficam vermelhos. Sejam realistas! O N64 é um fracasso! Não agüento mais ouvir falar de Pokémon, Pokémon e mais Pokémon, isso sem falar no Mario: é Mario Kart, Puzzle, carrinho de batida, sinuca, e se não bastasse agora o Mario Tennis (joguinho pra nenê). Onde estão os jogos pra homem de verdade? Por isso que mulher quase não desperta interesse por vídeo game... é tanto joguinho babaca e sem noção! Dá vontade de morrer quando vou à locadora pra procurar alguma "novidade" e vejo os mesmos 500 cartuchos de corrida (a Nintendo só lança jogo de carro?). Sabe do que o N64 precisa? Vou lhes contar: precisa de Ninja Gaiden, Contra, R-Type, Thunder Force, Street Fighter, Fatal Fury e Final Fight! O que vocês me dizem? Eu compro a revista, ou melhor, meu irmão compra a revista e vejo vocês babando com Kirby, Pokémon Crystal, Animal Forest... ATENÇÃO, REDAÇÃO: Abram os olhos de seus leitores para a verdade: O N64 está com os dias contados, a esperança de que apareçam grandes jogos para o N64 se encerrará com o golpe de misericórdia do Gamecube. Tenho certeza que muitas pessoas estão de acordo comigo e com o Antonio Gomieri. Estarei de olho para ver se vocês realmente publicam "espinafradas", como vocês mesmo dizem. Chega de demagogia, redação! Encarem a verdade! AI, QUE SAUDADES DO MEU MEGA DRIVE!

Dárcio Roberto de Souza  
Via e-mail

Dárcio, Dárcio, é bom começar uma resposta desse jeito, né? É dramático. Mas o negócio é o seguinte: vocês e muitos outros leitores vivem reclamando de um monte de coisas e principalmente sobre Pokémon. Repare bem e veja as matérias de Pokémon que damos na revista. Não fazemos uma cobertura exagerada, apenas noticiamos as novidades, aliás, como qualquer revista de game do mundo. Pegue outras revistas e veja se elas também não cobrem Pokémon. Não tem jeito, é nossa obrigação noticiar isso, e se não o fizermos, estaremos deixando de trabalhar direito. Quanto ao lance de a Nintendo não ter jogo de "homem": o que é mesmo jogo de "homem"? Sabemos que faltam alguns tipos de jogos para N64, mas existem outros também muito bons, que se não os substituirmos, dão um ar de novidade e inovação à máquina. Quanto ao futuro do N64: a gente nunca escondeu a verdade. O que sempre dissemos foi: sim, o Gamecube vem aí e com isso o volume de lançamentos para N64 vai diminuindo aos poucos e, um dia, acabará. E não é isso o que acontece com toda máquina? Pois é, com o N64 não será diferente.

Há varias maneiras de escrever para a redação da Nintendo World. Por fax (3341-7752), e-mail (redacao@nintendoworld.com.br) ou por carta (o endereço está na página 4). Não se esqueça de escrever **N-Mail** por fora do envelope. E vamos aos desabafos deste mês.

### LEITOR INTERNACIONAL

Sou fã da **NW** e desde a primeira edição vi futuro em vocês. Queria dar os parabéns e agradecer pelas ótimas matérias. Vocês só mancaram numa coisa: já mandei um zilhão de cartas e vocês nunca publicaram uma sequer! Eu me mudei para os EUA há pouco e continuo fã da revista, mas não posso comprá-la aqui. Então, queria que vocês colocassem no site todas as matérias encontradas nas revistas novas e nos números antigos. Valeu!

Alexis Costa  
Massachusetts/EUA

Ainda bem que você viu futuro na gente, Alexis. E a gente também viu futuro em você. Sempre achamos que o Brasil seria pequeno e que um dia você estaria em Massachussets. E o nosso Site poderá ser mudado mais pra frente e algumas de suas sugestões podem rolar. Aquele abraço pra você e pros seus amigos americanos.

### FOFURA

E aí, galera da **NW**! Gostaria de dizer que nunca vi revista de games mais perfeita do que essa! Tem sempre as melhores dicas, as melhores informações e os melhores games também! Vocês devem trabalhar pacas! Bom, não tenho absolutamente nenhuma reclamação a fazer, afinal quem iria reclamar de um trabalho tão bem-feito? Só tenho algumas duvidinhas básicas: 1) Qual será o próximo jogo de 64 no estilo Kirby? 2) Quando vai sair aquele jogo do Donald Duck? E o do Scooby-Doo? 3) Quanto vai custar o Gamecube e o Game Boy Advance no Brasil? Beijinhos e beijos a todos!

Myrela  
Via e-mail

Ah, que é isso Myrela, não fala assim que a gente fica vermelho aqui. Nenhuma reclamaçãozinha? Uau! Suas respostas: 1) Por enquanto nada parecido com Kirby está planejado. 2) O game do Donald sai agora em dezembro e o do Scooby, a essas alturas, já deve ter saído. 3) Ainda não dá para saber o preço dos novos consoles por aqui. Demora um pouco para o lançamento e até lá muita coisa pode mudar na economia. Só esperando mesmo.

### DETONAMOS

A edição de aniversário estava muito boa (a melhor de todas), com um ótimo detonado de **Perfect Dark** e páginas e páginas falando do Gamecube e do Game Boy Advance. Não posso mais esperar para pôr as mãos nessas duas belezas da Nintendo. Só a melhor revista de games do Brasil poderia escrever uma matéria dessas. Comprei a revista no dia que chegou às bancas e fiquei a tarde toda lendo. Quando me dei conta já tinha lido a revista toda. Obrigado por fazerem a melhor revista do Brasil e me presentear com todas as ótimas matérias que vocês fazem.

Leandro Costa Marinho  
Rio de Janeiro/RJ

Dizer o quê, né, Leandro?! Dizer o quê?

### DÚVIDAS PORTÁTEIS

Adoro o Game Boy, tenho treze fitas e gostaria que respondessem a minhas perguntas. 1) Qual é a data de lançamento do Game Boy Advance no Brasil? 2) Existe alguma possibilidade de sair **Super Mario World**, do Super Nintendo, para o GBA? 3) Quantas são as cores possíveis?

Bruno Doncatto Baretta  
Via e-mail



Esta belezinha ainda não tem preço

O Game Boy Advance sai em julho nos Estados Unidos e deve sair por volta disso aqui no Brasil, embora o mês exato ainda não esteja determinado, Bruno. 2) Olha, Bruno, ainda não foi anunciado um Mario World para o GBA, mas com um novo console tudo é possível. 3) O GBA poderá exibir até 32.000 cores diferentes. Falou?

### QUEM POUPA, TEM

Antes de mais nada, quero parabenizá-los pela excelente revista e pelos seus dois anos de existência. Quero também agradecer pela



matéria sobre o Nintendo Gamecube e o Advance. Deu pra perceber que não vai existir máquina igual a essa. Eu até já estou economizando meu dinheirinho para esperar a chegada dos novos consoles, pois logo que forem lançados vou garantir os meus.

Leandro Manoel  
Via e-mail

Gostou da reportagem, né, Leandroão? O Odair também curtiu às pampas, afinal deu aquela passeada pelo Japão com tudo na faixa e conheceu até água gelatinada com sabor. O cara garante que, se pudesse, traria um container pra cá e ficaria rico.

### CARINHOSO

Olá, galera da NW! Sou baiano, tenho 27 anos e curto games desde os dez. Adoro o Miyamoto e os games da Rare e sou fã de carteirinha da NW, a revista mais Cool do país. Vocês estão de parabéns pela matéria do Gamecube. Espero que continuem fazendo matérias legais e tornando positiva a relação custo-benefício. Beijinhos!  
Jardileno Souza  
Salvador/BA

Hã? Sua carta começou bem, mas o final foi coisa para economista entender, hein, Jardileno? Mas beleza, valeu pelo "revisita mais Cool do país". Modéstia à parte, somos mesmo.

### FONDUE DE QUEIJO

E aí, pessoal da NW. Tenho umas dúvidas e gostaria que vocês me explicassem: 1) No Perfect Dark, em algumas fases, achei uns pedacinhos de queijo. Para que servem? 2) Vocês falaram que Star Wars - The Phantom Menace seria lançado em novembro de 99. Estamos em novembro de 2000 e nada. Expliquem. 3) Qual é melhor: **International Track and Field 2000** ou **Sydney 2000**? Outra coisa, alguém precisa avisar a Nintendo pra fazer jogos um pouquinho mais compridos. Terminei praticamente todos os jogos da Nintendo que eu tenho: **Rogue Squadron**, **GoldenEye**, **Perfect Dark**, **Zelda** e **Missão: Impossível**. Caramba, no Mega Drive, sabem quantos jogos eu terminei? UM: o **Sonic** com código para passar de fase. Ricardo Ramos Assumpção  
Via e-mail

Respostas: esses pedaços de queijo estão espalhados por todo o jogo e servem para... nada. Absolutamente nada e es-

tão lã para seres alucinados que quiserem sair procurando por eles. 2) É, Ricardo, ele realmente estava com a data marcada para novembro, mas a LucasArts desistiu do lançamento porque a produção para o N64 já estava atrasada e não pegaria o bafafá do filme. Ficou pra próxima. 3) Nem dá mais pra comparar, afinal Sydney 2000 foi cancelado. Ah, e você acha legal ter um console no qual você conseguiu terminar um único mísero jogo, e ainda usando código? Onde está a diversão de um jogo que você nunca consegue terminar ou passar de uma fase. Vou dizer uma coisa: dificuldade demais cansa a beleza.

### NOSSO GALÃ

E aí, galera da NW! Queria dizer que a revista está show de bola. Ontem eu estava vendo o ShopTime e vi um tal de Trivella apresentando os produtos da Nintendo. Aí eu imaginei que seria o mesmo Trivella da NW, ainda mais quando ele falou que tinha o Pokémon 151 (logo me lembrei daquela matéria da edição 19 onde vocês dizem que pegaram o Mew). Respondam-me: é o mesmo Trivella aí da redação? Se é, será que ele pretende seguir carreira como garoto-propaganda da Nintendo?  
Marcos Baptista Santos  
Via e-mail

Assisti à estréia do programa da Nintendo no ShopTime e achei o bicho mesmo. O Eduardo Trivella esbanjou simpatia, além de mostrar a fundo todos os jogos, o que eles oferecem, etc. Acho que vocês deveriam não só apresentar o Trivella, mas as outras pessoas que fazem dessa revista a melhor do Brasil, já que não podemos conhecê-los pessoalmente. Um abraço.  
Diego  
Via e-mail

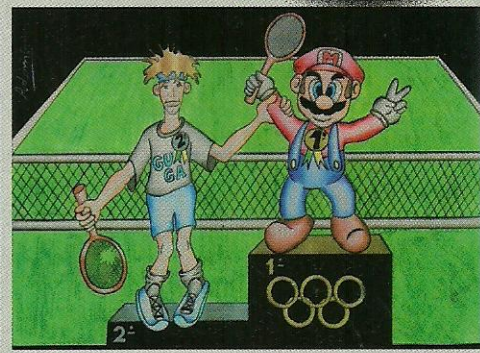
Sim, pessoal, é exatamente o mesmo Trivella da NW. Se ele pretende ser garoto-propaganda, não sabemos, mas se pretender, a Nintendo World vai perder um ótimo funcionário. Mas você viu que o cara ficou meio nervoso e não marcou nenhum gol e ainda colocou o Pokémon errado para brigar? Foi divertido. E aí, hein, Trivella! Tá vendo? Apesar de tudo tem gente que gosta de você. Sorria, meninão!

**Envie seu desenho para: Rua Maracá, 185  
CEP: 01534-030 - São Paulo. Não se esqueça  
de escrever por fora do envelope HOT PAINT.  
Escreva também seu nome completo e endereço  
atrás do desenho.**

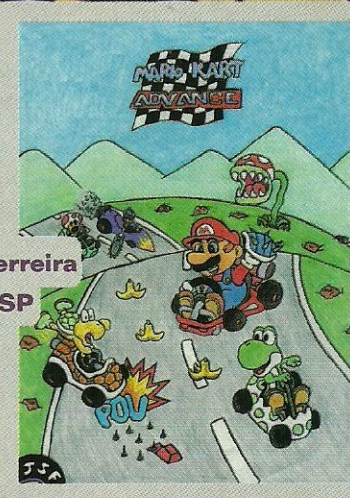
### Vencedor

**Ademir S. Cardoso  
Sumaré/SP**

**Prêmio: 01 cartucho N64**



**Johnny S. Ferreira  
Sto. André/SP**



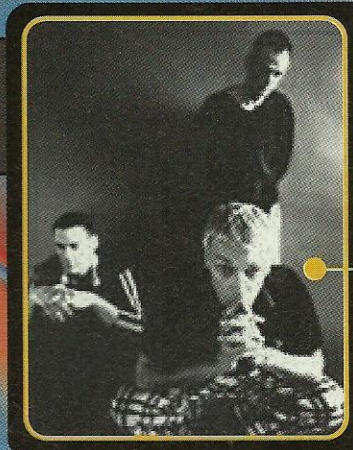
**Rennan W. Mesquita  
Belém/PA**



# AUMENTA

## Video Games e Rock pesado: a combinação perfeita Por Renato Viliegas

**R**esposta rápido: o que seria de um bom game sem uma boa trilha sonora? Será que seria tão bacana ultrapassar carros a toda velocidade sem aquele rockão bacana tocando na sua orelha? E teria a mesma graça ficar fazendo manobras de skate sem toda aquela sonzeira que sempre dá um sabor especial para as Sessions? Não dá pra negar que sem uma boa trilha qualquer jogo perde muito. E quando o som é um bom rock 'n' roll, então, o casamento é ainda melhor. Confira alguns bons exemplos disso nos games Nintendo:



Nintendo 64

### TONY HAWK'S PRO SKATER

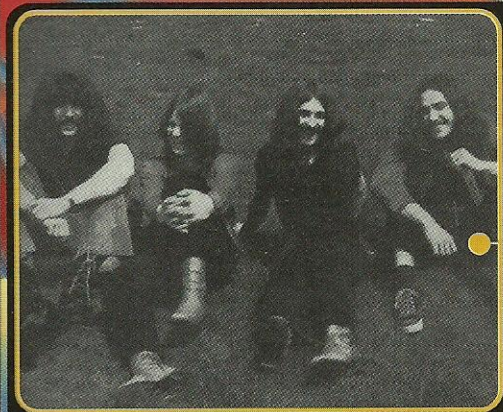
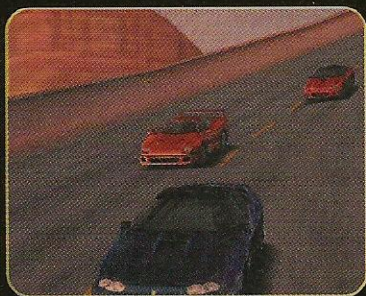
Uma Session de skate decente tem que obrigatoriamente ser acompanhada por um som pesado, alto e bem nervoso. Esse game tem como ponto forte a agilidade e a adrenalina que tanto marcam o esporte, e não podia faltar uma trilha à altura. Para acompanhar seus slides, kickflips, ollies e grinds, estão várias bandas californianas bacanas, como Dead Kennedys, Primus, Suicidal Tendencies e **The Suicide Machines**. Não tem como não arrebentar com uma sonzeira dessas!



Nintendo 64

### TOP GEAR OVERDRIVE

Nada como um rock nervoso para acompanhar corridas igualmente nervosas. Quem não acelerou fundo ao som das músicas de Hollow Eyes, Threshold, Appropriate, Mir, Everything e Come Alive? Tá bom, você nunca ouviu falar em nenhuma dessas bandas, e elas não são propriamente figurões do rock, mas o som é nota 10, não é? Então, tá bom demais.



# O SOM!

## WIPEOUT 64

Nintendo 64

Esse é, no mínimo, um dos games de corrida mais rápidos que você poderá encontrar, o que exige uma trilha sonora igualmente insana. Nada melhor para acompanhar os pegadas futuristas do que um bom tecno, daqueles bem bate-estaca mesmo. Cortesia de **Fluke** e do Propellerheads, dois grandes nomes do estilo.



Nintendo 64

## FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98 WORLD CUP 98 FIFA 99

Jogos de futebol não têm trilha sonora, mas a série Fifa inovou ao colocar uma música de sucesso rolando durante as telas de menu e opções. A versão 98 trazia **Blur** e aquela música do "Whoo hooo" ("Song 2") que grudava na cabeça da gente. Na versão World Cup, foi a vez do Chumbawamba e sua "Tubthumper". Em 99, foi a vez do doidão Fatboy Slim e seu "Rockafeller Skank" rolando solto.

Super Nintendo

## ROCK 'N' ROLL RACING

Clássico dos clássicos! Esse é o game com o maior número de clássicos do rock na história, e é referência para o assunto até hoje, sete anos após seu lançamento. Também, um jogo de corrida com carros malucões cheios de armas, ao som de "Paranoid" do **Black Sabbath**, "Born To Be Wild" do Steppenwolf, e "Highway Star" do Deep Purple, tinha mesmo que acabar se tornando um marco dos games.



## REVOLUTION X

Super Nintendo

Num futuro não tão distante, tudo o que você gosta é errado. Televisão, video games e música estão estritamente proibidos. Cabe a você acabar com essa palhaçada, e ainda resgatar ninguém menos que o **Aerosmith**. A banda estrela e faz a trilha sonora desse jogo de ação, recompensando o jogador com sucessos ao fim de cada fase, como "Sweet Emotion", "Eat The Rich" e "Walk this Way".



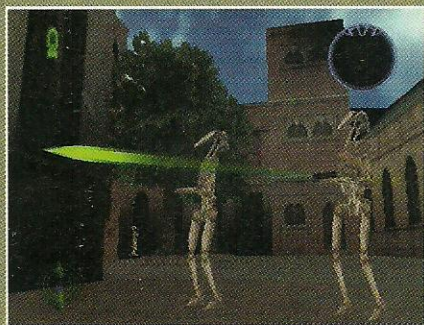
# STAR WARS: EPISODE 1 BATTLE FOR NABOO

N64

## Novo game com as famosas naves do cinema



A N-1 é pilotada por Anakin



Os dróides enchem a paciência



Um rolê pelas ruas de Naboo

Jogo de **Star Wars** é sempre uma farra. Tem fã pra caramba, um monte de elementos extrafilmes e quase sempre é diversão por meses a fio. E **Battle for Naboo** está chegando para reforçar ainda mais a saga criada por George Lucas.

O game é criado pela mesma Factor 5, em parceria com a LucasArts, as mesmas empresas de **Rogue Squadron**. E isso, no mínimo, já serve para atizar a curiosidade de qualquer um que se interessa por bons games.

**Battle for Naboo** tem basicamente as mesmas características de **Rogue Squadron**. Na história, os acontecimentos são paralelos aos que rolam na telona. Você é um Gavyn Syke, uma classe especial de pilotos preparados para arriscar a vida em nome de Naboo, seu planeta natal. E é controlando Syke que você vai mostrar que é um grande piloto para sair detonando os inimigos que vão surgindo a sua frente. E para se virar contra a horda de homens do Império, o herói vai ter um monte de naves à disposição. Uma delas é a N-1 Star Fighter, uma daquelas belezocas da república.

A LucasArts já prometeu várias batalhas em terra, mar e ar, que trarão detalhes relacionados a **Star Wars - Episódio 1**. Por exemplo, a batalha contra os dróides rola nos mesmos campos verdes de Naboo que você viu no cinema. Manja aquela briga entre os robôs do império e os Gungans anfíbios (raça de Jarjar Binks)? Então, está tudo lá.

**Star Wars é Star Wars**

**Battle for Naboo** tem um visual bonito, sem efeito de névoa, com ótimas texturas e uma jogabilidade fácil, quase idêntica ao de **Rogue Squadron**. Mas isso não significa que ficou faltando desafio. A dificuldade pode ser regulada e os objetivos vão se complicando no decorrer de cada estágio.

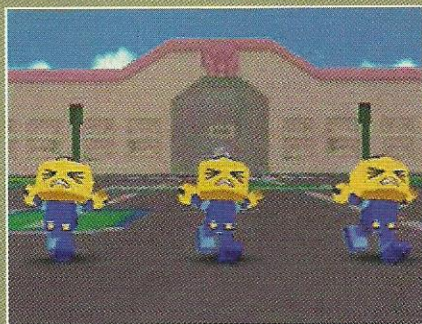
Os modos de jogo ainda não foram revelados e aparentemente não existe nenhuma opção para Multiplayer, mas tudo pode mudar até a finalização.

O game está cheio de pontos fortes que vão fazer você se ligar pra valer. Os gráficos são bem caprichados, com um monte de detalhes que todos os fãs vão curtir. O som também vem naquele capricho de sempre, afinal **Star Wars** com um som ruim não é **Star Wars**. Tudo isso combinado com naves de tirar o fôlego vai agradar em cheio. Agora só resta saber se alguns personagens do filme vão fazer aquela aparição especial esperta, afinal é esse tipo de coisa que dá aquele tchan a mais no game, que chega já para aquecer as turbinas para **Star Wars - Episódio 2**, que já está com a produção bem adiantada.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Factor 5/Lucas Arts
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	1º trimestre 2001

# MEGA MAN 64 N64

10 herói azul arrasa na versão para o 64 bits



Um dos personagens clássicos da Capcom está retornando com força total à Nintendo. O novo cartucho tem uma ótima história, bons gráficos e efeitos sonoros, mas não espere ver nada muito parecido com os clássicos do Nintendinho 8 bits.

**Mega Man 64** é uma versão turbinada de **Mega Man Legends** lançado para Playstation. A Capcom preocupou-se em misturar elementos de jogos de ação e RPG com um único propósito: agradar fãs de todos os estilos.

O herói azul é um Digger, uma espécie de explorador que procura pedras energizadas em ilhas voadoras. Depois de muita confusão, Mega descobre a existência de um tesouro milenar. Com a ajuda de Roll e seus amigos, ele sai em busca do tesouro antes que caia em mãos erradas.

Mega Man também é uma aventura



longamente esperada pelos antigos fãs que viviam reclamando da falta de uma versão para N64. Agora falta pouco para a diversão começar.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Capcom
Desenvolvimento:	Nintendo
Gênero:	aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	janeiro

# SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR TO THE EARTH

N64

Ajude três garotas a salvar a Terra de mutantes feiosos

No despertar de uma nova era, a humanidade é obrigada a viver num rígido sistema de leis para manter a paz. O mundo está superpovoado e há problemas de todos os tipos, inclusive de alimentação, por isso são criadas novas formas de vida, que servem apenas para comida. O problema é que surge uma mutação nesses seres, que começam a atacar todas as pessoas e rola um caos total. É aí que entra em ação uma equipe especial para combater os bichos e colocar a casa em ordem. Nesse jogo de tiro, o jogador controla três garotas-prodígio que, apesar da tenra idade, sabem muito bem como manejar as armas do futuro. É ação e

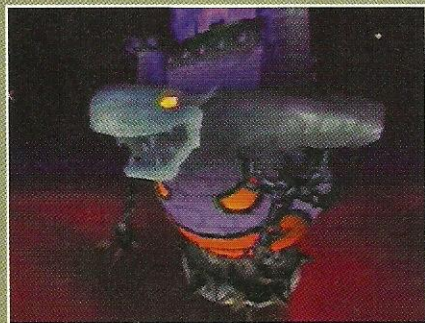
destruição para todos os lados, afinal o que interessa de verdade é a paz. Então, bala nos inimigos!

**Sin and Punishment** foi exibido na Space World e fez bastante barulho. O nível de expectativa é alto, então vale a pena aguardar para conferir.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Treasure
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	2º semestre 2001

# PAPER N64 MARIO

Bigodudo faz um bom papel na hora de ajudar a princesa



Pela cara, não deve ser do bem



Mario, o incansável lutador



As lutas seguem o estilo RPG

N uma galáxia distante, no pacífico país das estrelas, há uma varinha mágica protegida por sete estrelas que têm o poder de tornar realidade o sonho das pessoas. Um vilão rouba a dita cuja e vai infernizar a vida de todo o mundo. O bandido é Bowser, e ele quer detonar Mario. Pensa que usando a varinha vai ter chance de derrotar o eterno rival e ainda seqüestrar a princesa Peach. A pergunta é: o que diabos ele quer com a princesa? Mas isso fica para depois, porque antes Mario tem que recuperar a varinha e salvar a princesa.

**Paper Mario** foi anunciado como a seqüência de **Super Mario RPG – Legend of the Seven Star**, um dos melhores jogos do estilo lançados para o Super NES. A diferença, além do console, é que a versão anterior era da Squaresoft, e essa é da Intelligent Systems.

## Historinhas infantis

O visual do jogo é o que mais impressiona por trazer um fundo tridimensional e apenas duas dimensões para os personagens, que, propositalmente, ficaram parecendo folhas de papel (daí o nome do game). Essa mistura aumentou muito a qualidade gráfica do jogo. A sensação que passa ao jogador é a de estar jogando dentro de um livro cheio de desenhos. Quando Mario entra numa casa, por exemplo, cada pedacinho da parede cai para dar

acesso ao interior, como se uma página estivesse sendo virada.

Todos os elementos de RPG usados no jogo foram mantidos para dar forma a **Paper Mario**. O bigodudo terá de explorar áreas, conversar com muita gente, cumprir objetivos e ganhar itens. O sistema de batalhas é feito por turnos, ou seja, ao entrar numa briga o jogador terá que selecionar comandos diferentes para poder atacar, defender ou soltar magias. Isso também lhe permite escolher entre lutar ou não. Basta evitar os inimigos.

Outra coisa interessante é o fato de Mario nunca falar nada; ele sempre mexe a cabeça e os outros personagens respondem. Essa é uma característica clássica dos games de RPG, para parecer que o próprio jogador faz as perguntas. Mesmo com tudo isso, Mario ainda vai dar cabeçadas e encontrar blocos escondidos. É um game para jogar durante muito tempo e depois ainda repetir a dose.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Intelligent System
Gênero:	RPG
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	janeiro



# KIRBY TILT 'N' TUMBLE **GBC**

**A bolinha rosa agora rola pra valer**

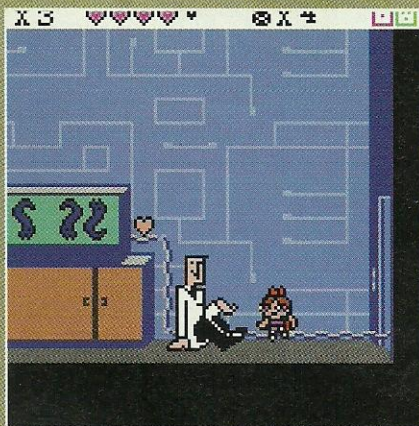


**K**irby está de volta em mais uma de suas aventuras fofinhas. O malvado Rei Dedede conseguiu um objeto especial que lhe permite roubar as estrelas do céu. Isso faz com que o dia passe a durar para sempre, o que é ruim para todos. Afinal, e aquelas horinhas de sono às quais todo mundo tem direito? Ao acordar de seu pacífico sono no mundo dos sonhos, Kirby descobre todo o plano do pingüim e sai em busca das estrelas.

Esse não é apenas mais um game do Kirby no estilo Puzzle (quebra-cabeça), colorido e com gráficos bonitos. O cartucho do gordinho cor-de-rosa vai chegar com uma das inovações mais legais da história do Game Boy. É um novo sistema que permite controlar Kirby, sem precisar usar os controles.

Estranho? Talvez. Mas não muito. Como sempre, o personagem vai se transformar numa bola, mas o jogador vai ter de guiá-lo através das fases mexendo o próprio Game Boy Color, ou seja, os movimentos no próprio aparelho vão fazer Kirby tomar rumos diferentes. É ou não é bacana demais? É um conceito totalmente inovador em termos de jogabilidade, bem interativo e, claro, divertido.

<b>Plataforma:</b>	<b>Game Boy Color</b>
<b>Publisher:</b>	<b>Nintendo</b>
<b>Desenvolvimento:</b>	<b>Nintendo</b>
<b>Gênero:</b>	<b>ação</b>
<b>Nº de jogadores:</b>	<b>1</b>
<b>Lançamento:</b>	<b>dezembro</b>



# POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO **GBC**

**As meninas mais Cool do planeta no seu portátil**

**C**riado pelo cartunista Craig McCracken, **Meninas Superpoderosas** é um dos desenhos animados mais famosos da atualidade. Tem diversão, humor e muita porrada. No Game Boy a coisa rola assim: o professor de Townsville estava solitário e resolveu criar garotinhas para lhe fazer companhia. Sem querer, deixou cair o elemento X na fórmula e as garotas ganharam superpoderes. Assim surgiram as novas super-heroínas do pedaço.

A aventura rola em três cartuchos diferentes, um para cada personagem do jogo, que sairão com diferença de alguns meses, mas estarão interligados. O primeiro lançamento traz a Docinho e ela tem de

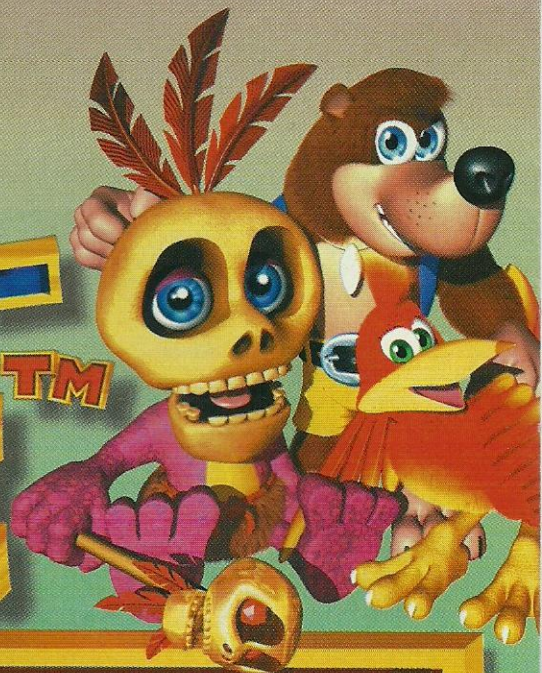
enfrentar o Macaco Louco, um símio com superinteligência que ameaça o mundo.

Ainda não existem detalhes sobre os outros dois cartuchos, mas assim que aparecerem a gente conta.



<b>Plataforma:</b>	<b>Game Boy Color</b>
<b>Publisher:</b>	<b>BAM Entertainment</b>
<b>Desenvolvimento:</b>	<b>Sennari Interactive</b>
<b>Gênero:</b>	<b>ação</b>
<b>Nº de jogadores:</b>	<b>1</b>
<b>Lançamento:</b>	<b>dezembro</b>

# BANJO-TOOIE™



Assim como o arroz completa o feijão e vice-versa, Banjo e Kazooie são uma das combinações mais entrosadas, porém inusitadas, de uma dupla de heróis de vídeo game! Conheça Banjo-Tooie com o especialista em animais, Eduardo Trivella

**B**anjo e Kazooie estão de volta numa nova aventura para zoólogo nenhum botar defeito. E dessa vez eles ainda contam com um reforço mágico. Se você chapou com o primeiro game da dupla e acha que até *Donkey Kong 64* não chega aos pés do supra-sumo psicodélico dos vídeo games que é *Banjo-Kazooie*, prepare-se para se esbodegar de tanto rir com as novas estripulias do urso desengonçado e da passarinha boca-suja.

## O retorno dos mortos-vivos

Era uma noite tempestuosa e a jogatina rolava solta na casa do Banjo. Kazooie, Bottles e Mumbo Jumbo disputavam uma descontraída partidinha de cartas enquanto o amigo urso (ou seria urso amigo?), avesso a apostas, apenas observava. De repente, a mesa começou a chacoalhar, derrubando até as bebidas. A irritadiça Kazooie botou logo a culpa no feiticeiro Mumbo, mas ele de nada sabia e também tremia. Aliás, a essas alturas, a casa toda tremia mais que gelatina em terremoto. Mumbo, pajé corajoso que é, ofereceu-se para sair na noite chuvosa e dar uma conferida no que estaria causando todo aquele alvoroço.

Qual não foi sua surpresa ao avistar duas bruxas

caquéticas revirando o solo no local onde Gruntilda fora sepultada dois anos antes (se você terminou *Banjo-Kazooie* vai se lembrar do final, onde uma enorme rocha colocava Gruntly sete palmos abaixo da terra). Essas duas figuras horrendas são Mingella e Blobbelda, as irmãs de Gruntilda, que com uma escavadeira do além e um pouco de bruxaria da boa resolvem ressuscitar a verrugenta.

Quando a poeira baixou, a feiúra em pessoa deu as caras. Para espanto do feiticeiro Mumbo, saída dentre os mortos, apareceu uma figura bem diferente da Gruntilda que todos conhecem do primeiro game. Também, é lógico, né? Dois anos comendo minhoca não é uma dieta muito recomendável, mesmo para uma bruxa velha como Gruntly. Jumbo não acreditou no que via e, descuidado, deixou-se ser nota-







Voar, voar,  
subir, subir...



do pelo trio beleza. Porém, mesmo com essa aparência desnutrida, a bruxa continua mandando forte na feitiçaria. Mumbo correu o mais que pôde e conseguiu chegar em casa a tempo de avisar aos outros do impacto iminente dos feitiços de Gruntilda. Foi só falar que era pra todo mundo dar no pé e a casa foi reduzida a uma pilha de destroços.

Gruntilda mal cabia em si de felicidade. E ficou ainda mais contente quando suas irmãs lhe contaram que haviam criado uma máquina capaz de sugar energia de outras criaturas. Pronto! Basta usar esse aspirador de vidas e a energia armazenada para reverter o corpo da charmosa ao que era antes. Como se isso fizesse muita diferença pra um bagulho como ela...

Mas o que a bruxa não sabia é que cantou vitória cedo demais. Devido àqueles milagres que só acontecem nos video games, os defensores dos bons costumes (bem, Kazooie nem tanto...) conseguiram se safar de uma tragédia ainda maior que a perda do teto de Banjo. Eles começaram a se reunir, mas nem todos chegaram à roda. "Cadê o marmota?" perguntou a esganiçada Kazooie. Bottles, aquela marmota tão simpática que ensinava os movimentos em Banjo-Kazooie, andou trôpego em direção a seus amigos e caiu morto, fulminado pela maldade de Gruntilda.

Tá bom. Pode ser que ele não fosse tão simpático assim. Pode até ser que ele merecesse morrer por causa daquela voz irritante que tinha. Mas não assim! Não dessa maneira, esturricado como um bacon de padaria! Banjo, Kazooie e Mumbo Jumbo precisam fazer alguma coisa! Você vai ficar aí parado?

## Uma dupla de três



Banjo e Kazooie você já controlou no jogo anterior. Se não fez isso, perdeu um dos melhores games de plataforma de todos os tempos (na opinião de muitas pessoas, simplesmente "O" melhor).

Nesta seqüência, a dupla começa a aventura com todos os movimentos aprendidos em BK e, à medida que vão avançando, no-

vas manhas vão ficando disponíveis. Se você for como alguns dos redatores da **NW** e tiver uma memória fraca, dê um rolê em Spiral Mountain, um dos cenários do primeiro game, para relembrar os movimentos antigos com o espírito da marmota falecida. Nas demais fases, seu professor será o novo personagem Jamjars. E olha que, além de tudo aquilo que eles já dominam, muitos outros movimentos poderão ser utilizados. Juntos, o comedor de mel e a comedora de alpiste aprendem a atirar uma variedade de projéteis diferentes, como ovos de fogo, gelo, granada e bomba-relógio (existe inclusive um modo de visão em primeira pessoa, onde Banjo segura Kazooie como se ela fosse uma espingarda!), quebrar coisas com o bico de Kazooie, pendurar-se nas beiradas de plataformas e muito mais!



Em conjunto, os dois demonstram a química perfeita entre dois personagens tão distintos, e agora eles também podem se separar e seguir caminhos diferentes. Banjo adorou a idéia, já que desde a última aventura Kazooie vinha descuidando da boa forma e estava começando a pesar bastante dentro da mochila. O urso, quando está sozi-

**Mumbo Jumbo: uma presença de espírito ímpar nos dois games da série**

**Olha só que ursinho fofol!**





O urso com a maior bagagem do mundo dos games



vinhe quem é o "terceiro integrante da dupla". Ele mesmo! O feiticeiro frenético, o charmoso shamã, o cabeça-de-caveira em pessoa, Mumbo Jumbo! Muitos Nintendomaníacos vão ficar contentes em saber que agora é possível controlar o cara que transformou a dupla de heróis da Rare numa abóbora no primeiro jogo. E o legal é que as coisas boas não mudaram: apesar de ter declarado independência para poder explorar vários locais que os outros dois personagens não conseguem alcançar, nosso especialista em hocus-pocus foi substituído na hora de transformar urso e pássara nas mais esdrúxulas criaturas. O que você acha de entrar na pele de um detonador que usa Short amarelo? E uma máquina de lavar? Caramba, o que esse pessoal da Rare anda tomando?!



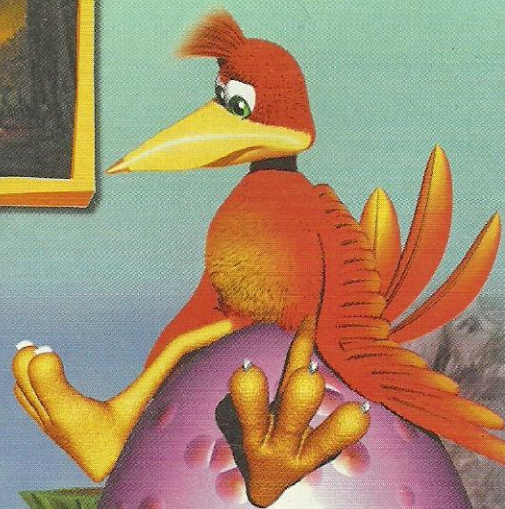
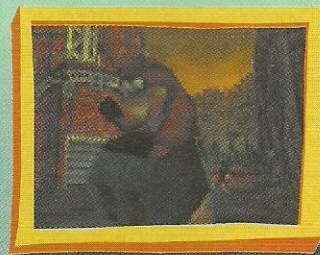
nho, não pode voar, mas em compensação pode aproveitar a ausência de sua emplumada companheira e usar a mochila vazia para uma série de finalidades, como bater nos inimigos, enchê-la de tranqueiras e até entrar nela para se esconder ou cruzar

áreas aquáticas.

A passarinha também botou as asas pra fora e agora pode voar bem mais alto, já que não é sempre que tem de carregar todo aquele peso extra. Mas também há o outro lado da moeda: quando está voando sozinha, ela tem que cuidar dos inimigos, e para isso conta com uma série de golpes capazes de fazer inveja ao truculento Banjo. E para quem algum dia duvidou da feminilidade de Kazooie, **Banjo-Tooie**

traz provas mais do que contundentes de que é uma periquita que está dentro da mochila. A franga pode usar seu instinto materno para chocar ovos gigantes espalhados pelo jogo e encontrar algumas surpresas!

E por falar em surpresas, adi-



Esse ovo deu trabalho para Kazooie

## Elenco de apoio

O que seria de James Bond se não fossem Q e M? O que seria de Sherlock Holmes sem Watson? Luke Skywalker não é ninguém sem Han Solo. Banjo-Tooie também traz

vários outros personagens secundários que ajudam a abrilhantar ainda mais esse novo petardo da Rare. Conheça-os agora.



### Humba-Wumba

Com a aposentadoria de Mumbo Jumbo no que diz respeito a transformações, a novata Humba-Wumba ganha o prêmio de "Melhor Personagem Mágico de Todo o Jogo". Ela é muito mais confiante (e mais cara também) que Mumbo em suas magias, e além das formas já citadas anteriormente, pode fazer Banjo e Kazooie virarem uma van, um dinossauro e uma abelha (e quem sabe, até outras surpresas).



### Bottles

A marmota que tanto ajudou Banjo e Kazooie no começo de suas carreiras foi fubecada pela pestilenta Gruntilda. A única esperança que Bottles tem para rever sua família é justamente a atrapalhada dupla. Coitada da marmotinha.



### Jamjars

O que Bottles tinha de simpático, seu irmão Jamjars tem de antipático. Sargento Jamjars, como ele gosta de ser chamado, entrou para a carreira militar quando jovem e, como resultado de anos de duro treinamento, virou um sujeito mal-educado e sem senso de humor. Pelo menos suas avançadas técnicas de treinamento ajudarão B & K a superar muitos obstáculos.



### Rei Jingaling

O carisma está de volta! Os Jinjos, criaturinhas assustadas que não conseguem ficar longe de problemas. Eles foram expulsos da Jinjo Village pela escavadeira das bruxas e, como antes, devem ser resgatados nas fases para você conseguir uma peça de quebra-cabeças. Seu rei é Jingaling, e agora eles têm até um representante do mal, o Minjo.



### Mestre Jiggywiggy

Há muitos anos existe uma ordem chamada Jiggywiggy. Mas pouco se sabe sobre ela, a não ser que tem como base um templo de forma bizarra e que é liderada por um indivíduo chamado apenas de Mestre Jiggywiggy. Diz a lenda que ele controla o poderoso Cristal Jiggy, e que aqueles que buscam seu auxílio devem antes provar seu valor.



### Honey B

Um dos poucos personagens amistosos que você encontrará na Ilha de Hags, Honey B vive numa colmeia gigante e ajuda os viajantes com seus deliciosos favos de mel, que além de serem uma iguaria especial, fornecem energia extra.



### Mingella e Blobbelda

A primeira é alta e magricela, a segunda é baixa e gorducha. Mas não deixe que as aparências o enganem: as duas irmãs de Gruntilda são bem poderosas e não estão pra brincadeira. Ainda mais agora que, depois de décadas separadas, juntaram-se à horrorosa irmã.



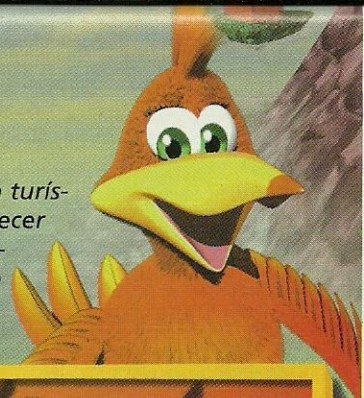
### Gruntilda

Se existe alguém tão feio quanto a velha Gruntilda, não nos apresente. Ainda mais depois daquela temporada de dois anos com a boca cheia de formiga. Mas parece que isso não foi suficiente para apagar o fogo da velha bruxa: ela voltou com força total e pretende fazer com Banjo e Kazooie o mesmo que fez com Bottles no início do game.

## Raros mundos psicodélicos

Não dá pra saber o que eles colocam no cafézinho que é servido na Rare. Na realidade, nem importa. O que importa é que eles continuam mais loucos do que nunca, e quem ganha somos nós, que podemos embarcar na viagem deles através de mundos cada vez mais bem elaborados e

desenhados. Use esse breve guia turístico da Ilha de Hags para conhecer algumas das mais piradas paragens já pisadas por um urso e uma passarinha.



### Mayahem Temple

Um deus maia conhecido como Targitzan habita esse mundo selvagem e esquecido pelo resto da humanidade. Seu gigantesco templo é o centro de tudo ali, e nossos heróis terão uma recepção muito calorosa por parte de Targitzan, que não vê vivalma há pelo menos 1.000 anos!



### Glitter Gulch Mine

Cavernas imersas na escuridão, túneis claustrofóbicos e um rio subterrâneo são apenas alguns dos cenários que você encontrará em Glitter Gulch Mine. Encontrará também Chuffy, o trem, que talvez precise de uma mãozinha antes de retomar seu singular serviço.



### Witchyworld

Que cenário pode ser mais adequado que um parque de diversões num game como Banjo-Tooie? Entre e divirta-se! Mas fique ligeiro, pois Grunty e sua turma vão fazer de tudo para atrapalhar seu divertimento, já que a feiticeira fez o favor de zoar o parque inteiro.



### Jolly Roger's Lagoon

Veja polvos gigantes, enguias elétricas e um peixe gigante com mania de grandeza (só pode, né?!?). Explore a cidade perdida de Atlantis, um galeão afundado, depois volte para a segurança da terra firme e aproveite um relaxante passeio pelas lojas.



### Terrydactyland

O esplendoroso mundo pré-histórico de Terrydactyland é um dos mais embasbacantes cenários de Tooie. Você vai se emocionar com o pterodátilo Terry, que foi abandonado pela esposa. Você vai se assombrar com a ansiosa mamãe estiracossauro e sua problemática ninhada. Você vai chorar com a tragédia da tribo Oogle Boogle, que foi aprisionada numa caverna sem comida. Você vai... bom, você vai ver!

Eles são grandes amigos também na vida real



## Mais! Mais! Queremos mais!

Essa foi a frase mais pronunciada por quem detonou o primeiro game. E a Rare, mais uma vez, não decepcionou! Tooie pega a fórmula consagrada de Banjo-Kazooie e eleva à enésima potência: são mais mundos, mais personagens, mais transformações, mais movimentos, mais e maiores chefes, mais Jinjos... enfim, MAIS! E não se esqueça de continuar acompanhando a **NW**, pois estamos preparando um detonado desse "Monster game" – explicando inclusive como acessar aquelas famosas áreas do primeiro jogo. Até lá!

# AJUDE O LINK A SALVAR O MUNDO E A PASSAR O NATAL EM SUA CASA!

UMA LUA MALÉFICA  
DOMINA OS CÉUS.  
O RELÓGIO DA  
TORRE ECOA  
POR TODA A TERRA.  
OS MINUTOS PASSAM,  
O DIA SE TRANSFORMA  
EM NOITE, E A LUA  
FICA CADA VEZ MAIOR.

APRISIONADO EM UM MUNDO  
FADADO À DESTRUIÇÃO,  
O JOGADOR CONTROLA LINK  
EM UMA TENSA E VERTIGINOSA  
CORRIDA CONTRA O TEMPO.

MAIS DE UMA DÚZIA DE  
MÁSCARAS MÁGICAS CONCEDEM  
NOVOS PODERES A LINK, MUDAM  
SEU TAMANHO E SUA FORMA,  
E SÃO A CHAVE PARA O MISTÉRIO  
DA MÁSCARA DE MAJORA.

**Nintendo**  
by gradiente



**THE LEGEND OF ZELDA  
MAJORA'S MASK**  
INCLUI GUIA DE JOGO E  
CARTUCHO DE EXPANSÃO



**3x R\$ 69,<sup>67</sup>**

- LINK SE TRANSFORMA DIANTE DOS SEUS OLHOS. MÁSCARAS MÁGICAS DÃO A ELE NOVOS PODERES E O TRANSFORMAM EM DIFERENTES PERSONAGENS.
- O FIM ESTÁ PROXIMO! LINK DEVE DESVENDAR O MISTÉRIO DA MÁSCARA DE MAJORA ANTES QUE A LUA CADENTE TRAGA O FIM DO MUNDO.
- CORRA CONTRA O TEMPO. O RELÓGIO CONTA OS MINUTOS ENQUANTO OS EVENTOS ACONTECEM SIMULTANEAMENTE EM TODO O MUNDO DO JOGO.
- EXUBERANTES AMBIENTES RENDERIZADOS, BATALHAS IMPRESSIONANTES COM VÁRIOS INIMIGOS ATACANDO POR TODOS OS LADOS.
- ESTE GAME EXIGE O CARTUCHO DE EXPANSÃO DE MEMÓRIA N64 (INCLUSO).



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

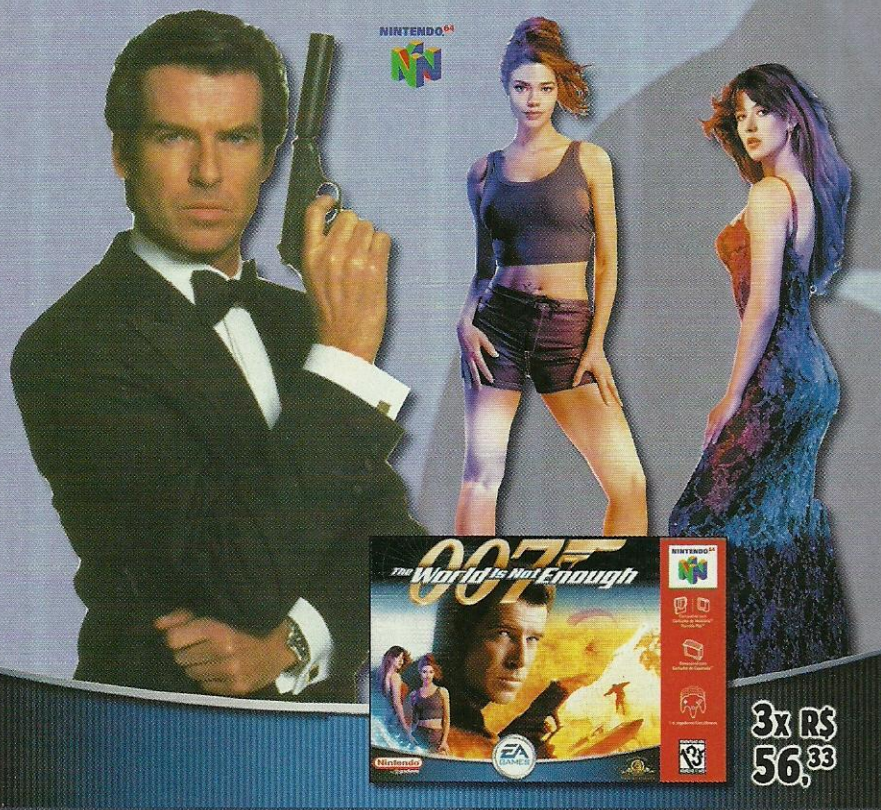
**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
NN12Z

Preços válidos até 31/12/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogo compatível com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

# 007 The World Is Not Enough

**Seu nome é Bond,  
James Bond...  
e o mundo está  
em suas mãos!**



3x R\$ 56,33

- A nova aventura de James Bond para N64.
- 14 níveis recheados de ação!
- Mais de 40 armas criadas pelo Q-Lab.
- Modo Multiplayer para até 4 jogadores simultâneos, totalmente personalizável!
- Interaja e converse com os personagens!
- Gráficos 3-D cinematográficos.
- Compatível com Cartucho de Expansão, de Memória e Rumble Pak



**THE LEGEND OF ZELDA  
MAJORA'S MASK**  
INCLUI CARTUCHO DE EXPANSÃO E GUIA DE JOGO



3x R\$ 69,67

**MICKEY'S  
SPEEDWAY USA**



3x R\$ 56,33

**MARIO TENNIS**



3x R\$ 56,33

**ISS 2000**



3x R\$ 56,33

**POKÉMON  
STADIUM**



3x R\$ 66,33

**PERFECT DARK**



3x R\$ 56,33

**MARIO PARTY 2**



3x R\$ 56,33

**POKÉMON  
PUZZLE LEAGUE**



3x R\$ 56,33

**KIRBY 64**



3x R\$ 56,33

**SUPER  
SMASH BROS.**



3x R\$ 56,33

**TUROK 2**



3x R\$ 26,33

**SOUTH PARK**



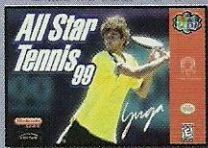
3x R\$ 26,33

**EXCITE BIKE 64**



3x R\$ 56,33

### ALL STAR TENNIS 99



3x R\$ 49,67

### BODY HARVEST



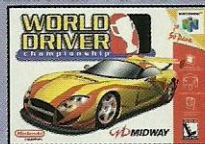
3x R\$ 23,00

### JET FORCE GEMINI



3x R\$ 56,33

### WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R\$ 49,67

### SHADOW MAN



3x R\$ 49,67

### WAR GODS



3x R\$ 19,67

### RIDGE RACER 64



3x R\$ 56,33

### YOSHI'S STORY



3x R\$ 43,00

### TOY STORY 2



3x R\$ 56,33

### 1080° SNOWBOARDING



3x R\$ 43,00

### STAR WARS: RACER



3x R\$ 49,67

### NEW TETRIS + CONTROLLER AMARELO



3x R\$ 63,00



### QUAKE 2



3x R\$ 46,33

### CASTLEVANIA 64



3x R\$ 49,67

### BIO FREAKS



3x R\$ 19,67

### WWF ATTITUDE



3x R\$ 49,67

### WAVE RACE



3x R\$ 49,67

### SOUTH PARK + CARTUCHO DE MEMÓRIA



3x R\$ 49,67



## NINTENDO 64

3x R\$ 163,00

OU EM 10x R\$ 57,03



ANIS

KIWI

JABUTICABA

TANGERINA

UVA

Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.

CARTUCHO DE EXPANSÃO  
3x R\$ 26,33

CONTROLLER N64  
NAS CORES: ANIS, TANGERINA, KIWI, CEREJA, UVA E JABUTICABA.  
3x R\$ 33,00

RUMBLE PAK  
3x R\$ 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA  
3x R\$ 16,33

# Nintendo

by gradiente

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R\$ 99,67

OU EM 10x R\$ 34,87

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD



### F-ZERO



3x R\$ 29,67

### A LENDA DE ZELDA



3x R\$ 29,67

### CONTROLLER EXTRA



3x R\$ 19,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0\*\*11) 7266-7777

# DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN12A

# GAME BOY COLOR 33% MAIS BARATO. SEU PRESENTE DE NATAL ESTÁ GARANTIDO!



PURPLE

TEAL

AMARELO

TRANSPARENTE

KIWI

**GAME BOY  
COLOR**

3x R\$ 66,<sup>33</sup> OU EM 10x R\$ 23,<sup>21</sup>

**Nintendo**  
by @ gradiente

DIRECT SHOPPING  
CINCO ANOS

**SPIDER-MAN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**ALADDIN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**DONALD DUCK**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**X-MEN MUTANT  
ACADEMY**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**CORRIDA  
MALUCA**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



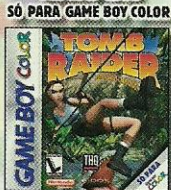
3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**PERFECT DARK**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**TOMB  
RAIDER**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**FIFA 2000**



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**RAYMAN**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**TETRIS DX**



3x R\$ 26,<sup>33</sup>

**MISSÃO:  
IMPOSSÍVEL**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**LOONEY  
TUNES ALERT**  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON  
VERMELHO**



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON  
AMARELO**



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON SILVER**



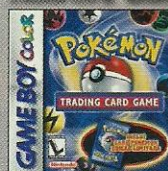
3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON GOLD**



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON  
TRADING CARD**



3x R\$ 33,<sup>00</sup>

**POKÉMON  
PINBALL**



3x R\$ 36,<sup>66</sup>

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
NN12C

Preços válidos até 31/12/2000 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais lançados no Brasil ou EUA. - Fretes não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,8% ao mês, somente para cartão de crédito.



# Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

Ed.12 - agosto/99

- O apavorante Shadow Man, totalmente em português
- Shadowgate 64, passo a passo até o final
- Os monstros de Quake 2
- Todas as dicas de World Driver Championship
- Segunda parte do debulhado de Pokémon para o Game Boy
- A estratégia de Command & Conquer
- Grátis: adesivo Nintendo World



Ed.13 - setembro/99

- 34 páginas só de Pokémon! Informações sobre as 150 criaturas, localizações e todos os itens
- Detonados: Pokémon Snap (N64) e o final das versões Vermelha e Azul para o Game Boy
- As primeiras informações sobre o novo Zelda para N64
- A eleição dos melhores games Nintendo de todos os tempos feita pela equipe NW
- Super Classics: tudo sobre Mario, o maior mascote da Nintendo
- Entrevista com um dos programadores de Shadow Man



Ed.14 - outubro/99

- Jet Force Gemini: Juno, Vela e Lupus num dos melhores games do ano
- Pokémon Amarelo e as primeiras notícias sobre as novas versões Gold e Silver e os novos Pokémon
- Informações exclusivas sobre o novo Game Boy e o projeto Dolphin
- Começo do detonado de Shadow Man para Nintendo 64
- Especial Rayman + entrevista com os programadores do game
- Duke Nukem, Hybrid Heaven, All Star Tennis 99, Nascar 2000, Monaco Grand Prix e muito mais



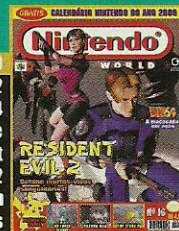
Ed.15 - novembro/99

- Donkey Kong: o gorila mais famoso do mundo chega ao 64 hits
- Zumbis e monstros mutantes na primeira matéria sobre Resident Evil 2 para Nintendo 64
- Todos os segredos de Pokémon Yellow
- Reviews: Winback - Covert Operations, Road Rash 64, Destruction Derby 64 e muito mais
- Primeira parte do detonado de Jet Force Gemini
- Sequência da estratégia de Shadow Man
- Especial: A galera Pokemaniaca



Ed.16 - dezembro/99

- Aprenda a derrotar os zumbis no passo a passo de Resident Evil 2
- Todas as Bananas Douradas de Donkey Kong 64
- Tudo sobre Pokémon: O Filme
- Avaliações: Resident Evil 2, Earthworm Jim, Rayman 2, Gauntlet Legends, Toy Story 2, Ready 2 Rumble, Paper Boy e NBA Courtside 2
- Mais uma parte dos detonados de Jet Force Gemini e Shadow Man
- Top Secret: as dicas mais quentes do mundo dos games



Ed.17 - janeiro/2000

- Edição de colecionador: 2000 dicas de todos os consoles Nintendo
- Os melhores games Nintendo de 1999, na opinião da equipe NW
- Mais passo a passo de Donkey Kong 64 e o final de Jet Force Gemini
- Vampiros e suspense em Castlevania - Legacy of Darkness
- Shadow Man: a sequência da estratégia
- Hot Shots: informações exclusivas sobre novos jogos



Ed.18 - fevereiro/2000

- Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha sequência
- Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os novos jogos
- O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man
- Itens e armas de Turok Rage Wars
- O ano das sequências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000
- Especial: os amantes do Game Boy
- Grátis: pôster duplo - Donkey Kong e Pokémon Stadium

Ed.19 - março/2000

- Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64
- Como usar o Transfer Pak
- Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color
- Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64
- Visita a uma convenção americana de Pokémon
- NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo
- RE2: o passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente
- Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy



Ed.20 - abril/2000

- Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil
- Pokémon Stadium: as manhas pra vencer a todos e pegar Mew e Mewtwo
- O novo game de James Bond
- Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers
- Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais
- A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo
- O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado
- 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007



Ed.21 - maio/2000

- Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição
- Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games
- Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas
- O arquivo secreto do Game Boy Advance
- Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000
- Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy
- Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium
- Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda



Ed.22 - junho/2000

- E3 2000 Especial - Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo
- Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark
- Super Classics: Pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X
- Hot Shots: As aventuras de Donkey Kong na televisão
- Os vencedores da promoção Multi Sabores
- Gallery: Tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi

Ed.23 - julho/2000

- Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez
- Passo a passo de Metal Gear Solid para Game Boy Color
- Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer
- A primeira parte do detonado de Chrono Trigger do Super Nintendo
- Entrevista com Shigeru Miyamoto, o criador de Zelda
- Coheretura completa: Banjo-Toonie, Kirby 64, StarCraft, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman
- Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon



Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Adquiras os números atrasados nas bancas mais legais do país. Peça ao seu Jornaleiro! Se ele não tiver, diga-lhe para encomendar pelo telefone (11) 3865-4949. Você também pode comprar pelo (11) 279-9355. Ligue correndo!



# 007™

## O Mundo Não é o Bastante

A nova aventura do maior agente secreto do planeta está aqui em todos os detalhes. E ainda as três primeiras fases detonadas. Por Odair Braz Junior

**S**eu nome você já sabe: Bond, James Bond. Também sabe que ele é o agente secreto de Sua Majestade e que anda com as garotas mais bonitas de todo o planeta. Dessa vez, o cara tem uma missão nada fácil pela frente: as comparações imediatas com *GoldenEye 007*, o megajogo de ação da Rare que revolucionou esse mundinho virtual que tanto adoramos. E qualquer game que tenha de ser comparado a *GoldenEye 007* tem grandes chances de se dar mal logo de cara. Mas também não se pode cobrar tanto assim de *O Mundo Não é o Bastante*. Afinal, ele nem é o sucessor direto de *GoldenEye*. O novo game é feito por uma empresa diferente (a Eurocom), tem outra estrutura e é baseado num filme bem meia-boca do agente secreto. *Perfect Dark*, sim,

é o sucessor de *GoldenEye* e cumpre todas as promessas.

Apesar desses lances aí, *O Mundo Não é o Bastante* é um jogo acima da média. Primeiro porque não é qualquer game que pode usar James Bond como personagem principal, e o cara – uma das maiores lendas do século XX – já dá aquela garantia de bom serviço e diversão.

A história é exatamente a mesma do filme, o 19º da série. Bond enfrenta um vilão russo (só pra dar aquela variada) que não sente dor porque tem uns problemas esquisitos. No meio da história, o agente encontra mulheres bonitas, um monte de inimigos e problemas para resolver. Todos os personagens de apoio, como M, Money Penny, R e alguns outros aparecem nas animações e dão dicas de como se dar bem.

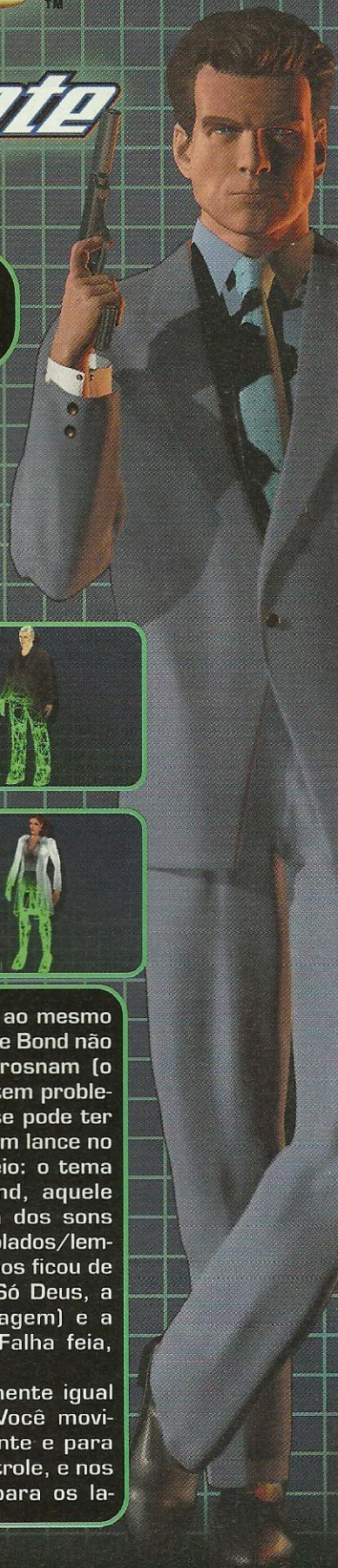
### Use o cérebro

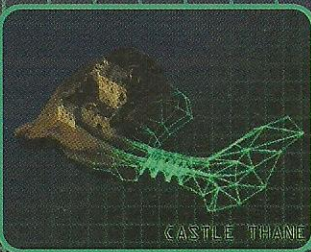
Visualmente *O Mundo Não é o Bastante* não é tão bonito quanto *GoldenEye*. As animações são mais curtas e os detalhes dos cenários não são tão bem-feitos quanto os do game da Rare. Mas também não se pode dizer que o visual é ruim. Não é mesmo, é bacana. A movimentação dos personagens é boa e quando você enfrenta os adversários percebe isso. Quando são atingidos, eles saltam pra trás de uma maneira brusca, mostrando que sentiram pra valer o impacto das balas. Há muitos efeitos de luz, e mesmo com um monte de inimigos na tela, a velocidade não diminui.

E o som? É legal, tem as vozes dos

personagens e legendas ao mesmo tempo. Tudo bem, a voz de Bond não é dublada por Pierce Brosnan (o ator do filme), mas não tem problema nenhum, afinal não se pode ter tudo sempre. Mas tem um lance no qual a Eurocom pisou feio: o tema principal de James Bond, aquele clássico do cinema, um dos sons mais assobiados/cantarolados/lembrados de todos os tempos ficou de fora! Como pode isso? Só Deus, a MGM (dona do personagem) e a Eurocom podem dizer. Falha feia, muito feia.

A jogabilidade é exatamente igual à de *GoldenEye 007*. Você movimenta Bond para a frente e para trás na alavanca de controle, e nos botões C você desvia para os la-





dos e olha para cima e para baixo. Não dá pra ser agente secreto de verdade sem uns bons desafios, e é isso o que você encontra por aqui. Pra começar, existem três níveis de dificuldade: Agent (o mais simples), Secret Agent (mais difícilzinho) e OO Agent (barra-pesada). Aliás, no OO Agent a mira não é automática como nos outros níveis e o lance é se virar confiando na sua própria mira. E mais: no nível mais difícil existem mais objetivos do que nas fases normais. Quer dizer, a coisa pega e até os pacatos guardas saem caçando você. Detalhe: Bond não pode matá-los, e o lance é usar o raio do relógio para deixar o guarda tonto, passar

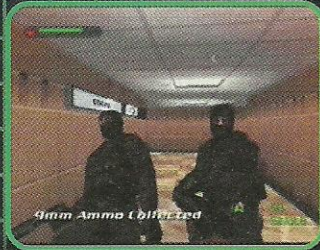
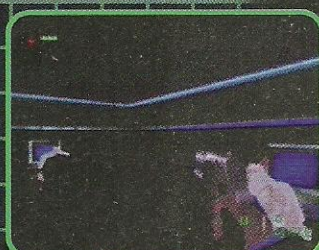
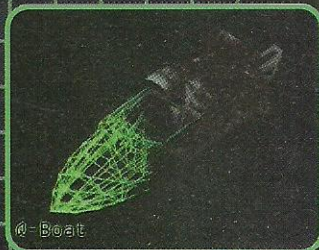
por ele e cumprir a missão. Esse é só um pequeno detalhe do que você vai enfrentar no nível OO Agent. Jogando na dificuldade máxima, você vai ver que os rivais são muito mais espertos, o que significa encrenca em dobro. Pra sua sorte – ou azar – **O Mundo Não é o Bastante** é um game bem inteligente e faz com que o jogador tenha de usar a intuição várias vezes para se dar bem. Com isso, podemos dizer que o jogo não é mecânico, que não basta sair atirando, que não dá pra sair destruindo tudo. Você vai ter que queimar a massa cinzenta. A gente sabe que isso às vezes dói, mas quem disse que a vida é fácil?

### Quinquilharias

O que seria de James Bond sem aquelas arminhas maravilhosas e seus projéteis sensacionais? E antes que alguém pergunte, sim, elas estão todas aqui. São doze brinquedinhos que vão surgindo ao longo da disputa. Tem pra todos os gostos: com muita capacidade de disparo, com capacidade menor, com alto poder de destruição ou com baixo poder de destruição. Tudo depende do lugar onde você estiver e também do inimigo que estiver enfrentando.

Bond é um cara guloso e gosta de estar rodeado por belos dispositivos moderninhos que todo garotão curte. São os famosos Gadgets, que em bom português pode ser algo como traquitanas, coiseiras ou bugigangas. Nessa lista está o Body Armor (colete à prova de bala), Camera, Covert Modem (rouba informações de computadores), Cutting Laser

Watch (relógio com laser para abrir coisas), Data Scrambler (causa danos em computadores e aparelhos eletrônicos), Finger Print Scanner (engana os leitores de impressões digitais), Flash Bang Gun (granada atordoante), Grapple Hook Watch (relógio que dispara um gancho para levar Bond a lugares altos), Keypad Decryptor (abre fechaduras com códigos), Night Vision Glasses (óculos de visão noturna), Phone Tap (escuta telefônica), Safe Cracker (para abrir cofres), X-Ray Glasses (óculos de raios-X). Enfim, com todos esses equipamentos, armas e acessórios, se você não se der bem em **O Mundo Não é o Bastante**, meu amigo (ou amiga), realmente você não nasceu para ser agente secreto. Melhor tentar a sorte como motorista de tanque de guerra ou piloto de motoserra. Que, pelo menos, são equipamentos que não exigem uma grande dose de discrição.



**Agente secreto tem vida boa: vê a mulherada na lancha, visita monumentos e encontra os amigos para um tiroteio desencanado. Ainda sobra um tempo para uma navegada na Net**

## Mutiplayer

Depois do detono que foi o Multiplayer de GoldenEye 007, o pessoal da Eurocom acabou ficando com uma resposta daquelas nas mãos. E o negócio é o seguinte: o Multiplayer de *O Mundo Não é o Bastante* é bom, divertido, cheio de alternativas e opções. Mas há uma diferença grande aqui: na época do lançamento de GoldenEye 007, o modo Multiplayer do game foi realmente uma coisa inovadora no mundo dos video games. Aqui não é a mesma coisa. Como dissemos, é tudo muito bacana, mas muitos outros jogos como *Turok 2* e *Duke Nukem: Zero Hour* também têm modos Multiplayer semelhantes. Mesmo assim, dá para chamar os amigos numa boa e invadir a noite só no mata-mata. Damos uma dissecada no lance pra você ver como é que é:

## Modo Arena

É cada um por si e o melhor é quem sobrevive no final.

## Modo Team Arena

Os jogadores formam equipes de dois. Vence a equipe que fica até o final.

## Modo Capture the Flag

Os jogadores novamente separam-se em duas equipes. Cada equipe deve roubar a bandeira da outra e voltar ao seu ponto de origem.

## Modo Uplink

Os jogadores separam-se em duas equipes e três unidades de Uplink (antenas) estão espalhadas. Sua equipe tem que achá-las e tocá-las. Imediatamente elas ficam da cor da sua equipe. Isso vale pontos, quem fizer mais leva.

## As missões

Catorze missões esperam por Bond, ou seja, um monte de trabalho, diversão, mulheres, armas e outras coisas estão lá, esperando você colocar a mão e sair fazendo aquilo que sabe melhor. Cada fase tem seus objetivos, e se você falhar numa, não importa se já tenha conseguido todas as outras, vai rodar bonito. O jogo não aceita um agente que comete falhas. Lembre-se que você vai precisar do Memory Pak para gravar seu jogo; sem ele nada feito.

Então vamos agora a uma descrição das fases:

### Missão 1: Courier



Um agente da MI-6 foi morto e roubaram informações secretas do Departamento Russo de Energia Atômica. Robert King, dono de uma companhia de óleo no Cazaquistão, pegou as informações secretas achando que fossem informações dos terroristas que teriam atacado sua companhia. Para se dar bem, você tem de encontrar o banqueiro Lachaise, que tem o dinheiro de King e é o único homem que sabe quem matou o Agente da MI-6.

### Missão 2: King's Ransom



Agora Bond tem de devolver o dinheiro ao senhor King. Esse homem é amigo de M, que já o ajudou anos atrás quando sua filha fora seqüestrada por Renard. Os terroristas atacam o Quartel-General do MI-6 e Bond deve acabar com os inimigos, além de manter a segurança do lugar.

### Missão 3: Thames Chase



A assassina espia que matou Lachaise é a responsável pelo ataque ao MI-6. Bond deve persegui-la pelas ruas e capturá-la viva para descobrir para quem ela trabalha.

### Missão 4: Underground Uprising



A assassina refugiou-se na estação do metrô. Agora Bond deve ir lá, libertar os reféns e desmontar a bomba antes de partir atrás da moça.

### Missão 5: Cold Reception



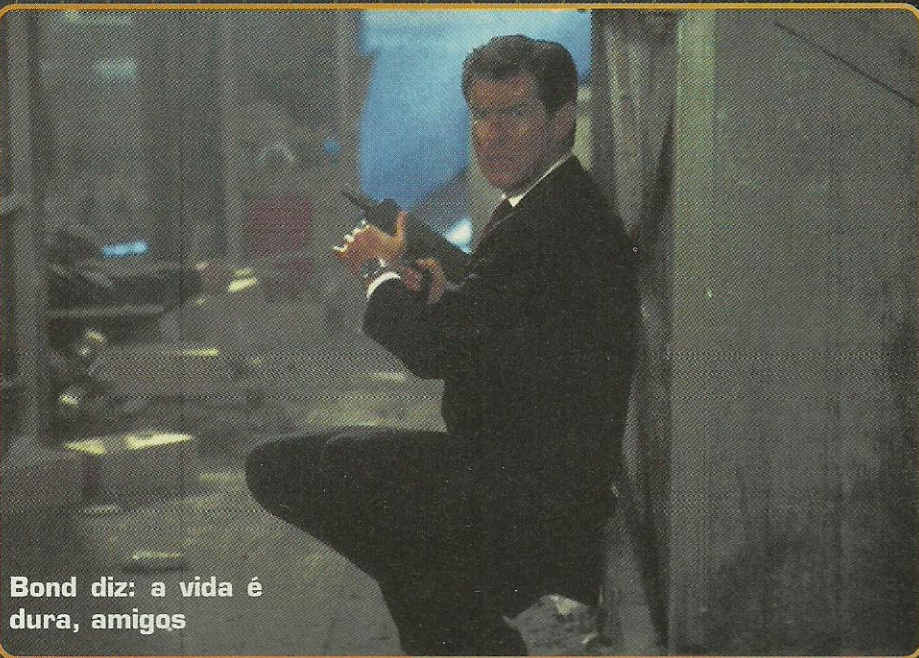
Renard está de volta para buscar vingança. Agora seu alvo é Elektra, a filha de Robert King. Bond tem de descobrir na empresa de Elektra quem está trabalhando para o terrorista.

## Modo King of the Hill

Você tem que conquistar e manter um ponto determinado no mapa. Mantenha todos os inimigos longe desse lugar.



É um brasão, mora?

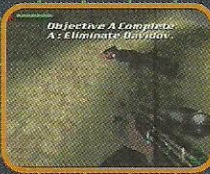


**Bond diz: a vida é dura, amigos**



### Missão 6: Night Watch

Bond suspeita que Davidov, chefe de segurança de Elektra, pode ser o espião de Renard. Aqui o agente tem de agir com discrição para procurar evidências contra Davidov e ainda não machucar os empregados de Elektra.



### Missão 7: Midnight Departure

Bond tem de caçar Davidov na floresta, disfarçado de Dr. Arkov, eliminá-lo e tomar o lugar dele para se encontrar com Renard.



### Missão 8: Masquerade

Os mercenários de Renard levaram Bond até uma velha usina nuclear soviética no Cazaquistão. Na pele do doutor Arkov você tem de invadir o lugar sem chamar a atenção.



### Missão 9/10: City of Walkways 1 e 2

Renard quer roubar uma ogiva nuclear. Para saber onde o vilão se esconde, Bond tem de contatar Valentin Zukovsky, um velho inimigo.



### Missão 11: Turncoat

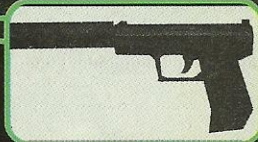
Bond encontra Christmas, uma física nuclear. Juntos eles têm que localizar Elektra. Mas antes de sair à caçada, o agente tem de desmontar uma bomba. Além disso, tem de ir atrás de Bull e impedi-lo de avisar Renard.



### Missão 12: Fallen Angel

M acaba virando refém nas mãos de Renard. Bond tem de abrir caminho no meio dos inimigos e salvar a chefinha. E também impedir a fuga de Elektra e Renard.

Armas não faltam para o nosso amigo Bond. Ele tem tantas que nem dá pra imaginar como o menino consegue carregar tanta coisa. Cada arma adapta-se para uma situação diferente e agora a gente selecionou algumas para você dar uma olhada:



A Wolfram P2K é a arma básica de James Bond. Não é muito poderosa, mas é leve, eficiente e perfeita para missões discretas. Guarde-a no bolso e seja um agente feliz.



Com o revólver Raptor Magnum não há o que temer. Ele tem grande poder de fogo. E seu grosso calibre elimina rapidamente os inimigos. Às vezes com apenas um tiro.



Pistola automática capaz de detonar inimigos rapidamente. É rápida para recarregar, o que torna a vida de Bond mais simples. Principalmente quando há vários inimigos ao mesmo tempo.



Metranca bem poderosa. Dispara muitos tiros ao mesmo tempo e quase ninguém consegue ficar em pé na frente dela. Use e abuse da sua capacidade destruidora.



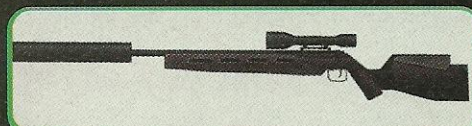
Metralhadora com alto poder de fogo. Com uma dessas podem vir inimigos aos montes que você destrói na maior facilidade. Sem problemas.



Essa é a Sniper normal, sem silenciador. Com ela fica a maior moleza detonar seus adversários que estão atirando em você lá de longe.



Submetralhadora com poder de fogo razoável. Não é a melhor das armas mas ajuda bem na hora do sufoco quando aparece aquele monte de inimigos a sua frente.



Essa é a Sniper com silenciador. Com ela fica difícil errar um alvo, mesmo a grande distância. Use o botão C↑ para aproximar a visão.

## DADOS

### JOGADORES



### CARTUCHO DE EXPANSÃO



### RUMBLE PAK



Tipo de jogo: ação  
 Publisher: Electronic Arts  
 Desenvolvimento: Eurocom  
 Cartucho de memória: sim  
 Tamanho: 256 megabits  
 Recomendado para: acima de 13 anos

## AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	<b>NOTA</b> <b>9,2</b>
Som	9,0	
Jogabilidade	9,5	
Diversão	9,5	
Replay	9,0	

## Detonado

Saia arrebrandando nas quatro primeiras fases. Na edição que vem tem mais.

### Fase 1: Courier

#### Missões

- A: Pegar arma e cartão da caixa de depósitos do banco.
- B: Evitar a morte de civis.
- Sub-missões
- C: Pegar o dinheiro.
- D: Pegar o cartão magnético do cofre.
- E: Sair do banco.



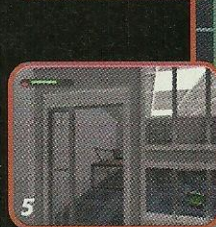
Assim que acaba a animação, Bond começa a conversar com as pessoas. Vá diretamente para a sala à direita (foto 1) sem empunhar arma nenhuma. Abra as portas e pegue a arma e um cartão de visitas (foto 2).



Saia e vá até a outra sala onde há um guarda num detector de metais. Mostre o cartão e entre na salinha (foto 3). Entregue a sua pistola e espere a animação terminar (foto 3).



Agora Bond está no meio da bandidada e sai tudo errado. Sua missão é evitar a morte de civis. Para isso, cuidado em quem você atira. Encontre o cofre que está na sala bem em frente ao elevador. Abra a outra porta e encontre-o. Use o Safe Cracker e pegue o cartão dentro dele (foto 4). Use-o na porta de ferro mais próxima dos elevadores e pegue o dinheiro (foto 5). Vá até o elevador, desarme-se e saia tranqüilamente pela porta do banco.



### Fase 2: King's Ransom

#### Missões

- A: Proteger toda a equipe do MI-6.
- B: Evitar mortes de guardas e civis.
- C: Encontrar Sir Robert King.
- D: Ativar o sistema de segurança.
- Sub-missões
- E: Ativar o sistema anti-fogo.
- F: Ativar o sistema de segurança do nível térreo.



Espere a explosão acontecer e saia da sala. O lugar estará tomado por inimigos encapuzados e superarmados. Cuidado para não matar os guardas.

Seu objetivo agora é encontrar a sala de controle. Há duas salas com scanner para ler digitais. Uma delas é a que você procura. Faça assim para achá-la: saia da sala onde se inicia a fase. Vire à direita, à esquerda, à direita, à esquerda e à



esquerda novamente (foto 1). Assim que encontrá-la, ative o leitor de digitais (é só apertar B), entre na sala e aperte o interruptor que está piscando. Agora os inimigos param de entrar nesse andar. Pegue o colete à prova de bala nessa sala, próximo à saída (foto 2)



Desça para o nível térreo através da saída de incêndio (foto 3). Para ativar o sistema de segurança, siga esse caminho a partir da porta de entrada: esquerda, direita, direita, esquerda, esquerda (foto 4). Saia dessa sala e siga direto pelo corredor, vá para a porta que está aberta no final dele. Aqui você ativa o sistema anti-fogo (foto 5). Agora só falta encontrar Sir Robert King. Vá por essa entrada (foto 6), cuidado com as explosões e fale com ele. Depois é só sair por ali (foto 7).



## Fase 3: Thames Chase

### Missões

A: Perseguir e não eliminar a assassina.

B: Resgatar reféns



Logo no começo da fase, você verá a assassina passar correndo na sua frente. Não atire, apenas siga seu caminho. Depois de passar por quatro inimigos, desça a escada e, no final dela, atire nos rivais. Mas cuidado para não acertar os reféns



(foto 1). Há outros inimigos disparando de diferentes lugares do cais. Elimine-os e entre pelo túnel, elimine os adversários e vá para um armazém cheio de caixas. Aqui, atire no barril para eliminar o inimigo a sua frente e os do andar de cima também (foto 2). Suba pelas caixas e detone os outros dois que aparecem. Siga adiante, saia do armazém e entre num corredor com alguns inimigos. Elimine-os e abra a porta de madeira. Nessa sala cheia de caixotes há apenas um inimigo. Elimine-o. Agora use o gancho no seu relógio (está no menu de armas), dispare-o no teto bem onde há uma faixa amarela e preta (foto 3). Suba nas caixas. Atravesse os caixotes e pegue um colete à prova de balas. Volte para o outro lado e saia pela porta de madeira. Caminhe, elimine os inimigos, suba as escadas e entre no metrô para completar a fase.



Continua na próxima edição ...

## A opinião dos experts



### Eduardo Fidélis

Acho que está bonito, bem detalhado. Não tanto quanto o *Perfect Dark*, tem um acabamento diferente. As vezes, os sons estão legais e as armas são interessantes. Acho que é um game bem mais adulto que o *Perfect Dark*.



### Cassiano Barbosa

Você tem a sensação de estar realmente interagindo com o filme. A Eurocom caprichou nos gráficos. *GoldenEye* era um grande jogo de ação, mas você não tinha muito a idéia do filme. Agora corrigiram esse erro e fizeram um jogo fantástico.



### Odair Braz Junior

O jogo é surpreendentemente bom. Achei que seria bem difícil se igualar a *GoldenEye*, mas a verdade é que ele é tão bom quanto e tem alguns detalhes até mais interessantes. Mas peca um pouco na parte gráfica.



### Pablo Miyazawa

A sensação é de estar jogando *GoldenEye* mais uma vez. Praticamente tudo foi melhorado: os gráficos estão cheios de detalhes que não havia antes e a velocidade alucinada deixa qualquer um com dor de cabeça, no bom sentido, claro. Quem assistiu ao filme recentemente vai curtir o game ainda mais.



### José Carlos Assumpção

O jogo é muito bom, é um substituto à altura para *GoldenEye*, os gráficos são ótimos e a jogabilidade é tão boa ou melhor. É um jogo para passar horas e horas na ação desenfreada.

### Eduardo Trivella

Gostei. Achei tão rápido quanto *GoldenEye*, a jogabilidade também é legal. Acho que fica devendo um pouco na parte gráfica. As texturas de *GoldenEye* são mais elaboradas e aqui o acesso aos menus também é mais fácil.

The Legend of

ZELDA<sup>®</sup>Majora's Mask<sup>™</sup>

A primeira parte do detonado da maior aventura de Link  
 Por Pablo Miyazawa



Obrigatório o uso do Cartucho de Expansão

Fãs da série Zelda, animem-se. The Legend of Zelda: Majora's Mask tem todos os elementos apresentados pelo perfeito Ocarina of Time (lançado há exatos dois anos) e muito mais. Se você pensava que os dois games são muito parecidos e que se já jogou um, jogou todos, é melhor pensar novamente. Os gráficos estão ainda melhores, o som é arrasador e a história é totalmente nova. Dessa vez, Link tem que enfrentar diversas confusões causadas por um Skull Kid num universo paralelo. A criatura roubou uma máscara cheia de poderes capaz de causar toda sorte de distúrbios no planeta. O mais grave é que, em três dias, a lua cairá na Terra e destruirá toda a humanidade. Utilizando os poderes de sua ocarina, que permite viajar no tempo, e a mágica transformadora de algumas máscaras, Link deverá reviver diversas vezes os três dias antes da chegada da lua, até que finalmente possa reverter por completo os efeitos

maléficos de Majora e interromper os eventos que provocarão o dia do juízo final. Uma palavra define exatamente o enredo de Majora's Mask: tempo. A maioria das missões só pode ser cumprida se você conversar com os personagens certos numa hora determinada. O estilo é diferente de qualquer coisa que você já viu: você deverá ajudar o máximo de habitantes e passar pelo máximo de labirintos que conseguir antes do final do período de três dias simulados. Antes disso acontecer, você deverá tocar sua ocarina para viajar de volta no tempo e reviver o ciclo de 72 horas desde o início.





## Conselhos de amigo

• Assim que Link entrar na cidade de Clock Town, a contagem regressiva de 72 horas começará. Uma hora de tempo de jogo equivale a trinta segundos reais, mas você poderá deixar o tempo mais devagar tocando uma música especial na ocarina (veja abaixo). O relógio do jogo pára quando os menus, textos e seqüências animadas estão na tela.

• O mundo do jogo é habitado por personagens com rotinas bem definidas, mas que podem mudar dependendo de suas ações. Para conseguir cumprir todos os seus objetivos, será preciso visitar o mesmo local e conversar com as mesmas pessoas em diferentes momentos, porque coisas diferentes acontecerão. Se você cumprir por completo alguns de seus objetivos, não terá que cumprir aquela missão novamente quando retornar ao dia 1.

• Existem duas variações da Song of Time que alteram a velocidade do tempo. A Song of Double Time (C→, C→, A, A, C↓, C↓) faz avançar doze horas no tempo. A Inverted Song of Time faz o tempo transcorrer mais lentamente: C↓, A, C←, C↓, A, C→. Ambas as músicas podem ser aprendidas com qualquer um dos espantalhos.

• Sempre que encontrar uma estátua de coruja, golpeie-a com a espada. Ao fazer isso, você deixará a "prova" de seu encontro e transfor-



mará a estátua num ponto de teleporte. Se quiser se locomover rapidamente, toque a Song of Soaring e escolha o local para onde ir. Também é possível salvar seu progresso ali sem ser obrigado a retornar para o primeiro dia.

• Toda vez que tocar a Song of Time para retornar ao primeiro dia, você irá perder todos os Rupees e a munição de seu inventário. Por isso, nunca deixe de depositar Rupees no banco de West Clock Town antes de fazer a viagem no tempo, já que suas economias ficarão guardadas por todo o jogo, mesmo que você toque a Song of Time uma porção de vezes.



## Plástica forçada

A aventura começa meses após Link ter completado sua missão em Ocarina of Time. O herói calmamente passeia com Epona por Lost Woods, quando é atacado por um ser estranho, que rouba sua ocarina e sua montaria. Link vai atrás do ladrão e descobre que ele, um Skull Kid mascarado, está com intenções muito sinistras. Usando os poderes da máscara, ele transforma Link num horrível Deku Scrub e o larga sem lenço nem documento e apenas acompanhado de uma fada chamada Tatl. Você terá algumas limitações com o corpo de Deku Scrub, mas também tem habilidades que Link nunca teria. Uma delas é poder flutuar por um curto espaço de tempo. É só subir numa Flor Deku e segurar o botão A. Depois, solte o botão para ser lançado no ar. Pule de flor em flor até chegar do outro lado.

Após passar por um estranho portal, você encontra o vendedor de Máscaras (lembra-se dele, do game anterior?). Ele diz que um ser estranho roubou uma de suas máscaras e pede ajuda. Ele promete retornar a sua forma original se você recuperar sua ocarina e a máscara. É hora de entrar em ação: atravesse o portão para entrar na cidade de Clock Town.

## Se a lua cair...

### Objetivos

Encontre a fada perdida para aprender a magia

Estoure o balão e encontre toda a gangue para ganhar acesso ao observatório

Encontre o Skull Kid com o telescópio e pegue a Moon Tear

Troque a Moon Tear pelo documento de propriedade e suba até o topo da torre

A cidade é dividida em cinco regiões: North, South, East, West e Laundry Pool. Para começar, siga até North



Clock Town e converse com o duende esquisito, para comprar o mapa da cidade. Depois, entre na caverna logo em



frente para encontrar a Fonte das Fadas. Sua missão é encontrar uma fada perdida. Ela pode ser encontrada em dois lugares e horários diferentes: durante o dia, flutuando acima do rio do Laundry Pool, no canto sudoeste da cidade, e à noite, voando sobre East Clock Town. Use a Flor Deku para chegar até ela. Quando devolver a fada à fonte, a Grande Fada lhe concederá o poder mágico que lhe permite atirar bolhas (segure e solte o botão B).

Em North Clock Town, você encontra Jim, o líder dos Bombers (uma gangue de garotos que patrulha as ruas). Dê um tiro de bolha para estourar o balão

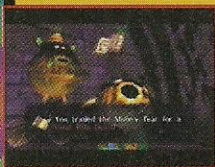
gigante: Jim ficará tão admirado que lhe dará a chance de entrar para a turma. Você deve encontrar os cinco membros da gangue antes do nascer do Sol (eles estão espalhados pela cidade). Se conseguir, você aprenderá um código numérico. Anote-o (ele muda a cada jogo). Vá para East Clock Town e converse com o garoto que está fechando a entrada do beco. Digite o código para ele abrir a passagem. Siga, estoure o balão que está bloqueando a escada e suba para entrar no Observatório. Use o telescópio para procurar o Skull Kid. Ele está no topo da torre do relógio (dê um zoom com o botão A para vê-lo melhor). Assim que o vir, uma pedra azul cairá da lua. Saia pela porta e pegue o item (Moon's Tear). O próximo passo é che-



gar ao topo do relógio para encontrar o Skull Kid e recuperar sua ocarina. Como a porta da torre (em South Clock Town) abre somente à meia-noite do terceiro dia, você terá que esperar o tempo passar, ou dançar com o espantalho para passar o tempo. Para alcançar a porta da torre, use a Flor Deku que está ali perto. Fale

com o Deku Scrub (o dono da flor) e troque a Moon Tear pelo documento de propriedade (Land Title Deed) da flor. Feche o negócio e voe até a porta para passar por ela à meia-noite. Quando encontrar o Skull Kid no telhado da torre do relógio, atire nele com suas bolhas. Um tiro o fará der-

rubar a ocarina, e assim que apanhá-la, você se lembrará da Princesa Zelda e da Song of Time (Canção do Tempo). Toque a melodia antes que o tempo se esgote e faça sua primeira viagem...



## CLOCK TOWN

### NORTH CLOCK TOWN



### WEST CLOCK TOWN



### LAUNDRY POOL



### SOUTH CLOCK TOWN



### EAST CLOCK TOWN



## Saia correndo!

Está perdendo muito tempo entre um local e outro? Entre em Laundry Pool na noite do primeiro dia e fale com o homem que está tocando a caixa de música. Ele lhe dará a Bremen Mask, que lhe permite controlar os animais. A partir do meio-dia do terceiro dia, vá para o Romani Ranch (pegue a saída sul da cidade e passe pelo arco). Entre numa cabana onde há um homem sentado num galinheiro, cercado por pintinhos. Use a Bremen Mask para atrair a atenção dos dez pintinhos. Assim que conseguir, fale com o homem para ganhar o Bunny Hood, máscara que permite a Link correr bem mais rapidamente.

## Um novo dia

### Objetivos

Encontre a fada perdida para ganhar a Great Fairy's Mask

Pegue o Bomber's Notebook com Jim

Ajude a bruxa em Woods of Mistery

Compre feijões mágicos no subterrâneo do Palácio Deku

Aprenda duas novas canções na ocarina e entre no Woodfall Temple

Surpresa, surpresa! Você ressurgue no dia 1, e todos os eventos reinicializam-se – ou seja, ninguém conhece você, seu dinheiro está zerado e a única novidade em seu inventário é a ocarina. Toda vez que quiser voltar ao primeiro dia, você deverá tocar a Song of Time. Agora, a lua só cai na terra se você quiser! Fale com o vendedor de máscaras para ele lhe ensinar uma nova música, a Song of Healing, que poderá curar qualquer personagem com status negativo durante o jogo. Além de recu-

perar sua forma humana, uma nova máscara é adicionada ao seu inventário: agora, sempre que precisar virar Deku Scrub, basta colocar a máscara. Ele também lhe explicará que a máscara que o Deku Kid roubou chama-se Majora's Mask, que confere poderes mágicos e muda o caráter de quem a usa. Agora, o bicho está alucinado e fazendo mil estragos pelo mundo. A que-



da da lua na Terra, por exemplo, é culpa dele.

Hora de cumprir tarefas. Resgate uma fada (no mesmo local de antes) e leve-a até a Grande Fada para ganhar uma máscara (a Great Fairy's Mask, que serve para atrair fadas). Depois, visite mais uma vez o Observatório (anotou a senha?). Na volta, o líder dos Bombers irá abordá-lo e lhe dará o Bombers' Notebook,





uma espécie de cader-  
no para você marcar  
os eventos mais im-  
portantes e as pes-  
soas que você encon-  
trar durante o jogo

(veja no quadro ao lado).

Agora que você está em sua forma hu-  
mana, os guardas deixarão você sair  
da cidade. Faça isso no primeiro dia!  
Pegue a saída de South Clock e siga  
em frente por Termina Field até en-  
trar numa nova região, chamada  
Southern Swamp. Um pouco antes,  
você encontrará uma árvore com um  
desenho. Isso fará Tatli lembrar-se do  
passado e contar-lhe um pouco da ori-  
gem do Skull Kid.

Ao chegar ao pântano, suba a escada  
e fale com o balconista. Depois, atra-  
vesse o lago para chegar à loja de po-  
ções das bruxas Koume e Kotake. Fale  
com ela, daí dirija-se à caverna que está  
logo abaixo, para entrar em Woods of  
Mystery. Se você jogou o Zelda anterior,  
vai relacionar dire-  
tamente com Lost  
Woods. Converse  
com o macaco e  
siga-o (o caminho  
muda a cada dia)



até encontrar uma das bruxas, que está  
acidentada e precisa de remédio. Vol-  
te para a loja e pegue uma garrafa de  
poção. Retorne para a floresta e entre-  
gue a poção para a  
bruxa. Na volta, uma  
família de macacos  
pedirá sua ajuda numa  
missão.

Retorne à cabana de  
informações e fale com a bruxa para  
ganhar um passeio gratuito de barco.  
Desembarque na primeira parada (o  
palácio) e ponha a máscara Deku para  
poder entrar. Entre na sala do trono e  
pergunte sobre o macaco prisioneiro ao  
Rei Deku. Ele está sendo acusado do  
seqüestro da Princesa Deku. Converse  
com o macaco e  
saia. O irmão do pri-  
sioneiro dirá que  
você precisa encontrar  
feijões mágicos  
e usá-los para entrar



numa passagem secre-  
ta do castelo. Entre  
numa das duas passa-  
gens do jardim e co-  
mece a explorar. Cui-  
dado para não ser



visto (pela noite, você pode ver o cam-  
po de visão dos guardas)!  
Caia pelo buraco na parte leste do jar-  
dim para encontrar o vendedor de fei-  
jões mágicos. Compre alguns e apro-  
veite para encher sua garrafa com  
água. Feijões precisam ser regados  
para crescer.

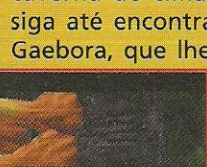
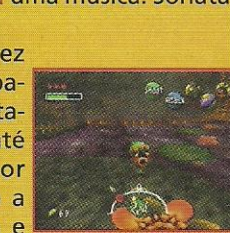


Saia do palácio e  
pule nas folhas do  
lado direito para  
chegar ao local exa-  
to onde o feijão pre-  
cisa ser plantado

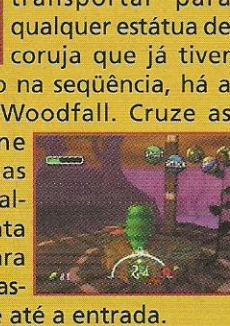
(um quadrado no  
chão com um bur-  
aco no meio). Jogue o  
feijão e a água, suba  
na plataforma que  
surgir e entre pela  
passagem. Pule de  
flor em flor até chegar à cela do maca-  
co. Converse com  
ele como Deku  
Scrub e mostre seu  
instrumento musical  
para aprender mais  
uma música: Sonata



of Awakening.  
Você mais uma vez  
será expulso do pa-  
lácio. Pule nas plata-  
formas à direita até  
chegar numa Flor  
Deku. Flutue até a  
caverna de cima e  
siga até encontrar a coruja Kaepora  
Gaebora, que lhe ensinará mais uma  
canção (Song of  
Soaring). Agora  
você pode se tele-  
transportar para  
qualquer estátua de  
coruja que já tiver

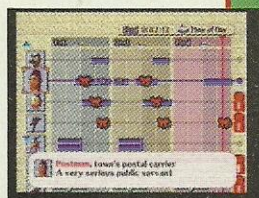


encontrado. Logo na seqüência, há a  
entrada para o Woodfall. Cruze as  
pranchas e plane  
pelas plataformas  
até chegar num al-  
tar. Toque a Sonata  
of Awakening para  
fazer o primeiro cas-  
telo surgir. Flutue até a entrada.



## Como funciona o Bombers' Notebook

Devido ao risco da  
lua cair, o povo da  
cidade e das áreas  
vizinhas teve suas  
vidas viradas de ca-  
beça para baixo.  
Uma de suas mis-  
sões será resolver os problemas de vin-  
te personagens específicos do jogo. É  
para isso que serve o item Bombers' Notebook: para organizar melhor suas  
missões com cada pessoa. Toda vez que  
falar com uma delas, uma lista de in-  
formações e a rotina da pessoa irão  
aparecer no Notebook. A única opor-  
tunidade que você terá para encontrá-  
las e ajudá-las será no momento mar-  
cado com uma barra azul na tabela. Se  
você cumprir a tarefa marcada para  
aquele bloco de tempo, um desses três  
símbolos poderá aparecer: um ponto  
de exclamação (quando você cumprir  
um passo da missão), uma fita (quan-  
do ganhar um prêmio, como um cora-  
ção) e uma máscara (se ganhar uma  
máscara). Se você  
conseguir ajudar o  
personagem por  
completo, uma me-  
dalha surgirá no  
fim da linha.



## Fadas e mais fadas

Aqui, como em todos os outros labirin-  
tos, você deve recolher quinze fadas  
que estão perdidas no templo. Elas  
podem estar em baús, em inimigos,  
atrás de blocos ou simplesmente vagan-  
do. Se você usar a Great Fairy's Mask  
(máscara da Grande Fada), elas irão  
voar até você se não estiverem presas.  
Depois de resgatar todas, leve-as de  
volta para a Fon-  
te das Fadas mais  
próxima da en-  
trada do labirin-  
to, para ganhar  
habilidades e  
itens. Confira os  
principais desafios do labirinto nos nú-  
meros dos mapas da página seguinte.



## Primeiro labirinto: Woodfall Temple

**Item especial:** Hero Bow (arco)

**Prêmio:** um coração e os restos mortais de Odolwa

**Itens opcionais:** 15 fadas cor-de-rosa



1 Como Deku Scrub, pule na Flor Deku e voe de flor em flor para alcançar a saída do outro lado da sala. Use a Great Fairy's Mask para atrair a fada que está flutuando no meio da sala. Abra o baú para encontrar a outra.

2 Salte pela água para chegar à Flor Deku no meio da sala. Flutue até a plataforma com o baú e pegue a chave (necessária para destrancar a porta próxima ao ponto 9).



3 Detone as tartarugas (entre na Flor Deku e salte quando elas passarem por cima) para ganhar o mapa do labirinto.

4 Como Link, empurre o bloco do caminho e use um Deku Stick na tocha, para acender a tocha apagada do lado esquerdo. Pegue o Compass (bússola) atrás da porta.



5 Acenda o Deku Stick na tocha que você acabou de acender, suba as escadas e acenda a tocha do andar de cima.



Coloque fogo em outro Deku Stick, pule nas plataformas e queime a teia de aranha que cobre a porta.

6 Derrote o Dinofols com dois golpes de espada (segure o botão Z e aperte A) para ganhar o Hero Bow (arco). As flechas podem ser encontradas em potes e arbustos.

7 Suba na Flor Deku do centro e acerte uma flecha no olho amarelo da parede. Quando a flor subir ao seu ponto mais alto, pule e flutue até a porta do outro lado, que leva à Boss Key (chave do chefe).



8 Derrote a dupla de monstros: como Deku Scrub, entre na Flor Deku e derube o sapo de cima da tartaruga (salte quando ela passar por cima). Como Link, atire flechas quando o sapo escapar para o teto.

9 Retorne até a flor de madeira central. Há um braseiro apagado no centro. Acenda-o, atirando uma flecha através da chama da tocha até o braseiro. Se acertar, a flor se erguerá.



10 Suba na flor de madeira, fique perto do braseiro e mire sua flecha na tocha apagada do outro lado. A flecha terá que atravessar a chama e acender a tocha. Uma nova porta se abrirá.



11 Como Deku Scrub, voe até o buraco do segundo andar, à direita, remova a máscara e atire uma flecha no cristal que está à frente. As chamas irão diminuir por um tempo curto: voe rapidamente para o lado esquerdo e use as flores para chegar até a porta em 12.



## WOODFALL TEMPLE





## Odolwa

Odolwa, o mascarado guerreiro das selvas, é o primeiro grande inimigo do game. Ele irá golpeá-lo sem dó se você

chegar muito perto, então atire flechas nele para mantê-lo afastado. Quando ele vier para cima, pegue bombas (das flores-

bomba que crescem em volta da arena) e arremesse nele e em seu enxame

de insetos. Se acertar em cheio, ele será destruído. Ao final, entre no fecho de luz azul para aprender mais uma música (Oath to Order) e ser

teleportado para a sala onde está aprisionada a Princesa Deku. Após libertá-la, ponha-a numa garrafa e corra para o palácio. Solte-a na frente do rei para libertar o macaco acusado.

Depois que a paz for restaurada entre os símios e os Deku Scrubs, saia do palácio e pule nas plataformas da esquerda (seguindo os muros do palácio) até encontrar uma nova caverna. Ali, você deve correr atrás de um Deku por um longo percurso para ganhar mais uma máscara, a Mask of Scents (permite farejar cogumelos mágicos). Use o Bunny Hood para correr mais e não ficar para trás.

Se conseguir fazer tudo a tempo, suas 72 horas devem estar acabando. Volte para a cidade, entre na Bomb Shop ou na

Curiosity Shop de West Clock Town e compre o Bomb Bag (que permite carregar bombas). Deposite seus Rupees e toque a Song of Time para recomençar.

## A vila das montanhas e os Gorons

### Objetivos

Abra o caminho para as montanhas

Pegue a Lens of Truth e siga o espírito de Darmani

Ganhe a Goron Mask e abra a fonte de água quente

Descongele o líder Goron e faça o bebê parar de chorar

Toque a canção Goron Lullaby e entre no Snowhead Temple

Saia pela saída de North Clock Town, siga em direção às montanhas e suba uma rampa coberta de neve. Use o arco-e-flecha e dispare duas flechas numa estalactite azul que está logo



acima da barreira de gelo. O caminho para a Mountain Village está aberto. Use bombas para tirar as bolas de neve

gigantes do caminho e entre em Goron Village.

Siga pela ponte de madeira até encontrar a coruja Kaepora Gaebora. Depois de falar com você, ela sairá voando por um precipício e deixará cair uma trilha de penas, que ficam flutuando sobre plataformas invisíveis. Pule de pena em pena até chegar ao outro lado. Dentro da caverna, você encontra o item Lens of Truth (lente da verdade), que permite enxergar objetos escondidos, como escadas, plataformas e inclusive pessoas.



Saia, use a Lens of Truth para enxergar as plataformas e retorne ao outro lado. Você verá um fantasma de um Goron chamado



Darmani através da lente. Fale com o espírito, depois siga-o por todo o caminho. Pule o lago e use a lente para enxergar as escadas na parede. Suba até o topo e entre na caverna.

Converse com Darmani e toque a canção Song of Healing. Por ter curado suas tristezas, ele lhe dará a Goron Mask, que lhe permite transformar-se num autêntico Goron. Leia a lápide para aprender seus golpes.

Assim que o espírito desaparecer, vá atrás da lápide e puxe-a do lugar. Isso fará uma corrente de água quente surgir e encher todo o local. Aproveite



para encher uma garrafa e descongele o Goron que está ao lado da entrada da caverna. Seja rápido: a água perma-

nece quente por apenas alguns minutos. Se você não a usar logo, torna-se água normal.

Entre, encha outra garrafa, ponha o Bunny Hood e saia correndo em direção a Goron Village (siga por trás da cabana dos ferreiros). Na parte cheia de pontes feitas de corda, caia do lado esquerdo até encontrar uma bola de neve indicada em verde por Tatli. Como Goron, quebre a bola de neve para encontrar o líder Goron congelado (ele estará nesse local somente nos dois primeiros dias. No último, ele estará numa bola de neve ao lado do lago). Use a água quente nele para derreter o gelo e converse com ele como Goron. Mos-





tre sua ocarina (ou melhor, seus tambores) para ele lhe ensinar a primeira parte de uma canção.

Retorne até Goron

Village e fale com o único Goron que está ali, para ele abrir a porta da vila. Corra antes que a porta se feche. Lá dentro, siga o ruído de choro de criança: suba as rampas e entre no quarto. Toque para o bebê Goron a música que o líder lhe ensinou. Ele cantará o resto da música e cairá no



sono. E você aprenderá uma nova música: Goron Lullaby, que tem o poder de adormecer qualquer Goron.

Saia e suba o caminho (siga as placas) em direção a Snowhead. Aqui você deve usar a habilidade de rolar do Goron para prosseguir. Segure o botão B e pressione para frente até começar a gi-



rar muito rápido. Quando espetos surgirem de seu corpo, você estará na velocidade certa para saltar as rampas e os buracos.

Ao chegar na frente do palácio, você não consegue prosseguir por causa de uma ventania muito forte. Se usar a Lens of Truth, verá que trata-se do sopro de um Goron gigante. Como Goron, toque a Goron Lullaby para fazê-lo dormir. Com o caminho livre, suba a rampa para entrar no Snowhead Temple.



## Segundo labirinto: Snowhead Temple

**Item especial:** Fire Arrows (flechas de fogo)

**Prêmio:** um coração

**Itens opcionais:** 15 fadas verdes



① Atravesse a porta azul, coloque a Goron Mask e empurre o bloco gigante.

② Role para atravessar a ponte estreita e saltar o buraco. Tire a máscara e desça pela escada.

③ Pegue o mapa no baú e siga para a sala principal ④

⑤ Entre na sala ⑤ e puxe os dois blocos cinza empilhados e pegue a chave no baú. Depois, empurre os blocos cinza pelo gelo do piso até eles ficarem mais afastados da porta. Um baú vai aparecer na parte de cima.



④ Saia da sala, vire à direita e dispare uma flecha no bloco de gelo, de modo que a flecha atravesse a tocha e derreta a entrada. Entre e use a chave na porta trancada.

⑥ Detone o Wolfos para pegar a bússola, depois coloque uma bomba na rachadura da parede mais afastada. Suba, então, para o segundo andar.



⑦ Use o arco para derrubar as estalactites de gelo e abrir caminho. Vire Goron e arrebeite a bola de neve para pegar a chave.

⑧ O primeiro puzzle do labirinto. Vire Goron e afunde o primeiro botão do



chão. Tire a máscara, atravesse para o outro lado, vire Goron novamente e afunde o outro botão. Depois, corra

para o botão que fica no meio das duas beiradas e afunde-o também. Tire a máscara, escale a plataforma que subir e atravesse a porta de saída.

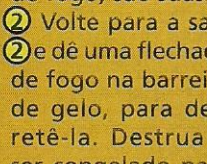


⑨ Vire Goron e role rapidamente para a frente, para atravessar o buraco na ponte. Depois, role novamente para a direita, pelo banco de neve, para chegar à outra ponta. Depois, é só rolar em frente mais uma vez para chegar ao outro lado.



⑩ Hora do primeiro minichefe. Fique parado no meio da sala e espere Wizrobe surgir e girar.

Dispare flechas, ou use a espada (equipe-se com o Bunny Hood para correr mais). Depois, ele se multiplica e voa pela sala. Acerte apenas aquele que girar. Se vencer, as Fire Arrows (flechas de fogo) são suas.



② Volte para a sala ② e dê uma flechada de fogo na barreira de gelo, para derretê-la. Destrua o ser congelado para ganhar a terceira chave.

④ Com as novas flechas, é possível entrar em locais que estão bloqueados.



## AValiação

	NOTA
Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Replay	10
<b>9,8</b>	

## DADOS

### JOGADORES



### CARTUCHO DE EXPANSÃO



### RUMBLE PAK



Plataforma:	Nintendo G4
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Gênero:	RPG
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	todas as idades

## SNOWHEAD TEMPLE

Retorne à sala principal (4), atire nas barreiras de gelo e entre na porta verde, que leva a (11).

(11) Salte nas plataformas e dispare flechadas de fogo nas três tochas. Quando as três estiverem acesas, a porta trancada se abrirá. Entre, e como Goron, afunde o botão: o grande pilar central subirá até o teto.

(3) Faça todo o caminho de volta (por (11), (4), (1) e (2)) para entrar na sala (3) (onde você pegou o mapa). Suba no bloco central e atire no olho da parede com a flecha de fogo, para fazer o bloco se mover. Quando estiver no terceiro andar, pule para a beirada.

(9) Siga pelo canto direito (ande sobre a rede de proteção), derreta o gelo e suba para (12). Role pelo banco de neve do lado direito para alcançar a outra porta e use a chave para entrar.

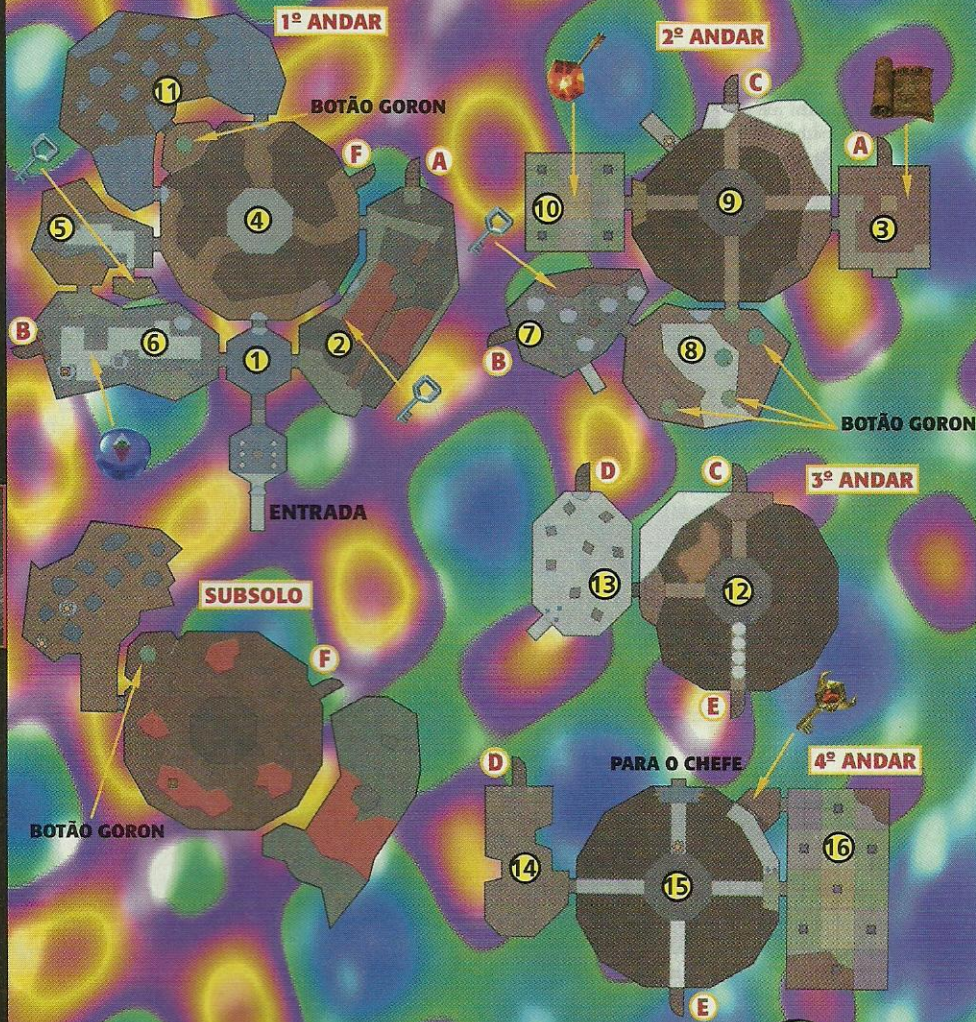
(13) Atravesse a sala com os Eenos (monstros de gelo) e entre na sala com os Dinofols (14). Destrua-os com a espada para ganhar duas fadas e entre pela porta. Em (15), atravesse e entre na porta do outro lado.

(16) Derrote Wizrobe mais uma vez para ganhar a Boss Key.

(9) Desça para (9) pelo mesmo caminho que você veio para encontrar duas colunas azuis no pilar central. Dê dois socos nas colunas azuis para o pilar descer.

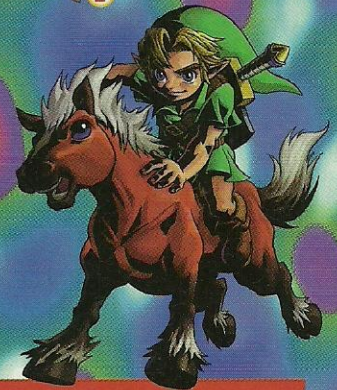
(12) Retorne à sala (12) e detone mais uma parte azul do pilar. Deslize para a direita para destruir o último bloco azul. Retorne e passe por cima do pilar. Destrua as bolas de neve e suba as escadas.

(15) Role como Goron para atravessar o último vão e entre na sala do mestre desse labirinto, Goht.



### Goht

Comparado com o mestre anterior, Goht é bastante fácil. Primeiro, derreta o gelo que cobre seu corpo com uma Fire Arrow. Depois, vire Goron e comece a rolar rapidamente em sua direção. Corra atrás dele e bata em suas pernas diversas vezes até ele cair. Aproveite o momento para acertá-lo. Ele também arremessa bombas e raios elétricos: desvie e continue seguindo-o. Use as garrafas de magia que estão dentro dos potes e continue até destruí-lo de vez. O prêmio é um coração. De quebra, toda a cidade dos Gorons será descongelada.

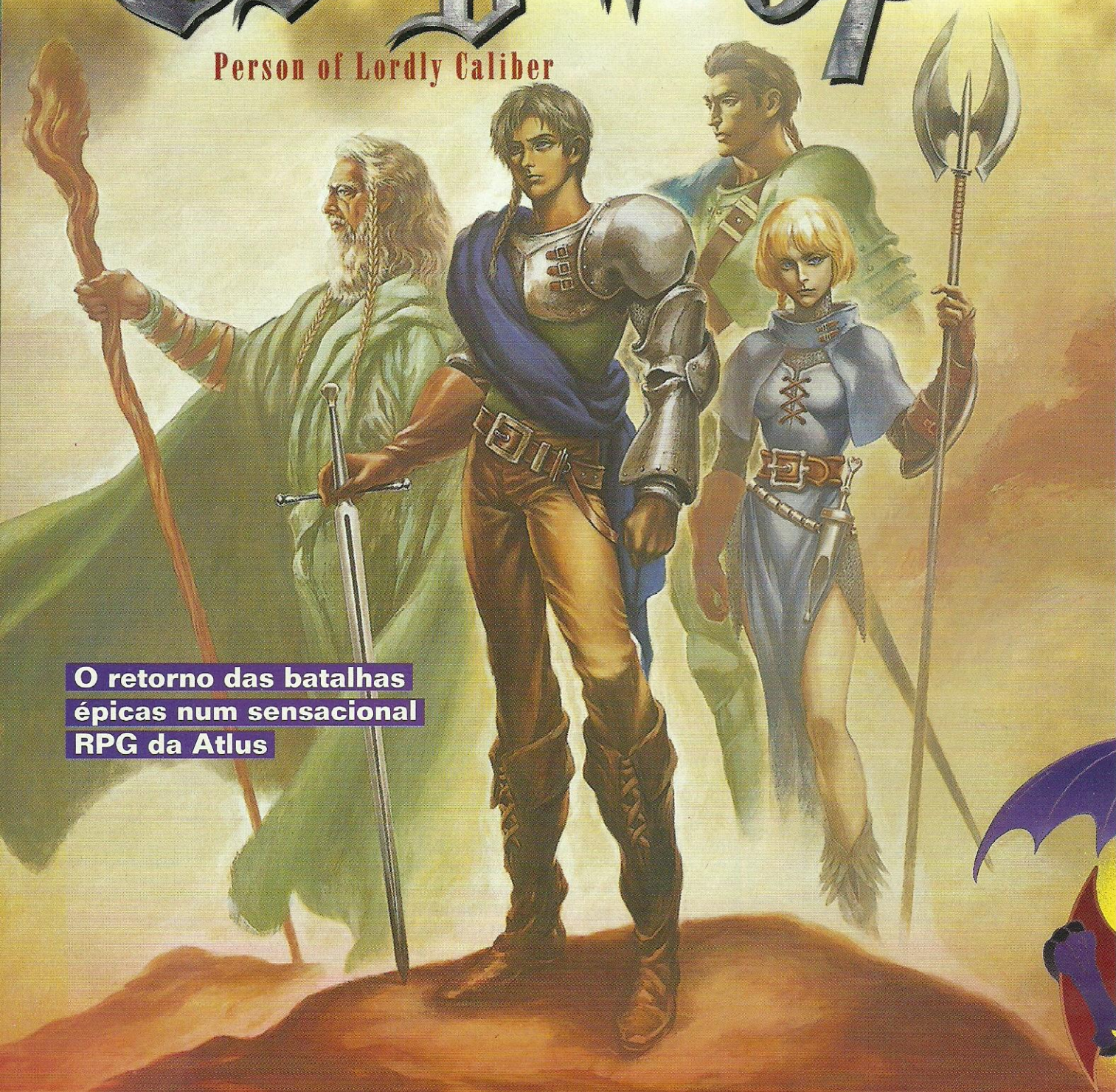


### Ainda dá tempo?

Seu prazo de três dias já deve estar acabando, mas se tiver umas horinhas, será possível ainda conseguir o explosivo que pode abrir a passagem para a famosa Goron Race, a lendária corrida dos Gorons. Agora, você enfim poderá reencontrar com Epona e até aumentar o nível de sua espada! Mas isso fica para a próxima edição. Até o mês que vem!

# Oureg Battle 64

Person of Lordly Caliber



O retorno das batalhas  
épicas num sensacional  
RPG da Atlus



**D**epois de mais de um ano de trabalho incansável, a Atlus finalmente apresentou os jogadores de N64 com a terceira seqüência de um dos melhores jogos de estratégia de todos os tempos: **Ogre Battle 64**. Para aqueles que não estão familiarizados com a série, o primeiro **Ogre Battle** foi lançado em 93 para o Super NES, e por sua mistura inovadora de gêneros diversos – como RPG e estratégia – e pela temática envolvendo assuntos universais, como heroísmo, misticismo e intrigas políticas, rapidamente conseguiu reunir uma legião de fãs por todo o globo. Isso logo rendeu

uma seqüência nos mesmos moldes, batizada de **Tactics Ogre**. Lançada em meados de 96 somente para o Super Famicom, foi precursora de um sistema diferenciado que acabou influenciando vários títulos, como **Final Fantasy Tactics**. A fama alcançada foi tamanha que ambos os episódios receberam versões para o Playstation. Esse terceiro game retoma a tradição das batalhas épicas, na qual você ocupa o posto de general de batalhões de guerreiros por mapas em grande escala, tomando fortes e outros pontos estratégicos a fim de completar seus objetivos. Entretanto,

to, diferente de seus predecessores, é inevitável perceber nesse sexto episódio um nível de amadurecimento bastante avançado, explorando profundamente os mais diferentes ramos de lendas, crenças e pactos. Não raras serão as vezes que você irá se deparar com elementos de mitologia nórdica e japonesa numa mescla de lendas de redentores cristãos ou deuses pagãos – isso sem mencionar os mergulhos no cenário psicológico dos personagens, incluindo momentos de incertezas e até mesmo um vocabulário forte e recheado de palavras para denotar pavios curtos.

## O retorno da lenda dos Ogres

Zeteginia, um vasto continente banhado por todos os oceanos conhecidos e possuidor de terras de fertilidade intensa e grande variedade de formas de vida. Apesar do cenário propício à paz e à prosperidade, esse território já foi palco de centenas de conflitos sangrentos envolvendo seus diversos povos em busca da supremacia étnica e religiosa. Ao norte, o onipotente reino de Zenobia, local onde se deram as históricas guerras de **Ogre Battle – Chapter IV: March of the Black Queen** e **Tactics Ogre – Chapter V: Let's Cling up Together**. No extremo sudoeste, para contrabalançar o poderio de Zenobia, o Sacro Império de Lodis, governado pelo líder da igreja, o Papa Saldian, sempre buscando expandir seus domínios usando como escudo o acolhimento de novos adeptos para sua religião.

Por fim, ao sul, a grande planície conhecida como Palatimus. Esse último, em especial, encontra-se num estado de tensão tal que uma guerra civil é iminente. Governado pelo rei Procus, mas sob intenso imperialismo exercido pela igreja de Lodis, Palatimus adota o sistema de classes estamentais, com uma classe superior (os ditos Aurics), cujos luxos e benefícios são bancados pelo trabalho compulsório da classe inferior, o Indigans. Com a fome gerada pelos altos gastos com as regalias dos Aurics, os Indigans organizam-se em grupos revoltosos para derrubar Procus e instaurar o fim das classes.

E é exatamente nessa situação que se dá esse sexto episódio, **Person of Lordly Caliber**. Encarnando o jovem Magnus Gallant, um ardoroso cavaleiro da Guarda de Elite de Palatimus e último primogênito de uma estirpe de generais da nobreza, você

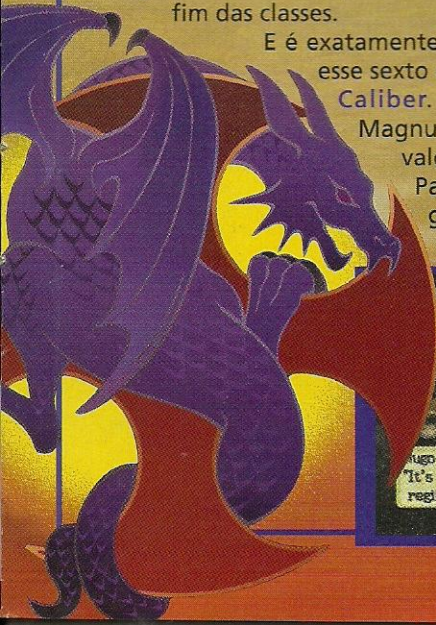
se verá impellido a lidar com o seqüestro do príncipe Yumil – seu amigo de infância – por um grupo rebelde. E nesse pequeno contato com os revoltosos, todas as suas crenças relativas ao motivo pelo qual lutava e no que acreditava são abaladas. A partir desse ponto, sua história pode tomar diversos rumos.

Ao todo, são três enredos completamente diferentes, partindo de um princípio comum, variando de acordo com as decisões tomadas. Você pode tornar-se um protetor de Palatimus e, talvez, até mesmo chegar ao trono, ou unir-se aos revoltosos e prosseguir sua luta de acordo com seu coração e senso de justiça. Tudo isso culminando em quatro finais diferentes – um número bem menor, se comparado aos treze de **Ogre Battle IV** e aos oito de **Tactics Ogre**.

O destaque do enredo de **Ogre Battle 64** vai para a quantidade de alianças e traições existentes. As maquinações políticas rolam soltas, imprevisíveis, chegando a impressionar até mesmo os maiores adeptos de Maquiavel. Sem mencionar ainda as condenáveis ações do Sacro Império, invocando até mesmo o poderio profano dos lendários Ogres, as criaturas que um dia quase levaram à extinção a humanidade. Por sorte, você ainda poderá contar com o auxílio de grandes heróis, como o valoroso Destin (Denin no original), protagonista de **Tactics Ogre** que levou ao final a disputa pelos territórios de Zenobia e instaurou a paz em seu reino. Então, faça sua escolha e siga para a conquista!

## Sistemas e mais sistemas

Como todo bom jogo de RPG/estratégia, **OB64** conta com diversos sistemas para ajudá-lo a alcançar seus objetivos. Logo de início, você deverá colocar sua data de nascimento,



General Bodenlin  
"Welcome to the Paintmen  
Army, Southern Division."

How I want you to go on  
a training exercise.  
Arctich

Arctich  
"Before we start the exercise,  
we will organize the troops."

Grey-haired Old Man  
"Alright, let us see..."

Hagnus  
"Hagnus Galleot,  
reporting as requested, sir."

o que determina seu signo (fator de grande influência no decorrer do enredo), e responder a seis perguntas em sua cerimônia de graduação. O conjunto das respostas compreenderá todas as suas características, desde sua afinidade com as artes mágicas até sua capacidade de lidar com seus comandados.

O Layout dos comandos é bem simples, e você não terá dificuldades em se tornar mestre nas funções mais básicas já nas primeiras horas, como enviar suas unidades a certos pontos do mapa ou posicioná-las para defesa ou investidas. Seus objetivos variam de missão para missão, mas no geral você deve capturar uma determinada base inimiga e eliminar sua unidade capitânea.

As batalhas são bastante simples, ocorrendo quando duas unidades inimigas se encontram no mapa. Cada membro da unidade ataca de acordo com o número de ataques que possui – elemento determinado pela posição da unidade numa das nove áreas do campo de batalha – não se esquecendo que unidades de ataque físico se dão melhor na vanguarda, enquanto usuários de magias são mais eficazes na linha de fundo.

Os níveis de experiência também foram adotados, permitindo que seus personagens evoluam de acordo com seu progresso. Além disso, o cativante sistema de classes está de volta, trazendo mais de trinta classes de personagens diferentes, indo desde paladinos da justiça a clérigos capazes de banir mortos-vivos. Existem ainda unidades não-humanas, como dragões e golens (não o Pokémon!), que também são grandes adições a suas estratégias.

### Um colírio para os olhos

Mas, de todas as inovações concebidas pela produtora, os gráficos de *Ogre Battle 64* são as características mais dignas de fazer cair o queixo. À primeira vista, nada de muito estupefando, com alguns cenários poligonais soberbamente texturizados e personagens em 2D seguindo a linha *Donkey Kong Country*. Entretanto, à medida que os capítulos vão se desenrolando, a riqueza de detalhes e a beleza existente em cada ponto cresce incredivelmente. Você será testemunha de fatos inéditos, como cidades inteiras em movi-

mento no pano de fundo enquanto seus personagens conversam adiante, ao mesmo tempo que flocos de neve caem anunciando sua entrada num domínio glacial.

Outro ponto forte são as animações dos personagens em eventos relativos ao enredo. O que pode parecer comum a jogos poligonais, é uma exceção em gráficos 2D: há muito não se via uma fluência tão grande nas movimentações, onde os personagens realmente movem-se para abrir as portas ou agarram cálices de vinho e levam à boca, parecendo saboreá-los. Isso sem mencionar as batalhas, onde cada novo equipamento conferido a um personagem possui um gráfico diferente – ou seja, se você equipar uma espada em seu personagem, ela estará exatamente nas mãos dele e será usada como arma!

O som é uma atração à parte. Apesar de não trazer nenhuma trilha realmente nova, mantendo-se sempre na ambientação heróico-medieval e sem possuir nenhuma voz elaborada ou música cantada, todos os arranjos aqui existentes são remixes das canções de *Ogre Battle* e *Tactics Ogre*. Para os veteranos da saga, só isso já é um prato cheio para momentos de pura nostalgia.

### O caminho dos Ogres

No geral, títulos que procuram fundir gêneros diversos de uma única vez acabam pecando em todos os aspectos de uma tentativa frustrada e medíocre. Esse está longe de ser o caso de *Ogre Battle 64*. Reunindo de forma harmoniosa doses exatas de RPG, estratégia e simulação de combates, o resultado final é perfeito.

A Atlus aproveitou muito bem os vários adiamentos na data de lançamento, ao passo que a Quest conseguiu realizar um trabalho primoroso no cartucho de 320 megabits, o segundo maior da história do console (perdendo somente para *Resident Evil 2*, com 512 megabits). Para aqueles que gostam de games de estratégia, bem como um enredo ao mesmo tempo realista e fantasioso e de primeira grandeza, mas se sentiam órfãos de um jogo digno nos últimos tempos, *Ogre Battle* é uma experiência sem igual. Compre logo dois: um para jogar e outro para manter emoldurado em sua parede.

Eric Araki

Stabile  
"Hehehe...  
...Hahahaha!"

Wizard  
"...The Southern Division?  
They're here already!"

You know what I'm trying to  
say, right? ...Fight me!

Hagnus  
"...Let's go rescue the prince."

Hagnus  
"Why are you laughing?  
...What's so funny?"

Warrior  
"Dude down!  
It's not that big of a problem."

Hagnus  
"...No, I won't. What's the big  
deal about who's better than

Do  
"By ourselves?  
Are you out of your mind?"

## As dez regras de ouro

### Dicas para se dar bem

#### 1. Nunca deixe seu forte abandonado

Quando chegar a um novo território, procure trazer a campo todas as unidades que você possui. Procure posicionar seus guerreiros mais fortes ao redor de sua fortaleza. Se ela for tomada, Game Over!

#### 2. Explore todos os tipos de alinhamentos e classes

Diferentes alinhamentos (Chaotic, Neutral e Lawful) garantem acesso a diferentes bônus ou classes de personagens. Um personagem com uma tendência maior em Lawful causa mais dano em oponentes Chaotics e pode acabar se tornando um Paladin ou um Sword Master. Procure ter diferentes alinhamentos em seu grupo para mantê-lo balanceado.

#### 3. Use com sabedoria as Element Pedras

As Element Pedras são ataques muito poderosos, que dependem do líder da unidade. Use-as com moderação, pois leva cerca de dois dias para que possam ser utilizadas novamente.

#### 4. Mantenha sempre o estoque de itens alto

Algumas vezes você não terá um acesso muito fácil a cidades que possuam lojas. Portanto, seja prevenido e mantenha um número suficiente de itens!

#### 5. Prepare suas unidades com antecedência

Uma vez trazidas a campo, você não poderá alterar os itens equipados numa unidade ou mesmo a classe de personagens de seus membros. Portanto, antecipe os movimentos do oponente e equipe-se de forma eficaz.

#### 6. Fique atento ao medidor de Stamina

Quanto mais baixa a resistência de suas unidades, maior é o risco de receberem dano dobrado e menor a frequência com que se esquivam dos golpes inimigos. Portanto, mantenha-os sempre descansados, acampando, mantendo-os em fortes ou usando Angel Fruits.

#### 7. Destrua sempre as unidades inimigas

Não destrua somente o líder de uma unidade: acabe com ela por completo para receber itens e equipamentos de valor.

#### 8. Treine entre as batalhas

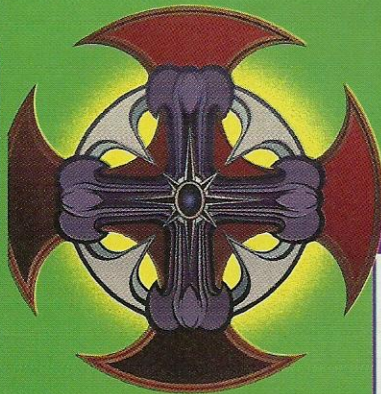
Apesar de bastante cara, a opção Training existente no menu de opções do mapa é muito útil, pois garante a você entre 50 e 100 pontos de experiência – contra os 1 a 40 convencionais.

#### 9. Fale sempre com todos que puder ao chegar numa cidade

Você pode conseguir informações importantes sobre as fraquezas de seu oponente ou mesmo conseguir novos personagens e equipamentos. Uma boa conversa pode render bons resultados.

#### 10. Ressuscite seus guerreiros

Caso alguma unidade sua seja morta, procure ressuscitá-la o mais rápido possível com um Altar of Resurrection ou uma passada na Witch's Den. Caso se passem mais de dois dias sem que você os reviva, eles retornarão para o seu time como zumbis ou fantasmas. Por outro lado, você pode conseguir surpresas agradáveis deixando que personagens de alto nível morram, como a aparição de um Lich (um mago MUITO poderoso) ou um Angel Knight (uma espécie de Paladin fortão).



Sente só o visual desse brasão. É fineza ou não é?

## COMANDOS



Botão A: confirma seleção

Botão B: cancela seleção

C → : ativa o minimapa do perímetro  
C ← : permite percorrer a tela com o direcional  
C ↓ : Zoom In  
C ↑ : Zoom Out

Botão L/Z: menu de unidades (mapa) ou ativa/desativa animações (batalha)

Botão R: ativa menu e opção principal

## AVALIAÇÃO

	NOTA
Gráficos	9,2
Som	8,7
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Replay	9,0

# 9,0

## DADOS

### JOGADORES



### CARTUCHO DE EXPANSÃO



### RUMBLE PAK



Publisher: Atlus Software  
Desenvolvimento: Quest  
Gênero: RPG/estratégia  
Cartucho de memória: não  
Tamanho: 320 megabit  
Recomendado para: todas as idades

# POKÉMON

## PUZZLE LEAGUE

# ASH, PIKACHU E TODA A TURMA ARRASAM NO QUEBRA-CABEÇAS



Por essa, nem Ash esperava. Acostumado a batalhas Pokémon, a capturar monstros e salvar o mundo, dessa vez o garoto é a principal estrela de **Pokémon Puzzle League**, a mais nova versão do popular game **Tetris**.

Como já é de lei, você precisa evitar que as pecinhas se acumulem e preenchem toda a tela do jogo. Mas aqui o esquema é idêntico ao de **Tetris Attack**, lançado em 1995 para Super NES e Game Boy: todas as peças têm o mesmo formato quadrado e o objetivo é juntar três ou mais blocos da mesma cor. Quando isso acontece, eles desaparecem da tela indo, muitas vezes, para o lado adversário. Por conta disso, o modo para dois jogadores, por exemplo, é onde rolam os confrontos mais emocionantes. Quem perde, pede revanche e aí a coisa não tem mais fim.

### O escolhido

Na abertura, você assiste a uma animação com Ash e Pikachu num momento de descontração. Mas a calma acaba quando Ash recebe um importante telefonema do professor Carvalho, dizendo que ele foi selecionado para participar do Campeonato Puzzle League. O garoto fica muito entusiasmado e vai correndo para o local das novas batalhas. Afinal, Ash não gosta de chegar atrasado nesse tipo de competição. A partir daí, é batalha atrás de batalha, só que nada de golpes especiais ou arenas. Seu objetivo será enfrentar todos os Treinadores do desenho em batalhas de Puzzle: perde aquele que deixar as peças chegarem ao topo da tela primeiro.

Os controles são fáceis e, como todo jogo no estilo **Tetris**, o modo 2D é o mais tranquilo, enquanto que no modo 3D é necessário um pouco mais de habilidade. É preciso ficar rodando o que-

bra-cabeça o tempo todo para que as peças não cheguem ao topo. Mas no geral é fácil de jogar, o que deixa o game viciante.

As músicas também chamam a atenção, bastante fiéis ao desenho: nada de faixas tecno de alta qualidade, apenas música no formato MIDI. O som é agradável, a não ser quando as coisas começam a ficar tensas, com as peças chegando perto do topo da tela, porque nesse momento o som fica mais agitado. Você ouve as vozes originais dos Treinadores e dos Pokémon enquanto está jogando. Ao eliminar mais de três blocos, o Treinador diz uma frase do tipo: "eu vou vencer!". Quando são feitos combos (quando os bloquinhos são eliminados aos montes, em seqüência) o Pokémon grita seu próprio nome.

### Grandes desafios

A variedade de modos de jogo é um dos destaques do game. Quando você estiver sozinho pode enfrentar o computador, e com os amigos, organizar campeonatos próprios. É simples. Cada um escolhe o Treinador preferido e aí é só mandar ver. O resultado da jogatina vai estar documentado no próprio cartucho – basta visitar o Pokémon Center. A seguir, você é apresentado a todos os modos de **PPL**. Você não vai querer parar de jogar, pode ter certeza!

### Pokémon Center

Configure as opções do jogo. É possível escolher o visual dos blocos (Pokémon ou não), o tipo de Puzzle (normal ou tridimensional), ouvir todas as músicas e efeitos sonoros e, depois de iniciar a jogatina, conferir seus próprios recordes, gravados na memória do cartucho.

### Prof. Oak's Labs

O mundialmente conhecido professor Carvalho mostra que é também um mestre nesse game. Ele dá uma aula sobre as regras básicas e ensina você a resolver os Puzzles mais simples. Não deixe de visitá-lo.

### Mimic Mansion

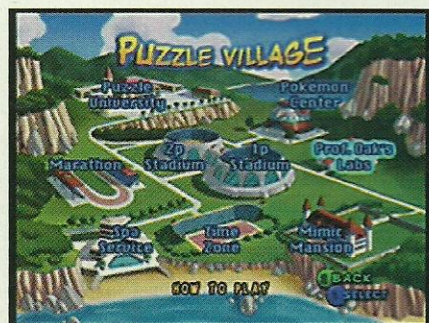
Nesse modo, Tracey é quem assume o papel de instrutor. Preste bastante atenção às jogadas que ele faz e depois tente repetir os movimentos. Só assim é possível aprender a fazer combos (quando os bloquinhos são eliminados aos montes, em seqüência) e aplicar técnicas complexas sobre os seus rivais.

### Time Zone

Para continuar brincando, é preciso que todas as peças sejam eliminadas num tempo pré-estabelecido. Procure abusar dos combos. As seqüências despertam a ira de Jigglypuff, que começa a cantarolar, fazendo com que as peças parem de aparecer por alguns segundos.

### Spa Service

Imperdível para os fãs (eles existem, é?) da Equipe Rocket. Após ser desafiado pela dupla, você deve eliminar todos os blocos que se posicionam acima de uma linha branca. A marca surge de repente, então o negócio é evitar o acúmulo de peças. Aproveite para se divertir com os disfarces usados por Jesse, James e Meowth.



## Confira a lista com todos os adversários e prêmios:

Treinador	Pokémon	Prêmio
Equipe Rocket	Weezing, Arbok, Golbat	Nenhum
Tracey	Marill, Venonat, Scyther	Nenhum
Gary	Nidoran (f), Growlithe, Krabby	Nenhum
Brock	Geodude, Vulpix, Zubat	Insígnia de Pedra
Misty	Horsea, Psyduck, Staryu	Insígnia de Cascata
Lt. Surge	Raichu, Jolteon, Magneton	Insígnia de Trovão
Koga	Venomoth, Voltorb, Golbat	Insígnia da Alma
Erika	Tangela, Weepinbell, Gloom	Insígnia de Arco-íris
Sabrina	Abra, Hypno, Alakazam	Insígnia de Pântano
Blaine	Arcanine, Charmeleon, Magmar	Insígnia de Vulcão
Giovanni	Persian, Sandslash, Nidoking	Insígnia da Terra
Ritchie	Sparky, Zippo, Happy	Medalha de Elite
Lorelei	Cloyster, Poliwhirl, Dewgong	Medalha de Elite
Bruno	Onix, Hitmonchan, Primeape	Medalha de Elite

### Marathon

É o estilo tradicional de jogo. Você vai reunindo peças iguais e eliminando-as. Aos poucos, a velocidade aumenta e é preciso trocar a posição dos blocos rapidamente, antes que encostem no alto da tela.

### Puzzle University

Confira seu nível de "graduação" na arte de solucionar Puzzles. Neste caso, a pilha já aparece montada. Há um número pré-estabelecido de vezes que as peças podem ser movimentadas. O objetivo é deixar a tela limpa, sem nenhum bloco. As jogadas são cronometradas, mas a vantagem é que dá para consertar os movimentos errados apertando o botão B.

### 1 & 2 Player Stadium

No modo para dois jogadores, seu lixo, ou seja, os blocos eliminados podem ir para o lado adversário, e vice-versa. Já na modalidade para um jogador, você vive o personagem Ash e seus rivais são autênticos Treinadores. Conforme são derrotados, o herói conquista insígnias, medalhas e, por fim, pode levar o troféu "Pokémon Puzzle Master". São quatro níveis de dificuldade: Easy, Normal, Hard e Very Hard.

Rogério Motoda

## DADOS

### JOGADORES



### CARTUCHO DE EXPANSÃO



### RUMBLE PAK



Tipo de jogo: Puzzle

Publisher: Nintendo

Desenvolvimento: NST

Cartucho de memória: não

Tamanho: não disponível

Recomendado para: todas as idades

8,8

## AVALIAÇÃO

Gráficos	8,8	8,8
Som	9,0	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	

# LOONEY TUNES™ DUCK DODGERS STARRING: DAFY DUCK™



## O PATO PATETA

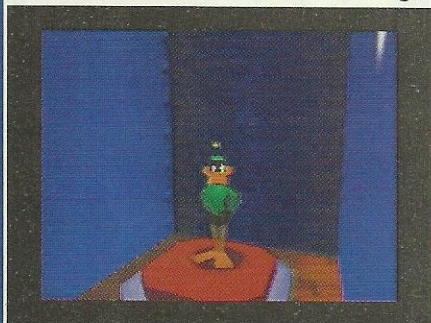
### DÁ UMA DE HERÓI,

### MAS NÃO MOSTRA

### A QUE VEIO

Finalmente chega ao Nintendo 64 a primeira aventura com o super-herói de língua presa mais famoso dos desenhos: o estressadíssimo Patolino. O jogo, desenvolvido pela Paradigm, (dos clássicos *PilotWings 64* e *F-1 World Grand Prix*) tem mais mérito por levar os jogadores para o universo dos desenhos da Warner Bros. do que por trazer ao N64 um jogo original de plataforma em 3-D. Em *Duck Dodgers*, você poderá explorar até cinco planetas, com trinta fases diferentes e chefes gigantes, utilizando sempre o padrão de estrutura de jogo definido por *Super Mario 64*.

No jogo, Marvin, o Marciano colocou diversos explosivos espaciais ao redor da galáxia para destruir o universo. Disposto a acabar com os planos de seu arquiinimigo, Patolino sai em busca desses explosivos vestido de seu alter-ego,



*Duck Dodgers*. Durante a aventura, ele contará com a ajuda de seu amigo Gaguinho e famosos acessórios da ACME, que trarão à memória do jogador vários desenhos animados clássicos. Aliás, uma das coisas mais legais de *Duck Dodgers* é justamente encontrar toda a galera da Warner pela frente, como Yosemite Sam (o Eufrasino) e Pernalonga, quase sempre em situações engraçadas, bem típicas de um desenho animado Warner.

#### O desenho é melhor

Os gráficos, apesar de serem um pouco borrados, devem agradar especialmente o público infantil pela similaridade com o desenho. O som também imita com perfeição todas as vozes e efeitos sonoros, ajudando bastante no envolvimento do jogo nas fases mais maçantes. Agora, se você não é fã de desenho animado, é bem capaz de ficar entediado com a repetição das fases.

As seqüências de cinema entre os estágios também são bem divertidas, tanto que até fazem você se esquecer da qualidade dos gráficos durante o jogo, que são um pouco pobres. Tudo está em inglês, mas como a história não faz muito sentido, isso nem precisa ser levado muito em conta. O que é mais interessante nessas seqüências é assistir às trapalhadas do Patolino e seu impagável camarada Gaguinho depois de uma fase dura.

É realmente uma pena que o jogo em si não tenha conseguido trazer tantas inovações que pudessem nos empolgar a ponto de entrarmos virtualmente num desenho animado. A jogabilidade, por exemplo, não vai surpreender os jogadores veteranos: é só pular de plataforma em plataforma, quebrar caixas e coisas do gênero. Com isso, tem-se a

impressão de que a Paradigm gastou muito pouco tempo neste departamento e foi apenas um pouco além do conteúdo do kit de desenvolvimento do *Super Mario 64* (enviado às Softhouses no começo da vida do Nintendo 64). Com uma franquia tão legal como a dos Looney Tunes, os jogadores mereciam um pouco mais. Apesar de tudo isso, *Duck Dodgers* merece uma condecoração: alugue o cartucho antes de pensar em comprá-lo.

Cassiano Barbosa

#### DADOS

##### JOGADORES



##### CARTUCHO DE EXPANSÃO



##### RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Paradigm Entertainment
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

#### AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0	NOTA <b>6,8</b>
Som	7,5	
Jogabilidade	6,0	
Diversão	7,5	
Replay	5,0	

# ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



Os "hominhos" de plástico voltaram à ativa no Nintendo 64, e desta vez, o Sargento Sarge vai encontrar um adversário casca grossa pela frente. É Brigitte Bleu, a garota do general Plastro que descobriu um gás que faz com que os personagens plastificados no mundo real retornem à vida. Com o general castanho à solta, as tropas inimigas começam a se reunir. Sua missão é acabar com os adversários cumprin-

## OS SOLDADOS DE PLÁSTICO RETORNAM AO FRONT

do uma série de objetivos muito fáceis. Para isso, Sarge terá a ajuda de Vikki, a única mulher do exército verde. São mais de quinze fases, com novas armas e um modo para Multiplayer bem simples.

Army Men Sarge's Heroes 2 tinha tudo pra dar certo, não fossem alguns elementos que poderiam ser mais explorados. A começar pela mobilidade dos personagens, que é tão lenta que fica quase impossível desviar dos ataques e atirar. A mira é simplesmente inútil e a câmera move-se junto com o personagem, dando uma sensação de mal-estar. Tudo isso é combinado com um visual pobre e gráficos tão granulados que atrapalham o jogador, mesmo usando o Cartucho de Expansão. O game não é uma bomba atômica, mas depois de terminá-lo, você não vai querer jogar nunca mais.

Renato Siqueira

### DADOS

**JOGADORES**

**CARTUCHO DE EXPANSÃO**

**RUMBLE PAK**

Tipo de jogo: ação  
 Publisher: 3DO  
 Desenvolvimento: 3DO  
 Cartucho de memória: sim  
 Tamanho: não disponível  
 Recomendado para: maiores de 13 anos

### AVALIAÇÃO

Gráficos	5,0	<b>NOTA</b> <b>5,6</b>
Som	5,5	
Jogabilidade	4,0	
Diversão	7,5	
Replay	5,5	

# SABAN'S POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE



Quando foi anunciado, no início do ano, Power Rangers Lightspeed Rescue pintava como uma boa promessa. Afinal, seria um game baseado numa série de TV de sucesso, com personagens bacanas e muita variedade de jogo. A THQ anunciou que o jogo seria direcionado para crianças pequenas, mas exagerou na simplicidade e esqueceu do fator capricho. Aliás, falta de tudo: inspiração, qualidade e, inclusive, desafio. Lightspeed

## QUASE UMA OFENSA AOS RANGERS

Rescue é tão fácil que qualquer um com um mínimo de experiência com games dá conta das trinta fases em pouco mais de duas horinhas. São três estilos de fase: uma tridimensional vista por cima, na qual você tem que controlar os Rangers, arrasar vilões desengonçados e resgatar inocentes (os Rangers não pulam, chutam ou fazem acrobacias, apenas dão uns tirinhos). A segunda é vista de lado e com veículos. Por fim, há a fase de arena, com brigas entre robôs gigantes. Os gráficos são muito fracos (não se comparam nem aos dos games da primeira geração do N64) e os cenários são repetitivos. Entre cada fase, em vez de cenas de cinema, umas imagens estáticas até bacaninhas, mas muito simples. O som é limitadíssimo e o Multiplayer nem merece comentários. No geral, Lightspeed Rescue é tão ruim que nem o fã mais ardoroso dos Rangers ficará satisfeito. Passe bem longe.

Pablo Miyazawa

### DADOS

**JOGADORES**

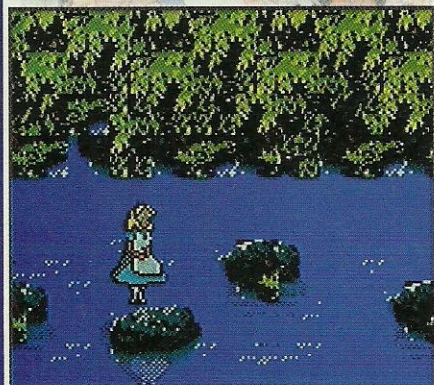
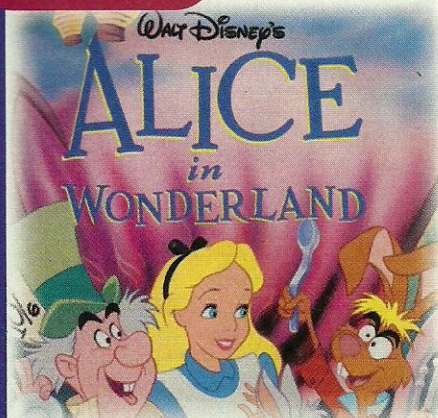
**CARTUCHO DE EXPANSÃO**

**RUMBLE PAK**

Tipo de jogo: ação  
 Publisher: THQ  
 Desenvolvimento: Mass Media  
 Cartucho de memória: sim  
 Tamanho: não disponível  
 Recomendado para: todas as idades

### AVALIAÇÃO

Gráficos	3,0	<b>NOTA</b> <b>3,8</b>
Som	4,0	
Jogabilidade	5,5	
Diversão	3,5	
Replay	3,5	



## MUITA TECNOLOGIA E SÓ UM POUCO DE CRIATIVIDADE

Gráficos excelentes, animação perfeita e uma história bastante conhecida. Nem sempre essa combinação resulta num jogo imbatível para Game Boy, principalmente quando se está mexendo com o público infantil.

No caso de *Alice in Wonderland* (do clássico *Alice no País das Maravilhas*), a tecnologia chega até a atrapalhar um pouco. Para quem já conhece a história, o game vai seguindo a aventura da jovem Alice, que é transportada para um estranho mundo depois de seguir um coelho branco falante e, além de tudo, atrasado. O grande problema aqui é que algumas fases (principalmente a primeira, onde a menina vai caindo sem parar) têm nível de dificuldade bastante alto.

Em compensação, os gráficos dão um show. Todas as telas são bem coloridas e com alta definição. Há também outro jogo disponível, onde você pode brincar de esconde-esconde com o Coelho Bran-

co. Para completar, o cartucho traz a Alice's Art Gallery, que transforma o jogador em artista. Com ela, é possível montar uma cena do jeito que você quiser (utilizando uma galeria de personagens, paisagens e objetos). Embora esse recurso seja em preto-e-branco, quem tiver a GB Printer (impressora) – e um pouco de paciência – poderá até criar sua própria história em quadinhos. Olhando por esse ângulo, *Alice* é divertido, apesar de faltar equilíbrio entre criatividade e tecnologia.

Ricardo Matsumoto

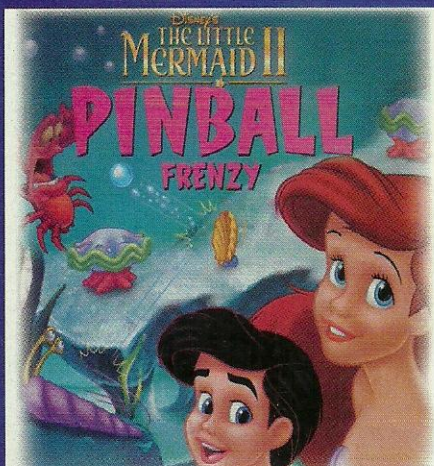


### DADOS

Tipo de jogo:	ação/aventura
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Disney Interactive
Salva?	sim (bateria)
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

### AValiação

Gráficos	9,0	NOTA <b>7,0</b>
Som	6,0	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	7,0	
Replay	6,0	



## A MENINADA

### VAI CURTIR DE MONTÃO

Com a ajuda do recurso Rumble (que faz o console tremer), os jogos para Game Boy ficaram – perdoem o trocadilho – mais vibrantes. Em alguns casos, o sistema transformou-se em algo obrigatório – como nos jogos do tipo Pinball. Pense em *Pokémon Pinball* e imagine se tudo fosse estático. Com certeza, perderia grande parte do seu charme.

Seguindo a mesma linha, a Nintendo resolveu lançar no mercado um novo jogo do gênero chamado *The Little Mermaid II – Pinball Frenzy*. Baseado no desenho animado *A Pequena Sereia 2* (lançado direto em vídeo), o game poderia ser classificado como “Pinball para meninas”, já que é cheio de bichinhos fofinhos e coisas do gênero. Ou seja, é um daqueles títulos que os garotos provavelmente vão odiar.

Simplicidade é a palavra-chave. Existem apenas duas mesas com poucos itens dispostos. A combinação de

uma jogada, entretanto, pode liberar alguns minijogos (do tipo que geram bônus) – que podem ser ativados independentemente à medida em que você vai esbarrando neles. Há duas velocidades disponíveis e opção para jogar com três ou cinco bolas. Não há nada de novo, mas é um jogo que poderá agradar bastante ao público feminino – que geralmente não tem vez nesse mundinho dominado pelos homens.

R. M.



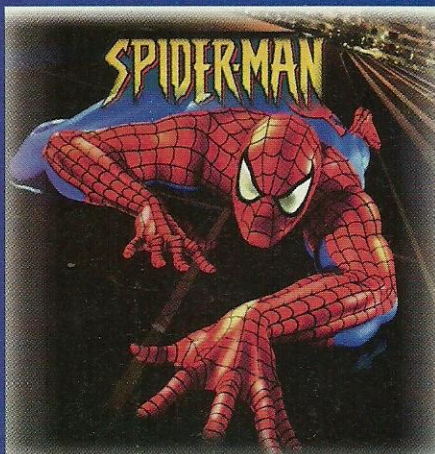
### DADOS

Tipo de jogo:	ação (Pinball)
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Left Field Productions
Salva?	sim (bateria)
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1 a 4 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

### AValiação

Gráficos	7,0	NOTA <b>6,5</b>
Som	8,0	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	5,0	
Replay	5,0	





## GAME DO ARANHA

### DETONA, MAS NÃO É MOLE

O Cabeça-de-Teia é um dos maiores heróis dos gibis – e também um dos grandes injustiçados dos games. Apesar de ter títulos em quase todos os consoles existentes, nenhum deles conseguiu transpor para o game a grandeza do herói. Essa versão para o Game Boy Color foi a que conseguiu chegar mais perto.

**Spider-Man** é um game bem difícil. As fases são muito grandes e parecem enormes labirintos. A cada esquina há um inimigo pra trocar umas bifas e, no final, surgem os grandes vilões. Venom, Dr. Octopus, Duende Macabro, Lagarto – estão todos lá, infernizando o pobre Peter Parker. A jogabilidade é muito boa e os movimentos do Aranha são bem fiéis aos que a gente conhece. Dá pra andar nas paredes, balançar pra lá e pra cá com a teia, e claro, usá-la pra prender os malfeitores. O estilo de jogo lembra os bons e velhos tempos dos games de plataforma do Nintendinho. Até os



gráficos remetem ao jeitão do nosso querido 8 bits.

O som também é classe A, caprichadíssimo, o que é raro em títulos para o Game Boy. Até o famoso “sentido aranha” está presente, representado por um zumbido característico, para alertá-lo quando o perigo apertar. Apesar da dificuldade crescente a cada fase, a diversão impera até o fim. Nenhum fã do herói vai reclamar, muito pelo contrário.

Cleiton Campos



### DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Vicarious Vision
Salva?	sim (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

### AValiação

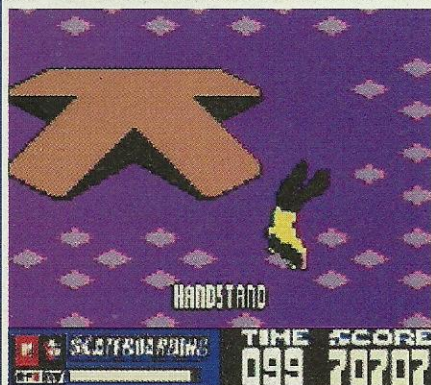
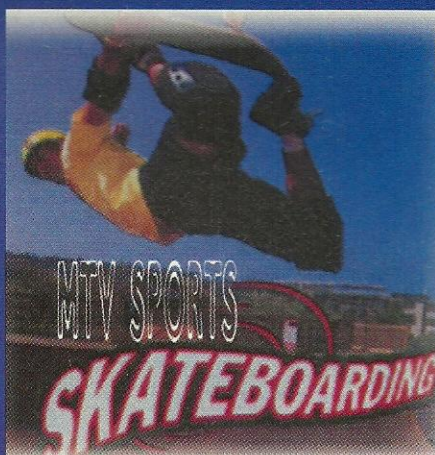
Gráficos	8,5	NOTA <b>8,4</b>
Som	9,2	
Jogabilidade	8,5	
Diversão	8,5	
Replay	8,0	

## UM JOGO DE SKATE

### NADA RADICAL

Mais um nome para a lista de games de skate do Game Boy Color. Existem quatro tipos de opções de jogo, dos quais três são campeonatos e um modo para praticar. Nos campeonatos, para se conseguir avançar à próxima cidade, é preciso fazer pelo menos o mínimo de pontos estipulados no início de cada pista. Os pontos são obtidos com as manobras, ou seja, quanto mais radical for o movimento mais pontos são ganhos. Mas ao contrário de outros games de skate, como **Tony Hawk** e **Skate or Die**, **MSS** não empolga em nenhum momento. Tudo começa pelo controle, extremamente sensível, que dificulta as manobras. Para se ter uma idéia da jogabilidade, são necessárias várias tentativas até se conseguir um ângulo certo para seguir reto em direção à rampa. A dificuldade para se somar os benditos pontos faz com que até o mais esforçado skatista se desanime. Se quiser emoção e adrenalina real, tente andar de skate de verdade.

George Yuji



### DADOS

Tipo de jogo:	esporte
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Darkblack
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

### AValiação

Gráficos	7,5	NOTA <b>5,7</b>
Som	4,5	
Jogabilidade	5,0	
Diversão	5,5	
Replay	5,5	

## SUPER CLASSICS

# NINJA

# 外伝 GAIDEN

## Conheça toda a saga do ninja nos consoles Nintendo

Por Cassiano Barbosa

**N**inja Gaiden é mais uma das bem-sucedidas séries da história da Nintendo. Produzida pela softhouse Tecmo, foi um fenômeno entre os gamers e uma das mais cultuadas de sua época. Contando uma emocionante história policial protagonizada pelo ninja Ryu Hayabusa, o jogo continha inimigos por todo o lugar, chefes que quase não cabiam na tela, trilha sonora empolgante e ação frenética ao longo de todas as suas fases. Ou seja, tudo o que se espera de um grande game de ação. E o melhor estava justamente no final desses estágios, quando cenas de cinema invadiam a tela e contavam mais detalhes da trama, que se revelava cada vez mais intrigante e interessante. E esse clima de novela de ação fez tamanho sucesso que as pessoas chegavam ao cúmulo de ligar para a Power Line (serviço de dicas por telefone da Nintendo) perguntando o que aconteceria nos capítulos seguintes, porque não conseguiam passar de fase e não agüentavam de curiosidade. Uma pena que poucos jogos até hoje conseguiram superar esse feito.

**NINJA GAIDEN** • Console: NES • Ano de lançamento: 1989

Clássico absoluto dos games, Ninja Gaiden foi o primeiro que mostrou que um jogo podia ter uma trama realmente interessante e complexa, além dos elementos já conhecidos na época, como gráficos, jogabilidade, etc. Além disso, nenhum outro jogo antigamente tinha cenas que simulavam as de um filme. Então, se você gosta das animações computadorizadas que recheiam os jogos de diversos consoles atualmente, agradeça à Tecmo.



**TRAMA** No começo do jogo, o pai de Ryu aparece lutando com outro ninja e é derrotado e aparentemente morto. Enquanto isso, no Japão, Ryu recebe uma carta de seu pai revelando seu paradeiro, que até então era desconhecido. A carta explica que seria muito provável que ele não voltasse mais para casa e que, se isso realmente acontecesse, Ryu deveria pegar a "espada dragão" de sua família e rumar para os EUA para visitar um amigo de seu pai, Walter Smith. Ao ler a carta, Ryu sente que algo está errado e tenta localizá-lo. Ao chegar nos EUA, vai pouco a pouco descobrindo detalhes sinistros em relação ao desaparecimento de seu pai, como o envolvimento da CIA, mistérios sobre mutações e até a existência de demônios orientais.

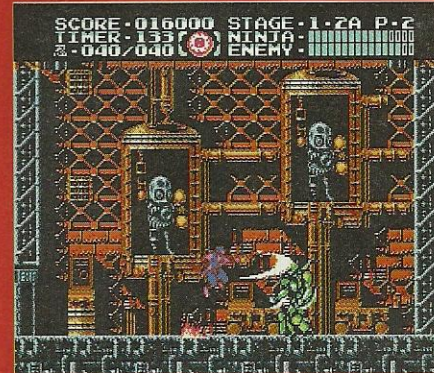
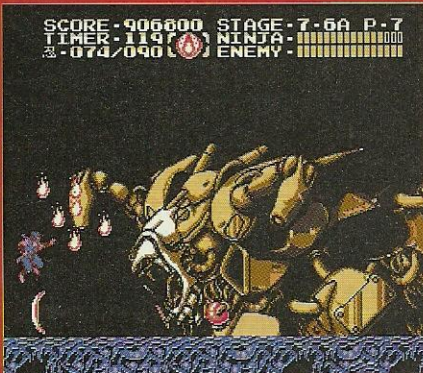
Cotação: ★★★★★

**NINJA GAIDEN III: The Ancient Ship of Doom** • Console: NES • Ano de lançamento: 1991

A terceira seqüência de Ninja Gaiden foi bastante frustrante para os fãs, o que talvez explique o desaparecimento da série tanto no NES quanto no restante dos consoles. O jogo continha várias tecnologias novas da época (como os diversos planos em 2-D), novos comandos e armas especiais, mas nada disso transformou o jogo em algo similar a suas seqüências anteriores, principalmente por conta de seu roteiro lotado de buracos e design de fases pouco interessante.

**TRAMA** Na seqüência inicial, Irene, a parceira de Ryu em outros episódios, aparece sendo ameaçada por alguém idêntico a ele.

Acuada e confusa, ela não entende por que seu amigo a está ameaçando e cai de um precipício. Sabendo desse fato, e acusado do assassinato da garota, Ryu sai à caça de pistas para saber quem está por trás disso e partir para a vingança.



Cotação: ★★★★★1/2

**NINJA GAIDEN II: The Dark Sword of Chaos** • Console: NES • Ano de lançamento: 1990

A seqüência de Ninja Gaiden cumpriu um desafio difícil, mas que outras séries, como Mega Man e Contra também fizeram: ser superior em todos os aspectos em relação ao jogo original. Ele foi talvez um dos jogos mais aguardados de sua época, gerando furor nos Gamers ao mostrar apenas dois segundos do jogo em seu comercial de TV antes do lançamento. Dessa vez, os gráficos estavam bem mais detalhados, a jogabilidade mais apurada (com novos Power-Ups e manobras inteligentes), e claro, novos e emocionantes capítulos da saga dos Hayabusa foram apresentados.

**TRAMA** A abertura de Ninja Gaiden II é magistral: ruídos e imagens de trovões cercam a tela enquanto a figura de um demônio de capa virado de costas vai aparecendo lentamente da direita para a esquerda, só com o movimento da câmera. Focalizando sua face, ele usa uma máscara branca, suja com o que parecem ser lágrimas de sangue. Ele é Ashtar, o verdadeiro mestre de Jaquio (o demônio final de Ninja Gaiden). Irritado por Ryu ter acabado com seus planos a longo prazo (que eram chefiados por Jaquio), ele ordena a seus ninjas que o capturem.

Assim, uma nova aventura começa para Ryu, que terá que desvendar mais um novo mistério e descobrir quais eram (e continuam sendo) os verdadeiros planos da clã de Ashtar.



Cotação: ★★★★★

外伝 外伝 外伝 外伝 外伝 外伝

外伝 外伝 外伝

**NINJA GAIDEN TRILOGY** • Console: Super NES • Ano de lançamento: 1995

Justificando a ausência de um Ninja Gaiden nos consoles de Super NES, a Tecmo lançou uma coletânea que trazia as adaptações dos três jogos originais para o console de 16 bits. Talvez o único defeito do game seja o fato de que todos os gráficos, jogabilidade e cenas de cinema estavam intactos, não trazendo nada de novo em relação aos originais. Mesmo assim, era uma ótima oportunidade para os usuários de Super NES possuírem a série inteira pelo preço de um só cartucho.



Cotação: ★★★1/2

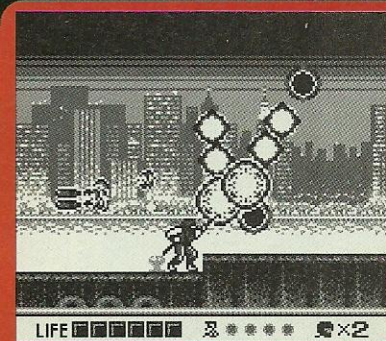
外伝 外伝 外伝 外伝 外伝 外伝

外伝 外伝 外伝

**NINJA GAIDEN SHADOW** • Console: Game Boy • Ano de lançamento: 1991

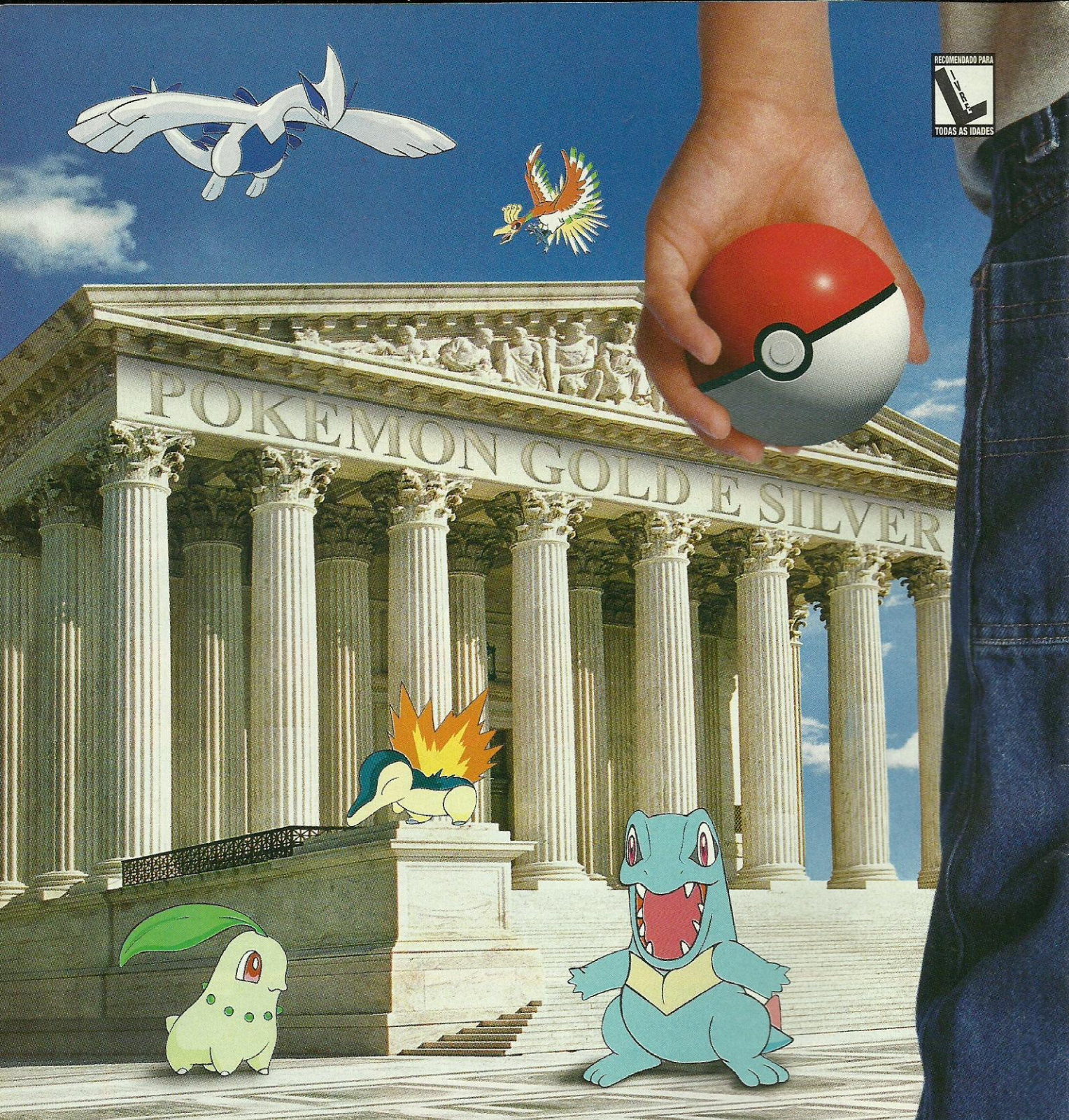
Ninja Gaiden Shadow é, na verdade, uma versão para o Game Boy de um outro jogo (desenvolvido pela Natsume) de NES, Shadow of the Ninja. Resumindo, a Tecmo comprou os direitos de publicação do jogo e fez uma série de mudanças para torná-lo parecido com Ninja Gaiden III. O resultado não é um jogo totalmente ruim (até porque Shadow of the Ninja era um jogo de ação dos melhores), mas não chega nem aos pés de nenhum dos jogos originais.

**TRAMA** Em relação à trama, Ninja Gaiden Shadow quase não tinha uma. Aqui, Ryu aparece com 16 anos (como ele já seria um ninja com essa idade, a Tecmo não explicou) e luta para acabar com o chefe Garuda, que aterroriza a cidade de Nova York (o que é beeeem estranho, já que Ryu morava no Japão).



Cotação: ★★1/2

RECOMENDADO PARA  
TODAS AS IDADES



CONHEÇA SEUS NOVOS INIMIGOS. Você vai entrar em uma nova aventura. Pokémon Gold e Silver para Game Boy Color. Com dezenas de novos personagens. Novo POKÉ-EQUIPAMENTO. Além de surpresas especiais e interessantes. É o maior e mais novo capítulo da saga Pokémon.



Visite o nosso site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br) / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. TM, © e Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.

**Nintendo**  
by **gradiente**

# PROMOÇÃO POKÉMON É OURO E PRATA

Veja se você foi um dos vencedores desta monstruosa promoção!

**É** o final de mais uma promoção de sucesso de sua revista de games favorita. Como sempre, recebemos milhares e milhares de cartas de todos os cantos do país. Foram sorteadas vinte e cinco pessoas, que acertaram a resposta da pergunta "Quais os nomes dos três únicos novos Pokémon escondidos na ilustração". Veja se o seu nome está na lista abaixo! Os sortudos levarão para casa um Game Boy Color, um cartucho Pokémon versão Gold e um cartucho Pokémon versão Silver. Lembre-se que cada ganhador receberá seus prêmios pelo correio, então não é preciso se preocupar! Parabéns aos vencedores e obrigado a todos que participaram. E aguardem: mês que vem tem outra promoção tão bacana quanto esta!

## Resposta da promoção



## Os vencedores:

Aline Veloso  
Passo Fundo/RS

Ana Eugênia da Fonseca  
Rio de Janeiro/RJ

Anderson R. Mergener  
Igrejinha/RS

Bruna Gabriela Silva G.  
dos Santos  
Caruaru/PE

Camila Neves Conti  
São Paulo/SP

Cristiano Golçalves do  
Canto  
Astolfo Dutra/MG

Eduardo C. Barcelos  
Oliveira  
Uberaba/MG

Fernando Eduardo  
Milioli  
São Carlos/SP

Fernando Nunes Ferreira  
São Paulo/SP

Flávio Eduardo G. C.  
Agostini  
Osasco/SP

Gabriel Barros F. Leão  
Borges  
Vila Velha/ES

Gerson Itamar B.  
Medina  
Rondonópolis/MT

Isabelle dos Santos  
Moreira  
Maricá/RJ

Jorge Almeida Junior  
Florianópolis/SC

Juliana A. de Magalhães  
Vitória/ES

Juliane Akemi Araújo de  
Melo Kamimura  
Guarujá/SP

TOGEPÍ

LUGIA

ELEKID

Leandro Henrique  
Portello  
São Paulo/SP

Rodrigo Cavalcante  
Ferreira  
Rio de Janeiro/RJ

Solen José Oliveira Leite  
Lima Duarte/MG

Solisa D. Stumpf  
Porto Alegre/RS

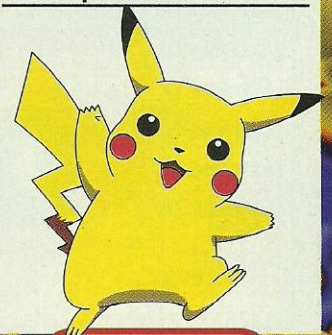
Tereza Tulchoski  
Ponta Grossa/PR

Valéria Gomes de Almeida  
São Luís/MA

Valter Henrique Amorim  
Mongaglia  
Parelheiros/SP

Victor Augusto Salgado  
Bauru/SP

Zilda C. T. Andrade  
Araraquara/SP



## San Francisco Rush 2049

N64

### Menu de truques

Na tela principal, aperte Start, e quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L, R, Z, C↑, C→

Passwords para o primeiro lugar:

Circuito

Password

Iniciante 4	WX17QQ6FDC XBDWCLCTYC
Iniciante 5	BY17QQBHWC YBFLD@CJFD
Iniciante 6	WY17QQIJ8C 3WJWDGD6%C
Iniciante 7	BII7QQWK% C @BMLFLD@MD
Iniciante 8	WII7QQ6LLD FXNWFWDQ2D
Intermediário 2	XB@#T3LCGB FWB6C2B42C
Intermediário 3	CC@#T36WDLB LBCWFBCQ3C
Intermediário 4	XC@#T36FNB VBD6GQC%2C
Intermediário 5	CD@#T3BHQB YBFBJLDW9C
Intermediário 6	XD@#T3LJTB 5BG6K2DWQD
Intermediário 7	CF@#T3WKWB %WJWL@DYMD
Intermediário 8	XF@#T36L2B HCK6MLF6LD
Intermediário 9	CG@#i3BN4B KXLWP@FW#D
Intermediário 10	XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD
Extreme 2	IWBBBWMCD B KWDWBQBN2B
Extreme 3	FXBBBBDYJB TBH6B6BTFC
Extreme 4	IXBBB8FLB IWLLCGCBDC
Extreme 5	FYBBBDHQB 8BMBD6CGIC
Extreme 6	IYBBBNJTB ?WQ6DBD4WC
Extreme 7	FIBBBWYKWB CCWBGQDYFC
Extreme 8	IIBBBW8L4B JXILG2DNVC
Extreme 9	F2BBBWDN6B MC56GLFQXC
Extreme 10	I2BBBWNP@B QX8BH@FWDD
Extreme 11	F3BBBWYQBC RC%LJLJFD
Extreme 12	I3BBB8RDC WXCXKWGLDD
Extreme 13	F4BBBWDVJC 5CD7L@GTC
Extreme 14	I4BBBWNWNC @XHXMBHG#C
Extreme 15	F5BBBWXYC ?CM7M2HLTD
Extreme 16	I5BBB8YYC GYMWNWJBFD
Extreme 17	F6BBBWD24C HDRMPGK63C
Extreme 18	I6BBBWN3@C NYW7PLKYWC
Extreme 19	F7BBB8Y4BD VDYCQGLNGC
Extreme 20	I7BBB85JD XY3MQ6LN3C



### Carro Venom

Pegue todas as moedas prateadas no Stunt Mode.

### Carro Crusher

Pegue 16 moedas douradas no Stunt Mode.

### Carro GX-2

Pegue metade das moedas douradas no Race Mode.

### Carro Euro LX

Pegue 24 moedas douradas no Stunt Mode.

### Carro Mini XS

Pegue 36 moedas douradas no Race Mode.

### Carro Panther

Pegue todas as moedas douradas e prateadas nos modos Race e Stunt.

### Pista extra Disco no Stunt Mode

Faça 100.000 pontos no Rim.

### Pista extra Oasis no Stunt Mode

Faça 200.000 pontos.

### Pista extra Warehouse no Stunt Mode

Faça 400.000 pontos.

### Pista extra percurso Obstacle

Faça 1.000.000 de pontos.

### Pista extra Downtown

No Multiplayer, faça 100 mortes.

### Pista extra Plaza

No Multiplayer, faça 250 mortes.

### Pista extra Roadkill

No Multiplayer, faça 500 mortes.

### Pista extra Battle course 8

No Multiplayer, faça 1.000 mortes.



## Looney Tunes: Twouble **GBC**

Fase	Password
Granny's House Pt.1	Cão, Vovó, Piupiu, Taz e Sylvester
Granny's Cellar Pt.1	Taz, Sylvester, Piupiu, Cão e Vovó
Garden Pt.1	Sylvester, Piupiu, Cão, Taz e Vovó
Out in the Streets Pt.1	Cão, Piupiu, Taz, Vovó e Sylvester
Toy Shop Pt.1	Taz, Cão, Piupiu, Sylvester e Vovó



## Power Rangers Lightspeed Rescue **N64**

Personagens nas fases do Megazord Arena



Dê um supergolpe com Megazord  
Carregue o seu Power Meter e aperte C↓ para usar um golpe especial.

### Guerreiro de Titânio



Salve o Titanium Ranger na fase 7 e termine o jogo. Espere os créditos terminarem e salve o jogo novamente. Carregue o Save e comece um novo jogo para

acessar o novo personagem.

### Megazord Arena



Derrote vários inimigos durante os episódios do jogo para abrir os mesmos personagens no modo Megazord Arena.

## Austin Powers: Welcome To My Underground Lair! **GBC**

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

EVIL  
LASER  
BIGGLESWORTH



## Army Men Sarge's Heroes 2 **N64**



Códigos para as fases

- Fase 2: FLLNGDWN
- Fase 3: GTMLK
- Fase 4: CHLLBB
- Fase 5: CLSNGN
- Fase 6: DGTHS
- Fase 7: FRNKSTN
- Fase 8: BDBZ
- Fase 9: LBBCK
- Fase 10: DSKJB
- Fase 11: GTSLP
- Fase 12: SMLLVLL
- Fase 13: CHRGT
- Fase 14: NTBRT
- Fase 15: RDGLR
- Fase 16: FSTNLS
- Fase 17: WHSWZRD



Novo uniforme  
Coloque o código TNMN

## Pokémon Puzzle League **N64**

### Código do mestre

Segure Z e pressione A, B, R, A, A, B, R, A na tela principal. Todas as opções na Puzzle University estarão abertas.

### Dificuldade V-Hard

Segure Z e pressione L, L, A e B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade Hard.



### Dificuldade S-Hard

Segure Z e pressione R, L, A, B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade V-Hard.



### Fase do Mewtwo

Segure Z e pressione B, ↑, L, B, A, Start, A, ↑, R na tela de seleção de treinadores no 2PVS (2P Stadium), ou termine o game na dificuldade S-Hard.

### Personagens secretos

Segure Z no primeiro Controller e simultaneamente pressione L + R nos dois Controllers na tela de seleção do segundo treinador.

### Tirando sarro

Selecione qualquer modo de jogo para dois jogadores. Selecione o primeiro jogador e então pressione A repetidamente.



**San Francisco Rush 2049** GBC

Escolha a pista que quiser

Fase	Passwords
Pista 2	MADTOWN
Pista 3	FATCITY
Pista 4	SFRISCO
Pista 5	GASWRKZ
Pista 6	SKYWAYZ
Pista 7	INDSTRL
Pista 8	NEOCHGO
Pista 9	RIPTIDE

**Perfect Dark** N64**Dicas malucas**

Você já fez tudo no game e acha que Joanna não tem mais nada a oferecer! Então, dê uma olhada nesses truques engraçadinhos, só pra passar o tempo.

**Caçando naves**

Na primeira missão solo, dataDyne Central – Defection, entre numa das salas do prédio e quebre uma das janelas. Espere um pouquinho e quando uma nave passar, mire... e Bam! Esse já era.

**Essa doeu!**

Na área de tiro fique entre a porta de saída e o local de tiro, de forma que você possa escolher suas armas. Pegue a Crossbow e encha os carinhos de flechadas. Eles vão ficar com um visual horrível!

**Caminho secreto para a sala de Cassandra!**

Você vai precisar de uma arma explosiva, como a Rocket Launcher. Na primeira fase, faça o caminho para entrar no prédio. Lá dentro, repare que ao lado direito do computador de segurança existe um enorme duto. Com a arma exploda o duto e desça pela passagem. Exploda uma outra saída para invadir a sala de Cassandra.

**Mega Man X** SNES

Passwords para todos os gostos

Sting Chameleon derrotado	0131-6712-1221
Life Tank extra	5447-4177-4536
Launch Octopus derrotado	1556-6642-7448
Todos os inimigos derrotados, Super X-Buster, 9 Powers, 9 Sub-Hearts e 4 Sub-Tanks	8441-2136-4421
Todos os Sub-Tanks, todos os Heart Tanks e todos os chefes derrotados	3676-4627-5142
Todos os Tanks, Hearts, armas e Upgrades. Você estará na fase antes de Sigma	3441-4667-4156
Blaster melhorado e monstros derrotados	4733-3482-3284
Comece com tudo	7437-6412-1255
Todos os Heart Tanks, Upgrades, Sub-Tanks e os chefes derrotados	8441-2176-4423
Todos os mestres derrotados, Fireball do Ryu, todos Sub-Tanks e Heart Tanks e todas as armas	7431-3842-8523
Última fase	8447-4666-6556

**Austin Powers: Oh Behave!** GBC**Mensagens secretas**

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

SHAG  
SHAGADELIC  
HORNY  
RAND  
BABY

**The Legend of Zelda  
Majora's Mask** N64

Existem duas canções na ocarina do tempo que dão uma boa ajuda na jornada de Link.

**Avance o tempo 12 horas (Song Of Double Time)**

Toque: C→, C→, A, A, C↓, C↓

Essa canção é útil naqueles momentos em que se precisa realizar tarefas que só acontecem no fim de um determinado dia. Pra não ter que ficar esperando.

**Faça o tempo correr lentamente (Inverted Song Of Time)**

Toque: C↓, A, C→, C↓, A, C→

Ao tocar a ocarina o tempo ficará lento, mas Link continuará com os movimentos normais. Essa canção é boa para aqueles momentos em que você precisa sair de uma região e caminhar até outra, economizando o máximo de tempo possível.





## Super Metroid SNES

O que tenho de fazer após pegar o Charge Beam e a Super Bomb? Há um lugar que mesmo correndo não consigo passar, pois a porta fecha na hora!

Helivelton H. Mendes  
Via e-mail

Como você não disse qual a cor dessa porta, vamos indicar-lhe o procedimento correto com cada uma das cinco portas diferentes do jogo:

Porta azul: dispare qualquer uma das armas.

Porta vermelha: atire cinco mísseis na porta.

Porta verde: dispare um supermissel.

Porta amarela: coloque uma Power Bomb ao lado da porta.

Porta cinza: não pode ser aberta com armas.\*

\* você deverá matar todos os inimigos dessa área, ou é uma porta que só pode ser acessada pelo lado oposto.

## Super Mario RPG: Legend of Stars SNES

Como faço para abrir aquela porta no Monstro Town que fica fechada o tempo todo?

André Luis Galastri  
Via e-mail

Para abrir a porta de Monstro Town, é preciso usar um item chamado Shiny Stone, que pode ser encontrado em Moleville. Para consegui-lo, compre o item Fireworks e troque-o pela Shiny Stone na loja Pur-tend Store (em Moleville).

Soube que Samus e Link tiveram participações especiais nesse jogo. Como faço para encontrá-los?

Eduardo Freire Martins  
Via e-mail

Samus Aran pode ser encontrada na sala de convidados do castelo de Mushroom Kingdom, somente depois de você ter completado a fase Star Hill e antes de ter ido para Nimbus Land. Você deverá ter se hospedado no hotel de Mushroom Kingdom antes dela aparecer. Para ir à sala de convidados, entre no castelo e atravesse pela porta da direita. Depois, entre pela porta de cima para entrar na sala de convidados. Link poderá ser encontrado dormindo no hotel (Inn) de Rose Town. Durma uma noite nesse hotel para encontrá-lo. Entretanto, esse encontro não tem nenhuma função no jogo: é apenas uma participação muito especial!

Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracá, 185 - Aclimação CEP: 01534-030 - São Paulo, ou mande um e-mail para [pilotos@nintendoworld.com.br](mailto:pilotos@nintendoworld.com.br). As dúvidas mais frequentes serão respondidas nesta seção.

## GoldenEye 007 N64

Como faço para acessar todos os personagens no modo Multiplayer?

Daniel Fernando G. Rodrigues  
Via e-mail

Este truque permite que você habilite 31 novos personagens extras no modo Multiplayer. Para acioná-lo, entre no modo Multiplayer, selecione a opção Characters e pressione estas seqüências de botões na tela de seleção de personagens:

- Segure os botões L e R e pressione o botão C←.
  - Segure o botão L e pressione e C↑.
  - Segure os botões L e R e pressione o direcional para a esquerda.
  - Segure o botão L e pressione o direcional para a direita.
  - Segure o botão R e pressione o direcional para baixo.
  - Segure os botões L e R e pressione C←.
  - Segure o botão L e pressione C→.
  - Segure os botões L e R e pressione o direcional para a direita.
  - Segure os botões L e R e C↓.
  - Segure o botão L e pressione o direcional para baixo.
- Para verificar se o código deu certo, coloque o direcional analógico para a direita para visualizar os novos personagens.



## The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64

Ouvi falar que há uma participação especial do Yoshi no game. Como faço para encontrá-lo?

Elison Santos  
Via e-mail

Em Hyrule Castle Coutyard (o jardim do Castelo de Zelda), no local onde você encontra a princesa Zelda pela primeira vez, existem janelas do lado esquerdo e direito. Vá para o lado direito e olhe através da janela (use o botão C↑ para olhar) para ver quadros com as imagens de Yoshi, Mario, Luigi, Bowser e a Peach. Agora, use seu estilingue (Slingshot), mire na janela e atire. Você ganhará vinte Rupees.

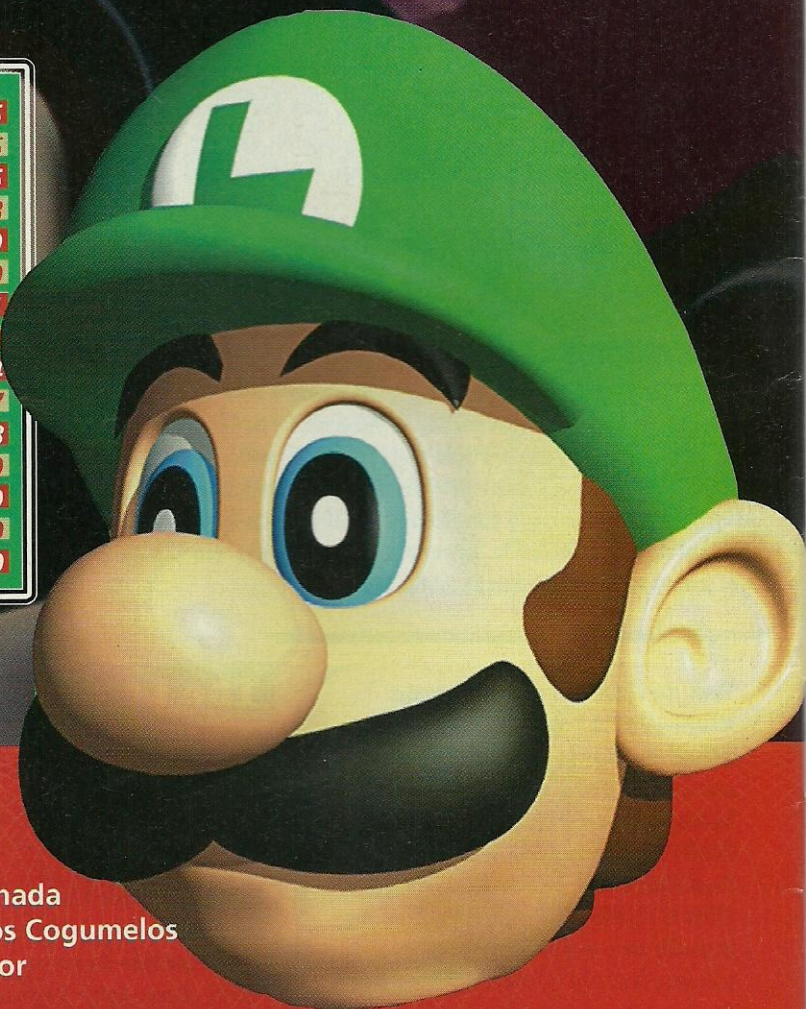
# LUIGI

Luigi, mesmo sendo fã de massas italianas, é a versão "diet" de Mario e seu principal parceiro de aventuras. Auxiliado por seu peso, Luigi pode dar pulos mais altos e, às vezes, correr até mais rápido. Apesar de ter sido constantemente colocado de lado nas aventuras do irmão, Luigi tem uma legião de fãs no mundo inteiro, fato notado durante sua ausência em jogos de ação no Nintendo 64. E pelas evidências apresentadas na Space World deste ano, tudo nos leva a crer que no Gamecube Luigi terá uma presença bem maior. Quem sabe assim ele poderá se exercitar um pouco mais, para evitar uma barriguinha igual à de seu irmão.

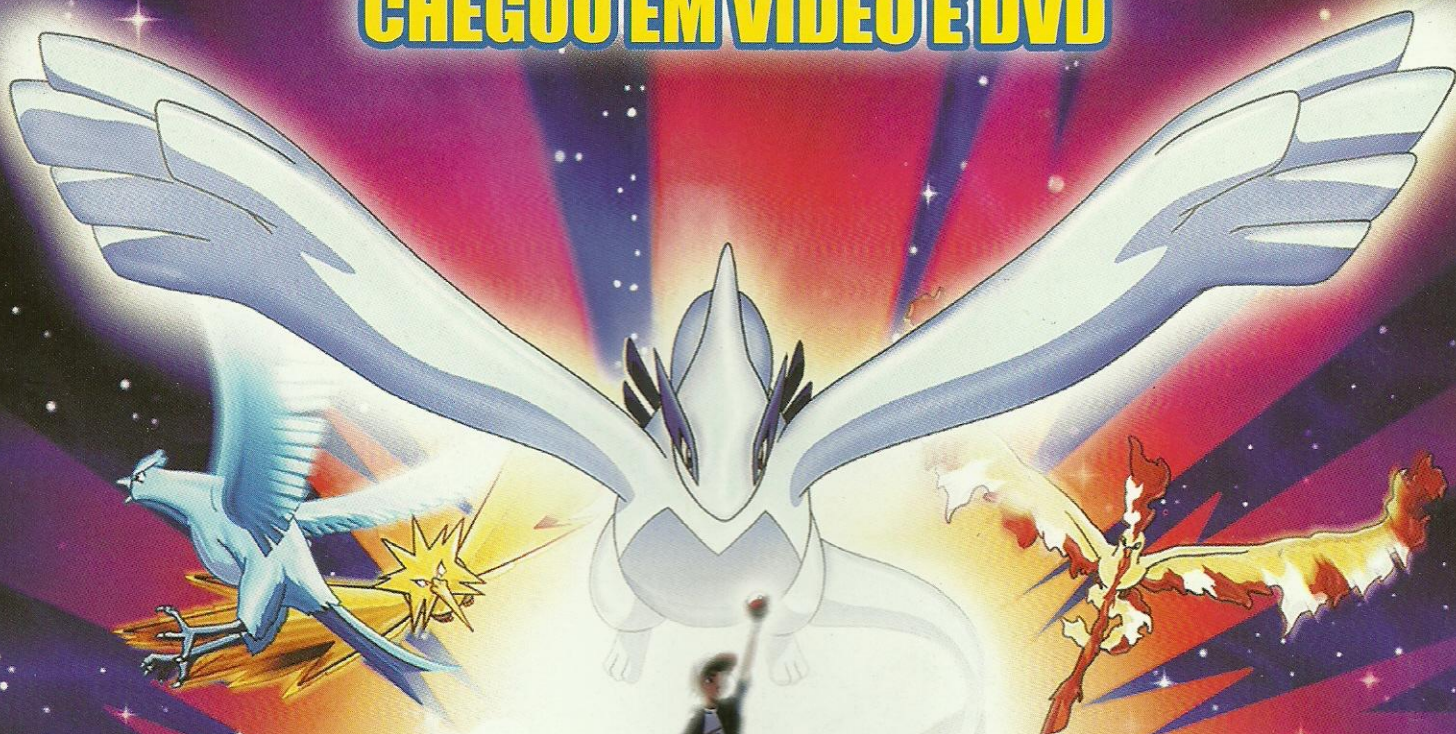
## Alguns games Nintendo que participou

Donkey Kong	NES	1985
Mario Bros.	NES	1985
Super Mario Bros.	NES	1985
Super Mario Bros. 2	NES	1988
Tetris	Game Boy	1989
Super Mario Bros. 3	NES	1990
Mario is Missing	Super NES	1991
Super Mario Kart	Super NES	1993
Super Mario All-Stars	Super NES	1994
Mario Kart 64	N64	1997
Mario Party	N64	1998
Super Smash Bros.	N64	1999
Mario Golf	N64	1999
Mario Party 2	N64	2000
Mario Tennis	N64	2000

Nome:	Luigi
Altura:	1,40 m
Peso:	43 kg
Prato favorito:	macarronada
Onde mora:	Reino dos Cogumelos
Profissão:	Encanador
Parente conhecido:	Mario
Principal rival:	Waluigi



**CHEGOU EM VIDEO E DVD**



# Pokémon O Filme 2000



Grátis

Card importado  
e exclusivo  
dentro das  
embalagens dos  
Videos e DVDs.

**O SUCESSO CONTINUA!  
AVENTURA INÉDITA.  
NOVOS PERSONAGENS.**

**VOCÊ TEM QUE PEGAR!**

**Dia 01/12/00 Nas Lojas**

Visite o site:  
[www.pokemon.com.br](http://www.pokemon.com.br)  
Site Oficial Pokémon no Brasil



© 1997-2000 Nintendo. CRIATURAS, GAME FREEM, TV, RÁDIO, CINEMA, JEK, ANIMAZO.  
© POKÉMON PRODUCTIONS. Pokémon é marca registrada de Nintendo.

A venda nas hipermercados, Supermercados, Lojas Especializadas e Livrarias.

# Os mangás chegaram para virar sua cabeça



A CONRAD traz para o Brasil o mangá em formato original. Agora você vai ler os quadrinhos japoneses como no Japão: de trás para a frente. Acompanhe desde o começo toda a saga de DRAGON BALL e CAVALEIROS DO ZODÍACO. Fique ligado, porque a cada semana vai ter um mangá esperando você nas bancas. Colecione!

Já nas bancas

**MANGÁ CONRAD**  
AÇÃO DO FIM AO COMEÇO  
[www.heroi.com.br](http://www.heroi.com.br)



FRACIA