

GANHE 6
GAMECUBES!

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

PRESENTÃO PARA VOCÊ: CHAVEIRO EXCLUSIVO!!!

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64

Nintendo®

World

73
SETEMBRO
2004
R\$ 6,50

FAÇA A
FESTA!

POKÉMON
FIRERED &
LEAFGREEN
analisamos e
detonamos os
monstrinhos

agora com material exclusivo da

**NINTENDO
POWER**

www.nintendoworld.com.br

REVIEWS
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
F-ZERO
LEGENDS

ESTRATÉGIAS
DRAGON BALL Z
SUPER SONIC WARRIORS
PIKMIN 2



9 771516 189008

SÓ
PARA



NINTENDO
GAMECUBE™

Mostre que você é fera!

Torneio de Pré-Lançamento

DONKEY KONGA



Chegue na frente!

Garanta seu game e participe do Torneio
de Pré-Lançamento Donkey Konga

23 de Outubro - Gran Melia Mofarrej
Al. Santos, 1.437 - Cerqueira César
Tel. 11. 3146-5900

Comprando o jogo Donkey Konga antes do dia 03 de Outubro, em uma das revendas credenciadas, você ganha uma ficha de inscrição que garante a sua participação no Torneio de Pré-Lançamento Donkey Konga

Revendas Credenciadas



O evento é dividido em duas categorias: 5 a 8 anos e a partir de 9 anos

Premiação por categoria:

- 1º Lugar 4 jogos Nintendo GameCube™
- 2º Lugar 2 jogos Nintendo GameCube™
- 3º Lugar 1 Joystick especial Donkey Konga

GARANTA ESSA EMOÇÃO!

Evento organizado por Motta Internacional, S.A. representante oficial da Nintendo para a América Latina.

© 2003 - 2004 Nintendo. © 2003 - 2004 Namco.™ e Nintendo GameCube® são marcas registradas da Nintendo.

Nintendo®



CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo®
World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelvin Frank

COLABORADORES
Daniel Lima, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Jefferson Kayo, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Renato Siqueira (textos); Homero Letonai, Andreza Francisco (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira,
Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis,
Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial
Krisley Camilo (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedrosa Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 73, setembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo
e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões,
dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade,
Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93,
Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

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

A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.



O QUE É A NINTENDO PARA VOCÊ?

NINTENDO
POWER

Esta é uma pergunta difícil de se responder, mesmo para os mais nintendistas. Para você, Nintendo é uma empresa? Nesta edição, trazemos uma matéria especial comemorando os 115 anos da Big N. Mostramos todo o histórico, desde o início, como uma produtora de cartas de baralho, à ascensão, como o maior colosso de todo o mundo. Para você, Nintendo são os consoles? Pois presentearmos você com um chaveiro exclusivo e, de quebra, damos a você a chance de concorrer a seis GameCubes. Para você, Nintendo são os personagens inesquecíveis? Pois preparamos matérias com todos os principais nomes da Nintendo, de Mario a Link, de Donkey Kong a Pokémon. Agora, para você, Nintendo é tudo isso e muito mais?

Para nós também. É por essa razão que estamos aqui, comemorando nosso sexto aniversário, erguendo alto a bandeira Nintendo. Para que todos percebam que Nintendo não é apenas um nome ou uma marca, mas um estilo de vida, uma camisa a ser vestida, um símbolo a ser ostentado no peito. Para mostrarmos que somos parciais, sim, defendemos aquilo em que acreditamos. Pois, jogador que é jogador tem opinião, tem partido. Estamos aqui para mostrar que temos orgulho de ser Nintendo. E para que a você Nintendo sejamos nós, a Nintendo World.



Eric Araki

eric@conradeditora.com.br

➤ *A sua próxima Nintendo World chegará às bancas em 8 de outubro*

ÍNDICE

04

Hot Shots

Mantenha-se bem informado para não boiar nas conversas com os amigos

08

Previews

Donkey Konga, Def Jam Vendetta e outros games que você vai jogar em breve

14

Especial N-versário

Entre os presentes tem uma promoção que vai dar seis consoles GameCube

24

Estratégia da capa

Série Pokémon retoma o início da jornada dos treinadores

32

Pikmin 2

Saiba tudo sobre os Pikmin e detone esta aventura

38

Dragon Ball Z

Seja o guerreiro mais forte do universo em um jogo de luta incrível

42

N-mail

Sua carta, mensagem, sugestão ou reclamação publicada na revista

48

Pokémon World

Espaço dedicado aos treinadores e simpatizantes Pokémon

52

Reviews

Avaliação dos jogos para GBA e GameCube que acabaram de chegar à redação

60

Dicas

Se não pode com o chefe, trapaceie! Os melhores truques para consoles Nintendo

64

Retrô

The Legend of Zelda: Majora's Mask uma das melhores aventuras do N64

66

Linha Cruzada

Engano: a ligação deste mês cai em casa errada e o Trivella quase dá vexame

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.

• **DIVERSÃO:** prazer que o game proporciona a quem joga.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

Os **Troféus NW** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

10



9,0~9,9



8,0~8,9



Pikmin 2
pág. 32



Pokémon
FireRed LeafGreen
pág. 24

mais de 80 jogos para o

Novo portátil da
Nintendo impressiona
e traz uma avalanche
de jogos

Eis o novo DS, em
tamanho natural. Se
quiser, recorte aqui e
estrague sua revista.

Não faz muito tempo que o Nintendo DS deu as caras. Menos tempos ainda que o portátil mostrou sua verdadeira cara e poder, como a capacidade de criar gráficos poligonais com qualidade superior à do N64 e sua revolucionária segunda telinha sensível ao toque. E mesmo assim, o portátil já conta com uma lista de mais de oitenta jogos programados. Isso não é de se estranhar. A telinha sensível ao toque abre um leque quase infinito de opções para os desenvolvedores explorarem novas formas de jogabilidade. Mais que isso, o DS traz o peso da tradição Nintendo, a número um no mundo dos portáteis, e a compatibilidade com jogos do Gameboy Advance. Todos querem fazer parte do grupo de empresas com títulos para o pequeno notável. E quem ganha com isso são os jogadores. Afinal, teremos para o DS desde clássicos de gigantes como Konami e Capcom, a games baseados em sucessos, como Naruto e One Piece. Confira os principais games já anunciados para a plataforma. Todos os nomes listado aqui ainda são provisórios, e podem mudar até o lançamento.

DS!

JOGOS ANUNCIADOS PELA NINTENDO

Animal Crossing DS
Mario Kart DS
Metroid Prime: Hunters
Super Mario Bros. (nome provisório)
Pictochat
Super Mario 64X4
WarioWare Inc DS
Nintendogs

JOGOS ANUNCIADOS NO JAPÃO

Boktai DS (Konami)
Caduceus Surgical Operation (Atlus)
Castlevania (Konami)
Chobi Island 3 (Rocket Company)
Dobutsujima no Chobigurumi 3 (Rocket)
Dragon Ball Z (Banpresto)
Far East of Eden (Hudson)
Final Fantasy Crystal Chronicles New Work (Square Enix)
Fushigi No Dungeon (Chun Soft)
Ganbare Goemon (Konami)
Harvest Moon DS (Marvelous)
Intern Tendo Dokuta (Spike)
Jikkyou Powerful Pro Baseball series (Konami)
Jissen Pachislot Hisshouhou Hokuto no Ken (Sammy)
Jogo de ação (D3 Publisher)
Jogo de luta Livre (Yukes)
Living High Killing Low (Genki)
Meteos (Bandai)
Minna no Mahjong (MTO)
Monster Farm Latest Work (Tecmo)
Mr. Driller (Namco)
Mysterious Dungeons (Chun Soft)
Naruto (Tomy)
Novo Dragon Quest Monsters (Square Enix)
Novo jogo de corrida (MTO)
Novo RPG (Game Arts)
Novo RPG (GameArts)
Novo RPG (Marvelous)

Novo RPG (Namco)
Novo Secret of Mana (Square Enix)
Novo Slime Mori Mori Dragon Quest (Square Enix)
Novo título do Team Ninja, de Ninja Gaiden (Tecmo)
One Piece (Bandai)
Puzzle Bobble Series (Taito)
Rakugaki Kingdom Series (Taito)
Rakugaki Ohkoku (Taito)
River King (Marvelous)
Rockman EXE series (Capcom)
RS Riding Spirits (Spike)
Shin Megami Tensei DS (Atlus)
Sonic DS (Sega)
Spectral Force (Idea Factory)
Survival Kids (Konami)
Tokyo Xtreme Racing (Genki)
Vandal Hearts (Konami)
Viewtiful Joe (Capcom)
Winning Eleven (Konami)
Zoids (Tomy)

JOGOS ANUNCIADOS NOS STATES

Air Assault 2 (Summitsoft)
Asphalt GT (Ubisoft)
Atari Classics (Atari)
Bomberman (Hudson)
Brain Twisting Game Vol. 1, Cool104Joker & Setline (Aruze)
Caduceus (Atlus)
Choro-Q DS (Atlus)
Cinco outros títulos em desenvolvimento (THQ)
Detective Kibukawa (Genki)
Dragon Booster (Konami)
Dynasty Warriors (Koei)
Final Fantasy Crystal Chronicles (Square Enix)
Frogger 2005 (Konami)
GoldenEye (Electronic Arts)
Gyakuten Saiban (Capcom)
Jogo de ação (Epoch Co)
Jogo de estratégia (Koei)
Jogo de simulação (Sunrise Interactive)
Jogo de tabuleiro (Jamsworks)
Living High Killing Low (Genki)
Madden NFL (Electronic Arts)
Mah-jong (Koei)
Megaman Battle Network (Capcom)
Mikie! (AKI)
Mobile Suit Gundam Seed (Bandai)
Moonlight Fables (Majesco)
Nanostray (Majesco)
Need For Speed Underground (Electronic Arts)
Novo jogo de ação (Orbital Media)
Novo jogo de corrida (Orbital Media)
Novo jogo de RPG estratégico (Orbital Media)
Novo jogo de tabuleiro (Orbital Media)
Novo RPG (Marvelous Interactive)
Organizer Plus (Summitsoft)
Pac-Pix (Namco)
Pac'n Roll (Namco)
Project Rub (Sega)
Puzzle Bobble (Taito)
Rayman (Ubisoft)
Robots (Vivendi Universal)
Snowboard Kids (Atlus)
SpongeBob SquarePants (THQ)
Sports (Yuke)
The Game of Life DS (Atlus)
The URBZ: Sims in the City (Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour Golf (Electronic Arts)
Três jogos em desenvolvimento (Majesco)
Ultimate Brain Games (Telegames)
Ultimate Card Games (Telegames)
Ultimate Pocket Games (Telegames)
Urusei Yatsura (Marvelous Interactive)
Winding Road Racer (Genki)
WINX (Konami)
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour (Konami)

quando chega?

Segundo a Nintendo japonesa, mesmo sendo o console mais esperado, o DS chegaria ao mercado apenas em 2005, durante a E3. Por outro lado, um forte rumor começou a correr pela mídia nos últimos meses, afirmando que o portátil vai estremecer o mundo ocidental ainda este ano, no dia 11 de novembro, para bater de frente com a concorrência. O preço estaria estimado em US\$179,95, algo em torno de 500 reais. O lançamento japonês seria uma semana antes. Até o momento a Big N não se pronunciou sobre o rumor.

Peixes fora d'água

Pouco depois do anúncio dos mais de oitenta jogos exclusivos para o DS, a Microsoft divulgou em uma coletiva de imprensa que nem sua divisão de jogos, a Microsoft Games, nem sua mais nova subsidiária, a Rare, planejam produzir jogos para o portátil. Azar do titio Bill Gates, que está perdendo a chance de ganhar mais alguns milhões de dólares.

Caduceus surgical operation

Outro jogo interessante é o CSO, em desenvolvimento pela Atlus. Aqui você faz o papel de um jovem cirurgião, que deve realizar operações em vários pacientes.

A tela de cima traz as informações do paciente e as instruções de como proceder, enquanto você deve operar usando a telinha sensível. O jogo também virá com um sistema de reconhecimento de voz, e você terá que incentivar seus pacientes pelo microfone. Daqui a pouco vamos ter cirurgiões formados pelo DS!



nintendogs

Um dos jogos usados para demonstrar as capacidades do DS durante a E3 foi uma espécie de "Bichinho Virtual" chamado Nintendogs. Nele você podia cuidar de um cachorrinho. Usando a tela sensível, você podia escolher entre alimentar o bichinho, afagá-lo, ouvi-lo latir e outros. E quem diria que um simples demo pudesse se tornar um jogo de verdade? Nintendogs será lançado para o portátil e desde a E3 já evoluiu bastante. O jogo virá com um sistema de reconhecimento de voz, que permitirá a você dar ordens para o seu cachorro. Se ele cumprir a ordem, você o recompensa com comida ou carinho; sim, você deverá acariciar a telinha! Se não, repreende com a voz. À medida que o tempo passa, o seu cachorro vai aprendendo a obedecer suas ordens, como um cachorro de verdade. Será que se um estranho tentar dar ordens ao cachorrinho o DS se fechará e prenderá seus dedos? Meeedo...



JOGUE metroid prime 2 Echoes hoje mesmo

Pacote especial de Metroid traz um demo jogável de MP2

Assim dizia o velho ditado: "os apressados comem cru". Mas e daí? Quando o assunto é

Metroid Prime 2, os fãs aceitam comer cru e até gelado. Foi lançado neste mês um pacote especial do Gamecube. Pelos mesmos US\$99,99 (trezentos reais por aqui), os fãs Nintendo poderão levar para casa um Cube Platinum com o jogo

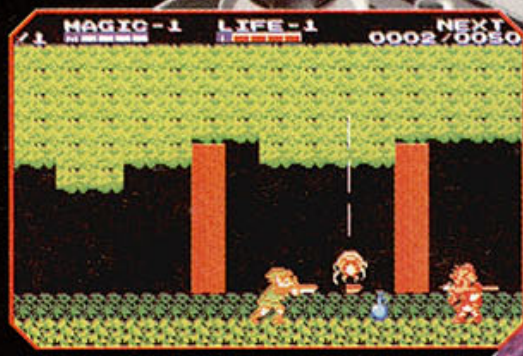
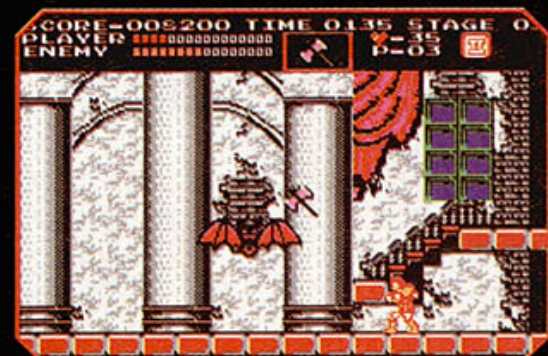
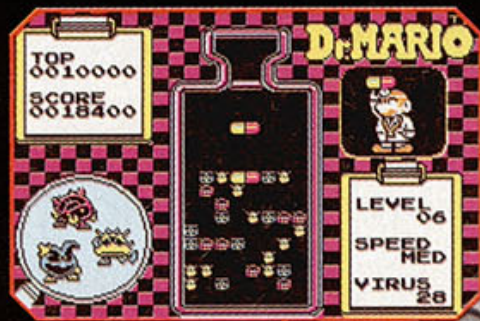
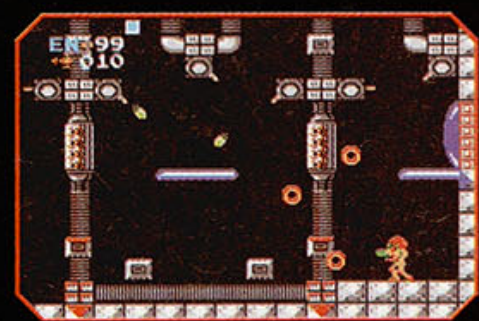
Metroid Prime, com uma caixa exclusiva, com o rosto de Samus na tampa. Até aí, nenhuma surpresa. O que impressiona mesmo é o que vem junto com o **MP**: nele há um disco contendo um demo jogável de **Metroid Prime 2**. Trata-se de apenas uma fase de Echoes, mas você já poderá notar as principais diferenças do primeiro jogo para esse. No demo, já é possível perceber a diferença entre o Light World e o Dark World,

os mundos que nossa caçadora deverá explorar para descobrir o mistério da Dark Samus. Além disso, o disco contém um vídeo chamado "Metroid Chronicle", com toda a história da série **Metroid**, e uma galeria com várias imagens do game. Claro que uma maravilha dessas não dará nem as caras por aqui, certo? Errado! O pacote foi lançado aqui no Brasil, e pode ser encontrado nas principais lojas de eletrônicos do país.

Dr. Mario, Zelda 2 e Castlevania no GBA

Linha NES Classics ganha novos títulos

2,7 milhões. Foi a quantidade de cópias que os 30 títulos da série Famicom Mini venderam no Japão. Tamanho sucesso não podia ficar longe do público ocidental, claro. A Nintendo norte-americana anunciou neste mês estar trabalhando na segunda leva de jogos da série NES Classics. Entre os jogos que estarão presentes na nova série estão o puzzle **Dr. Mario**, **The Legend of Zelda II: Adventure of Link** e os imortais **Castlevania** e **Metroid**. Os jogos serão lançados no dia 25 de outubro, e cada um sai pela bagatela de 19,99 doletas, menos de 60 reais.



GBA Video continua a crescer

Dois novos episódios de Pokémon chegam ao GBA

A série GBA Video traz uma série de cartuchos contendo dois ou mais episódios de diversas séries de TV de sucesso, como **Sonic X**, **Bob Esponja** e, claro, **Pokémon**.

A série está alcançando um sucesso considerável nos States, e a Nintendo já planeja lançar uma nova leva de títulos disponíveis. Entre os novos pacotes estão dois novos vídeos de Pokémon. O primeiro traz os episódios "**Pokémon, I choose you!**" e "**Here comes the Squirtle Squad**", ambos da primeira temporada, enquanto o outro tem os episódios "**Beach Blank-out Blastoise**" e "**Go West, young Meowth**". Os vídeos podem não ter a melhor qualidade do mundo, nem terem a opção de dublagem ou legendas em português, mas são uma forma divertida de assistir sua série favorita na palma da sua mão. Os novos títulos serão lançados no próximo dia 27,

por US\$19,99 – cerca de sessenta reais.



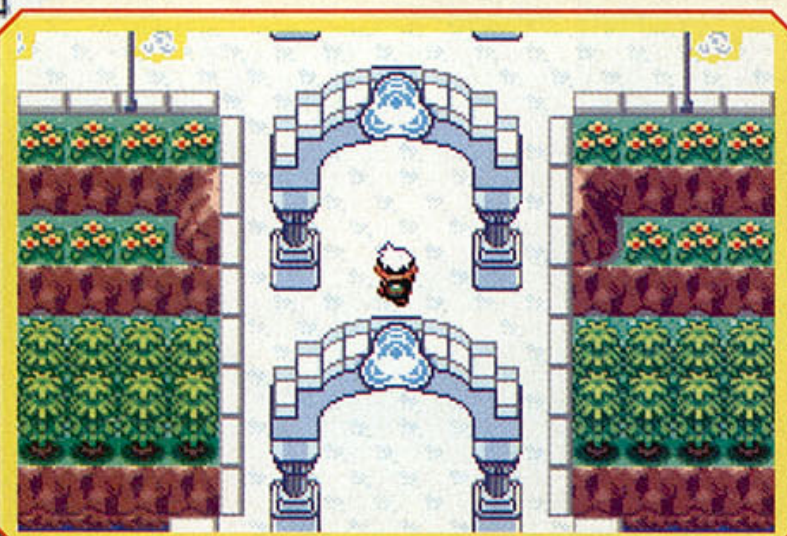
NOVAS IMAGENS DE POKÉMON EMERALD

Informações inéditas sobre o novo "Pokémon Crystal"

RS era bonito, mas não parecia completo. Faltavam Pokémon, habilidades e, principalmente pequenos detalhes já presentes em jogos anteriores, como a movimentação dos Pokémon nas batalhas. Isso fez com que todos acreditassem que a versão melhorada de RS chegaria mais cedo ou mais tarde. Mas o tempo passou, o game completou seu um ano de vida, e nada de uma "versão Yellow" de RS ser anunciada. Quando a Big N anunciou **Pokémon Fire Red** e **Leaf Green**, os fãs puderam respirar aliviados. Afinal, a Nintendo não ia reciclar a mesma fórmula usada em todas as demais versões, certo? Errado...

Pokémon Emerald foi anunciado em julho, e já mostrou diversas novidades em relação aos games anteriores. O game trará novas áreas para serem exploradas, várias novas Battle Towers e ainda uma nova forma do Deoxys, a Speed – para completar as formas Normal (RS), Attack (**FireRed**) e Defense (**LeafGreen**).

A previsão para o lançamento no ocidente é o natal de 2004. Enquanto o jogo não chega, confira algumas imagens.



calendário da Liga Oficial POKÉMON EVOLUTION

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Metálico

Dia 26 de Setembro, a partir das 13h
Devir Livraria

Rua: Teodoro Souto, 624, Cambuci
- São Paulo SP

Inscrições no local, entrada franca.

Etapa Regional Paulista

Dia 26 de Setembro, a partir das 10
às 19h - SESC Santos

Rua: Conselheiro Ribas, 136,
Santos - SP

Inscrições no local, entrada franca.

Patrocínio da Locadora Virtua
Games e SESC Santos

Mais informações:
dafni@pop.com.br ou
renatozurita@pop.com.br

Rio de Janeiro

Desafio do Ginásio Elétrico

Dia 9 de outubro, a partir das 13h
UERJ - 9º andar - Universidade

Estadual do Rio de Janeiro - Rua:
São Francisco Xavier, 524,
Maracanã - Rio de Janeiro/RJ

Informações: (0XX21) 2556-3210

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo

Dia 26 de setembro, a partir das 14h
Travessa São Benedito, 10, Ahú -
Curitiba/PA

Mais informações:
Caio_frozen@terra.com.br

Brasília

Treinamento Intensivo RS

Dia 18 de setembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul

Av. W3 Sul - Brasília/DF

Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Desafio do Ginásio Venenoso

Dia 9 de outubro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul

Av. W3 Sul - Brasília/DF

Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com



Donkey Konga

Mostre toda sua ginga ao lado da turma de Donkey Kong

Por Felipe Azevedo

Rhythm Is Gonna Get U

Brace for Impact

Street Party for C

Kick a

spend Some Coin

Sounds Like a



Se tem uma coisa que a Nintendo faz bem, além de criar os personagens carismáticos e algumas das franquias mais importantes dos games, claro, é promover festas: sejam elas reais, como as que rolaram durante a E3 ou virtuais, jogos com os modos Multiplayer mais viciantes que existem. Nesse

assunto a Big N sempre bota pra quebrar. A diferença é que nas reais só alguns sortudos são convidados. Nas virtuais, participa quem quiser.

A próxima grande festança da empresa não é um novo Mario Party, mas Donkey Konga, o primeiro game musical do gorila Donkey Kong



Bananas? Não, eu quero é ouro!

Donkey Konga tem três modos para vários jogadores (Jam Session, Battle e Challenge) que prometem horas e horas de diversão e confusão. Mas é no principal, Street Performance, que as coisas ficam realmente interessantes. Nele, ao conseguir um bom desempenho, o jogador ganha as moedas DK Coins e pode gastá-las para habilitar novas opções. Entre as coisas que podem ser compradas, estão três minigames, uma dificuldade maior para todas as músicas e diversas coleções de barulhos, usadas para personalizar os sons emitidos pelo controle durante as partidas. Nunca imaginamos que tocar bongô poderia ser tão divertido. Hoje, mesmo sem colocar as mãos na versão final, temos certeza disso.

Percussão de Primata

Quem conhece jogos musicais sabe que, além de muita coordenação, é necessário ritmo para se dar bem. Tanto faz se for pressionando os botões de um joystick, pisoteando um tapete ou chacoalhando maracas coloridas, a ideia é acompanhar as batidas das músicas e tentar acertar o maior número possível de combinações. Apesar de utilizar essa fórmula já conhecida, Donkey Konga inova, pois só pode ser jogado com os DK Bongos, controles especiais em forma de dois bongôs (tambores) com sensores de toque e de som.

Jogar é simples, basta tocar os instrumentos da maneira certa no momento em que os ícones correspondentes passam pelo ponto exato em uma barra horizontal. O círculo amarelo equivale a um toque no bongô esquerdo, enquanto o vermelho corresponde ao bongô direito. Além desses, outros três movimentos podem ser realizados: tocar ambos os bongôs ao mesmo tempo (círculo roxo), bater palmas (splash cinza) ou tocar alternadamente os dois bongôs (linha roxa).



Produtora Nintendo
Desenvolvimento Nintendo/ Namco
Gênero Musical
Lançamento Setembro de 2004



Para todos os gostos

A trilha sonora é eclética. Composta por 33 canções, ela traz hits antigos e outros mais recentes como: Whip It, do Devo, e We Will Rock You, do Queen, duas bandas que fizeram sucesso na década de 80, ou All The Small Things, do Blink 182, e o techno Busy Child, da dupla Crystal Method, por exemplo. Músicas clássicas também estão presentes, como a sinfonia Hungarian Dance No. 5 in G Minor, de Johannes Brahms.

Mas mesmo com Donkey Kong, que, sem dúvida, é um dos principais personagens da Nintendo, o jogo não teria o verdadeiro espírito nintendista se não trouxesse temas de outras grandes séries da empresa. Portanto, fique sossegado, pois os sons mais conhecidos de Legend of Zelda, Kirby, Hamtaro, Super Mario e Pokémon também estarão presentes.





Def Jam: Fight for NY

Astros da música quebrando tudo!

Imagine pegar os maiores nomes do Hip-Hop norte-americano, trancar numa arena e deixar - no bom sentido - o pau comer solto. Isso é Def Jam. Superestrelas como Slick Rick, Ludacris, Flava Flav e mais de 60 outros lutadores vão trazer pancadaria da melhor qualidade para o Cubo. Se ainda não ficou contente, saiba que ainda existirá um modo para criar seu próprio personagem, personalizando até vestimentas e tatuagem.

No primeiro game existia um estilo de luta único, o que tornava as lutas muito iguais. Já, Fight for NY conta com outros modos: Briga de Rua, KickBoxing, Artes Marciais, Submissão e - é claro - Wrestling. Cada um conta com características próprias e golpes únicos, ou seja, muita variedade. Agora será necessário, além de muita habilidade, um bom planejamento para explorar as fraquezas do seu oponente e vencer a luta.

O jogo limpo também acabou. Em Fight for NY é possível usar diversos recursos para acabar com seus adversários. Armas fornecidas pela platéia podem ser essenciais para definir o vencedor. A torcida também entra na briga e pode segurar seu inimigo enquanto você o enche de pancada, ou até empurrar os lutadores, deixando-os desequilibrados temporariamente. Mas, o grande destaque promete ficar para os cenários. Cada um deles terá qualidades únicas e deixará o jogador executar golpes especiais, como empurrar alguém nas chamas, jogar na frente do trem ou até bater a cabeça do rival na parede. Os controles também vão ser simplificados e todos os movimentos serão executados com facilidade. Para evitar a monotonia, a partir dos básicos socos, chutes e agarrões existirão diversas combinações para aumentar a variedade de

golpes. Sem contar os golpes especiais, que serão exclusivos de cada um dos personagens. O Story Mode também promete receber algumas melhoras. Na primeira versão ele era superficial e deixava um gosto de quero mais.

Def Jam: Vendetta foi um dos jogos mais inovadores de luta livre dos últimos tempos. Desenvolvido pela Aki Corporation, empresa renomada no gênero, e usando um sistema conhecido pelo público fez muito sucesso. A empresa não se envolveu no Hype e está produzindo a sequência com muita calma, sem pressa para lançar. Bom para os jogadores, que terão um produto final de muita qualidade. Mas podiam colocar o Xis ou Racionais MC's como personagens secretos, não podiam? 

Produtora Atari
Desenvolvimento Bandai
Gênero Multiplayer
Lançamento 8 out 2004



Trilha sonora "no jeito"

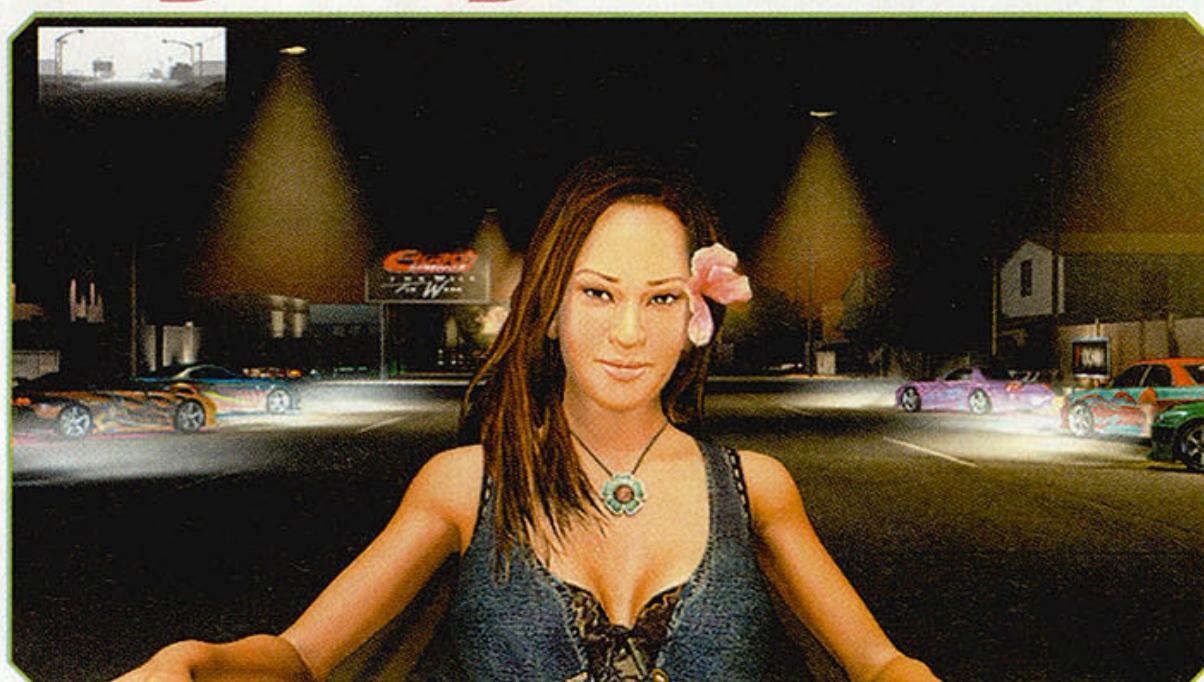
Se você acha que os rappers só emprestaram as caras para o jogo, está enganado. Os lutadores também soltaram a voz e fazem a trilha sonora do game. Caras como Ice-T, Prodigy e Havoc irão fazer sua cabeça enquanto você quebra o pau dentro da arena.



street Racing syndicate

Os corredores foras-da-lei atacam no Cube

Por Daniel Nieuwenhuizen



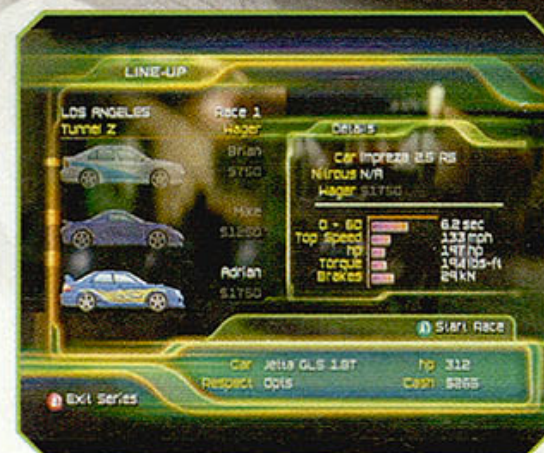
Depois de Velozes e Furiosos estrearem no cinema, a popularidade do submundo dos rachas cresceu assustadoramente. A EA Sports aproveitou e criou **Need For Speed Underground**, que definiu um novo patamar aos games dedicados a corridas de rua. A Namco agora está fazendo sua aposta e traz **Street Racing Syndicate** para as pistas do Cubo. Mas a tarefa deste jogo não será simples, porque além de superar NFSU, terá que bater de frente Gran Turismo 4 e Forza Motorsport. Para garantir mais ainda o realismo, a produtora Eutechnyx licenciou marcas de carros, criou lugares baseados no mundo real e o melhor, trouxe várias modelos conhecidas para as pistas. O jogo contará com diversos modos, mas o foco principal será o "Street Racing": os famosos rachas de rua. Nesta modalidade você começa com um piloto novato e sem renome algum, e durante

várias provas - que se estendem por meses - terá que ganhar corridas em troca de fama, dinheiro, carros novos e mulheres. Nada mal, hein? Agora imagine que todas essas disputas rolam em cidades de verdade, como Los Angeles, Miami, ou Philadelphia, todas nos Estados Unidos. E a melhor notícia para quem não gosta de seguir sempre a mesma linha: a equipe de produção promete colocar o maior número de ruas e becos possíveis, deixando o jogo extremamente solto e possibilitando ao corredor escolher a rota que preferir até o final. Ou seja, conhecer bem os locais onde está correndo será crucial para alcançar a vitória. Na hora de correr, **Street Racing Syndicate** promete agradar a

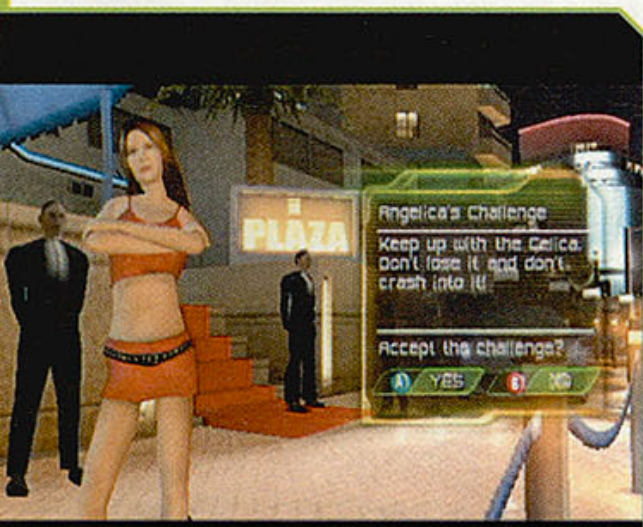


a expectativa em torno de **Street Racing Syndicate** é bem alta. Se o jogo cumprir tudo o que promete, com certeza será um dos melhores games do final de 2004. Se você não dispensa um bom racha, fique de olho. 

Gregos e Troianos. Existirão diversas opções para alterar a jogabilidade. Será possível configurar o jogo para ficar com um estilo de Arcades, menos realista, ou acionar a simulação e deixar toda a física do game igual à vida real. Os gráficos prometem ser impressionantes. Ao contrário de NFSU, todos os carros poderão ser amassados e terminar a corrida em péssimo estado - os maus motoristas que se cuidem. As provas ocorrem em diversas horas do dia e a iluminação irá ser impressionante, colocando à prova todo o trabalho de recriar fielmente as cidades. Para terminar, a sensação de velocidade será bem alta e o frame-rate constante, evitando aquelas "engasgadas" que podem acabar com uma boa corrida. Devido a todas as promessas, vídeos e telas liberados até agora,



Produtora **Namco**
Desenvolvimento **Eutechnyx**
Gênero **Corrida**
Lançamento **31/08/04**





TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING 2

A Buena Vista Interactive está trabalhando a todo o vapor para lançar no portátil da Nintendo este game baseado no filme animado de Tim Burton, O Estranho Mundo de Jack. The Pumpkin King está sendo desenvolvido pela Tose, a mesma empresa que criou os dois games de Shrek lançados pela TDK. No game, o jogador irá controlar Jack Skellington, o famoso habitante da

Terra do Halloween que terá que impedir que o vilão Oogie Boogie conquiste o mundo inteiro com uma imensa legião de insetos nojentos e repugnantes. The Pumpkin King é um game de ação recheado de plataformas e inimigos esquisitos para serem derrotados. O game ainda terá um modo Multiplayer que vai utilizar o Cabo Game Link. O visual do jogo está bem fiel ao filme, tanto os cenários quanto os perso-

nagens ficaram bem sombrios e são uma homenagem à clássica animação de Tim Burton. O jogo será distribuído nos EUA no mês do Halloween, a famosa festa das bruxas, que acontece no mês de outubro.

Produtora	Buena Vista Interactiv
Desenvolvimento	Tose
Gênero	Ação
Lançamento	5 de outubro

MARIO PINBALL LAND

P repare-se para enfrentar uma tonelada de personagens do mundo dos Cogumelos, mas de uma forma que você nunca viu. A Fuse Games resolveu transformar Mario em uma bolinha e agora os games do bigodado nunca mais serão os mesmos. Quando Bowser rapta a princesa Peach e escapa para outra dimensão, um cientista amigo do encanador usa um objeto chamado Spherifier para transformá-lo em uma esfera e arremessá-lo para a outra dimensão através de um enorme canhão. Agora, usando os controles para controlar os rebatedores o jogador terá que ajudar o herói a avançar pelas fases. Cada um dos estágios possui coisas específicas que o jogador terá que fazer como coletar moedas e Star



rebatendo e ricocheteando loucamente, a Mario bola (ou seria bola Mario!) vai atravessar vários cenários do Reino dos Cogumelos, que foram transformados em mesas de Pinball. O visual do game é muito colorido e todo tridimensional, com uma animação que até lembra um pouco o game Super Mario Sunshine. Além disso, é possível acumular moedas e comprar itens para deixar a bolinha cada vez mais poderosa. Mario Pinball Land é uma boa pedida para testar seus reflexos no portátil.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Fuse Games Limited
Gênero	Pinball
Lançamento	4 de outubro



METAL SLUG ADVANCE

A SNK vai fazer uma volta triunfal aos games de GBA com um de seus games mais famosos: Metal Slug. A versão Advance está sendo desenvolvida pela Playmore no Japão, baseando-se no design original do game criado para os Arcades. Metal Slug é um game clássico de ação e tiro, onde o personagem controla um soldado em plena Guerra e precisa mandar pelos ares tudo o que ver pela frente. Serão cinco missões com muitas explosões, e tiros para todos os lados. Em alguns momentos sobra até um tempinho para o jogador resgatar alguns reféns. Além de armas diferentes, como uma metralhadora e até um lança-chamas, o jogador poderá controlar veículos para acabar com o exército inimigo. A jogabilidade é exatamente a mesma dos Arcades e o game está sendo desenvolvido para apenas um jogador. Talvez a única novidade de Metal Slug Advance em relação a outras versões é que o jogador poderá colecionar uma série de cards que darão ao personagem novas habilidades que podem ser usadas a qualquer momento durante o jogo.

Serão mais de uma centena de cards que o jogador terá que procurar no decorrer das fases. Talvez isso aumente o fator Replay do game.



Produtora	SNK
Desenvolvimento	Playmore
Gênero	Tiro
Lançamento	4 de outubro

ELETROMIL

VÍDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA
CONCERTO DE VÍDEO GAMES
Vendemos via SEDEX

20
anos

*de tradição
em games*

Nintendo®

**OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS,
VOCÊ ENCONTRA AQUI!**

Traga esse anúncio e pague nos jogos
e lançamentos para
Game Cube apenas **R\$ 182,50**



R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP

H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

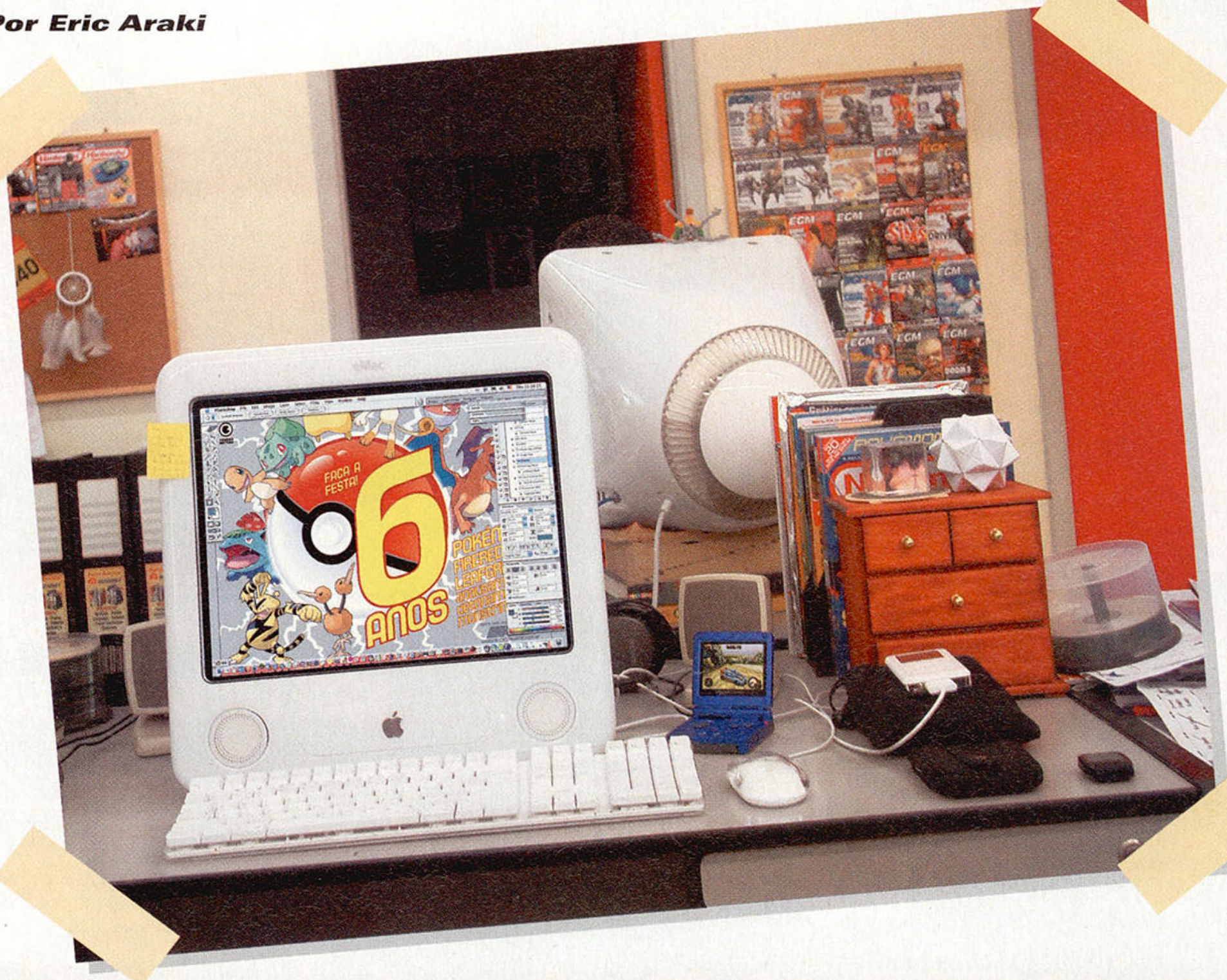
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557

Visite Nosso
— Site —

www.eletromilgames.com.br

seis anos de Nintendo World

Por Eric Araki



Muita gente acha que fazer revistas é um trabalho dos céus. Passar o dia todo jogando, receber games antes de todo mundo e, o melhor de tudo, ganhar para isso. Nem tudo é verdade, mas boa parte é!

COISAS LEGAIS QUE
SÓ NÓS TEMOS!

Verdade seja dita: como jogadores não podemos reclamar nada de nossas vantagens. Somos a revista oficial da Nintendo no país. Recebemos lançamentos exclusivos com várias semanas de antecedência. Somos os únicos no Brasil a quem enviam jogos ainda em desenvolvimento, pois temos o único Cube capaz de rodar versões não terminadas de jogos. Temos o selo de qualidade Nintendo estampado na capa, somos a cara da Nintendo no país. Só isso já é motivo de sobra para nos orgulharmos do que fazemos. Mas não se chega a seis anos de vida em uma revista só tendo alegrias. Todos os dias trabalhamos duro para trazer as melhores informações do universo Nintendo, para produzir reviews com credibilidade – sem essa de ficar só elogiando. Corremos atrás de entrevistas, promoções e brindes para fazer desta a casa do Nintendista. Mas para que nos tornemos seu lar, você precisa conhecer a **Nintendo World** por dentro. Por isso preparamos uma matéria com o que todos sempre quiseram saber, mas nunca tiveram a coragem para perguntar: como fazemos a **NW**!

1) Reunião de Pauta:

É aqui que tudo começa. Logo na primeira semana após terminarmos a última edição, decidimos como vamos fazer a próxima revista. Qual será a capa? Quantas páginas as matérias vão ter? Será que o game vai fazer sucesso suficiente para apostarmos numa matéria maior? Depois de fazer todo o planejamento, é hora de criar um mapa da revista, o espelho. É hora de começarmos a correr

atrás do material para as matérias, de fazer contatos com o pessoal da Nintendo para pedir informações e jogos, acertar com o pessoal do marketing para conferir a possibilidade de brindes e tudo mais.

2) Maratona dos colaboradores:

A primeira coisa que fazemos logo depois do espelho é passar as matérias para os colaboradores. Quando o pessoal da própria redação está lotado com matérias das outras revistas, passamos as tarefas para os freelas. Eles têm um período de uma semana para entregar os Reviews, Previews e dicas. Para estratégias damos um prazo um pouco maior.

3) A primeira capa:

Uma das últimas coisas que devem estar prontas ainda na primeira semana de produção é a capa. Enviamos para o pessoal do marketing a imagem para que eles possam bolar toda a programação de propaganda e divulgação. É a partir dela é feito o mapa com os anúncios que entram na edição. Essa capa geralmente é a final, não traz preço, nem as chamadas definitivas, e podem sofrer várias mudanças antes do fechamento da edição.

4) Mão na massa!

A segunda semana começa em ritmo de produtividade. É nesta semana que começamos a criar a revista propriamente dita. Seguimos o espelho para criar matérias, separar as cartas e desenhos para as seções do leitor, e jogamos os games. Os textos começam a ser escritos nesta fase.

GameCube especial para Eprons!

Eprons são as versões protótipo de jogos. Jogos não finalizados, versões para o time de produção, versões beta e outros. Tudo isso são Eprons. E essa é uma exclusividade nossa mesmo: um GameCube feito especialmente para rodar Eprons. Só existe um desses no Brasil, e ele é nosso! Ele é verde escuro, num tom meio militar de dar medo. Mas combina com o nível de segurança da Nintendo. Afinal, antes de produzirem essa versão do Cube, a NOA enviava um homem para as redações do mundo todo com uma maleta fechada por código, contendo um GameCube lacrado com o jogo dentro. Ao final do dia, o homem recolhia o Cube e, se precisasse, retornava no dia seguinte. Isso que é segurança!



AS edições de Aniversário!

Nintendo World 13

Edição especial com 100 páginas! Estratégia completa das versões Red e Blue! Revelamos as primeiras imagens de The Legend of Zelda: Majora's Mask!

Nintendo World 25

Exclusivo: estivemos na Nintendo Space World japonesa e revelamos em primeira mão todos os detalhes dos consoles de nova geração, Gamecube e Gameboy Advance!

Nintendo World 37

Novo visual, novas seções! Cobertura completa da Nintendo Space World, com destaque para a estréia do Gamecube! Arrase com a nossa matéria especial de Multiplayer no GBA!

Nintendo World 49

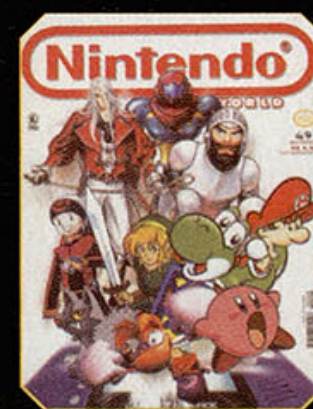
GBA total! Games, games e mais game: nunca foi tão fácil se divertir com o portátil da Nintendo! Previews de Metroid Fusion, Pokémon Ruby & Sapphire, Kirby e muito mais!

Nintendo World 61

Final Fantasy Tactics retorna ao GBA em grande estilo! As primeiras imagens de Boktai e Rogue Squadron 3! Reviews exclusivos de Viewtiful Joe, P.N.03 e muito mais!

Nintendo World 361

Nintendo domina o mundo! Estátua da Liberdade é substituída pela de Miyamoto! "No início, tudo eram trevas" Entrevista exclusiva com o imperador Hiroshi Yamauchi! (Ok, melhor parar por aqui.)



COISAS LEGAIS QUE
SÓ NÓS TEMOS!

» Troféu Super Mario comemorando nossos cinco anos!

O Mario de bronze e mármore é enviado a todas as revistas oficiais da Nintendo que alcançam façanhas reconhecidas pela NoA. E nós recebemos o nosso, no ano passado, quando completamos nossos cinco anos de vida!



Jogos antes de todo mundo!

Para fazer nossas matérias, geralmente recebemos os jogos por volta de um mês a quinze dias antes do lançamento nos States. Assim, podemos conferir os materiais do manual ou jogar tudo antes de qualquer um no Brasil colocar as mãos neles. Assim podemos produzir matérias exclusivas já no mês do lançamento. O problema é que quando eles mandam os jogos e periféricos, ainda temos que pagar a conta do FedEx....

COISAS LEGAIS QUE
SÓ NÓS TEMOS!

A sala de scanner

Como? A NoA não vai mandar imagens? Não temos mais os arquivos daquela capa? Isso é um trabalho para o pessoal do Scanner! É aqui que esta equipe salva nossa pele. São eles que digitalizam os desenhos que os leitores nos mandam, dão um trato nas imagens que mandamos scanear e coisas afins.



Materiais vindos diretamente da Nintendo Power!

Todos os meses o pessoal da NP manda para nós uma programação com tudo o que eles vão colocar em suas revistas. Podemos escolher qualquer material para ser usado na Nintendo World. Muitas vezes temos problemas em usar essas matérias, por que elas vêm como uma grande imagem, mas ainda assim ajuda bastante pelas informações e ilustrações.

COISAS LEGAIS QUE
SÓ NÓS TEMOS!

Periféricos para todos os gostos!

Além de jogos, recebemos também todos os periféricos lançados para os consoles Nintendo. A NoA nos enviou o Network Adapter, o Memory Card especial de 1029 blocos, o Wireless Adapter, o GBA Player, os cabos GC GBA Link, joysticks Wavebirds e até mesmo a versão especial do GBA Classic Nes. Se o problema com o pagamento do correio com os jogos era grande, imagine com os caixotes em que vêm essas coisas...

COISAS LEGAIS QUE
SÓ NÓS TEMOS!

A salinha de jogos

É aqui que rola a verdadeira diversão. A sala de jogos guarda todos os jogos, videogames e periféricos que usamos para fazer nossas matérias. Temos aqui todos os recursos para testar jogos, capturar imagens para estratégias e, claro, desestressar tirando uns contras com os amigos/rivais. Quando os colaboradores não têm como conseguir os jogos para fazer as matérias – como é o caso de lançamentos –, jogam aqui.

5) Vida de editor não é fácil!

Se você achava que o editor ficava sentado em um trono, sendo abanado por escravos eunucos e alimentado com uvas selvagens enquanto chicoteava os colaboradores, está muito enganado. Além de quebrar a cabeça para bolar a revista na primeira semana, de produzir suas matérias e colunas na segunda semana, na terceira a bomba cai de vez na mão dele. É nesta semana que ele precisa juntar todas as matérias, cobrar os (vários) atrasados, ler, reler e treler os textos dos colaboradores para dar uma uniformidade à revista.

6) A revista ganha cara!

A última semana de produção é a mais corrida. É quando as matérias são enviadas para o pessoal da arte para a revista ganhar uma cara. Cada um fica encarregado de uma seção, e o editor fica encarregado de pedir para os colaboradores e dos contatos com a NoA as imagens para cada matéria. Logo no primeiro dia da semana a capa é finalizada e aprovada. Depois de diagramada, a matéria vai para a revisão final, quando os últimos erros são corrigidos.

7) Fechamento:

A fronteira final. Quinta feira, depois de toda a revista terminada, o pessoal da arte envia os arquivos para a gráfica. A gráfica então envia no dia seguinte uma prova para aprovação e, então, ela começa a ser impressa. Deste ponto em diante a revista é finalizada, enviada para a distribuidora, então para todas as bancas do país e finalmente para as suas mãos. Esse processo todo leva em torno de quinze dias. E neste período já recomeçamos todo o processo de pauta, espelhos, colaboradores...



no início, tudo eram cartas

Conheça os primeiros dias da centenária Nintendo

Você provavelmente conhece muitos detalhes da recente história da gigante Nintendo: os primeiros consoles licenciados, o advento dos portáteis com o Game & Watch, o renascimento dos videogames com a chegada do NES, o sucesso do Game Boy, o domínio mundial dos 16-bit com o Super NES, o sucesso do Nintendo 64, os sucessores do portátil (GBC e GBA), o alardeado lançamento do GameCube e o futuro promissor. Mas será que você sabe como tudo realmente começou? Já mergulhou fundo no passado ignorado da **Big N**? Não? Então prepare-se para se tornar um profundo conhecedor da cultura Nintendo...

Nasce uma empresa

O ano é 1889. Um habilidoso artesão, de nome Fusajiro Yamauchi, vive na bela Osaka, na casa que comprou para a família, lar esse que pertenceu ao médico particular do Imperador japonês. Conhecido pelo seu temperamento ameno, sempre bem-humorado e justo, o hobby de Fusajiro são as cartas Hanafuda, que ele faz a partir de cascas de árvores especiais. Determinado a transformar o passatempo em ofício, o artesão fundou sua própria empresa em 23 setembro daquele ano, batizando-a de Nintendo Koppai. O segundo nome caracteriza o ramo de atividades: cartas. O primeiro significa "deixe o destino nas mãos do céu", refletindo a filosofia de trabalho duro de seu proprietário.

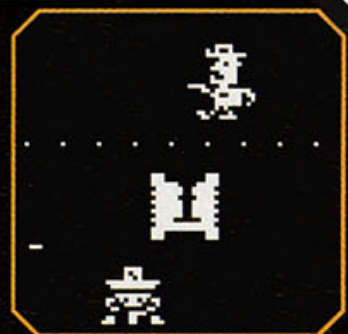
Antigo baralho de Hanafuda. Repare que, ali embaixo, está escrito Nintendo. Não consegue ler? São as três primeiras letras depois da bola.



Fusajiro vendia seus produtos apenas em sua empresa e, para atingir outras regiões do Japão, começou a criar cartas com ilustrações diferenciadas. O negócio ia de vento em popa, até que os baralhos de Hanafuda caíram nas graças da Yakuza, a máfia japonesa. Os criminosos jogavam como em casinos, e gostavam de abrir um baralho novo para cada partida, sempre com as melhores cartas conhecidas: as da Nintendo Koppai. Fusajiro ensinou o ofício a aprendizes, passou a produzir o Hanafuda em massa e o negócio decolou. O bem-sucedido artesão decidiu, em 1907, manufaturar também cartas Ocidentais para exportação, e também para testar o potencial desse tipo de baralho no Japão. Para isso, a Nintendo Koppai precisaria melhorar a sua distribuição, e conseguiu isso fechando acordo com a Companhia Pública Japonesa de Tabaco e Sal. Assim, Fusajiro se tornou o primeiro empresário a produzir e comercializar cartas Ocidentais no Japão. Não perca, na próxima edição vamos falar sobre o clã Yamauchi. 🎮

Qual é o game?

Acertou quem disse que o game da edição passada era Yoshi's Story, do Nintendo 64. Os ganhadores foram: Rôney Andrade, Yuri Vasques da Conceição e Lucas dos Santos Andrade. Agora, para ganhar o prêmio nessa edição comemorativa de 115 anos da Nintendo, só mesmo se você for um fã hardcore. Descubra qual é o game Nintendo da imagem e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



Fachada do prédio da Nintendo em 1930, na cidade de Osaka. A empresa foi crescendo e precisou de uma sede maior, mas isso é assunto para a próxima edição.



Por Fabio Santana

n-variantes de setembro

Personalidades, games e empresas que fazem a festa este mês

- 3 Minoru Arakawa, genro de Hiroshi Yamauchi, ex-presidente da Nintendo of America e responsável pela ascensão da empresa no Ocidente, comemora seus 58 anos em merecida aposentadoria. Comemoramos também 8 anos do lançamento do Game Boy Pocket nos EUA.
- 10 O lendário Gunpei Yokoi, criador do Game Boy, completaria 63 anos de idade se não tivesse falecido tragicamente em 97.
- 13 Lá se vão 19 anos desde que o game **Super Mario Bros.** foi lançado para Famicom, no Japão — estabelecendo os moldes para os episódios futuros da série.
- 14 O GameCube completa três aninhos de vida, a partir do momento em que foi introduzido ao mundo, no lançamento japonês.
- 17 O criador de Sonic e presidente do estúdio Sonic Team da Sega, Yuji Naka, comemora 39 anos.
- 23 A maior festa do ano! A Nintendo comemora 115 anos de existência!
- 26 Aniversário de 18 anos da série **Castlevania**. O game estreou com Akumajou Dracula, para Famicom.
- 29 O Nintendo 64 comemora 8 anos desde seu lançamento nos EUA.
- 29 Toshihiko Nakago, diretor de Yoshi's Island e supervisor de Ocarina of Time e Wind Waker.

METROID[®]

P R I M E

**EDIÇÃO LIMITADA!
COMPRA JÁ O SEU.**



**Pacote com o game
Metroid Prime e bônus disc de
Metroid Prime 2 Echoes!**



**NINTENDO
GAMECUBE[™]**

6 MOTIVOS POR QUE A NINTENDO

Não tem pirataria!

Pirata: 1. Bandido que cruza os mares só com o fito de roubar. 2. Ladrão, gatuno. 3. Indivíduo que comete pirataria, que não respeita os direitos de autoria ou de reprodução que vigoram sobre determinadas obras ou produtos (literários, musicais, de informática, etc.) seja reproduzindo, ou utilizando cópias ilegais dessas obras ou produtos. Estas são algumas definições de "pirata" encontradas no dicionário Novo Aurélio. Não sei se deu para perceber, mas não há nada de bom num pirata. Ainda por trás dessa atividade existem outras piores. A venda de produtos piratas financia o crime organizado (sequestradores e traficantes, por exemplo). E por que se importar? Quem tem o mínimo de inteligência sabe que não é vantagem alguma comprar um produto pirata. Os camelôs que trabalham na ilegalidade, vendendo jogos falsos pela rua, poderiam estar bem empregados em locadoras ou importadoras de videogames. O pirateiro é o típico sujeito preguiçoso, que não gosta de trabalhar, não tem moral nem respeito próprio: a parte podre da sociedade. Queremos um mundo melhor para nossos filhos, ou não?

Muito se discute a respeito de qual videogame é melhor. Para comemorar os seis anos da revista Nintendo World, vamos lhe dar seis motivos para arrasar em qualquer rodinha de amigos.

Jogos e personagens exclusivos!



Quem não conhece o **Mario**? O maior ícone dos videogames, mais famoso até que o Mickey Mouse, da Disney. E o **Link**, com sua roupa verde e orelhas pontudas. Quer mais? **Samus Aran**, **Pokémon**, **Yoshi**, **Kirby**, **Wario**, **Fox**, **Luigi** e **Captain Falcon**.

Os personagens da Nintendo são consistentes: têm história, família, rotina e mais, eu diria até que possuem alma. Games com estes astros são vistos apenas nos consoles da Nintendo! A cada nova aventura anunciada, um alvoroço agita o universo dos videogames. E isso não é por acaso: os jogos exclusivos da Big N são sempre os mais divertidos, os mais jogados e que apresentam as melhores idéias. Pergunte para os seus amigos que não têm consoles Nintendo quais são os personagens mais famosos do videogame deles.



Shigeru



Eiji



Satoshi

Temos as melhores mentes!

Este quesito chega a ser uma covardia. **Shigeru Miyamoto** ganharia sozinho o confronto cerebral contra todos os outros concorrentes. Mario, Zelda, Donkey Kong e Pikmin são apenas algumas das idéias que ele já teve. O homem é o Deus da criação para videogames. Outra mente brilhante e que está sempre ao lado do mestre Miyamoto é **Eiji Aonuma**, o responsável pela concretização de obras primas como *Zelda: Majora's Mask*, para o Nintendo 64 e *Zelda: The Wind Waker*, lançado para GameCube.

Daria para preencher uma lista enorme só falando dos grandes pensadores da Big N, mas vamos encerrar o massacre citando **Satoshi Tajiri**, o criador dos Pokémon.

A série entrou para a história e sem dúvida é um dos maiores sucessos gamísticos de todos os tempos. A concorrência morre de inveja disso.

É MELHOR QUE AS OUTRAS!



Melhores games multiplayer!

Ninguém faz games para se jogar em turma melhor que a Nintendo. As festas sempre lotadas em **Mario Party** dão um bom exemplo disso. É só colocar o jogo e dá até briga para ver quem pega o joystick para jogar primeiro. Se a disputa for entre vários jogadores, em alta velocidade, com a possibilidade de diversas traças e muita diversão, não dá outra senão **Mario Kart** – e isso desde muito tempo atrás. No N64, **GoldenEye** era insuperável quando a galera se juntava para uma jogatina. No GBA, a mania **Pokémon** pegou dez entre dez proprietários de portáteis. Recentemente os ânimos voltaram a se elevar com o lançamento de **Zelda: Four Swords** e **WarioWare Inc. Mega Party Game\$**. E se alguém insistir achando que esses games não são suficientes para provar a superioridade da Nintendo em Multiplayers, comente sobre **Super Smash Bros.** e **Super Smash Bros. Melee**, os mais irresistíveis de todos.

As idéias mais inovadoras!



A Big N foi a pioneira em centenas de novas experiências no mundo dos games. Afinal ela sempre inovou na forma de jogar. Foi ela a primeira a abandonar os joysticks e permitir ao jogador usar suas mãos com a luva **Power Glove**, ou mesmo assistir ao seu jogo favorito enquanto o robôzinho **R.O.B.** o terminava por você. Mesmo os famosos tapetes de jogos de dança foram baseados no **Power Pad**, o tapete-joystick da Nintendo. O primeiro **Mouse** para consoles caseiros era aquele que vinha em **Mario Paint**. Algumas dessas experiências não deram muito certo, como o **Virtua Boy** ou a impressora do Game Boy, mas outras deram tão certo que acabaram sendo adotadas até mesmo por suas concorrentes! O uso de **Light Guns** (as pistolas) para jogos de tiro, a possibilidade de ligar dois portáteis para o Multiplayer, o direcional analógico, o sistema de vibração nos joysticks, câmeras ou mesmo a conexão entre portáteis e consoles são ótimos exemplos disso. Somos os primeiros a jogar de verdade. E devemos nos orgulhar disso.



A honra de ser nintendista!

O sexto motivo é aquele que só os leitores da Nintendo World sabem dizer! Mande pra gente o seu motivo "por que a Nintendo é melhor que as outras" e concorra a muitos prêmios! 🍄

Preencha o cupom, faça um texto explicando o seu motivo e envie para a **Nintendo World**. Os seis melhores motivos levam para casa um GameCube novinho! Mostre que você é nintendista de verdade e participe!

Regulamento

1 A promoção "Nintendo World – Seis anos, Seis Cubes!" é aberta a todos os leitores da Nintendo World residentes do território nacional, e será válida de 10/09 a 20/10.
2 Para participar do concurso, o leitor deve preencher a ficha ao lado e compor um texto com no máximo 50 palavras argumentando "por que a Nintendo é melhor que as outras".
3 Cada leitor pode participar com apenas um cupom. Fotocópias não serão aceitas.

4 As respostas serão avaliadas por uma comissão formada pela equipe da revista Nintendo World, e não poderão ser questionadas de forma alguma.
5 Serão premiados seis participantes com as respostas mais criativas. Cada um receberá um console Nintendo GameCube.
6 Os ganhadores terão seus nomes divulgados na edição 77 da NW. Os prêmios serão entregues pelo correio, em até 120 dias, a contar da data de divulgação. O direito aos prêmios prescreverá em 180 dias, a partir da data

de divulgação.
7 Ao participar da promoção, os ganhadores concordam em ceder sua imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações.
8 A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento.
9 A promoção – "Seis anos, Seis Cubes" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como empresas coligadas.

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD SEIS ANOS, SEIS CUBES!

Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios
Osasco/SP



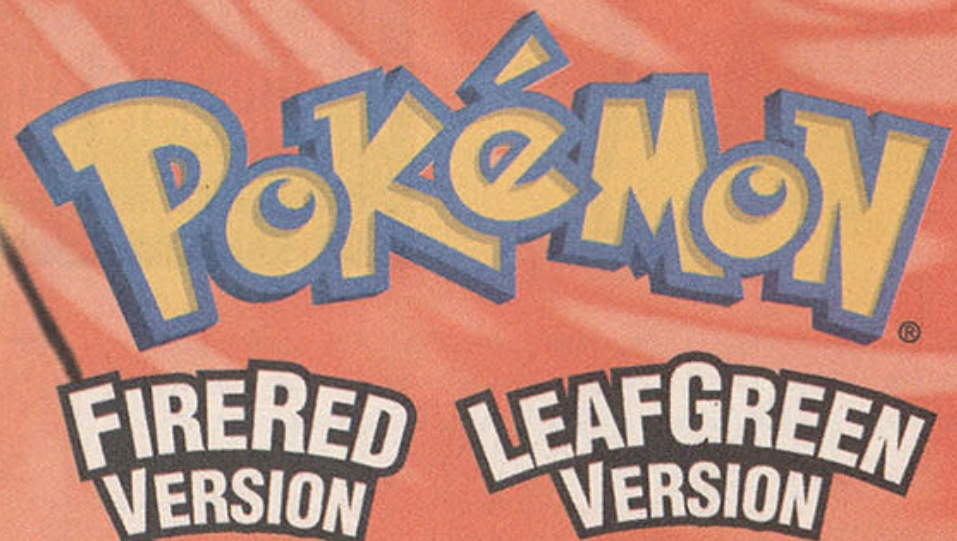
NOME COMPLETO _____

DATA DE NASCIMENTO ____ / ____ / ____ CIDADE/ESTADO _____

E-MAIL _____ TELEFONE (____) _____

POR QUE A NINTENDO É MELHOR QUE AS OUTRAS?
FAÇA UM TEXTO COM NO MÁXIMO 50 PALAVRAS: _____

Uma revolução para



Disponíveis em setembro!

The Pokémon Company



© 2004 Pokémon.

© 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

TM, ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo.

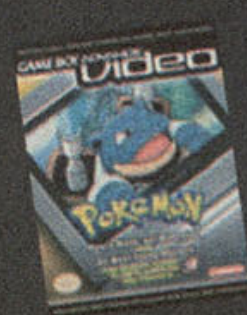
© 2004 Nintendo.

lutar e conversar!

A Região de Kanto em Pokémon FireRed e Pokémon LeafGreen vai tremer com a chegada de uma nova geração de treinadores - os sem fio! Você recebe gratuitamente o Wireless Adapter que permitirá a você lutar, trocar e conversar como nunca!



Confira também nossos outros lançamentos da linha Nintendo Pokémon!





POKémon

FireRed/LeafGreen

Renascem os primeiros jogos da série!

Por JP Nogueira

Parece que foi ontem que a febre Pokémon invadiu o mundo. Mas já faz quase dez anos que as versões Pokémon Red e Pokémon Green foram lançadas no Japão. Tanto tempo que quem começou com as versões Ruby & Sapphire não faz idéia de como é divertida a aventura no continente Kanto. Mesmo os veteranos lembram, saudosos daqueles tempos. Bom, agora a oportunidade chegou com as versões FireRed e LeafGreen, remakes dos sucessos originais.

UM NOVO MUNDO DE AVENTURAS



Você é um garoto comum que é "contratado" por um velho cientista para viajar pelo mundo e catalogar os animais conhecidos como Pokémon. Logo você descobre que pode usar os monstrinhos que captura para batalhar contra os de outras pessoas. E assim começa a jornada pelo continente Kanto a fim de se tornar o maior Mestre Pokémon de todos os tempos. Assim, como em seus antecessores, você precisa interagir com jogadores que tenham outras ver-

sões para completar a lista de monstros capturados. Cabo Link? Isso é coisa do passado. FRLG vêm com o acessório Wireless Adapter, que permite uma conexão sem fios com outros GBAs que estejam a até 3 metros de você. Para isso existe a Union Room, onde você pode conectar-se com até outros 40 jogadores para trocar monstrinhos, batalhar ou até participar de um Chat!

POKÉMON QUE NÃO ACABAM MAIS

FireRed e LeafGreen são totalmente compatíveis com os jogos da geração Advance, incluindo Pokémon Colosseum. Junto com Ruby & Sapphire, já temos um total de 382 pokémon disponíveis no Ocidente. Novamente será possível usar Blisseys, Snorlaxes e Mewtwos para destruir seus adversários. Mas não é só de nostalgia que vivem esses remakes. Há um arquipélago completamente novo, as Sevii Islands, onde é possível encontrar monstrinhos exclusivos do continente de Johto (encontrados também no Pokémon Colosseum). E para os novatos há um modo de Help ao simples toque do botão R, com tudo que ele precisa saber para se dar bem no jogo. Definitivamente **Pokémon FireRed &**

Além do novo visual do herói, agora você pode escolher uma garota como personagem



LeafGreen vieram para agradar novatos e experientes.

VOCÊ TEM DE PEGAR TODOS!



Quer dizer que você é iniciante no mundo Pokémon e ficou empacado em algum lugar? Ou você, veterano, travou num lugar bem diferente das

versões originais? Não se preocupe. Nós preparamos para você um guia completo para chegar ao final deste desafio. Embarque nesta aventura!

O INÍCIO:



Sua jornada começa dentro de sua casa em Pallet Town. Vá até o com-



putador e pegue a Potion que está guardada. Desça as escadas e tente sair pela parte norte da cidade. O Prof. Oak vai impedi-lo, por causa dos Pokémon selvagens. Vocês seguem para o Laboratório, onde você vai escolher um entre os três monstros iniciais. O Bulbasaur é o mais indicado para iniciantes, já que ele vai te dar uma certa vantagem no começo. Após a escolha, seu rival o chamará para uma batalha. Ataque sem piedade!



Com seu novo monstro, saia de Pallet e vá para norte até chegar a Viridian. Chegando lá, vá direto ao PokéMarket. Assim que entrar no local, o balconista vai pedir para que você entregue uma encomenda (Oak's Parcel) para o Prof. Oak. Diga sim, cure seu bicho no Centro Pokémon e volte para o Laboratório em Pallet.



Assim que entregar a encomenda, o Professor te presenteará com a Pokédex, para que você catalogue todos os Pokémon que encontrar pelo caminho. Vá novamente para Viridian City. Infelizmente o Ginásio da cidade estará fechado, e o jeito será continuar a jornada. Fale com o velho na saída norte. Ele te ensinará como usar a Pokéball e também te dará a "Teachy TV", que exibe aulas para novatos em Pokémon. Continue para norte e atravesse o labirinto da Floresta de Viridian, repleta de Caterpies, Weedles e elétricos Pikachus! Logo você estará em Pewter City.

EM BUSCA DA STONE BADGE

O lugar mais interessante da cidade no momento é o Ginásio, já que você não pode prosseguir se não vencer o líder Brock. Utilize monstros por volta do nível 14 e ataques dos tipos Planta, Água ou Metálico para acabar com os pedregulhos e receber sua primeira insígnia.

LÍDER BROCK

Level 12 Geodude: Defense Curl
Level 14 Onix: Bind, Rock Tomb



Siga para a saída leste de Pewter e você encontrará um dos ajudantes do Prof. Oak. Ele lhe entregará o Running Shoes, e agora você poderá correr se manter o botão B pressionado. Continue para leste, mas tome cuidado porque existem muitos treinadores nessa rota. Você chegará a um Centro próximo à entrada do Mt. Moon. Cure seus bichos e prepare o time para entrar na caverna. Levar Pokémon do tipo Voador (Pidgey ou Spearow) e Elétrico (Pikachu) são uma boa ideia.

A MONTANHA DA LUA

O lugar está repleto de Zubats, Geodudes e Paras selvagens. Existem também alguns treinadores prontos para batalhar. É na Mt. Moon que você se depara pela primeira vez com os capangas da Equipe Rocket. Eles estão atrás de fósseis raros, mas não dê mole e derrote todos eles. Perto da saída você deverá escolher entre o Dome



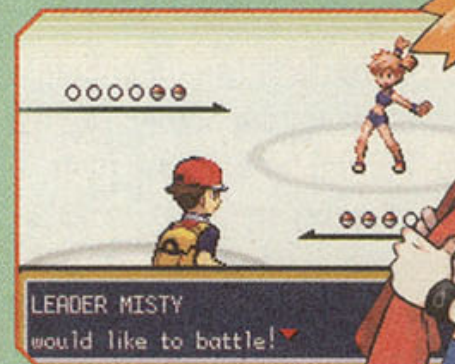
ou Helix Fossil, utilizados para ressuscitar Kabuto ou Omanyte respectivamente. Escolha bem para não se arrepender depois.

A ROSA AQUÁTICA DE CERULEAN

Assim que chegar em Cerulean, vá para a casa que está acima do Centro Pokémon para falar com um velho. Ele lhe entregará o Powder Jar, necessário para fazer Berry Powder (veja Box). Certifique-se que seu time está por volta do lv18 e vá para norte, a caminho da casa do Pokémaniac Bill. No meio do caminho seu rival aparecerá. Após ser derrotado, ele lhe entregará o Fame Checker, um aparelho que reúne as informações que você coleta sobre as celebridades do mundo Pokémon. Continue pela Nugget Bridge e vá até a casa do Bill. Ele precisará da sua ajuda para voltar a ser humano. Dê uma mãozinha e tudo voltará ao normal. Em troca ele lhe dará o SS Ticket, bilhete para participar da festa a bordo do navio SS Anne. Volte para Cerulean e siga em rumo do Ginásio. Para se dar bem nas lutas deste Ginásio, utilize ataques Electric e Grass para ter a vantagem, além do time estar por volta do lv20.

LÍDER MISTY

Level 18 Staryu: Harden, Recover, Water Pulse
Level 21 Starmie: Recover, Rapid Spin, Water Pulse



Com sua nova insígnia em mãos, vá para nordeste da cidade e entre na casa que foi assaltada pela Equipe Rocket. Saia pelo buraco na parede e enfrente o capanga para receber o TM 28 (Dig). Continue e vá para o sul até encontrar o Underground Path. Atravesse o caminho subterrâneo e continue para o sul até chegar em Vermillion.

FESTA NO SS ANNE

Logo que chegar na cidade, vá direto ao Centro Pokémon. Fale com a garota do lado do balcão para ela te entregar o VS Seeker, um item que permite lutar novamente contra os treinadores. Em seguida converse com o Fishing Guru, na casa ao lado do Centro Pokémon, para receber o Old Rod e poder pescar monstros. Há também na cidade o Pokémon Fan Club. Lá dentro, converse com o President e ele lhe dará o Bike Voucher, que você pode trocar por uma bicicleta na Bike Shop de Cerulean.



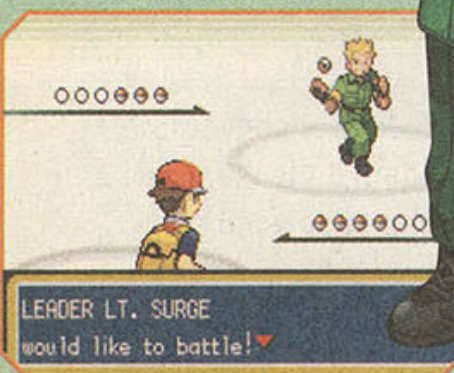
Vá para o cais no sul para encontrar o SS Anne. No caminho para a cabine do capitão, seu rival aparecerá novamente. Ele tem quatro monstros por volta do lv20, então você não terá grandes problemas.



Suba e converse com o capitão. Ele vai estar meio enjoado, e te entregará o HM 01 (Cut). Com esse ataque, seu Pokémon pode cortar aquelas pequenas árvores que bloqueiam o caminho para o Ginásio de Vermillion. Saia do navio e prepare-se para a pancadaria! Dentro do Ginásio você precisará resolver um pequeno quebra-cabeça para desativar uma porta eletrificada. Existem várias lixeiras no chão, e uma delas contém interruptores que desligam a energia. Você deve encontrar um após o outro, porque se errar eles são trocados de lugar. Quando achar o primeiro, o segundo estará bem próximo. Quando encontrá-los, é hora de enfrentar o líder veterano de guerra. Leve Pokémon Terrestres, como Geodude, e Surge nem vai arranhá-lo.

LÍDER LT. SURGE

Level 21 Voltorb: Tackle, Screech, Shock Wave
Level 18 Pikachu: Thunder Wave, Double Team, Shock Wave
Level 24 Raichu: Thunder Wave, Double Team, Shock Wave

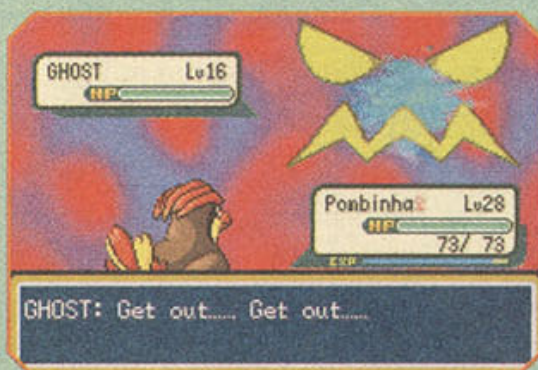


VER O INVISÍVEL

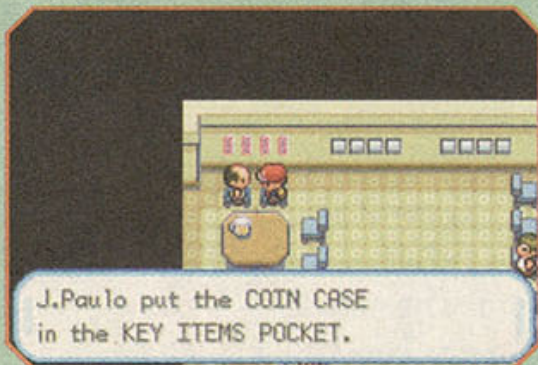
POKÉMON TOWER



Ao chegar em Lavender, você descobre que a Equipe Rocket está aprontando algo na Pokémon Tower, o cemitério Pokémon. Você encontrará seu Rival no segundo andar. Ele fez mudanças drásticas no time, e seus Pokémon estão por volta do lv25. Ataque sem piedade para que ele saia logo do seu caminho.



Mesmo que tente subir a torre agora, vai perceber que um espírito não identificado vai te impedir de acessar os outros andares. Para enxergar os fantasmas, você precisa de um item chamado Silph Scope, produzido pela Silph Co., na cidade de Saffron, mas os guardas estão bloqueando os acessos à essa cidade... Saia de Lavender e siga para oeste até encontrar outro Underground Path que vai levá-lo para a cidade de Celadon. Quando chegar lá, vá direto à Celadon Mansion na parte Norte da cidade e fale com a velhinha que mora no primeiro andar. Ela te dará o item Tea, para matar a sede dos guardas que bloqueiam as entradas de Saffron.



Vá para o restaurante da cidade, na parte sudeste. Fale com o homem que está em uma das mesas para receber a Coin Case, usada para armazenar as fichas do Game Corner. Siga direto para lá, e você

verá um Rocket olhando um pôster na parede. Derrote-o e cheque o pôster para encontrar uma passagem secreta para o esconderijo da Equipe Rocket.



Há capangas Rockets para todos os lados. É bom que seu time esteja por volta do lv30, e que alguns deles saibam ataques dos tipos Psíquico ou Água para facilitar. Dentro do esconderijo, você deverá atravessar alguns puzzles e seguir até o B4F. Derrote o Rocket que está lá para conseguir a Lift Key. Agora você pode utilizar o elevador. Volte para o B2F, passe pelo puzzle no chão e use o elevador para descer até o B4F novamente. Coloque os seguranças pra correr e você se deparará pela primeira vez com Giovanni, o chefe da Equipe Rocket!

GIOVANNI

Onyx lv25
 Rhyhorn lv24
 Kangaskhan lv29



Ao ser derrotado, Giovanni te entregará o Silph Scope. Com o novo item em mãos, é possível identificar os fantasmas na Pokémon Tower em Lavender. Mas já que você está em Celadon, que tal uma visita ao Ginásio Grass? Para se dar bem nele, utilize ataques do tipo Fogo ou Voador e tudo estará resolvido.



LÍDER ERIKA

Level 29 Victreebel: Acid, Poisonpowder, Giga Drain
Level 24 Tangela: Constrict, Ingrain, Giga Drain
Level 29 Vileplume: Acid, Stun Spore, Giga Drain



A saída oeste de Celadon está bloqueada por um Pokémon dorminhoco chamado Snorlax. Ainda não é possível removê-lo dali, mas corte a árvore próxima e siga para a esquerda para ter acesso a uma casa escondida. Fale com a garota lá dentro para receber o HM 05, Fly. Ensine o golpe para algum dos seus monstros do tipo Voador e você poderá voar pelo mapa, economizando tempo nas viagens. Volte para Lavender.

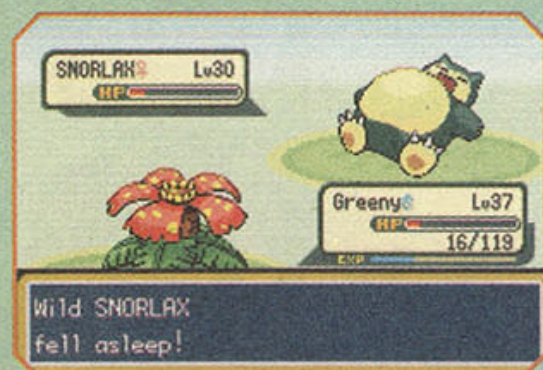


Antes de chegar no último andar da Pokémon Tower, você terá que enfrentar o fantasma de uma mãe Marowak que foi morta pela Equipe Rocket. Nem tente capturá-la.

Lá no topo, acabe com os capangas e resgate o Mr. Fuji. Na casa dele você receberá a Poké Flute, que serve para acordar Pokémon que estejam dormindo.



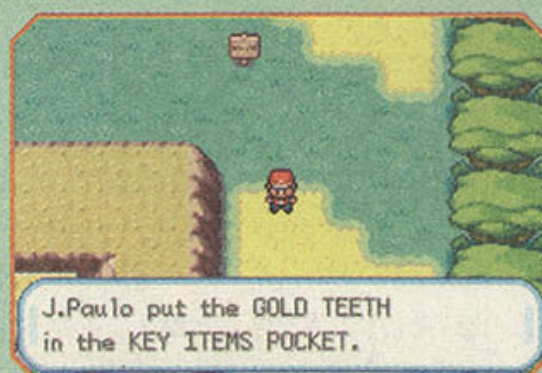
RUMO AO SAFARI



O próximo desafio agora está em Fuchsia. Saia de Lavender em direção ao sul. É bom estar com todo o time por volta do nível 35. Logo você encontrará outro Snorlax bloqueando o caminho. Use a Poké Flute e capture esse gordocho, pois ele é um dos monstrinhos mais fortes do jogo. Vá para esquerda até a guarita e suba para encontrar um dos ajudantes do Prof. Oak. Se você tiver 30 ou mais Pokémon catalogados na sua Pokédex, ele lhe entregará o Itemfinder, para encontrar itens escondidos. Volte para onde o Snorlax estava e use o Itemfinder para encontrar o item Leftovers. Continue o caminho para Fuchsia. Você encontrará uma casa com outro Fishing Guru. Ele te entregará o Super Rod, para melhorar sua pescaria. Na guarita antes de chegar em Fuchsia, suba até o segundo andar. Lá outro ajudante do Prof. Oak te entregará o Exp. Share caso sua Pokédex marque pelo menos 50 monstrinhos catalogados. Chegando em Fuchsia, você verá logo duas casas. Em uma delas há um outro Fishing Guru. Este lhe entregará o Good Rod. Na casa vizinha mora o zelador da Safari Zone.



Ele perdeu a dentadura lá dentro, e não consegue falar direito! Siga para norte até encontrar a entrada da Safari Zone. Lá dentro você tem dois objetivos: deve encontrar o Gold Teeth (para entregar para o zelador) e chegar à Secret House. Para facilitar, é só chegar até a Safari Zone 4. Ambos estão lá te esperando. Por achar o fim da

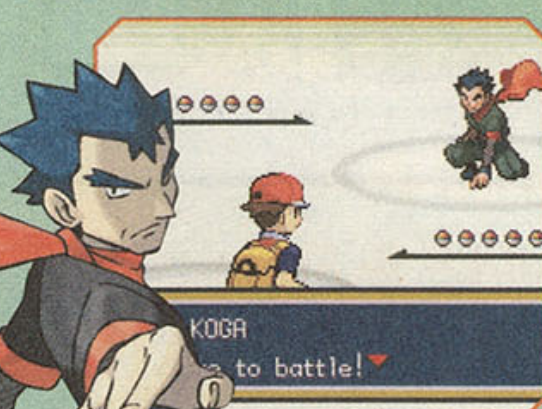


Safari Zone, você é premiado com o HM 03 (Surf). Assim que o tempo acabar, saia e vá direto para a casa do zelador. Em troca do Gold Teeth, ele lhe entregará o HM 04 (Strength).



Só falta o Ginásio. Lá dentro você terá que observar com cuidado o chão para encontrar o caminho até onde Koga está. A chave para o sucesso aqui, é ter bichos com ataques dos tipos Normal, Voador, Terrestre ou Pedra. Contra o líder Koga tenha um Pokémon por volta do lv42 com ataques Terrestre ou Psíquico. Ter alguns Antídotes na mochila também é uma boa idéia.

LÍDER KOGA



Level 37 Koffing:

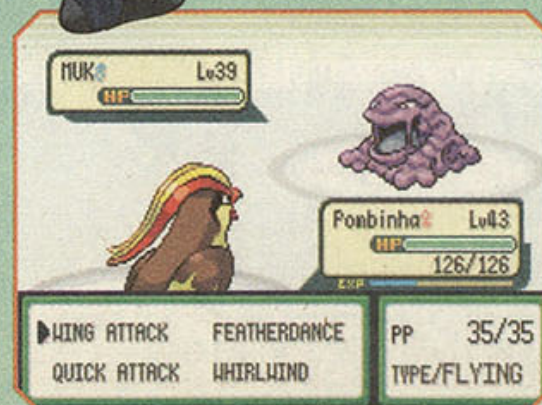
Sludge, Smokescreen, Toxic

Level 39 Muk: Sludge, Acid Armor, Toxic

Level 37 Koffing:

Sludge, Smokescreen, Toxic

Level 43 Weezing: Sludge, Smokescreen, Toxic



Com mais essa vitória, você estará apto a usar a técnica Surf para nadar. Mas agora Saffron corre perigo. A cidade está sob controle do Equipe Rocket! Voe direto para Celadon e saia da cidade pela direita. Lembra do Tea que a velhinha te deu? O guarda libera sua passagem em troca dele.

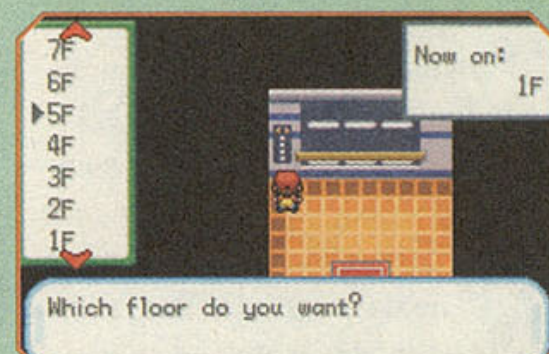
SILPH CO. SOB PERIGO!



No centro de Saffron está o prédio da Silph Co., tomado pelos Rockets. O lugar é grande e está recheado de itens. Para passar rapidamente e evitar muitas batalhas, faça o seguinte:



Assim que entrar no prédio, use o elevador e vá para o 5º andar.

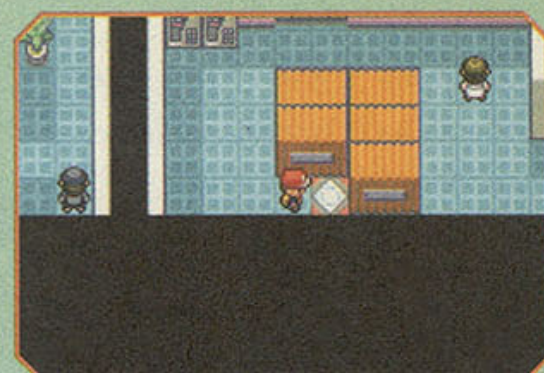


Saia do elevador vá para oeste e depois para sul. Entre no teletransportador que está do lado do Rocket. Assim que aparecer na outra sala, retorne para o teletransportador. De volta ao 5º andar, siga para a direita até encontrar o Card Key.



Agora você pode abrir as portas da Silph Co.

Entre novamente no teletransportador do lado do Rocket.



Siga para o canto noroeste deste andar (9º). Você abrirá a porta e encontrará uma garota que recuperará o seu time. Depois disso, siga para norte, abra mais uma porta, vença o Rocket e vá até o próximo teletransportador.



Nesse novo andar (3º), siga para a direita, abra a porta e entre no outro teletransportador.

Assim que sair do teletransportador você esbarrará com o seu Rival. É bom estar com o time por volta do lv45, pois ele está com Pokémon evoluídos e bastante fortes. Utilize bons ataques do tipo Elétrico e Voador que ele não resistirá por muito tempo. Siga para o próximo teletransportador, que te levará para o último andar. Se estiver com o time em más condições, volte até o 9º para se curar. Você encontrará Giovanni, líder dos Rockets, tentando roubar a Master Ball do Presidente da empresa. Assim que ele te ver, é hora da revanche! Se você tiver um bom Pokémon do tipo Água ou Psíquico, a luta não será problema.

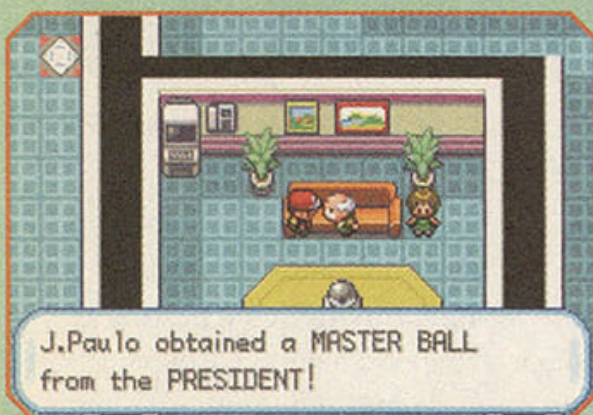


GIOVANNI:

Nidorino lv37
Nidoqueen lv37
Kangaskhan lv35
Nidoqueen lv41

Fale com o presidente para receber a Master Ball. Ela nunca falha na hora de capturar um Pokémon, por-

▶ tanto guarde-a para um momento especial. A Equipe Rocket foge de Saffron, e tudo volta ao normal. Hora de desafiar Sabrina, a líder do Ginásio.



No ginásio existe uma espécie de quebra-cabeças com teletransportadores. Se você quiser ir direto para a líder, use somente os teletransportador que estão acima ou abaixo de onde o seu personagem aparecer. Traga no time um bom Pokémon Normal ou Voador por volta do lv45 e as lutas não serão muito difíceis.

LÍDER SABRINA

Level 38 Kadabra: Reflect, Future Sight, Calm Mind
Level 37 Mr. Mime: Psybeam, Baton Pass, Calm Mind
Level 38 Venomoth: Gust, Leech Life, Supersonic
Level 43 Alakazam: Recover, Future Sight, Calm Mind



Depois da vitória nesse Ginásio, você precisa ir para a ilha de Cinnabar. Existem duas maneiras de chegar lá, partindo de Fuchsia ou de Pallet. Por ser o caminho mais rápido, voe para a primeira cidade do jogo e use Surf em direção ao sul.

O MISTÉRIO DE CINNABAR

Se tentar ir ao Ginásio desta ilha, descobrirá que ele está trancado. Do lado existe uma mansão abandonada.



Segundo informações dos habitantes, a Secret Key do ginásio está na mansão. Não perca tempo e vá direto para lá. O lugar era um antigo laboratório, onde cientistas criaram o Pokémon mais forte que existe, Mewtwo. Seu poder era tamanho que não conseguiram domá-lo. Houve então uma grande explosão que destruiu o lugar. Mewtwo não foi mais visto depois desse dia. Assim que entrar na mansão siga para norte e suba as escadas. No segundo andar, siga novamente para norte e entre na sala à esquerda, onde existe um lance de escadas para o terceiro andar. Assim que subir, você verá uma estátua por perto. Aperte o A em frente a ela para encontrar um interruptor. Ao pressioná-lo, algumas portas se abrirão e outras fecharão. Siga para sul e você verá dois

vãos na parede. Caia no da esquerda. Nessa nova área, desça pela escada e você chegará no porão. Procure por outra estátua e ative o interruptor. Com a porta fechada, dê a volta por fora da sala e siga pelo corredor que se abriu. No meio do caminho, ative o interruptor em outra estátua e você chegará na sala onde está a Secret Key. Para sair, faça o caminho inverso ou use uma Escape Rope.



Com a chave em mãos, é hora de derrotar de enfrentar o Ginásio Fogo. Blaine, o líder, é um expert em charadas. Dentro do ginásio você encontrará máquinas com perguntas. Se acertar, pode passar direto sem lutar contra os discípulos. Se não quiser muito problema, as respostas corretas são:

- 1 – Yes
- 2 – No
- 3 – No
- 4 – No
- 5 – Yes
- 6 – No



Se quiser fortalecer seu time com as batalhas, então é legal usar um monstinho com ataques Água, Pedra ou Terrestre. Para não ter dificuldades, é bom também o seu time estar todo por volta do nível 50.



LÍDER BLAINE



Level 42 Growlithe: Roar, Take Down, Fire Blast
Level 40 Ponyta: Bounce, Fire Spin, Fire Blast
Level 42 Rapidash: Bounce, Fire Spin, Fire Blast
Level 47 Arcanine: Roar, Take Down, Fire Blast

Assim que você sair do Ginásio, Bill vai aparecer e te convidar para aju-



A equipe rocket vai dar muito mais trabalho do que no game original

dar um conhecido. Se você aceitar, vai conhecer um novo arquipélago exclusivo das versões FireRed/ LeafGreen: as Sevii Islands.



ILHAS À VISTA!

Assim que chegar na One Island, Bill apresentará Celio, um maníaco por computadores. Eles estão tentando consertar o sistema que conecta os computadores da ilha com os do continente de Kanto. Enquanto trabalham, Bill te pede para entregar um



por volta do lv38. Depois de dar um jeito nos malandros, vá para noroeste até chegar na Berry Forest. O lugar é repleto de berries largadas no chão, então use o ItemFinder ou cheque manchas escuras no chão.

Siga para noroeste até encontrar Lostelle. A garota está com medo, pois um Hypno a está assustando. Dê um jeito no Pokémon-âmbulo e volte com a garota para Two Island.



O pai da garota ficará muito grato com o resgate. Mais calmo, é hora de entregar o Meteorito para ele. Em sinal de gratidão, ele lhe dará uma Moon Stone. Com tudo resolvido, é hora de voltar para a One Island. Ao chegar lá, Bill avisa que o computador já foi consertado, e que poderão partir para Cinnabar novamente. Quando chegar lá, voe direto para Viridian! É hora de enfrentar o último Ginásio!



O CAMINHO PARA A VITÓRIA

Sem muitos rodeios, prepare o seu time com bons golpes dos tipos Terrestre, Água ou Planta. Assim as batalhas não serão muito complicadas. Para surpresa dos mais novos, o líder deste Ginásio é ninguém mais ninguém menos que Giovanni, o grande chefe da Equipe Rocket.

LÍDER GIOVANNI



Level 45 Rhyhorn: Rock Blast, Scary Face, Earthquake

Level 42 Dugtrio: Sand Tomb, Mud-Slap, Earthquake

Level 44 Nidoqueen: Double Kick, Poison Sting, Earthquake

Level 45 Nidoking: Double Kick, Poison Sting, Earthquake

Level 50 Rhyhorn: Rock Blast, Scary Face, Earthquake



Com mais essa vitória, você conquista a última das oito insígnias de Kanto. Você está apto a enfrentar a toda poderosa Elite dos Quatro. Ela se encontra no lugar conhecido como Indigo Plateau. Para chegar até lá, saia de Viridian e siga para o leste. No meio do caminho, seu Rival aparece novamente para acertar as contas! Desta vez ele está com um time completo, então não dê mole. Depois da luta, continue para leste até chegar na entrada da Victory Road. Continue andando para norte



até chegar numa caverna. Lá dentro, você terá que arrastar pedras com a técnica Strength até os círculos brancos no chão. Isso desbloqueará o caminho. Preste atenção porque uma das pedras precisa ser derrubada por um buraco no piso do segundo nível. Com ela é possível cobrir o último círculo branco, à esquerda do local da queda. O ideal é que seu time esteja por volta do lv55 ou 60.

ELITE DOS QUATRO

Ao sair da caverna, siga para norte até chegar no Indigo Plateau.



Agora você pode curar os seus monstrinhos como em um Centro Pokémon, além de poder sair e voltar utilizando a técnica Fly. Se o seu time já estiver pronto, estoque uma boa quantidade de itens como Full Restore, Hyper Potions, Revives e Full Heal. Você terá que enfrentar todos da Elite em sequência. Serão pelo menos quatro lutas sem sair para recuperar ou comprar mais itens. Com coragem suficiente, entre na porta que está na parte norte do prédio.

**LORELEI



Level 52 Dewgong: Ice Beam, Surf, Hail, Safeguard

Level 51 Cloyster: Spikes, Protect, Hail, Dive

Level 52 Slowbro: Ice Beam, Surf, Amnesia, Yawn

Level 54 Jynx: Ice Punch, Doubleslap, Lovely Kiss, Attract

Level 54 Lapras (Sitrus Berry): Confuse Ray, Ice Beam, Surf, Body Slam

Nascida e treinada nas regiões geladas de Johto, Lorelei é a mestre dos Pokémon do tipo Ice. Seu time possui monstrinhos resistentes, e te atacarão com Ice Beams e Surf o tempo inteiro. Seu ponto fraco são os ataques Planta e Elétrico.



meteorito para um colecionador de pedras, dono do Game Corner da Two Island. Celio te entrega o Tri Pass para usar os barcos Seagallo, além de atualizar o seu mapa. Vá para o cais e siga para onde o Bill falou.

A Two Island é pequena, e logo você encontrará o Game Corner. O homem estará bastante aflito, pois sua filha Lostelle está perdida. Como se não fosse o bastante, um motoqueiro arruaceiro aparece e diz que a sua gangue está se reunindo em Three Island. Preocupado com a filha, o homem te pede para procurá-la antes que algo de ruim aconteça. E lá vai você para a próxima ilha...



Ao chegar em Three Island, já vai presenciar a bagunça dos motoqueiros. Siga para norte e verá uma discussão entre os moradores e a gangue. Como eles não têm Pokémon para lutar, cabe a você salvar todo mundo! Prepare-se, porque serão quatro lutas seguidas, apenas contra Pokémon Venenosos,

BRUNO

Level 51 Onix: Earthquake, Rock Tomb, Iron Tail, Roar
Level 53 Hitmonchan: Sky Uppercut, Mach Punch, Rock Tomb, Counter
Level 53 Hitmonlee: Mega Kick, Foresight, Brick Break, Facade
Level 54 Onix: Double-Edge, Earthquake, Iron Tail, Sand Tomb
Level 56 Machop (Sitrus Berry): Cross Chop, Bulk Up, Scary Face, Rock Tomb



Grande mestre de artes marciais, Bruno era parceiro de treino de Brawly, líder do Ginásio Fighting de Hoenn (onde se passam as aventuras de Pokémon Ruby/Sapphire). Para vencê-lo, use um bom monstinho Psíquico ou Voador para os Lutadores. Contra os Onixes, use ataques Planta ou Água para acabar de uma vez com a luta.

AGATHA

Level 54 Gengar: Shadow Punch, Confuse Ray, Toxic, Double Team
Level 54 Golbat: Confuse Ray, Poison Fang, Air Cutter, Bite
Level 53 Haunter: Hypnosis, Dream Eater, Curse, Mean Look
Level 56 Arbok: Sludge Bomb, Screech, Iron Tail, Bite
Level 58 Gengar (Sitrus Berry): Shadow Ball, Sludge Bomb, Hypnosis, Nightmare



A mais velha de toda a Elite dos Quatro conhece o Prof. Oak desde a juventude (então faz muuuito tempo mesmo). Ela é a mestre dos Pokémon do tipo Fantasma e usa outros do tipo Venenoso também. Sua estratégia é bem chata, já que é baseada em técnicas que confundem e colocam seu time para dormir. Use Full Heals e a Poké Flute quando necessário, e tenha na manga um rápido monstri-

nho Psíquico. Na falta, use ataques Água, Fogo ou Elétrico.

LANCE

Level 56 Gyarados: Hyper Beam, Dragon Rage, Twister, Bite
Level 54 Dragonair: Hyper Beam, Safeguard, Dragon Rage, Outrage
Level 54 Dragonair: Hyper Beam, Safeguard, Thunder Wave, Outrage
Level 58 Aerodactyl: Hyper Beam, Ancientpower, Wing Attack, Scary Face
Level 60 Dragonite (Sitrus Berry): Hyper Beam, Safeguard, Outrage, Wing Attack



Lance é o líder da Elite dos Quatro. A última barreira para chegar ao Hall of Fame. Mas a luta não será fácil. Ele é especialista em Pokémon do tipo Dragão, fortes e difíceis de derrubar. Todo o time dele sabe Hyper Beam, o que pode ser um problema caso seus monstinhos estejam fracos na DEF. Para acabar com Lance rapidinho, utilize ataques Gelo ou Pedra, recuperando o HP do seu time sempre que possível.

Após a árdua batalha contra Lance, ele diz que ainda há mais um desafio. Seu Rival conseguiu derrotar a Elite dos Quatro um pouco antes de você chegar, e agora é o grande Campeão. Mas isso não vai durar muito tempo se depender de você e dos seus Pokémon! Prepare-se, porque agora é a hora da grande disputa!

RIVAL

Level 59 Pidgeot: Aerial Ace, Featherdance, Sand-Attack, Whirlwind
Level 57 Alakazam: Psychic, Future Sight, Recover, Reflect
Level 59 Rhydon: Take Down, Earthquake, Rock Tomb, Scary Face
Level 59 Arcanine: Extremespeed, Flamethrower, Roar, Bite
Level 61 Exeggutor: Giga Drain, Egg Bomb, Sleep Powder, Light Screen
Level 63 Blastoise (Sitrus Berry): Hydro Pump, Rain Dance, Skull Bash, Bite

Level 59 Pidgeot: Aerial Ace, Featherdance, Sand-Attack, Whirlwind

Level 57

Alakazam:

Psychic, Future Sight, Recover, Reflect

Level 59 Rhydon: Take Down, Earthquake, Rock Tomb, Scary Face

Level 59 Gyarados:

Hydro Pump, Dragon Rage, Bite, Thrash



Level 61 Arcanine: Extremespeed, Flamethrower, Roar, Bite

Level 63 Venusaur (Sitrus Berry):

Solarbeam, Synthesis, Sunny Day, Growth



Level 59 Pidgeot: Aerial Ace, Featherdance, Sand-Attack, Whirlwind

Level 57 Alakazam: Psychic, Future Sight, Recover, Reflect

Level 59 Rhydon: Take Down, Earthquake, Rock Tomb, Scary Face

Level 59 Exeggutor: Giga Drain, Egg Bomb, Sleep Powder, Light Screen

Level 61 Gyarados: Hydro Pump, Dragon Rage, Bite, Thrash

Level 63 Charizard (Sitrus Berry): Fire Blast, Aerial Ace, Slash, Fire Spin

Seu rival está com um time bem balanceado nos tipos e com níveis bastante altos. Ele terá diferenças sutis de acordo com o Pokémon que você tiver escolhido no início. Para ter a vantagem, tenha um bom monstinho com os ataques Ice Beam e/ou Thunderbolt. Assim você já tem boas chances de derrubar metade do time do oponente. Para a outra metade, utilize ataques como Earthquake ou Rock Slide. Você não terá muitos problemas se chegar

até aqui conhecendo os tipos dos Pokémon, já que saberá exatamente o que é super efetivo neles. Parabéns! Após essa vitória, você se torna o Grande Campeão! O Prof. Oak aparece para te parabenizar, e registra o seu time no Hall of Fame. Logo você verá os créditos finais, mas a aventura ainda não acabou!



You're the new POKÉMON LEAGUE CHAMPION!

UM NOVO MUNDO!!



Ao voltar para Pallet Town, o Professor examinará a sua Pokédex. Se você catalogou mais de 55 Pokémon, ele atualizará o aparelho para o modo National Dex. Além disso, entregará para você o Rainbow Pass. Mas qual o porquê de tudo isso? Agora você terá acesso ao restante das Sevii Islands (Four, Five, Six e Seven Islands), onde há relatos de monstinhos nunca vistos antes em Kanto!



Não perca na próxima edição todos os mistérios das Sevii Islands



NINTENDO
GAMECUBE

PIKMIN 2



Pikmin 2

Criaturas estranhas invadem o GameCube. De novo!

Review por Eduardo Trivella • Estratégia por Daniel Nieuwenhuizen

Existem algumas doenças que, depois de curadas, não afetam pela segunda vez o mesmo hospedeiro. Ainda bem que isso não acontece com o "vírus Pikmin". Tive o prazer de contrair essa enfermidade na época do primeiro jogo e estou feliz por ficar de cama mais uma vez. O novo game dos bichinhos esquisitos que seguem você por toda parte e fazem tudo o que você manda está tão viciante quanto da última vez. E se bobear, até mais! O esquema é praticamente o mesmo: o jogador explora "o jardim do Miyamoto" e usa as pequenas criaturas para trans-

por obstáculos, solucionar enigmas e combater inimigos. Mas existem novos ingredientes nessa receita.

SEM PRESSA DE SER FELIZ

O Capitão Olimar, personagem principal do Pikmin original, agora conta com a companhia de Louie, outro habitante de Hocotate que o ajuda na missão de procurar "tesouros" espalhados por um planeta inóspito. A dinâmica de ter dois personagens agindo em conjunto acrescenta ainda mais estratégia à série, já que há momentos em que ambos devem estar em locais diferentes, executando ações distintas. Diferente de

muita gente que conheço, gosto de jogar sem pressa. Não corro até o final de um jogo e curto ficar viajando e observando tudo à minha volta. Isso não era possível no primeiro Pikmin por causa do sistema de trinta dias do jogo, o que me chateava tremendamente.

A Nintendo aboliu esse sistema e agora dá pra fazer tudo na maciata. Os dias continuam avançando e os Pikmin ainda morrem quando passam a noite fora das cebolas, mas não há mais restrições quanto ao número de dias que você tem para completar a aventura.

Os gráficos parecem estar ainda

mais coloridos e psicodélicos do que antes, e os controles continuam simples demais, o que facilita a diversão. Isso sem falar que agora existem cinco tipos de Pikmin, com algumas habilidades novas. Para completar, Pikmin 2 ainda conta com modos inéditos para dois jogadores e uma das maiores coleções de "trechos Nintendo" que se pode apanhar durante o jogo. Vai ter nintendomaniaco arrancando os cabelos para achar tudo! Se você nunca pegou essa febre, está mais do que na hora de ficar doente.

É impossível não gostar de Pikmin. O jogo é bonito, divertido e "muito fofinho", como dizem as garotas

Gráficos	9.0
Som	8.0
Jogabilidade	10
Diversão	10
Replay	9.0



9.5
Nota Final

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 2
Gênero	Estratégia

Conseguiu o que parecia impossível: está melhor do que o primeiro!

FAMÍLIA PIKMIN

Três tipos de Pikmin são obtidos nas cebolas (método convencional para reproduzir suas criaturas): Vermelho, Amarelo e Azul. Duas qualidades de Pikmin são obtidas por meio de transformação: Branco e Roxo. Veja onde encontrá-los:

Vermelho: logo que cair no planeta, o jogador encontrará este tipo de Pikmin. Ao assobiar você assume o controle sobre eles.

Amarelo: este tipo está na área Perplexing Pool, basta chegar até a vila e assoviar.

Azul: na área Amazing Woods, eles estão escondidos no alto de um morro e atrás de uma cerca eletrificada.

Roxo e Branco: na área das cavernas o jogador encontra flores coloridas e entre elas existem as brancas e roxas. Ao jogar um Pikmin dentro de uma dessas flores, ele automaticamente será transformado em uma criatura da mesma cor da planta.

MONTE SEU EXÉRCITO:

É muito importante planejar as missões. Existe um limite máximo de 100 Pikmin atuando na área e cada espécie possui habilidades exclusivas. As naves não possuem limites de armazenamento de criaturas. Veja as características de cada cor:

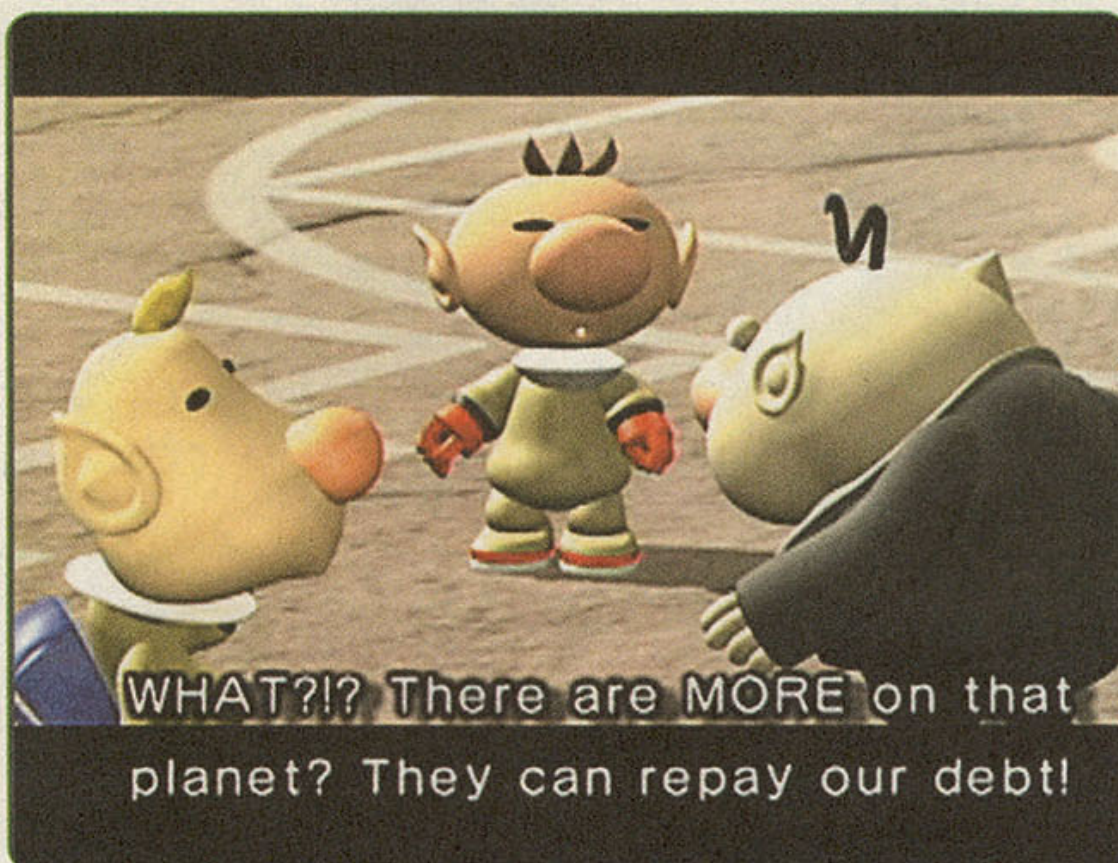
Vermelho: são resistentes ao fogo e agressivos em batalha. Essa espécie é perfeita para formar o batalhão de ataque.

Amarelos: são imunes à eletricidade. Esta é a espécie Pikmin mais leve e, quando arremessados, podem alcançar lugares muito altos.

Azul: única espécie Pikmin que entra na água e não morre.

Os azuis sabem nadar e serão muito úteis.

Roxo: são os mais pesados e também os mais



fortes. Um Pikmin roxo vale por dez de outra espécie (peso e força). Se arremessar um desses em cima de um inimigo, a vítima ficará tonta e vulnerável aos ataques.

Branco: resistentes ao veneno, também podem envenenar inimigos quando são engolidos. Seus olhos vermelhos funcionam como raios-X para encontrar itens enterrados.



caçar inimigos e desbravar caminhos, Louie fica na base cuidando da reprodução e pegando frutinhas. E esta é apenas uma das muitas possibilidades, o ideal é estar sempre agilizando as tarefas.

CRIANDO UM EXÉRCITO

Criar Pikmin é das principais tarefas do jogo e só assim se progride. Existem algumas formas para reproduzir suas criaturas, mas apenas três tipos - vermelho, amarelo e azul - podem se multiplicar em campo aberto. Quando se trata de um item que pode produzir novas criaturas, os Pikmin tendem a levá-lo para a cebola de mesma cor. Assim, se um inimigo for carregado por criaturas vermelhas, o corpo será levado para a cebola vermelha, que por sua vez reproduzirá

OS DOIS CAPITÃES!

Na nova aventura espacial é possível usar dois líderes para controlar os Pikmin: Olimar e Louie. O botão Y é usado para alternar no comando dos dois capitães. Os personagens não possuem diferenças, mas o trabalho em dupla pode deixar as coisas muito mais rápidas. Por exemplo: enquanto Olimar leva alguns Pikmin para



Pikmin vermelhos. Quando o trabalho for executado por criaturas de cores diferentes, a decisão será tomada de acordo com a maioria - se tiver mais azuis, vai para a cebola azul. No caso de tesouros, o objetivo é levar para a nave de Olimar, então não tem briga. Veja como fazer:

- Ao derrotar um inimigo, use os Pikmin para carregar o corpo até uma das cebolas e ela vai gerar muitas sementes (o primeiro estágio de uma criatura, que depois se desenvolverá e deverá ser colhida).
- Use seus Pikmin para destruir as flores e derrubar as pastilhas, que também devem ser levadas para as cebolas para serem transformadas em novas criaturas.
- Para guardar ou retirar Pikmin de uma determinada cebola, fique debaixo da luz e aperte A para abrir o menu. Para as cores roxa e branca, faça o mesmo em frente ao jato de Olimar; essas duas espécies não possuem cebolas, por isso são armaze-

Funções básicas

Direcional analógico: mira (toque leve) / movimentar os líderes (toque forte)

Direcional digital: cima e baixo usa Spray. Mantenha o botão A pressionado e mova para a esquerda ou direita para selecionar o Pikmin que será arremessado

L: centraliza a câmera no líder;

R: muda o Zoom;

Z: muda o ângulo da câmera;

Y: alterna entre Olimar e Louie;

X: organiza os Pikmin por cores;

A: soco (longe dos Pikmin)/ arremesso ou colheita (perto dos Pikmin);

B: assobio (reúne os desgarrados, mantenha pressionado para aumentar o alcance);

Alavanca C: movimentar o grupo selecionado.



- nadas na nave do capitão.
- No final do dia todos os Pikmin devem ser recolhidos e colocados nas cebolas. A noite eles ficam vulneráveis e podem ser atacados por predadores.
- Dentro das cavernas não existem cebolas para criar novos Pikmin. Quando levados para as naves, os monstros são convertidos em di-



Olhe aqui alguns Pikmin levando o inimigo para a nave. Sinal de "amarelinhos" novos no pedaço.

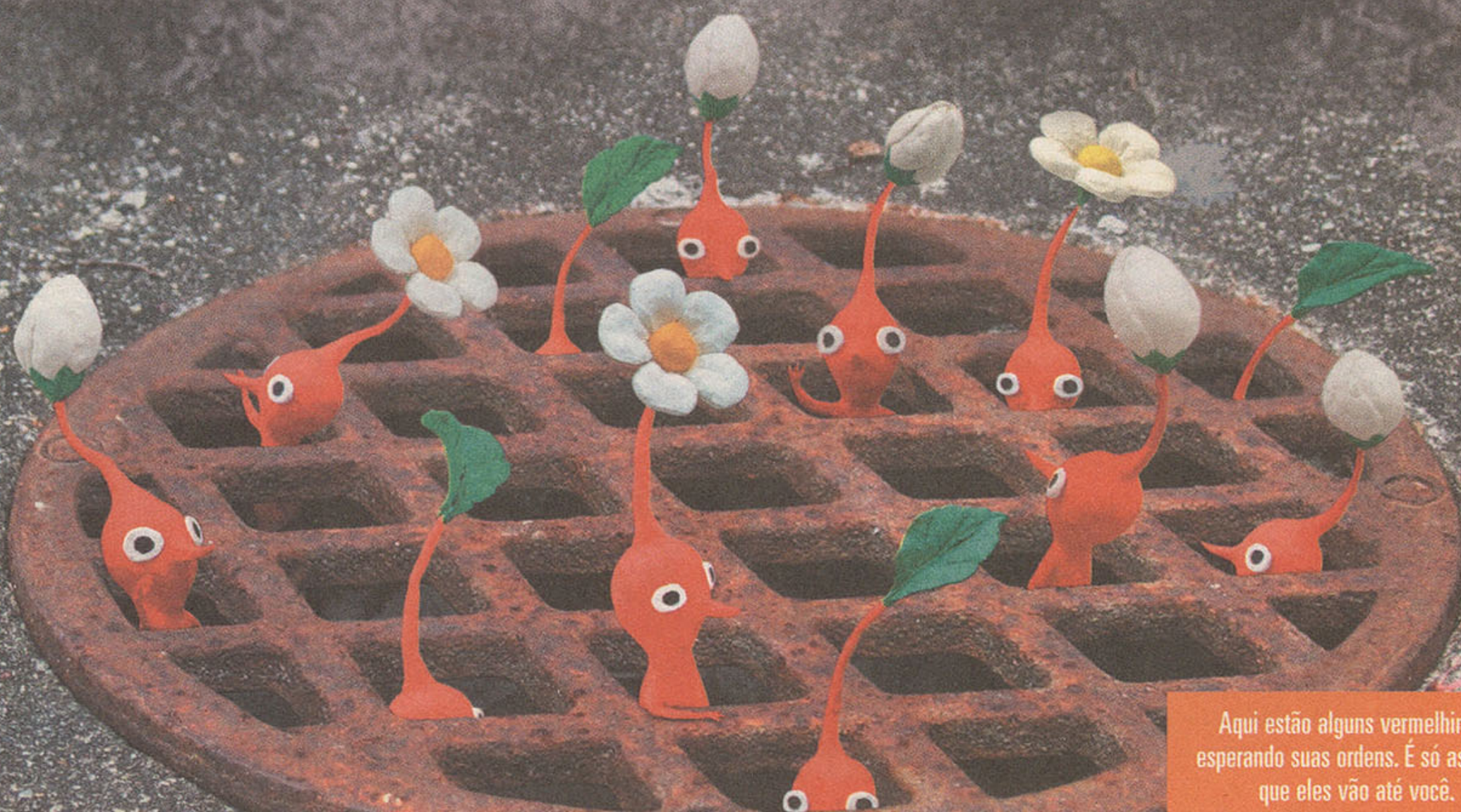
nheiro. A única coisa que é possível fazer no subsolo é transformar as criaturas usando as flores coloridas.

- Para que os Pikmin peguem algo que está no chão, ou destruam alguma coisa, use a alavanca C para guiá-los manualmente ou arremesse-os para perto do objeto.

- Além de lutar, quebrar barreiras e carregar tesouros, as criaturas podem usar troncos de madeira para construir pontes.
- Os Pikmin que ainda estão plantados podem evoluir quando ficam expostos ao sol. A evolução é identificada pela parte que fica fora da

Lembre-se!

- Para abrir novas áreas o jogador precisa encontrar o item Spherical Atlas.
- Todos os chefes do jogo carregam itens importantes que garantem algumas vantagens aos capitães.
- Na hora de transportar um objeto, monstro ou semente, serão mostrados na tela dois números. A quantia indicada na parte de cima representa o número de Pikmin necessários para a tarefa e o número de baixo, indica quantas criaturas já estão trabalhando.
- Um Pikmin roxo vale por dez.



Aqui estão alguns vermelhinhos esperando suas ordens. É só assoviar que eles vão até você.



terra: o primeiro estágio é uma folha, que evolui para uma flor fechada e depois para uma flor aberta. Evoluindo, as criaturas se tornam mais rápidas e resistentes. Outra maneira de evoluir é usando os ovos encontrados nas cavernas para alimentar os Pikmin. Esse método deixa a criatura instantaneamente em forma de flor aberta. Se deixar um Pikmin plantado por muito tempo, ele retornará a forma de folha e retomará o ciclo evolutivo.

CAMPO DE TREINAMENTO

Explorar a superfície do planeta é a base do treinamento para encarar as cavernas do subsolo. Nos terrenos da superfície você encontra inimigos, flores, tesouros e frutas, mas nada comparado a imensa quantidade de itens que se escondem no subsolo. Dá até para dizer que é nas cavernas que o jogo realmente se desenvolve. Somente dentro das cavernas você consegue as melhores espécies Pikmin. Ali também estão os tesouros mais valiosos e os chefes que escondem as grandes recompensas.



ENTRE NA BRIGA!

Você pode entrar em uma briga usando a alavanca C para mandar o grupo de encontro ao inimigo, ou simplesmente arremessando os Pikmin para cima dos adversários. Veja algumas estratégias de batalha:

- O jogador pode optar pelo sacrifício de alguns Pikmin de cor branca, causando o envenenamento do inimigo que morrerá quando engolir criaturas desta espécie.
- Atacar com grupos bem grandes é melhor. O inimigo é eliminado mais rápido e causa menos baixas no seu exército. Juntos os Pikmin são mais fortes e podem evitar o contra-ataque.
- Quando for iniciar um ataque, procure jogar primeiro um Pikmin roxo para tontear o inimigo e deixá-lo vulnerável aos próximos ataques.
- Inimigos voadores podem ser atingidos com o arremesso de Pikmin. Se quiser derrubá-lo, atire uma criatura da cor roxa. Provavelmente o inimigo não agüentará com



o peso e cairá ao chão.

POMAR PIKMIN

Dá para gerar dois tipos diferentes de Spray. Um deles é baseado em frutas vermelhas e serve para melhorar o ataque e a velocidade dos Pikmin. O outro, é baseado em frutas roxas e serve para petrificar os adversários. São necessárias 10 frutas de cada cor criar para gerar uma dose do Spray. O jogador também pode encontrar doses completas de Spray dentro de ovos. Na superfície, algumas vezes serão encontradas frutas com fungos em cima. Neste caso, use os Pikmin para atacar o centro e liberá-las.



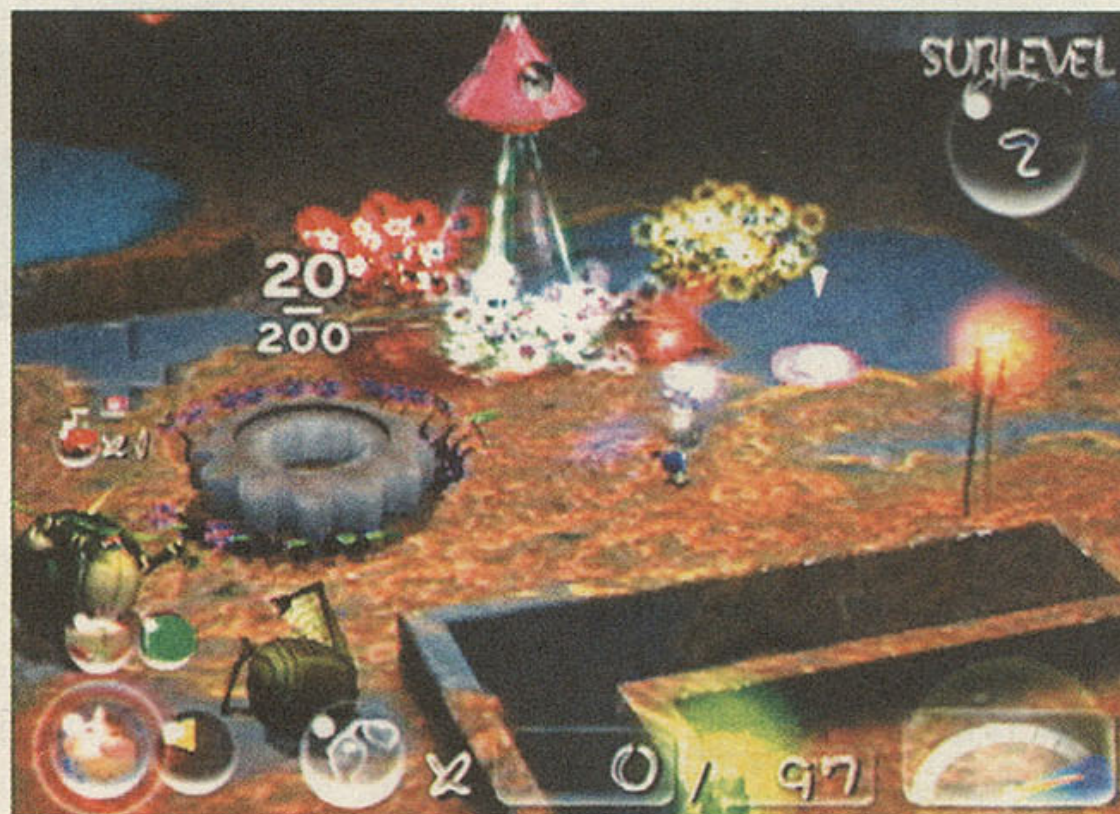
Se as frutas forem ameaçadas por larvas, use o seu exército para combatê-las.

JARDIM PIKMIN

Flor roxa: qualquer Pikmin que for arremessado dentro deste tipo de flor, assumirá a cor roxa e desenvolverá as características desta espécie. Cada flor pode converter até cinco criaturas antes de morrer.

Flor branca: faz a transformação dos Pikmin para a cor branca. Também morre após converter cinco criaturas.

Flor vermelha: faz a conversão para Pikmin vermelhos. Esse tipo de planta



Olha que maravilha é o trabalho em equipe. Muitos Pikmin juntos se esforçando para recuperar mais um tesouro. 10,000 Pokos não é pouco, né?

▶ só agüenta transformar cinco criaturas, depois murcha.

Flor amarela: transforma Pikmin de qualquer cor em amarelo.

Murcham após cinco converções.

Flor azul: qualquer Pikmin que for jogado nesta planta será convertido para a cor azul. A planta faz cinco transformações.

Flor colorida: ao jogar um Pikmin nesta flor, ela reproduzirá nove criaturas de mesma cor. Só funciona uma vez.

PIKMIN SE JOGA ASSIM

Depois de encarar uma busca pelos estilhaços de sua nave no primeiro jogo, Olimar retorna ao planeta Hocotate (onde mora) e descobre que sua empresa entrou em falência. Agora, o capitão precisa retornar ao planeta dos Pikmin para coletar tesouros e somar 10.000 Pokos para saldar suas dívidas. São quatro fases e mais 14 cavernas para explorar. No total 201 tesouros e itens valiosos estão

espalhados pelos cenários – mas para cumprir a tarefa não é preciso encontrar todos eles. O game não é linear e a partir do momento em que o jogador possui os Pikmin necessários para realizar as tarefas, elas poderão ser executadas em qualquer ordem. Indicaremos aqui as situações mais comuns e como vencer certos tipos de obstáculos.

A ROTINA DO PLANETA

Quando for necessário passar por obstáculos venenosos, o jogador deverá usar os Pikmin brancos. Pikmin vermelhos serão usados para transpor o fogo e os amarelos cuidam das barreiras elétricas. Quando a situação for levantar muitos Pikmin nas balanças ou carregar objetos pesados, chame os da cor roxa. Sempre que for preciso atravessar pela água e construir uma ponte, deixe a tarefa para os Pikmin azuis.

Ao encontrar qualquer objeto sus-

peito, jogue alguns Pikmin perto dele para descobrir se não se trata de um tesouro. Depois de ganhar o "detector de tesouros", é só ficar ligado para perceber o som e a indicação que ele faz – se disparar é porque tem algo valioso por perto. No final de cada caverna o jogador enfrenta um chefe que guarda um item especial. Normalmente um tesouro que, além de valer uma grana, ainda garante novas habilidades (como a armadura, por exemplo) que ajudam o personagem nas explorações.



Amazing Woods



Valley of Repose



Perplexing Pool

menus

Durante o jogo o menu de pause monstra o mapa da área. Pressionando o botão L surge na tela a lista de itens e apertando R, opções para abandonar a caverna (quando você está lá dentro e o dia termina lá fora).

A Piklopedia mostra informações sobre todos os inimigos que você já enfrentou – arquivos em forma de texto e vídeo.

Para acessar esta área pressione L na tela de seleção de fases. Para ver a lista de tesouros que já encontrou no jogo, pressione o botão R também na tela de seleção de fases.



Pikmin ou deixar o capitão morrer.

Dica: carregue uma cereja para a sua base e consiga uma rodada na roleta. No sorteio o jogador pode conseguir diversos bônus valiosos.

DESAFIO

O modo Challenge é liberado depois que o jogador cumpre um evento especial no jogo (veja em Segredos Pikmin). Aqui, você recebe um número limitado de Pikmin e precisa completar um objetivo dentro do tempo determinado. Além de muito divertido, se o jogador tiver alguma paciência, dá para conseguir a classificação "Perfect" em todas as missões e destravar um vídeo que revela o segredo de Louie. Neste modo também são destravadas outras partes legais da história.



SEGREDOS PIKMIN

HABILITE AS CENAS DO JOGO

Filme / Condição

Abertura – simplesmente comece um jogo novo

Dívida paga e créditos – obtenha 10.000 Pokos

Objetivos completos – continue jogando, mesmo depois de obter os 10.000 Pokos

Tesouros completos – obtenha 201 tesouros

Revelação de Louie – com-



plete as 30 arenas do modo Challenge sem deixar morrer nenhum Pikmin.

MODO CHALLENGE

Derrote o chefe (uma grande aranha) da caverna "Citadel of Spiders", que fica na área "Amazing Woods".

PERSONAGEM EXTRA

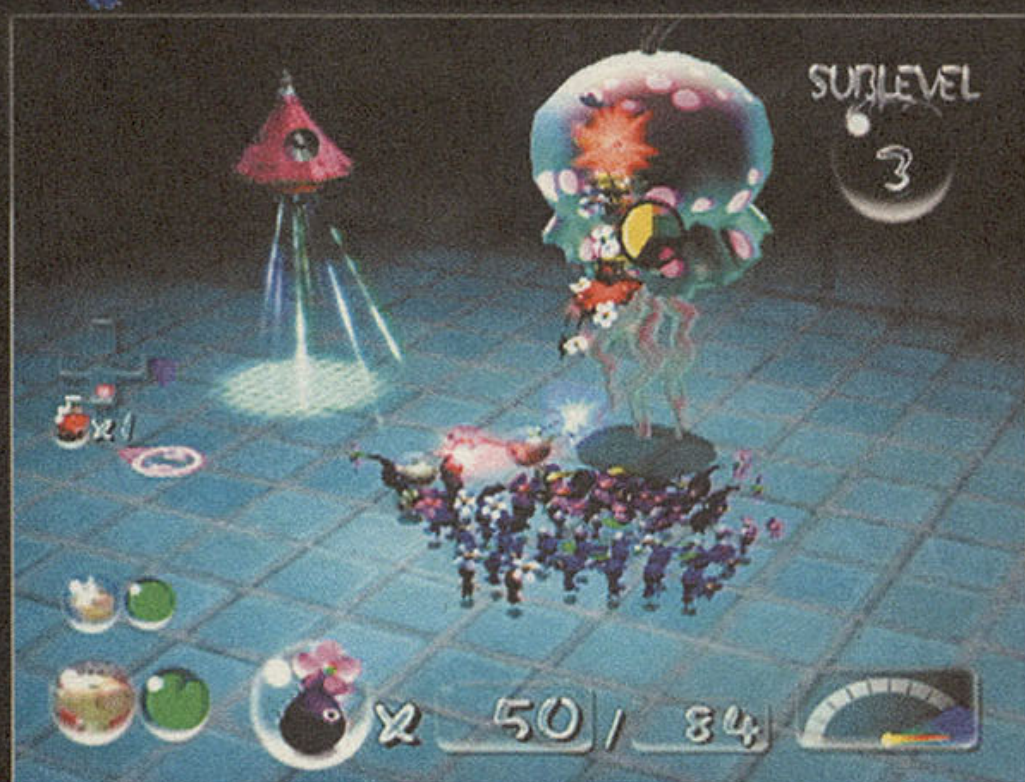
Após terminar o jogo, escolha a opção para continuar jogando e um terceiro personagem será habilitado – ele é o presidente da empresa.

TRILHA SONORA PIKMIN

Coloque 20 Pikmin de cada espécie no campo e, juntos, eles começarão a associar a música tema do primeiro jogo.

ADESTRAMENTO

Na tela onde aparece escrito Pikmin 2, pressione o botão R e fique esperando para ver os Pikmin formar a palavra Nintendo. 



Neste cenário nem pense em trazer outra espécie. Apenas os azuis estão aptos a sobrevivência em ambiente aquático.



Será que os Pikmin estão curtindo a praia? Que nada! Este é mais um cenário cheio de tesouros – e inimigos – que precisará ser explorado em Pikmin 2.

Tome cuidado para não ficar perdido quando estiver controlando muitos Pikmin. Senão alguns deles acabarão afogados, eletrificados, envenenados...





Dragon Ball Z supersonic warriors

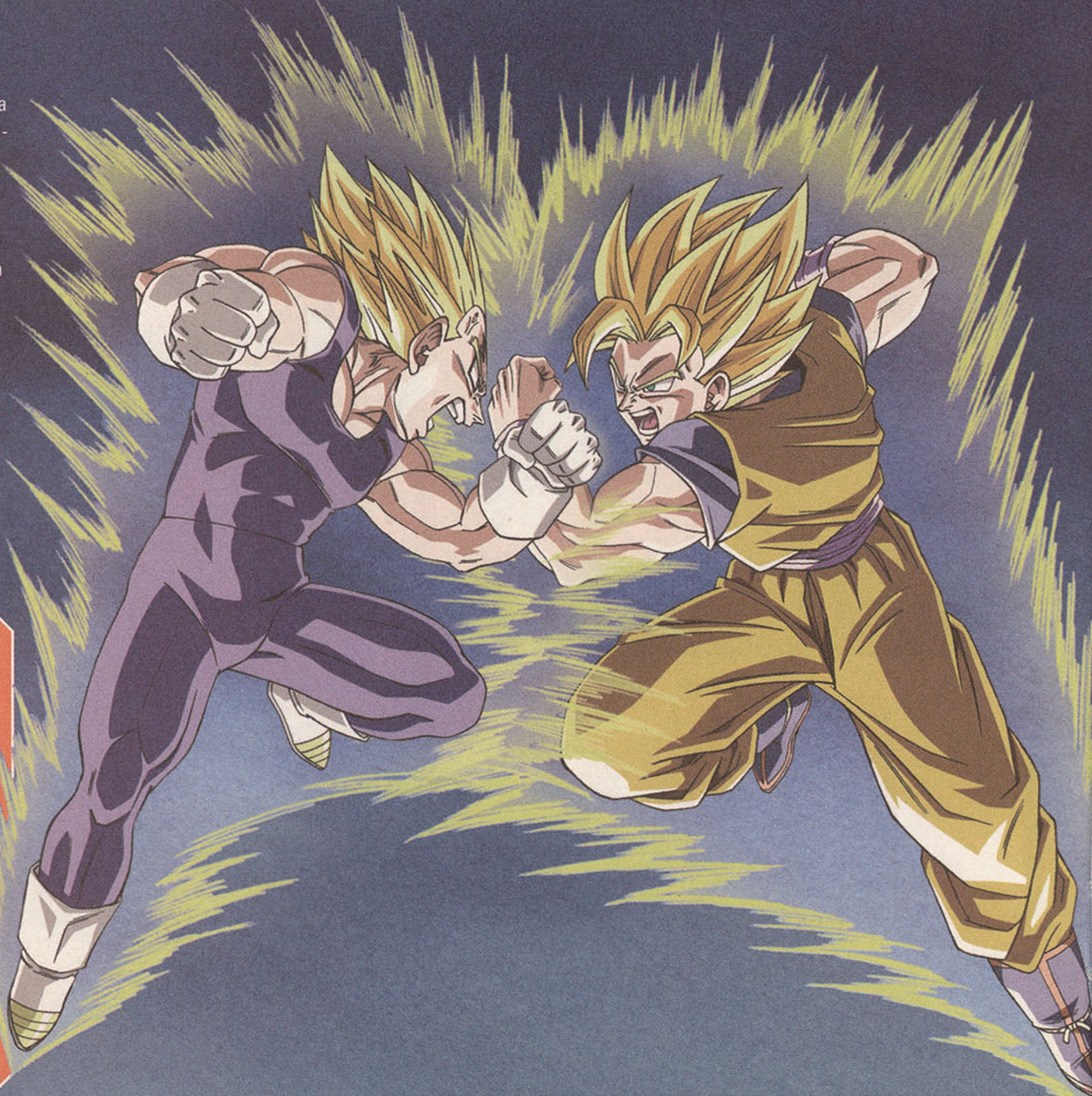
Combates titânicos arrasam na sua telinha

Por Jefferson Kayo

Depois de uma tentativa frustrada com o lançamento de **Dragon Ball Z: Taiketsu** (produção da Webfoot Technologies para o GBA), a Banpresto acerta a mão na confecção de um jogo de luta e **DBZ: Supersonic Warriors** agrada bastante. O game traz de volta a essência dos jogos da série **DBZ**, com muita pancadaria, gráficos 2D e personagens com visual idêntico ao do anime. Tudo isso somado à uma boa jogabilidade e modos de jogo divertidos.

Comandos

Direcional: movimenta o personagem pelo cenário;
A: ataque forte / serve para finalizar um Z Combo / arremessa o oponente;
B: ataque fraco / serve para emendar os combos / se for mantido pressionado, aciona defesa;
L: troca de personagem
R: mantenha pressionado para encher a barra de magia (Ki). Para lançar as magias mais poderosas, a barra de Ki precisa estar completa.





Sistema de jogo

Antes de entrar em uma batalha é preciso conhecer; entenda como funcionam alguns itens:

Battle Gauge



Esta barra indica o nível de consciência do personagem. Quando o marcador atingir uma das extremidades da barra, o personagem ficará tonto e imóvel até que o marcador volte ao centro da barra reequilibrando suas ações. O marcador percorre a barra de acordo com os golpes recebidos pelo lutador, ou seja, para deixar o adversário inconsciente, basta acertar uma boa sequência. Use o botão A para impor mais força e o inimigo ficará tonto mais depressa. Se o adversário tentar essa tática contra você, use os golpes mais fracos, que também são mais rápidos para cortar a sequência.

Guard Cancel e Z Combo

Caso seu oponente seja um partidário da famosa "retranca", o melhor a fazer é aplicar-lhe um Guard



Cancel. Posicione-se de frente para o adversário e pressione os botões A e B simultaneamente. Seu lutador executará um movimento especial para quebrar a defesa inimiga. Esse golpe é diferente para cada personagem: Goku arremessa seu oponente à quilômetros de distância, enquanto Trunks desfere uma série de golpes com a espada, por exemplo. Após aplicar um Guard Cancel, o jogador pode emendar com um Z Combo, fazendo uma sequência de ataques fracos e finalizando com um ataque forte. Neste momento também é possível encaixar um ataque especial com 100% da sua barra de Ki.

Ataques com Ki



O Ki é a energia invisível que todos os seres vivos possuem e que os Guerreiros Z conseguem concentrar e disparar em forma de ataques. A concentração desta energia é contada de 0 a 100% no marcador que fica na parte de baixo da tela. Ataques especiais consomem maior quantidade de Ki e em DBZ: SW o jogador pode usar essa energia de quatro maneiras diferentes:

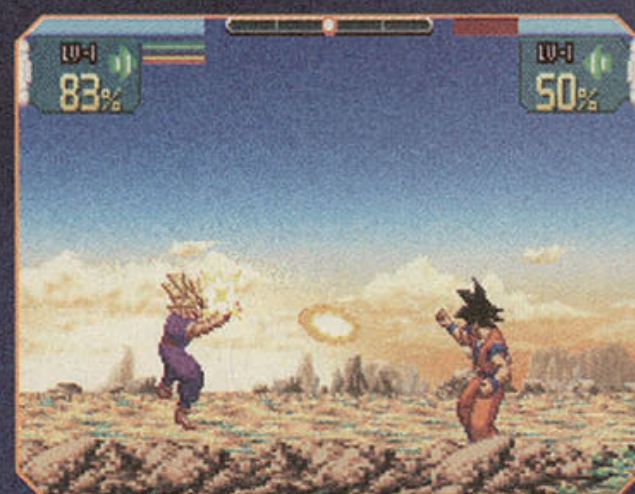
BUKUUJUTSU

Serve como um auxiliar de voo. Pressione o botão R ao mesmo



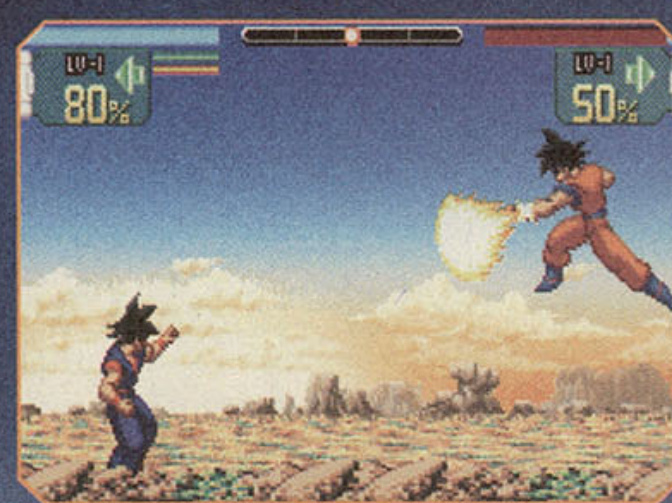
tempo em que você se movimentar pelo cenário e uma aura de poder aparecerá em torno do lutador. Esse efeito aumenta a velocidade de locomoção e possibilita manobras rápidas que podem ser usadas para esquiva de golpes de disparos simples ou até mesmo de um Kame Hame Ha. Esta técnica consome 10% de seu Ki cada vez que é acionada.

RENZOKUDAN



Ataques simples que efetuam disparos com pequenas quantidades de energia – causam pouco dano no oponente. Para criar uma Renzokudan, mantenha pressionado o botão R e aperte o botão B várias vezes seguidas. A quantidade de Ki que será consumida é diferente para cada lutador.

Ki Blast



É a versão mais poderosa do Renzokudan. Pressione e segure R, depois aperte o botão A. Para aumentar a força do Ki Blast, mantenha o botão A pressionado por cerca de dois segundos.

Desperation Move



Ataque mais forte do jogo. O movimento para executar este ataque é igual para todos os personagens, o que muda é o movimento que cada lutador faz no momento de lançar a magia. Para este golpe pressione e segure o botão R e aperte os botões A e B ao mesmo tempo. Este ataque pode ser usado quando o jogador possuir uma reserva de

50% do Ki. Caso seu Ki esteja em 100%, o Desperation Move é executado com força total e chamando na tela uma pequena animação do golpe. Este movimento pode ser usado com o adversário de frente para você ou quando seu lutador está em uma área acima ou abaixo dele. Estando em um plano diferente do inimigo, o golpe pode sofrer uma variação: por exemplo, quando Goku

está acima de seu oponente e aplica o DM, ele fará o ataque com a Genki Dama (caso seu Ki esteja em 100%); estando em qualquer outra posição, Goku dispara o Kame Hame Ha (seu golpe mais famoso).

PS: ataques com o Renzokudan ou com o Ki

Blast podem ser defendidos e melhor ainda, podem ser rebatidos de volta ao oponente, caso ele esteja posicionado próximo ao seu lutador. Para isso basta usar um ataque forte (botão A) no momento exato em que o disparo chega para atingir o lutador – ação parecida com a desenvolvida no anime.

VÁRIAS MANEIRAS PARA SE DIVERTIR!

MODOS STORY



Escolhendo esta opção o jogador segue enfrentando inimigos de acordo com uma história criada exclusivamente para o game. Apenas os personagens Goku e Gohan você participa de batalhas que seguem fielmente o enredo do desenho animado, o que dá mais emoção ao jogo. Também é possível optar por jogar uma determinada passagem da história original do anime, como a Saga de Freeza, a Saga Cell ou a Saga Buu. Mas estas opções somente serão habilitadas após terminar o jogo uma vez com Goku e Gohan. Se conseguir a façanha de terminar a aventura sem perder nenhuma luta, o jogador enfrentará um adversário secreto, que aparece como um prêmio pelo resultado obtido. Na maioria das vezes esse adversário será o poderoso Gotenks (fusão de Goten e Trunks), mas nem todos os lutadores possuem esse desafio extra.

Z Battle mode

Uma sequência de lutas aleatórias. É possível selecionar batalhas de um contra um ou times. A quanti-



dade de lutadores em um time pode variar, pois o limite total suportado será nível 4. Sendo assim, dá para escolher um lutador nível 2 e mais dois de nível 1, por exemplo. Nada impede que você monte um time que somados os níveis de todos os lutadores o número fique abaixo de 4, mas isso lhe deixaria em desvantagem e não é recomendado. O jogador receberá uma qualificação no final de cada disputa.

challenge mode



Talvez o modo mais difícil de ser batido. Jogar no Challenge Mode é a melhor maneira de somar pontos. Estes pontos são necessários para destravar lutadores que se encontram na opção Shop. As disputas são realizadas com times e o jogador enfrentará grupos de nível superior. Os primeiros desafios não são tão rentáveis, mas após a quinta batalha, o jogador passa a receber cerca de 300 pontos por vitória. O nível de dificuldade é progressivo e suas chances diminuem a cada conquista, mesmo assim vale a pena encarar as lutas para habilitar personagens como Kuririn e Gotenks.

Free Battle mode



Monte seu time e escolha também os adversários para participar de amistosos e treinar golpes e movimentos especiais.

Training mode

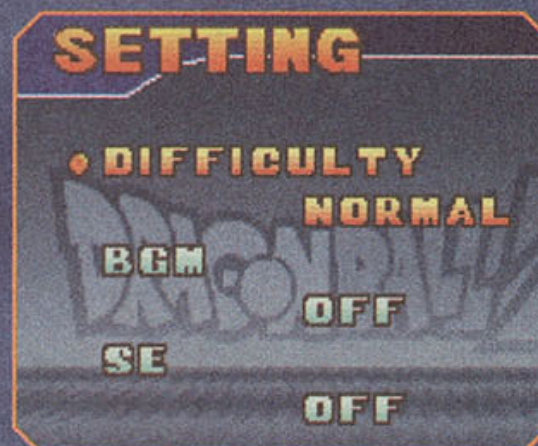
Área para treino. Você pode escolher um adversário que ficará imóvel, permitindo que você realize as ações requisitadas do tutorial. Dá para aprender muitas manhas e técnicas úteis.

Remote vs. mode



Para jogar neste modo o jogador precisa conectar dois GBAs usando o Cabo Link. Assim, será possível desafiar um amigo para batalhar. Esta opção também exige que cada jogador possua um cartucho do jogo **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**.

option mode



Aqui o jogador pode regular a dificuldade do jogo, mexer no som e acessar a loja onde se encontram os personagens travados. Na loja ainda é possível comprar, além dos lutadores, níveis de dificuldade secretos para aumentar o desafio do jogo. Tudo comprado com os pontos que são somados ao terminar o jogo ou enfrentando os desafios do Challenge Mode.

museum

Esta opção é comprada na loja e permite ao jogador acessar o teste de som com todas as vozes, músicas e cenas finais do jogo.

CONHEÇA OS LUTADORES

GOKU e Gohan

São os personagens principais deste jogo. Jogando com um deles no modo Story, o jogador seguirá uma sequência de batalhas de acordo com o enredo do desenho animado. Goku é o único lutador que usa o Kayou Ken, uma manobra única que faz com que Goku adquira velocidade e força de níveis altíssimos. O custo para esse golpe é a própria vida do lutador,



que vai diminuindo a medida em que o poder é utilizado. Para acionar esse especial, mantenha o botão R pressionado até que seu Ki esteja em 100% e sem soltá-lo, aperte L. Este golpe, assim como a Genki Dama, só funciona com Goku no nível 1.

PICCOLO



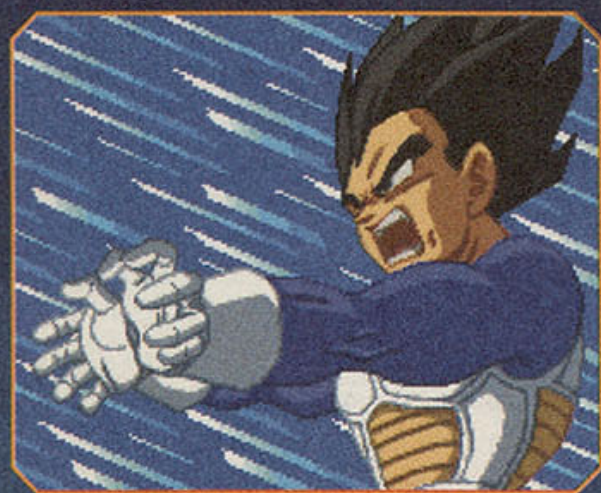
Amigo de Goku e mentor de Gohan, Piccolo é um dos personagens mais fortes do jogo, devido os seus ataques normais de longo alcance.

MIRAI TRUNKS



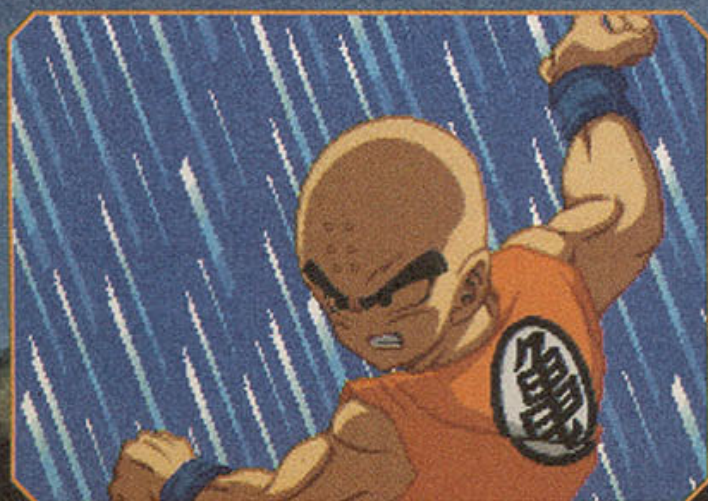
Trunks veio do futuro para avisar aos Guerreiros Z da ameaça dos andróides que foram criados para devastar o mundo e também para prevenir Goku de uma séria doença no coração. Ele é um excelente lutador, com um Guard Cancel de múltiplos hits e seu Desperation Move rápido e destruidor.

VEGETA



O maior rival de Goku. Já tentou conquistar a Terra uma vez, mas teve seus planos frustrados pela imensa força de Goku. Após isso, tornou-se companheiro de Goku em diversas lutas contra outros que ameaçaram dominar o planeta. Lutador de muita força, especialmente estando em nível 3, quando se transforma em Majin Vegeta.

KURIRIN



Melhor amigo de Goku e também um dos personagens secretos do jogo. Kuririn ganha vantagem sobre alguns personagens por ser muito baixinho e ágil. Este guerreiro possui um ataque similar ao Kayou Ken e que é executado da mesma maneira.

GINYUU

Líder das Tropas Especiais Ginyuu. No jogo ele é um dos personagens mais fáceis de se controlar e recomendado para iniciantes. Ele



possui ataques simples, tem força e agilidade balanceadas. Assim como no anime, Ginyuu possui um Desperation Move similar ao golpe que usa para trocar de corpo com um inimigo.

FREEZA



Freeza é um dos maiores tiranos do Universo e temido por todos. Foi vencido por Goku forma de Super Saiyajin. Seu Desperation Move que persegue o oponente e causa múltiplos acertos é um dos melhores do jogo.

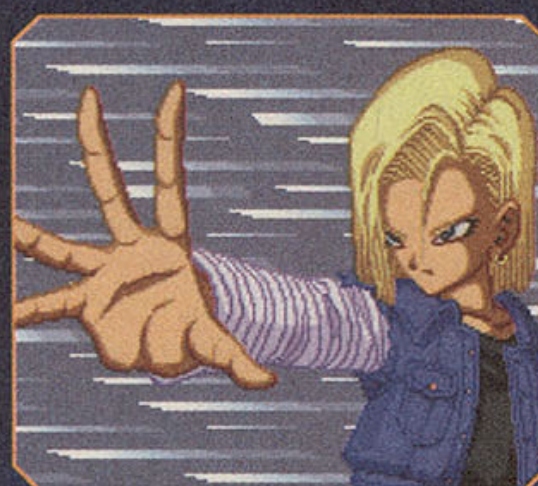
DR. GERO



Um dos mais renomados cientistas da força Red Ribbon, dado como

morto há muitos anos. A verdade é que ele se transformou em um andróide e ainda criou mais os seres de natureza igual para aterrorizar o planeta. Possui um golpe que absorve rajadas de energia que é muito útil no jogo.

NO. 18



Um dos andróides criados por Dr. Gero, acaba se apaixonando por Kuririn e, milagrosamente, dá a luz a uma filha. Lutadora mediana, com um Desperation Move similar ao do guerreiro Trunks.

CELL



Após absorver os andróides 18 e 17, Cell evolui para sua forma mais perfeita e tornara-se a criatura mais forte do planeta. Cell cria um torneio para colocar à prova todos os seus poderes. Personagem muito forte, se equivalendo a Goku e Gohan no nível de poder.

BUU



O último vilão a ser enfrentado na série DBZ e também do game. Lutador bastante forte, ele lhe dará muito trabalho para chegar a vitória.

GOTENKS



Este é o resultado da fusão de Goten, filho de Goku e Trunks, filho de Vegeta. É o único personagem com características físicas de nível 3. Sua aparência faz jus à sua força e agilidade.



Mesmo com tantos personagens poderosos, Goku ainda é o maior!

Ash trapaceiro

Oi, aqui é o Abner Henrique! Primeiramente quero dizer que a NW está ficando cada vez melhor. Agora finalmente vem o pedido: vocês podem publicar códigos de GameShark para Pokémon Ruby? Conto com a colaboração de vocês. Vocês são demais! Continuem assim!

Abner Henrique Dias
São Paulo/SP

Toma a tua linha, Abner! O GameShark não é um aparelho licenciado pela Nintendo, por isso não fornecemos dicas para ele. Além do que, utilizar GameShark em jogos Pokémon é uma trapaça terrível, isso pode fazer com que você seja banido dos torneios nacionais e que fique muito mal-falado entre os treinadores de verdade. Os verdadeiros mestres não precisam de GameShark!

Futuro profissional

Caros editores, tenho muita curiosidade de saber se existe algum curso relacionado a games no Brasil. Caso haja, gostaria de saber mais informações, detalhes, tipo de curso e um meio de me comunicar.

Renan Vale
Campinas/SP

Existem vários, Renan. Uma faculdade que está investindo bastante nisso é a Anhembí-Morumbi. Veja mais informações em www.anhembib.com.br

Viciado em luta

Olá, galera da Nintendo World, tudo bem? Escrevo para tirar uma simples dúvida: existe um Arcade Joystick para o GameCube? É aquele controle que se parece com uma mesa de Arcade. Obrigado pela atenção, valeu!

Alan Araújo
Vitória da Conquista/BA

O mais legal que saiu até agora é o Soul Calibur II Hori Joystick, que foi lançado junto com o game de luta no Japão. É meio difícil, mas você pode encontrar o item em importadoras.



O duvidoso

Socorro! Estou cheio de dúvidas. Aqui vão elas: 1) Onde está Banjo Kazooie? 2) Harry Potter 3 é maior que o 2? Por que não quero comprar um jogo que eu termine em um dia. 3) O próximo Mario Marty vai ser para o Cube ou para o próximo console? Continuem assim, você são os melhores!

Fabio Rafael Pires
Santo André/SP

1) O mais recente game da dupla foi lançado para GBA e se chama Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge. Os personagens são da Rare e eles não anunciaram mais nada além disso. 2) Prisoner of Azkaban é maior do que Chamber of Secrets. 3) Ao que tudo indica, será para GC, mas nada se sabe, além de que ele trará um novo tipo de controle.

Chacoalhando as madeixas

Muchas Gracias! Curto muito rock, heavy metal, punk, hard rock e muitos outros, mas todos das antigas. Do rock de hoje, quase nada se salva, e mancham o nome do rock n' roll. Relendo as NWs, na edição 41 descobri que você tem bom gosto por música também. No N-Mail você discutia com o leitor Alexandre Barrozo sobre heavy metal. Você citou alguns nomes de música. De quem são? Devem ser verdadeiras pérolas do Rock. Agora chega dessa conversa que isso é revista de games. Comprei um Legend of Zelda: A Link to the Past para GBA e fui procurar uma NW com o detonado para eu comprar, já que falta um item no inventário. Mas vocês não fizeram um detonado! Como pode? Desde que a NW é a NW vocês jamais deixaram um zeldamaniaco na mão. Não quero respostas como "ok" ou "sugestão anotada", e sim que se concretize o meu pedido.

Dio Awo
Mogi Guaçu/SP

As músicas (e bandas) citadas na carta em questão são as seguintes: Heavy Metal is the Law (Helloween), Alexander The Great (Iron Maiden), Breaking the Law (Judas Priest), Caught in a Mosh (Anthrax), No Remorse (Metallica), Remember Tomorrow (Iron Maiden), In Union We Stand (Overkill) e Killing is My Business and Business is Good (Megadeth). O detonado que você quer saiu na Nintendo World Especial #1. Ligue para nosso atendimento ao consumidor e encomende uma.

Carta do mês

O mundo é estranho, bizarro e louco. Eu era um coitado procurando por um N64. Não dava pra levar um Cube por causa dos jogos. Eu iria levar um tempão para arranjar um jogo. Por sorte, uma loja abençoada estava vendendo o GC com o jogo Spider-Man! Essa foi a chance de ouro e que está me rendendo horas de diversão. Como curto muito encanadores, já estou pensando no meu segundo jogo. Devo comprar Mario Sunshine ou Luigi's Mansion? Como não tenho as edições em que esses jogos saíram, gostaria da opinião de vocês. Como todo leitor enche o saco, tenho algumas perguntas e sugestões.

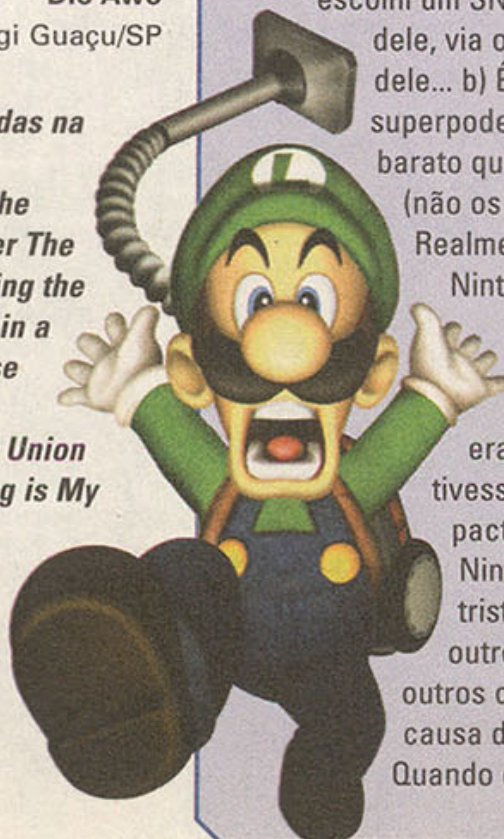
1) Quando o novo Zelda vai ser lançado (dia, mês, hora)? 2) A edição 71 estava muito boa, mas estava entupida de GBA! 3) Por que o Multiplayer de Four Swords só é possível com a conexão com outros GBAs? O jogo deveria se chamar "Four GBAs", então! 4) Até que enfim o N64 voltou. Ele também é Nintendo. 5) A Nintendo é muito malvada. É só lançar um novo console que eles param de produzir games para o antecessor. O que custa, nem se fosse para lançar uns três ou quatro games por ano! O "hamburger" ainda tem receitas novas pra ele, mesmo com a chegada do X-tudo. 6) Cadê o Mario 128? 7) Quando a Nintendo vai tomar vergonha e lançar seus produtos nas lojas brasileiras? Recorrer aos importados sai muito caro! Na escola me chamam de biruta por ter escolhido um console da Nintendo com jogos caríssimos. Mesmo assim que mané jogo exclusivo. Eu escolhi por vários motivos: a) grande parte dos motivos é o Mario. Cresci jogando Mario e Mario 3, escolhi um SNES por causa dele, via o desenho dele... b) É um console superpoderoso e mais barato que os outros (não os jogos...). c) Realmente gosto da Nintendo. d) Desde que comprei minha primeira NW era como se eu tivesse feito um pacto com a Nintendo. 8) É triste ver como os outros escolhem outros consoles por causa da pirataria. Quando o governo vai



passar fogo nesses camelôs? Valeu por ler essa carta! Estou feliz por isso, e se responderem, melhor ainda!

Bruno Magno de Carvalho Silva
Itaboraí/RJ

Mario ou Luigi? Como escolher um dos irmãos sem chatear o outro? Faz o seguinte: os dois são legais, mas como Sunshine demora muito mais para terminar, compre esse e alugue Mansion. Vamos às suas respostas: 1) A Nintendo ainda não disse, mas apostamos no final de 2005. 2) O que você tem contra o GBA? Saiba que muitos dos nossos leitores adoram o bichinho. 3) Imagine a situação: quatro Links na tela, cada um precisando ir para um lado diferente. Sem o truque do GBA isso não seria possível. 4) Também estávamos com saudades. 5) Coisas do progresso, não há como ser diferente. 6) Parece que não vai vingar. Ele foi projetado mais como uma demonstração do que poderia ser feito com o GC e muita gente achou que seria um game, mas pelo jeito não vai passar disso. Lógico que teremos mais games do Mario, mas se eles usarão ou não algo desse demo, é uma completa incógnita. 7) A Nintendo passou um bom tempo no Brasil, coisa de uns dez anos. Mas encerrou suas atividades no país devido à concorrência desleal dos piratas. E esse é o motivo principal pelo qual as outras empresas também não são representadas oficialmente por aqui. Quem sabe isso um dia muda...





Pirata World

Pessoal da NW que faz a melhor revista de games de todos os tempos, estou revoltado. Vocês, eu e todos os nintendistas deste mundo sofrem com a perda da melhor parceira da Nintendo, a Rare. Ela fez games mais que surpreendentes para o SNES e N64. Ela era a exclusividade de ouro da Nintendo. Eu não acredito, não admito que ela tenha partido desta para pior. Quero saber quando ela vai sair do lado negro da força e voltar para o caminho da luz. Outra coisa que me deixa revoltado é a pirataria. Vi um CD para outros consoles com o nome Nintendo World e o Mario na capa. Um CD falso da nossa amada revista? Credo! Digam se isso não é revoltante!

Samuel Soares de Souza
São Paulo/SP

Por que "perda"? Prefiro dar outro nome. Nós não sofremos com a debandada da Rare e você também não deveria sofrer; afinal, eles continuam fazendo jogos para GBA. E desde que deixou de trabalhar exclusivamente para a Nintendo, a empresa só lançou um jogo para a concorrência (vai por mim: é bem fraquinho). Além do que, numa indústria tão mutante como a dos games, quem está longe hoje pode estar perto amanhã. Esse lance da pirataria também nos revolta. Mas os falsificadores não lançaram o CD com esse nome por causa da nossa revista. Ele é um disco com emuladores de consoles Nintendo e várias roms, daí o nome "Mundo Nintendo". Bando de caras de pau, hein!

Nos bastidores dos eventos

Olá, pessoal da minha revista de games favorita! Tenho uma pergunta que não sai da minha cabeça: quem patrocina todos esses torneios oficiais da Nintendo nesses eventos de Anime? Se é a própria Big N, por que ela se interessa pelo nosso mercado se nenhuma empresa lança produtos produzidos pela Nintendo no Brasil? Tudo que é da Nintendo chega hoje em dia importado e caro. Continuem com o ótimo trabalho que fazem na revista!

Ighor Luiz Teixeira
Nilópolis/RJ

Todos têm patrocinadores diferentes, Ighor. É só olhar no material de divulgação dos torneios e você descobrirá quem são os donos do dinheiro.

Treinador em treinamento

Como faço para chegar à Mirage Island de Pokémon Ruby & Sapphire? E como consigo a Master Ball nesses jogos?

Rafael Fonseca
Jandira/SP

Para chegar à Mirage Island, só é preciso uma coisa: sorte! Você tem que levar os pokés e mostrá-los para o velhinho que fica olhando pela janela, em uma das casas de Pacifid Log. Ele então vai avaliar se algum dos bichos pode visitar a ilha. Mas isso muda todo dia! O pokémon que pode visitá-la hoje, não poderá fazer isso amanhã ou depois. Quanto à Master Ball, há duas maneiras de conseguí-la. A primeira é encontrá-la no esconderijo do Team Aqua/Magma, durante o jogo, quando tentar impedir a fuga de submarino. A outra é ganhar o prêmio especial do Loto Ticket do Lilicove Dept. Store. Se os cinco números da ID coincidirem com os do ticket, você é premiado com a Master Ball.

Esclarecimento portátil

E aí, pessoal, beleza? Sou novo no mundo da Nintendo e tenho umas dúvidas sobre o GBA SP. 1) Qual o tempo de duração das pilhas do SP? 2) Posso usar o cabo Game Link no GBA e num GBA SP? 3) Cartuchos de GBC funcionam no GBA SP? Posso usar o cabo Game Link nesses jogos? Curto a revista de vocês. Grato pela atenção!

Johnny Valério Basto
Jaraguá/SP

Johnny, o SP não usa pilhas, ele tem uma bateria recarregável que dura mais ou menos quinze horas (depende muito de quanto tempo você joga usando a luz da telinha). Os cartuchos das gerações passadas são todos compatíveis com o GBA e com o GBA SP, o Cabo Game Link do GBC não é compatível com os outros portáteis.

Príncipe desesperado

Foram horas desperdiçadas em Ocarina of Time. Ao chegar em Zora's Domain foi horrível não saber onde procurar a princesa Ruto. Por isso, tenho somente uma pergunta desesperada a vocês: onde e como encontrá-la?

Hallyson Willyan
Timon/MA

Você precisa pagar vinte rupees para o Zora no topo da cachoeira e jogar o minigame dele. Pegue todas as moedas antes do tempo acabar e fale com o cara de novo para ganhar o item que permite mergulhos mais longos. Passe pelo túnel embaixo da cachoeira e pegue a garrafa com uma carta dentro. Mostre a carta para o Rei Zora, ponha um peixe dentro da garrafa e ofereça-o a Jabu-Jabu. Ele vai abrir a boca e você poderá procurar a princesa lá dentro.

Chocolate ou sorvete?

Olá, pessoal da Nintendo World, tudo certo? Tenho algumas dúvidas: 1) Vão lançar outro Final Fantasy para o GC? 2) Onde acho um GC por 700 reais não-usado? 3) O que compro? Harvest Moon e FF Crystal Chronicles, Mario Sunshine e Mario Party 5, Mario Kart: Double Dash!! e Mario Golf, Wind Waker e Four Swords, Sonic Heroes e Mario Tennis ou Pokémon Colosseum e Tales of Symphonia? Me respondam pelo amor de Zelda!

Ivan Morais
São Paulo/SP

Existem boatos sobre outro FF para GC, Ivan, mas a Square ainda não quer falar sobre o assunto. Talvez alguma loja tenha alguma promoção nesse sentido, mas você vai ter que gastar uma graninha de telefone para descobrir. Comece pelos nossos anunciantes e quem sabe você dá sorte. Não vamos dar opinião sobre os games que você deve comprar, pois gosto é uma coisa pessoal (nós gostamos praticamente de todos os que você citou). Seria como decidir entre chocolate ou sorvete para sobremesa. Continue lendo a NW para conhecer bem os games e tomar a decisão por si próprio.

N-Web

Portal da Sega enxerga longe!

Depois de abandonar o mercado de consoles a Sega se dedica exclusivamente a produção de jogos. No site americano da empresa dá para conferir informações sobre vários títulos lançados para GBA e GameCube, como Astro Boy e Amazing Island, por exemplo.
<http://www.sega.com/home.php>

nagens, vídeos e muitas fotos com os produtores ensaiando os movimentos de Snake.
http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/english/

Zoação

Agora, se você está a procura de muita zoação, visite o site de um grupo de amigos que adora imitar os personagens famosos dos games. Tem o Luigi, Solid Snake e até um cara fantasiado de Tetris. Só vídeos Insanos!
<http://www.mega64.com/>

Olimpíadas dos roedores

A turma do Hamtaro resolveu encarar algumas modalidades olímpicas no GBA e se você ainda tiver alguma dúvida sobre o jogo, visite a página dos hamsters na internet e confira fotos e animações. A prova de mergulho em piscina de nuvens é a melhor!
<http://www.hamtaro-games.com/>

Exterminador!

Quer saber mais sobre a nova aventura gamística estrelada pelo governador da Califórnia, Arnold Schwarzenegger? Então entre no site desenvolvido pela Atari para divulgar o jogo Terminator 3: The Redemption, para GameCube. Tem vídeos, artes, telas e muitas informações.
<http://www.atari.com/terminator/>

Game do metal

Metal Gear Solid: The Twin Snakes pinta na rede com um site pra lá de especial. A página tem todo tipo de informação que você pode imaginar – história, perso-

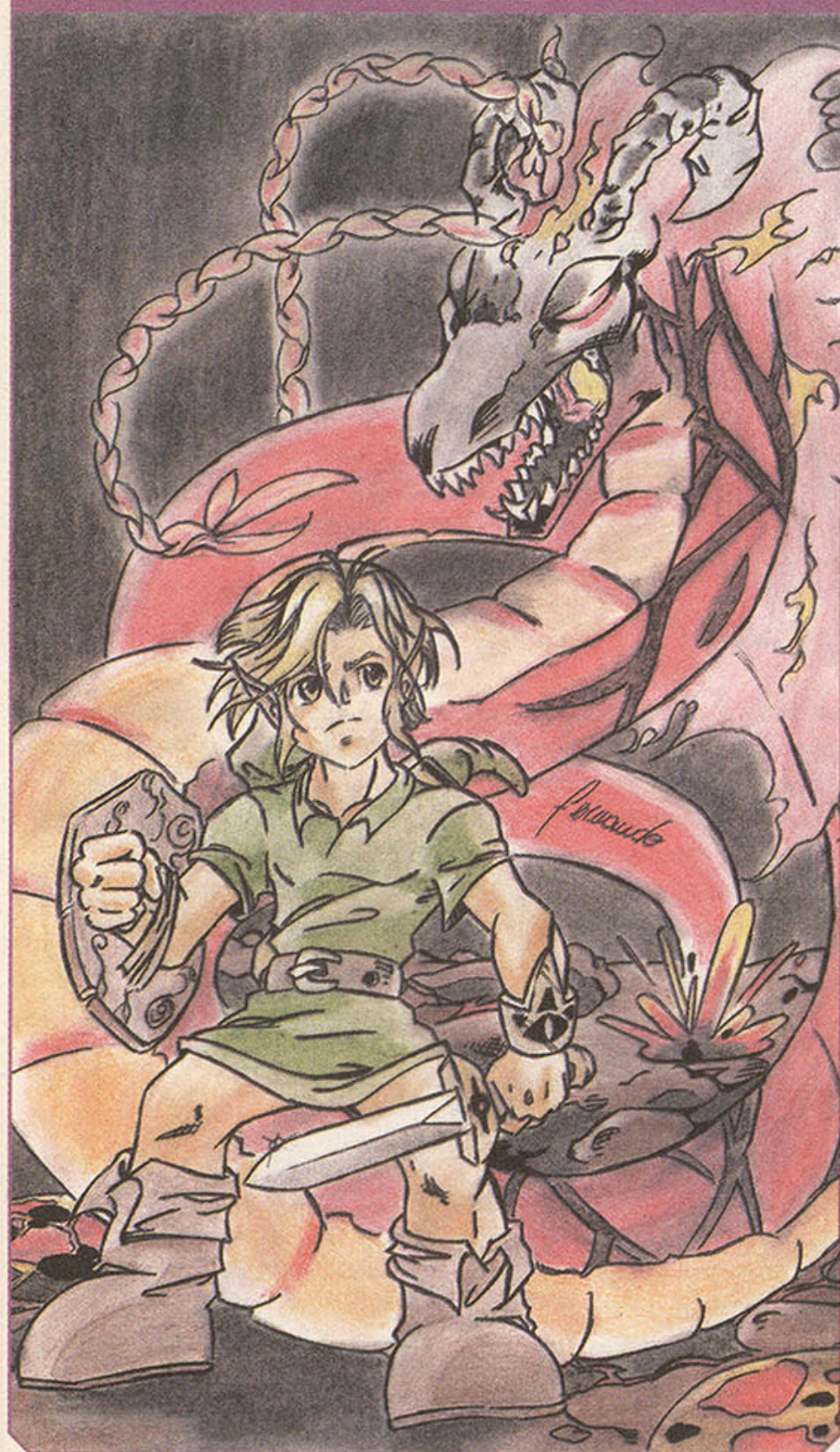
Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor



Fernando Jorge Torres André • Caucaia/CE

Yu-Gi-Oh?



Felipe Torquato • Rio de Janeiro/RJ



Matheus Mayer Almeida • Porto Alegre/RS



Wellington • Cabreúva/SP



Paulo Guilherme Alberto • Bebedouro/SP



Edson Albuquerque • São Paulo/SP

Envie o seu também!!!
Arte no envelope



Thiago Duarte Flores • Belo Horizonte/MG

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO

Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World

Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR

Para anunciar, entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS

A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES

Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS

Assine a Nintendo World e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

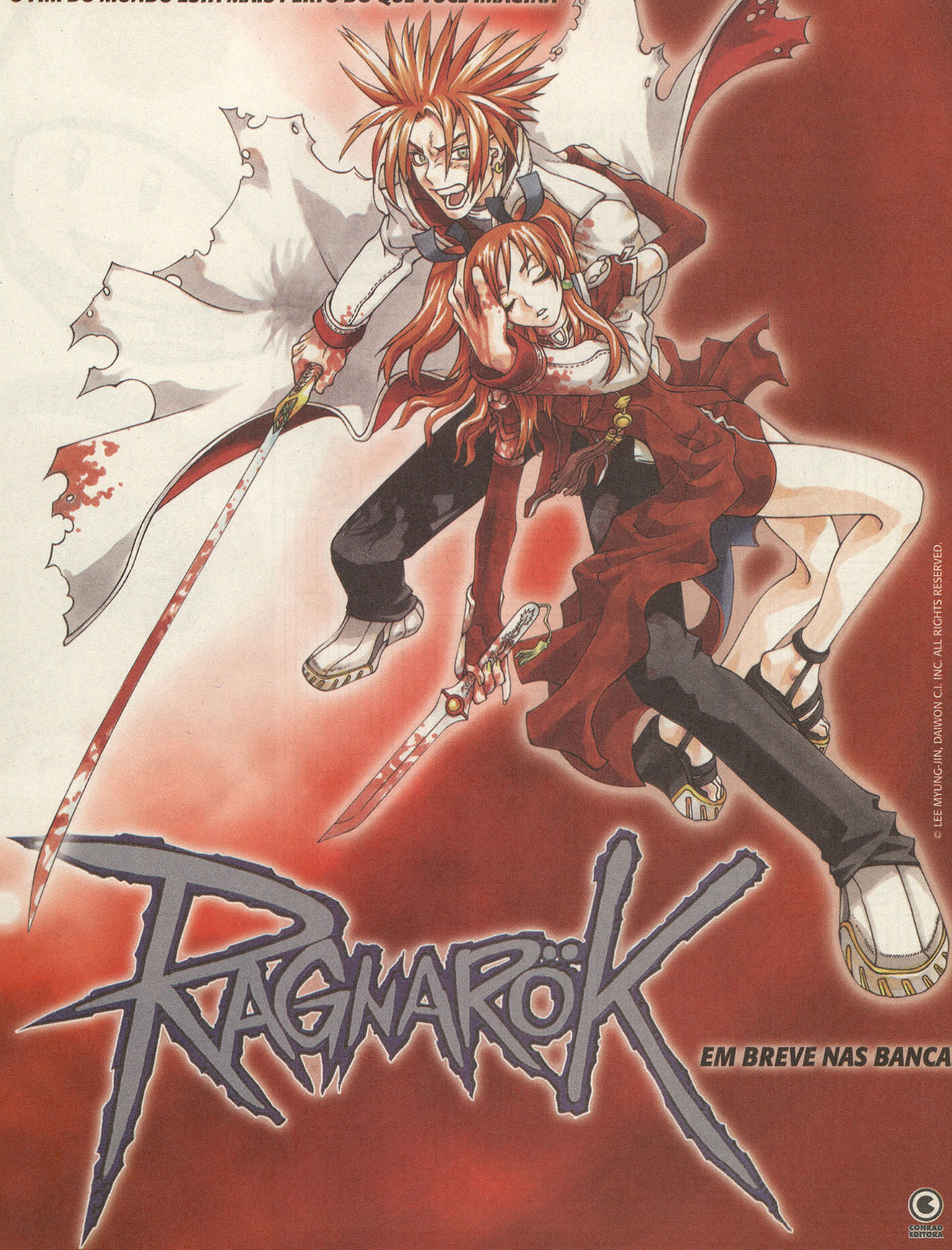
OUTROS PRODUTOS CONRAD

Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD

www.nintendoworld.com.br

O FIM DO MUNDO ESTÁ MAIS PERTO DO QUE VOCÊ IMAGINA



© LEE MYUNG-JIN, DAIWON C.I. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

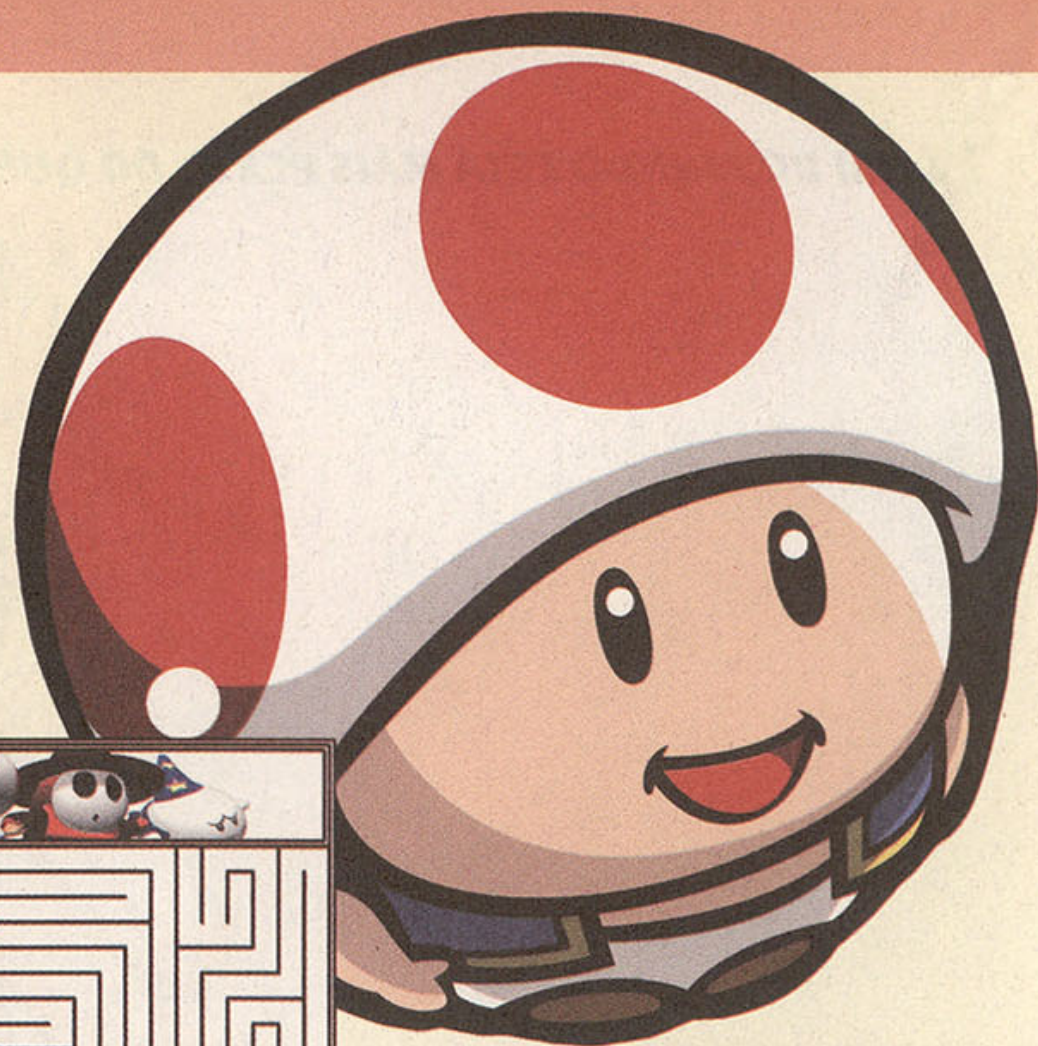
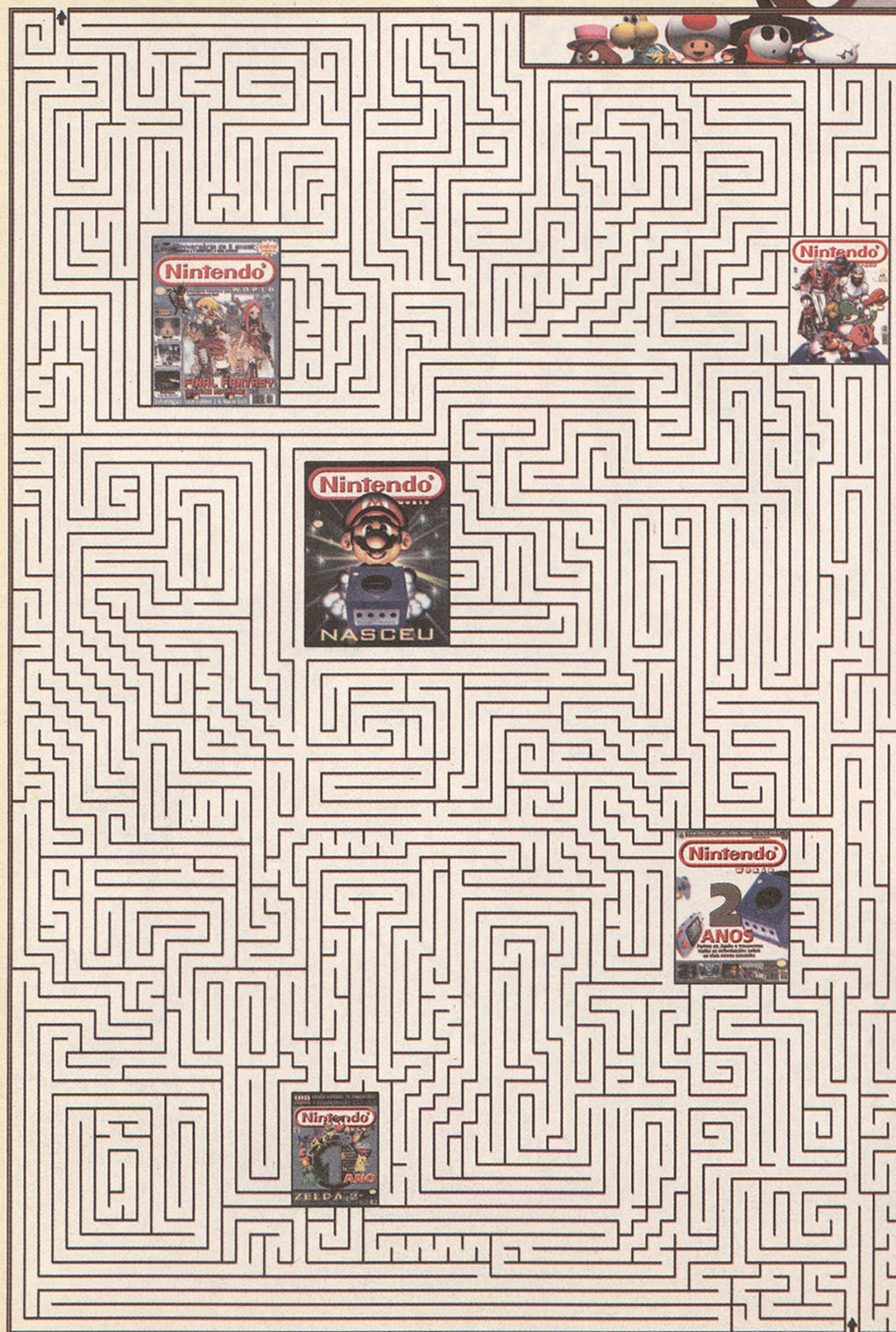
RAGNARÖK

EM BREVE NAS BANCAS

nintendiversão

SEIS ANOS DE NINTENDO WORLD

Chegar aos 6 anos de idade não é nada fácil. Quanto mais para uma revista de games especializada em um único assunto, como é a **NW**. Que tal então matar seu tempo acompanhando a trajetória de altos e baixos da **Nintendo World**? Comece o caminho na edição número 1 e vá seguindo pelo labirinto, passando por todas as capas de aniversário na ordem em que foram lançadas. Boa sorte!



Def Jam FIGHT FOR NY



CONVIDE MAIS DE 40 ESTRELAS DO HIP-HOP
E LEVE-OS PARA MAIS DE 90 BRIGAS DE RUA.
ACABE COM TODOS USANDO CINCO ESTILOS DE LUTA
EM MAIS DE 20 ARENAS ONDE VALE TUDO.

SERÁ QUE VOCÊ AGUENTA A BARRA?



BONECRUSHER BUBBA SPARXXX
BUSTA RHYMES
CAPONE CARMEN ELECTRA
COMP CRAZY LEGS
DANNY TREJO DAVID BANNER
DJ ENUFF DJ FELI FEL
ELEPHANT MAN ERICK SERMON
FAM-LAY FAT JOE FLAVA FLAV
FREEWAY GHOSTFACE KILLAH
HAVOC HENRY ROLLINS
ICET JOE BUDDEN
KIMORA LEE LIL' FLIP LIL' KIM
LUDACRIS
MACK 10 MEMPHIS BLEEK
METHOD MAN
N.O.R.E OMAR EPPS PRODIGY
REDMAN SCARFACE
SEAN PAUL
SHAWNNA SLICK RICK
SNOOP DOGG
STICKY FINGAZ WARREN G
WC XZIBIT



Challenge Everything

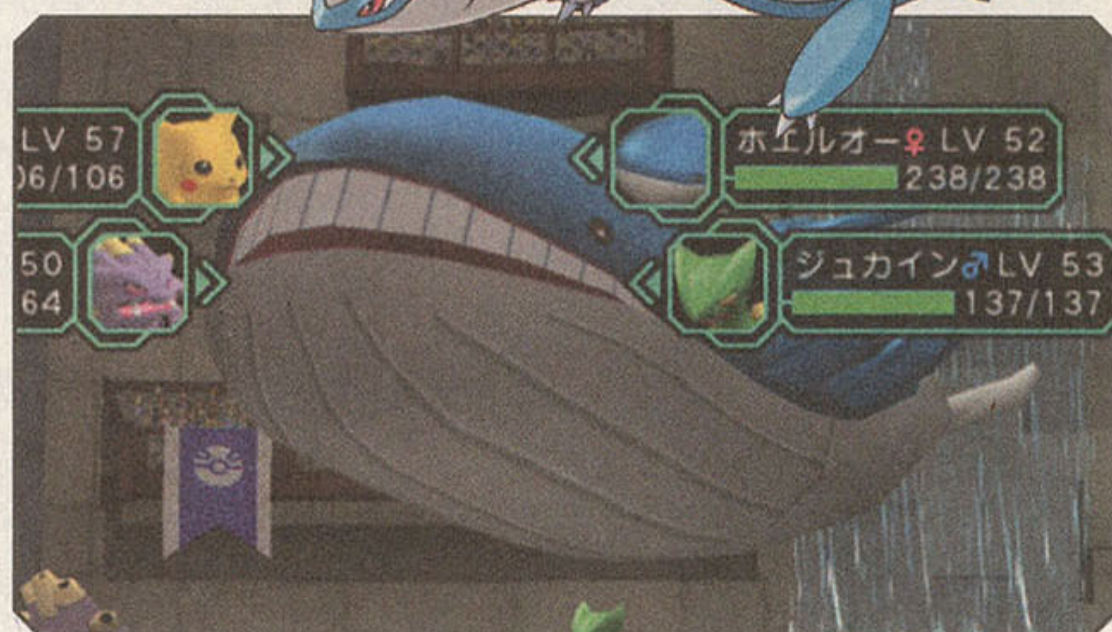
DUAS VEZES mais diversão!

Conheça os segredos sobre batalhas Double/Multi

Por JP Nogueira

Pokémon sempre foi um jogo repleto de surpresas a cada lançamento. Quando a febre começou, o grande barato era colecionar os monstros e batalhar com os amigos, algo inédito para um RPG portátil. Com a geração Gold/Silver/Crystal o grande diferencial foi o surgimento dos itens, que alteraram drasticamente as lutas. Algumas vezes a luta era decidida por um Focus Band ou uma Miracle Berry. E como não poderia deixar de ser, as versões Ruby/Sapphire trouxeram vários elementos que aumentaram a interação entre jogadores. Foram as personalidades, o sistema de Efforts, os novos itens... Mas entre todos esses, a inovação que mais se destacou foram os novos modos de combate que permitem até quatro Pokémon na arena ao mesmo tempo.

Como? Para você esse sistema ainda é um mistério? Então nós damos uma força para você dominar o sistema mais divertido de RS.



Double & Multi

Na hora de escolher os modos de combate, existem três opções. A primeira é a Single, o estilo clássico em que dois jogadores se enfrentam, cada um utilizando um poké por vez. Esse você conhece. Se não conhece, então é melhor mudar de jogo. Double é a segunda opção e também permite uma batalha entre dois treinadores, porém cada um utiliza dois monstros ao mesmo tempo. Quando o quebrapau é entre quatro jogadores formando duas duplas oponentes, o esquema mesmo é selecionar a opção Multi. Esses dois últimos modos são os que enfocaremos nessa edição.

"O que existe de tão especial nas lutas 2vs2? Não é só pegar os meus Pokémon mais fortes, tacar na arena e derrubar todo mundo?" Errado. Nos modos Double e Multi, mesmo Pokémon considerados inúteis sozinhos (como Plusle e Minun, com a técnica Helping Hand) podem permitir a você ganhar de 6x0. Esses modos permitem uma gama maior de estratégias porque os parceiros podem se ajudar ofensivamente ou defensivamente. Tudo isso acelera muito a velocidade das batalhas.

Em pouquíssimos turnos você pode armar seu time e acabar com o time adversário!

Além disso, esses modos fazem

com que você conheça cada golpe mais profundamente, já que algumas habilidades funcionam de forma diferente em uma luta Double/Multi. Earthquake e Explosion, por exemplo, atingem a todos os Pokémon na tela, incluindo seu parceiro, enquanto Reflect e Light Screen protegem aos seus dois Pokémon simultaneamente.

Combates Colossais

Para muitos jogadores, o primeiro contato com as lutas 2vs2 são as arenas do Pokémon Colosseum, para GameCube. No modo Story o jogador é acompanhado por um Umbreon e um Espeon, e deve resgatar e purificar Pokémon que estão sendo utilizados para fazer o mal. Não há uma só batalha em modo Single, o que força o treinador a bolar suas próprias estratégias em dupla para terminar o jogo. No modo Colosseum existem ainda torneios Lv50 e Lv100 exclusivamente voltados para Double Battles. Aqui, se você permanecer com o "arroz com feijão" de usar os ataques mais poderosos de cada um dos dois Pokémon, você muito provavelmente não vai chegar nem na metade do jogo. Pois é aqui que o computador usa suas verdadeiras estratégias assassinas.

Um dos grandes pontos positivos do Pokémon Colosseum também é a possibilidade de se capturar os



Exploud pode não ser um dos Pokémon mais eficientes em Single, mas em conjunto com um Wobbuffet pode ser mortal. Já o Slaking, terrível por si só, se torna quase invencível com um parceiro de Skill Swap.



Onde Pokémon vai parar? Não, não estou falando da febre; esta deve continuar para todo o sempre, se possível. Me refiro à criatividade (ou loucura) do pessoal da Game Freak. Quando os primeiros 151 Pokémon foram lançados, era natural o gostinho de "quero mais" entre os jogadores. Muitos animais do mundo real não tinham seus representantes no mundo Pokémon. Assim, foram criados outros 100 monstros, com novos tipos, novas evoluções de bichos clássicos e golpes ainda mais variados para trazer mais equilíbrio. Tudo perfeito. Mas foi então que surgiram os outros 135 Pokémon de RS. Alguns deles faziam todo o sentido do mundo, como Walrein, Sharpedo e Wailord. Mas outros... O que raios é um Exploud? Ou um Glalie? Ou um Skitty/Delcatty, se não um gato como Meowth? Bagon, então, é exatamente um Dragonite! Você também deve concordar que Kyogres, Groukons, Rayquazas e os Regis estão mais para Digimon do que para Pokémon. Como se não bastasse, agora foi liberado um novo Pokémon, provavelmente filhote de Snorlax... Nesse passo, em 2010 teremos mais de 800 Pokémon. Haja memória pra decorar todos.

*Eric Araki, temendo ver um Pokémon
Eric Araki um dia desses...*



O Endeavour de Treecko pode não ser um ataque suicida em um combate Single, mas é mortal em Double/Multi.

monstrinhos nativos de Johto. Alguns bichos como o Togetic, completamente ignorados no passado, agora aprendem técnicas que fazem muita diferença em combates de duplas. Follow Me, por exemplo, atrai todos os ataques dos oponentes enquanto o seu parceiro fica protegido e livre para fazer o que quiser.

Estratégias Assassinas!

Mas chega de conversa fiada. Quer uma mãozinha para detonar os seus oponentes? Então confira o que há de mais perigoso para lutas em duplas.

• Follow Me + Golpes de aumentar

ATK/DEF/SATK/SDEF/SPD
Enquanto um Pokémon usa Follow Me e se torna o alvo dos oponentes, o outro fica livre para fazer o que quiser. Isso inclui bombar Stats com ataques como Swords Dance, Calm Mind, Bulk Up e Belly Drum. Mesmo que o Pokémon alvo caia por ter tomado os golpes dos dois inimigos, você terá a vantagem de ter um Pokémon já pronto para derrubar em um único golpe. E ainda é possível fazer isso para utilizar Baton Pass logo em seguida.

• Imprison

Imprison não deixa os oponentes utilizarem os mesmos ataques que o seu monstinho souber. É excelente para cobrir fraquezas do time ou desarmar as estratégias do oponente. Que tal ter um Imprisoner só para bloquear Ice Beam se o seu time é feito de dragões? Ou então cancelar Protects dos adversários e arrebentar com Explosions? Mas fique



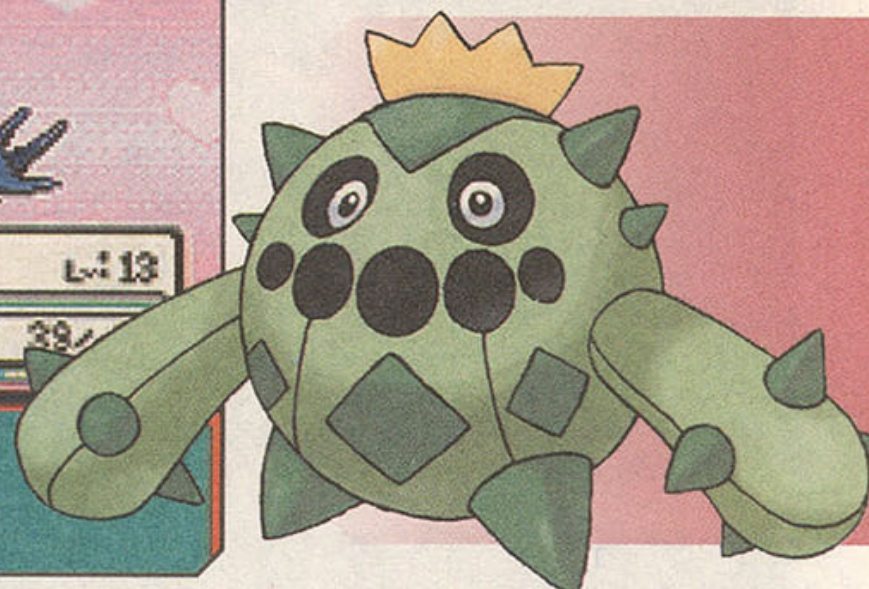
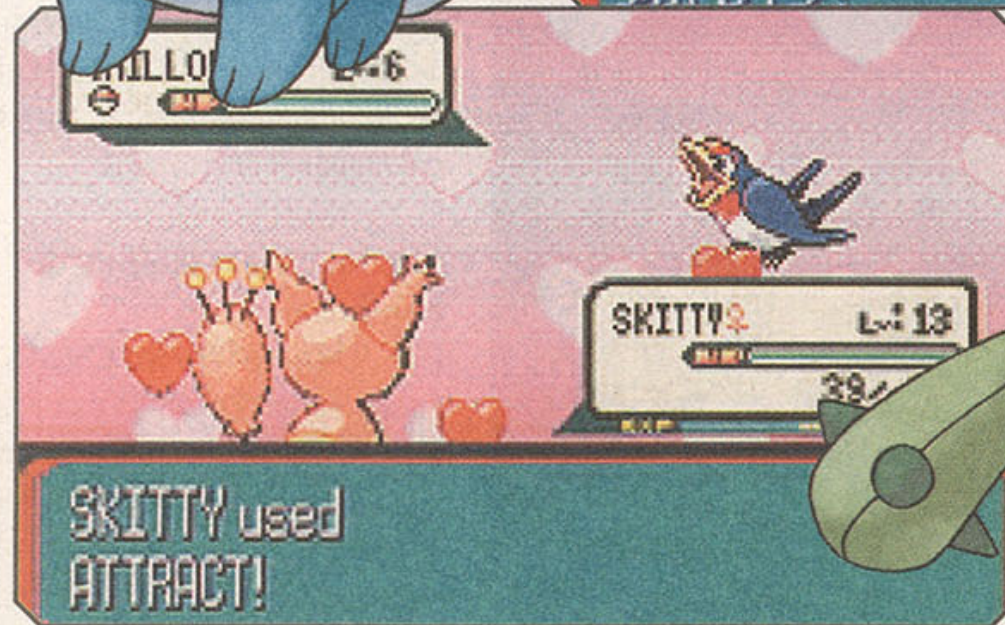
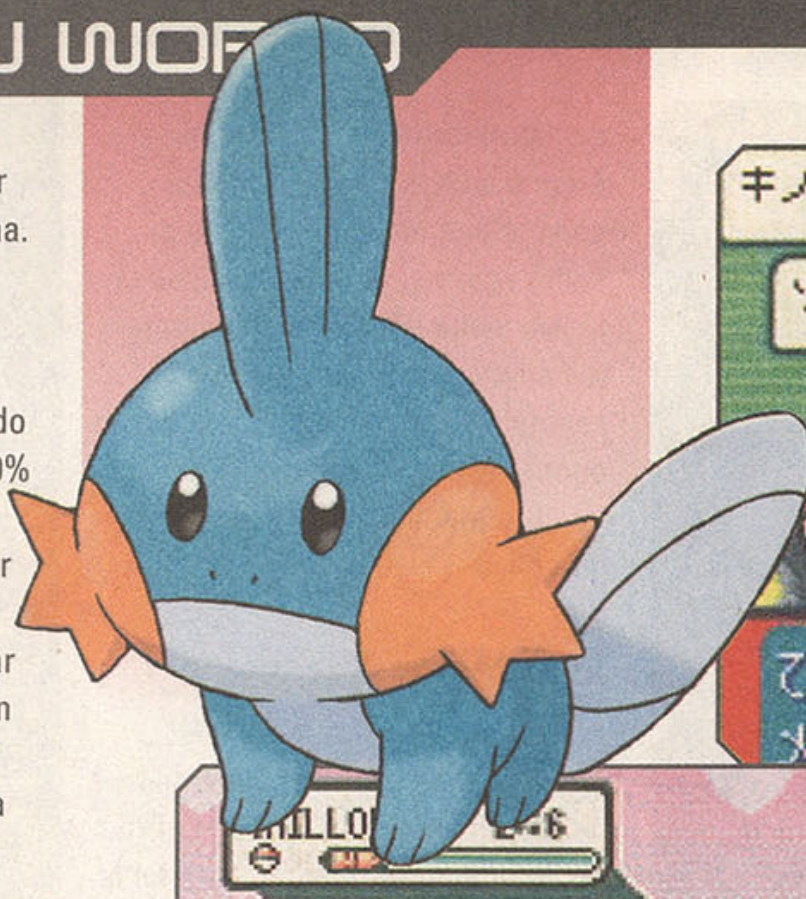
atento: o golpe deixa de funcionar quando o Imprisoner sair da arena.

• Helping Hand/Fake Out

Parceria é a chave aqui. Helping Hand sempre acontece no início do turno e concede um bônus de +50% no próximo ataque do seu aliado, como um STAB. Ideal para auxiliar parceiros rápidos e varrer da luta os pokés que poderiam apresentar alguma ameaça. Fake Out também ataca antes, mas causa Flinch automático. Só pode ser usado na hora que o bicho entrar na arena,

387 Pokémon...?

Há algum tempo vem correndo rumores de que a Game Freak, a equipe de produção do jogo, estava criando uma nova leva de Pokémon. Naturalmente tudo soava como um rumor. RS havia acabado de ser lançado, e já contávamos com 386 Pokémon. Mas no último mês a área com os rascunhos e outros originais de Ken Sugimori (o principal Designer de Pokémon) no site da Game Freak foi atualizada. E a primeira ilustração da página era um Pokémon estranho, que parecia um Mudkip fantasiado de Zigzagoon. A imagem estava nomeada apenas como "Gonbe". O nome faz sentido. Gon é a última parte do nome Kabigon, o nome japonês do nosso Snorlax. Reparando mais atentamente, é possível perceber as patas, os dentes e as orelhas de um Snorlax. Então, não seria errado presumir que este seria um filhote de Snorlax. Se este é ou não um novo Pokémon, ninguém sabe. Mas por estar no site oficial de Sugimori, já podemos imaginar que uma nova leva de monstrinhos vem aí.



mas pode atrapalhar muito os planos do adversário.

• Rain Dance/Sunny Day

Mudar o clima durante a batalha pode ser bem favorável se você tiver Pokémon que podem se beneficiar disso. Rain Dance aumenta o dano de ataques aquáticos e dobra a velocidade de monstrinhos que têm a ability Swift Swim. Sunny Day faz um trabalho semelhante, mas fortalece ataques Fire, Solarbeam não precisa absorver luz e pokés com Chlorophyll dobram a Speed. Traumatizante para os oponentes.

• Skill Swap + Truant

Slaking é conhecido por seu poder de destruição, mas também pela sua preguiça. A ability Truant só permite que ele ataque de dois em dois turnos. Já que isso só atrapalha, acabe com ela! É só fazer com que o parceiro utilize Skill Swap no Slaking, e o monstrengo está livre para derrubar os adversários um a um. E de quebra você ainda pode mandar o Truant para um dos oponentes, deixando eles com a cara no chão.

• Toxic + Guts/Facade

Alguns pokémon com ATK extremamente alto possuem a ability Guts.

O que ela faz? Se o bicho estiver paralisado, queimado ou envenenado, ele recebe um bônus de 50% no ATK. Como as lutas em dupla geralmente possuem poucos turnos, envenenar o parceiro com Toxic é a melhor escolha. E a técnica Facade ainda tem o seu dano dobrado se o usuário estiver com alguma alteração de Status. Junte essas duas e caia na risada.

• Lightning Rod + Pokémon Voador/Aquático

Rhydon e Gyarados são os melhores exemplos aqui. A ability Lightning Rod do Rhydon atrai ataques elétricos, o que protege os Pokémon que sejam vulneráveis a esse tipo de ataque. Como o Gyarados não pode ser acertado por Thunder ou Thunderbolt (que derrubam o coitado de cara por causar 4x de dano), você tem tempo para bombar alguns Dragon Dance e fazer o estrago todo depois.

• Protect + Earthquake/Explosion

Protect é um dos melhores ataques do jogo e pode estragar os planos do oponente, se utilizado na hora certa. Mas essa vantagem tem uma

segunda utilidade em combates double. Ataques como Earthquake e Explosion acertam todos – sim, todos, incluindo o seu parceiro – os bichos da arena sem ter o dano dividido. Que tal bater forte nos adversários enquanto o parceiro se protege com Protect?



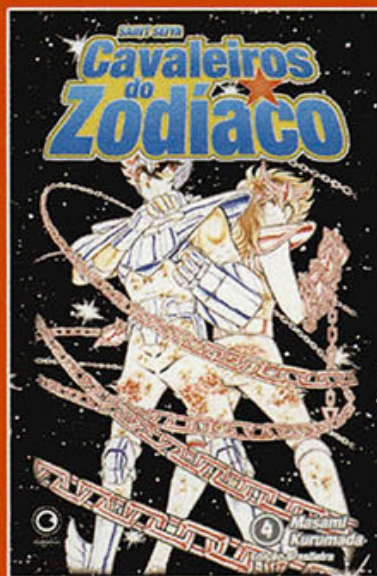
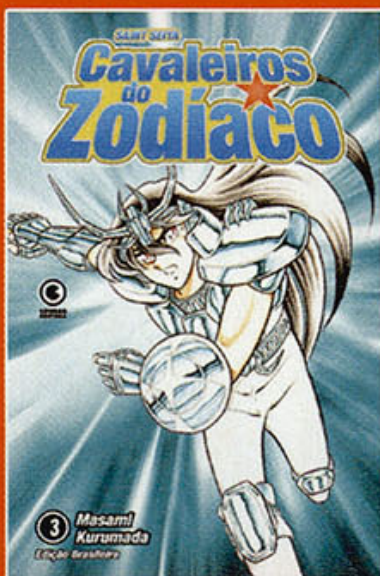
MUITO ALÉM DA TV



© 1996 by MASAMI KURUMADA. All rights reserved.

CONHEÇA A VERDADEIRA SAGA DOS DEFENSORES DE ATENA!

Você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco, tem de descobrir os segredos que a TV não revela



**O PODER CÓSMICO
VOCÊ SÓ ENCONTRA
NO MANGÁ OFICIAL!**

JÁ NAS BANCAS
www.conradeditora.com.br





splinter cell Pandora Tomorrow

Sam Fisher foi o pioneiro da espionagem no GameCube. Enquanto as duas últimas aventuras de Solid Snake e James Bond no Cube ainda estavam em desenvolvimento, ele já inovava ao usar as sombras para combater terroristas sem levantar suspeitas. Mas o estrelato durou pouco. Com a chegada dos excelentes **Twin Snakes** e **Everything or Nothing**, o agente de **Splinter Cell** foi esquecido.

Agora, Fisher retorna em **Pandora Tomorrow**. Mas será que o jogo consegue segurar a bronca e manter a mesma qualidade da versão anterior? Pelo menos é o que parece.

Mesma receita; temperos diferentes



E por falar em parecer, as semelhanças entre **PT** e o episódio anterior são muitas. Tanto o visual quanto a jogabilidade permaneceram intocados. Isso significa duas coisas, uma boa e uma ruim. A boa é que a ação, o visual e a atmosfera do jogo continuam esplêndidos.

A ruim, infelizmente, é que as animações dos personagens ainda apresentam sérios problemas.

Mas se o que deve ser realmente levado em conta em uma continuação são as inovações, então Pandora não desaponta. Além de todas as firulas já conhecidas, Fisher conta com diversos movimentos inéditos. Lembra-se de como era chato precisar largar os corpos dos inimigos neutralizados para poder abrir portas? Isso agora é passado.

E quando você tinha que passar em frente à uma porta aberta, correndo o risco de ser visto pelos oponentes? Pois então, desta vez esse risco é nulo. O personagem pode usar a técnica Swat Turn, um movimento tão rápido que ninguém percebe sua presença.

Livrar-se dos inimigos também ficou mais divertido. Na versão anterior, o único jeito de derrubá-los sem utilizar armas era agarrando-os por trás para nocauteá-los em seguida. O grande problema era que, às vezes, os oponentes se viravam repentinamente, deixando você sem chance de escapatória. Em **PT**, alguns inimigos ainda se viram de uma hora para outra. A diferença é que agora você pode acertá-los com cotoveladas antes que eles avisem os demais sobre a sua presença.

"Mas e em relação às armas, nenhuma novidade?" Longe disso. Apesar de nenhuma arma inédita ter sido incluída na lista de equipamentos do agente, há novas maneiras para usar as



Gráficos	8.0		8.5 Nota Final
Som	8.5		
Jogabilidade	10.0		
Diversão	8.5		
Replay	8.0		

Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Jogadores	1
Gênero	Ação

O modo Multiplayer faz falta, mas não atrapalha tanto na diversão. Obrigatório para quem gosta de desafios.



antigas. Em canos horizontais, por exemplo, Fisher pode soltar as mãos e usar somente a pernas para não cair. Assim ele fica livre para sacar a pistola e surpreender quem for preciso.

Nada de multiplayer

Como você deve saber, **Pandora Tomorrow** não é exclusividade do Cubo. Sendo assim, já era de se esperar algumas diferenças entre as versões para cada plataforma.

A principal delas, sem dúvida, é a falta do modo Multiplayer Online. Considerado um dos melhores modos desse tipo, ele dá ao jogador opção de escolher entre comandar um espião, visto em terceira pessoa, ou mercenário, visto em primeira. Assim, ambos têm vantagens e desvantagens na hora do confronto. Os mercenários contam com poder de fogo letal, mas tem uma visão muito limitada. Assim, eles ficam vulneráveis aos agarrões por trás dos espiões, que só usam armas e apetrechos não-letais.

Ainda assim, **PT** é um ótimo jogo para o Cube. Se você não ligar muito para o multiplayer e curte games em que você deve pensar bem em como realizar uma tarefa, então este é o seu jogo.

Felipe Azevedo

HÁ SEIS ANOS...

A atual guerra dos games de espionagem permite que os jogadores tenham várias opções de escolha. Na época do N64, porém, a coisa era bem diferente. Solid Snake nem sonhava em aparecer no console e Sam Fisher nem havia nascido. Era James Bond, o maior espião dos cinemas, que reinava absoluto no console. Mesmo com uma visão diferente dos títulos mais recentes – em primeira pessoa – 007 GoldenEye tinha uma ação viciante e sem igual. Uma verdade pérola que não deve ser esquecida nunca.



Phantasy star online Episode I & II PLUS

Se tem duas coisas que o Game Cube precisa muito são bons RPGs e jogos online. Por isso, a Sega juntou-se à Nintendo para trazer **Phantasy Star Online 1 & 2 Plus**, uma espécie de seqüência alternativa aos games lançados anteriormente para o falecido Dreamcast. O game em si traz novos esquemas de jogo, novas fases e chefes, além de uma série de outros extras que a **Phantasy Star Online** jamais teve. Já dá para dizer sem nenhum problema que este é o melhor PSO já lançado, sem dizer que é o único game online e um grande RPG, uma coisa pelas quais todos estavam esperando.

melhorando o que já era bom



Falando em jogabilidade, **Phantasy Star Online Episode I & II Plus** é um game de rede que expande as características do título já lançado para outros consoles. Não é um game totalmente novo, mas a Sonic Team, gosta de pensar que sim. Para quem não está familiarizado com o

game, o mundo de **PSO** é livre, um paraíso tecnológico em que os jogadores que tiverem acesso a Internet podem marcar encontros para quebrar a cara dos inimigos. Existem alguns elementos básicos de um RPG, como encontrar um novo mundo, já que o mundo em que seu povo habitava foi destruído. E nada o impedirá de sair explorando cenários, enfrentando catástrofes e monstros. Mas o game não pára por aí. **PSO** fará você experimentar toda uma nova comunidade virtual. A dinâmica do game é simples. Todo o processo de jogar **PSO** se inicia com a criação de seu personagem. Há uma diversidade de opções na hora de personalizar seu jogador. Você pode escolher entre um total de doze tipos de personagem e três profissões diferentes (Hunter, Ranger e Force). Nessa ordem a próxima coisa a definir são os estilos de batalha. Dependendo do tipo de lutador que você criar ele irá utilizar armas de fogo, espadas ou magia.

Tá na hora do pau

Depois de criar o seu jogador, as coisas tendem a ficar mais interessantes. O estilo do personagem que você criou passa a ficar mais evidente na hora da ação, onde você vai utilizar itens, força bruta e magia para efetuar ataques e se defender. E tudo funciona em tempo real, como se você estivesse em um mundo de verdade. Portanto não existe pausa ou Save Game e as batalhas são realmente intensas, o que pode chocar um pouco os jogadores mais puritanos acostumados aos "turnos" dos RPGs convencionais. No entanto, este sistema requer três coisas muito importantes: controles flexíveis, bons ângulos



de câmera e um modo simples e rápido de se comunicar com sua equipe. E o Sonic Team tentou fazer tudo isso. Começando pela criação de combos para os personagens, bastando apenas apertar os botões e combinar as seqüências de ataque. Já os ângulos de câmera podem ser

controlados pelo botão L, mas isso não foi totalmente melhorado porque ainda existem alguns problemas que a equipe não resolveu. No meio da batalha um dos fatores importante é poder se comunicar com o resto do seu grupo para trocar itens, fazer amigos e até pedir uma ajuda. Para tanto, além de poder escrever escolhendo os caracteres na tela, é possível criar frases feitas e deixá-las armazenadas para usar na hora certa. Se isso não for suficiente, existe ainda um controle em formato de teclado vendido separadamente que o jogador pode usar para entrar em contato com outros personagens. Se você estiver offline pode jogar com até 4 jogadores com a tela dividida. Mas a verdade é que ter **PSO** e não poder jogá-lo online não vale o investimento. O bacana é mesmo se conectar e fazer amigos e juntos enfrentarem as batalhas na rede. Na versão online do jogo ainda é possível fazer o download de outros cenários e explorar novos ambientes. Nos EUA o serviço mensal de Internet para o game que exige um modem de 56k e o adaptador Broadband custa 8.95 dólares. O serviço está disponível a quem estiver disposto a pagar com um Cartão de Crédito internacional.

Phantasy Star Online 1 & 2 Plus é um game viciante e que prende a atenção de qualquer jogador. É um bom investimento se você tiver grana para bancar suas horas na Internet e um controle em forma de teclado.

Renato Siqueira

Há 6 anos...

Em 1998 chegava às lojas **The Legend Of Zelda Ocarina of Time**, o grande RPG da Nintendo para o Nintendo 64. Aquela foi a primeira vez que os fãs puderam controlar o herói Link em um mundo totalmente poligonal e cheio de novos desafios. Você devia resgatar a Princesa Zelda e deter os planos malignos de Ganondorf. Para isso, além de sua espada e seu escudo, Link possuía a Ocarina do Tempo, que como o nome diz, o ajudava a viajar no tempo. O game era inovação em cada polígono e foi tão bem recebido pelo mundo dos games e foi considerado o game do ano. Até hoje é um dos melhores games já lançados para o Nintendo 64.

Gráficos	7.0		9.0	Nota Final
Som	8.0			
Jogabilidade	9.0			
Diversão	9.0			
Replay	9.0			
Produtora	Sega			
Desenvolvimento	Sega			
Jogadores	4			
Gênero	RPG			

O replay aumenta bastante se você jogar em rede e entender inglês.





Tales of Symphonia

Depois de muito tempo sem um bom RPG, finalmente chega com exclusividade para o GameCube, **Tales of Symphonia**. A série Tales nunca tinha chegado aos consoles Nintendo no ocidente, apenas no Japão. Então, como lançar um novo estilo de RPG a um público que não está preparado, mas ao mesmo tempo é bem grande? A resposta era procurar uma plataforma carente de bons RPG e assim o game foi parar direto no console da Nintendo. E isso faz a chegada de **Tales of Symphonia** tão especial para os RPG-maníacos que vão se perder em mais de 80 horas de jogo.



salve o mundo de novo

A história se passa em um mundo caótico chamado Sylvarant que está se desfazendo em ruínas. Quanto mais energia é perdida, mais monstros passam a existir e mais humanos sofrem. Para restaurar essa energia perdida, diz a lenda que um escolhido nasce a cada geração. Dizem que a alma do escolhido recebe uma carga de energia poderosa que vem de cada um dos selos que estão espalhados pelo planeta. Cada um deles dá ao escolhido poderes para salvar o mundo. Quando todos os selos forem



quebrado, o escolhido se tornará um anjo de verdade que irá voar até a torre da Salvação e acordar a deusa Martel que vai regenerar a energia do planeta.

É assim que Lloyd Irving, junto com seus grandes amigos Genis Sage e Collet Brunel (a escolhida) se aventuram em uma jornada para



cumprir essa missão. Além disso, Sylvarant é uma espécie de mundo paralelo para um outro chamado Tethe'alla. A prosperidade de Sylvarant é a desgraça para Tethe'alla. Assim, durante a aventura, o jogador tem que descobrir uma forma de salvar os dois mundos. O enredo não é simples, apesar do básico "salve o mundo da destruição iminente", e é justamente isso que vai manter o jogador ligado na aventura.

Para treinar o seu inglês

Os diálogos em **Symphonia** são escritos e falados em inglês, por isso se você souber um pouquinho da língua ou tiver um bom dicionário vai seguir a aventura numa boa. Apesar do 3D, o visual lembra o game clássico em 2D lançado para o SNES, tudo feito em cell shading, o que faz os cenários e os personagens serem riquíssimos em detalhes, parecendo um anime. O Character Design do jogo é Kosuke Fujishima, conhecido desenhista de mangás como **Ah! My Goddess** e **Sakura Wars**.

As batalhas são a parte divertida do game. O jogador controla um personagem e faz combinações nos botões para realizar diversos ataques diferentes, incluindo uma série de golpes especiais. Usando alguns itens você pode aprender novas técnicas e aumentar seu poder. Mas mesmo com essas habilidades você vai penar. Muitas vezes você vai se deparar com uma série de puzzles e ainda terá que parar um momento para aumentar a força de seus personagens, pois logo em seguida vai ter que lutar com um chefe por mais de vinte minutos. E na hora que estiver saindo você vai ser surpreendido por outro monstro bem forte. Isso sem salvar o jogo; se você morrer vai ter que voltar e fazer tudo novamente.

Finalizando

Gráficos	9.0
Som	7.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	8.5
Replay	8.0
Produtora	Namco
Desenvolvimento	Namco
Jogadores	1
Gênero	RPG

Você vai abandonar tudo para passar umas boas tardes na frente da tv



9.0
Nota Final



Tales of Symphonia é um daqueles games que vai prender sua atenção por muito tempo. É um RPG imperdível e que precisa de estratégia e muita experiência para vencer, portanto é um daqueles games que você precisa comprar ou então vai pagar horrores na locadora.

Renato Siqueira

catwoman

Catwoman é um game baseado no filme de mesmo nome, produzido pela Warner em parceria com a DC Comics. Patience Phillips é funcionária da Hedare Beauty Design e tem uma rotina normal. Tudo começa a mudar, quando ela descobre que a empresa está envolvida em negócios ilegais e, por esse motivo, é assassinada. Mas a garota ressuscita após receber a lambida de um gato e agora vive em seu corpo a Mulher Gato. Completamente transformada, ela ganha força sobre-humana e tem dois objetivos: encontrar os culpados pela sua morte e recordar seu passado.

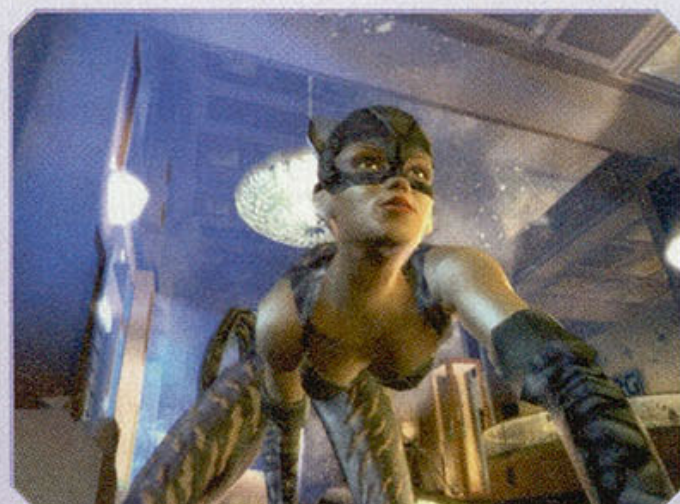
A personagem possui movimentos rápidos e precisos, semelhantes aos de uma ginasta (saltos, piruetas e balanços) e isso nos deixa a impressão de que esse poderia ser um ótimo game, mas a expectativa não se confirma. **Catwoman** tem visão em terceira pessoa, problemas de ângulo de câmera, muita exploração e pouca ação. O jogador passa a maior parte do tempo tentando descobrir o que deve ser feito e nem

sempre a solução dos problemas se resume em usar os sentidos aguçados da gata. No início você passa por uma área tutorial mal planejada, que não ensina nada direito, é muito longa, monótona e irritante, ao errar um salto o jogador tem

que refazer praticamente todo o caminho. Mesmo no calor da aventura derrotar os inimigos é tarefa fácil e

maçante. A cada etapa vencida o jogador tem a possibilidade de destravar novas habilidades, como o famoso chicote da Mulher Gato ou um movimento especial, mas para isso é preciso encontrar alguns diamantes nas fases.

Ronny Marinoto



Gráficos	7.0
Som	6.0
Jogabilidade	3.0
Diversão	3.0
Replay	3.0
5.0	
Nota Final	

Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Argonaut Games
Jogadores	1
Gênero	Ação

A personagem provou ter potencial, mas ainda não foi desta vez.

Sua diversão é nosso compromisso

Compras
online
acesse:



Pokemon Fire Red



Pokemon Leaf Green



Donkey Kong Country 2



Spider Man 2



• Game Shark



DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO
E RECEBA NO MESMO DIA!

Televendas:
(11) 62351423
(11) 62357079
atendimento de segunda
a sexta das 9hs às 18 hs
sábados das 9hs às 13 hs



www.

TAURUS GAMES.com

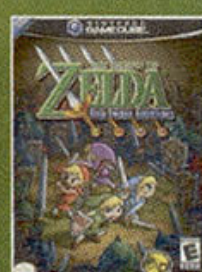
Faça suas compras on line direto em nosso site e receba em casa com total comodidade e segurança.



Paper Mario 2



Tales of Symphonia



The Legend of Zelda Four Swords



Resident Evil 4



• Game Boy Player

• Memory Card 1019 blocos

• Game link GBA / GC

parcelamos suas
compras no cartão



Fotos Ilustrativas 1-Desde que o pedido seja feito até as 11:00 horas da manhã e a entrega seja em São Paulo - Capital.
2- disponível a partir de 16/11/04. 3- disponível a partir de 11/11/04. 4- disponível a partir de 02/11/04.



F-Zero GP Legend

F-Zero GP Legend é o segundo título da série para GBA. Ele foi lançado como **F-Zero Falcon Densetsu** no Japão, e é baseado no anime estreado recentemente. O game em si traz diversas novidades, muitas delas herdadas da versão **GX**, de Gamecube.

NOS BOXES...

GP Legend é recheado de modos de jogo. O Story Mode traz uma história completa, desenvolvida ao longo de diversas seqüências não-interativas, com gráficos do anime. Jogando com os oito diferentes personagens, é fácil perceber que todas as tramas estão interligadas. Como é de praxe, o Grand-Prix está presente. Nele você escolhe seu carro e disputa um campeonato para ver quem é melhor nas pistas. Com os três níveis de dificuldade (Novato, Intermediário e Avançado) não tem desculpa para não tentar.

O Time Attack permite que você corra sozinho em pistas que já foram liberadas, em busca do melhor tempo. O Training também funciona de forma parecida, só que o tempo não é contado e você pode ficar dando voltas até cansar; ou a pilha acabar.

O modo Zero Test coloca você em um cenário com um carro e tempo limite pré-definido. Cabe a você tentar vencer as 12 pistas de cada classe – C, B, A e S – que são muito complicadas, e podem fazer um jogador casual enlouquecer. No Link, é possível jogar com quatro Gameboys utilizando apenas um cartucho, apesar de isso deixar o jogo com limitações de carros e pistas, ou se preferir, com quatro cartuchos para jogabilidade livre.

NA PISTA...

Os hovercrafts continuam super-rápidos e exigem muito treino e precisão para serem dominados. Os boosts funcionam de forma diferente. Antigamente eles eram limitados por volta, agora esse limite não existe mais.

Mas não se alegre, pois usar o Turbo consome um pouco de sua energia e, portanto, precisa ser planejado.

INSPIRAÇÃO: ANIME

Os fãs sempre quiseram saber o que acontecia nos bastidores de **F-Zero**. Então foi produzido um desenho animado para saciar tal vontade. Todos os personagens presentes em GP Legends fazem parte do anime, que além das corridas cheias de adrenalina, ainda traz uma história cheia de mistérios. O seriado já foi comprado por uma empresa nacional, e a provisão para estréia na televisão é 2005.

HÁ SEIS ANOS...

Depois de muito tempo de espera, **F-zero X** foi lançado para o N64 e não fez feio. Usando o novo hardware para estrear os gráficos poligonais na série, o jogo trazia pistas completamente novas, naves redesenhadas, muitos segredos e uma opção para expansão com o 64DD - que só foi lançado no Japão. Na pista, a velocidade era muito alta e os circuitos bem complicados, o que exigia dedicação e habilidade de todos os corredores.



Os botões L e R continuam servindo para ajudar nas curvas, e quando tocados duas vezes rapidamente deslizam para o lado, excelente técnica para empurrar seus adversários nos eletrodos da parede. A boa notícia é que apesar das alterações, a jogabilidade continua excelente e vai empolgar todo mundo que curti jogos de corrida. A parte gráfica é muito similar à de **Maximum Velocity** e as músicas também, o que indica um bom trabalho da Nintendo.

Para correr no Modo Story, lembre-se de prestar atenção nos objetivos indicados antes da corrida. Você só consegue passar de fase quando os cumpre. Se preferir correr sem obrigações, o modo GP é a melhor pedida. No Zero Test, prepare-se para corridas rápidas e muitas vezes frustrantes. Jogando de qualquer jeito, prepare-se para encarar um nível alto de dificuldade e, cuidado para não acabar irritado.

NO PÓDIO...

F-Zero GP Legend já figura entre os melhores jogos de GBA. Com tantos modos, carros e pistas, é difícil parar de jogar; ainda mais se você tiver paciência para destravá-los. O único ponto negativo é o Anime ainda não ser exibido no Brasil.

Daniel Van Nieuwenhuizen Júnior



Gráficos	8.5	9.0 Nota Final
Som	8.5	
Jogabilidade	9.0	
Diversão	9.0	
Replay	9.0	

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida

O **F-Zero** definitivo de Gameboy. Muitos modos de jogo e um desafio excelente farão com que você jogue por muito tempo.

Thunderbirds



Thunderbirds eram aquelas marionetes toscas usadas numa minissérie que seus pais adoravam quando eram crianças. Eles até foram ressuscitados há um tempo nas Tvs brasileiras, mas felizmente ele voltou de onde nunca deveria ter saído. O problema é que alguém teve a péssima idéia de transformar aquilo em um filme, e pior, transformá-lo em game. O jogo tem imagens digitalizadas do filme, o que tem se tornado fre-

Gráficos 3.0
Som 2.0
Jogabilidade 4.0
Diversão 1.5
Replay 1.0

2.5
Nota Final

Produtora Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Jogadores 1 a 4
Gênero Corrida

Comentário: Adaptação de filme para os games? Chuta que é macumba!



quente nas adaptações para GBA, e o resultado é horrível como a maioria. O jogo se baseia na cooperação de três personagens, no mesmo estilo de "Lost Vikings" mas sem o mesmo carisma e inteligência. É mais provável você travar no jogo por não conseguir pular um buraco do que pela dificuldade de realizar a missão. Junte isso à fraqueza dos gráficos e do som, e você encontra um jogo perfeitamente ignorável. Jogue por sua conta e risco.

Daniel Lima

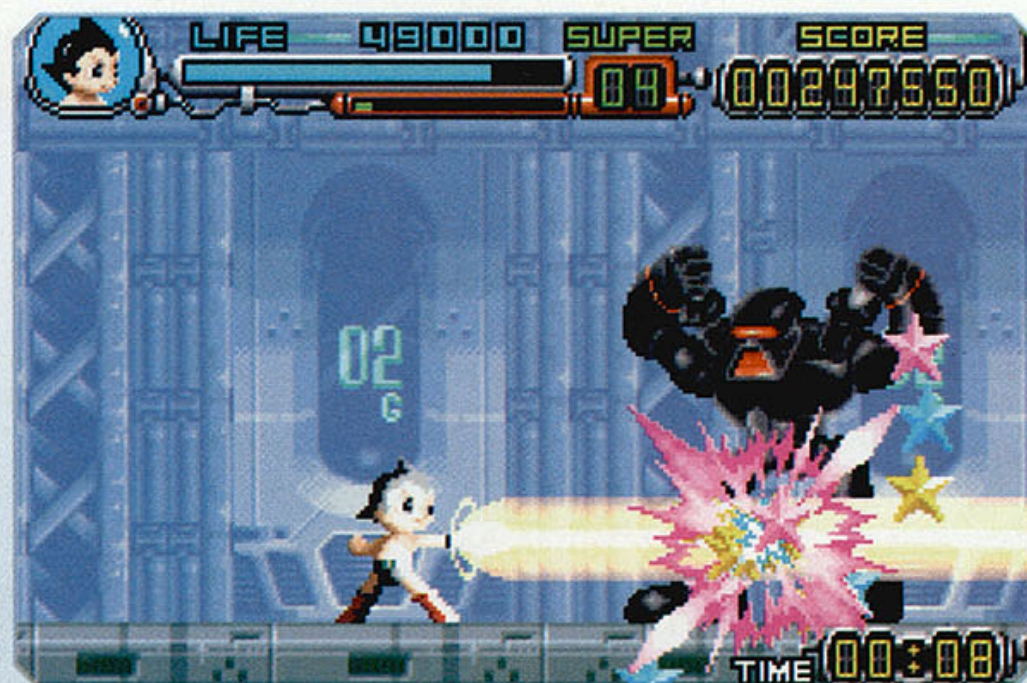


Astro Boy

Astro Boy foi um dos primeiros mangás criados pelo Mestre Osamu Tezuka, que com sua arte e estilo influenciou todas as animações japonesas. Esse jogo, baseado no novo anime que foi criado e pode ser visto no Cartoon Network, é um dos melhores jogos de ação horizontal que existem para o GBA. A Sega caprichou muito nos gráficos e na jogabilidade, fazendo deste um jogo viciante e divertido. O design dos personagens é bem fiel ao anime, e a história um tanto simples.



Mas isso não importa muito, pois os desafios e a ação do jogo são tudo aqui. Você deve encontrar vários personagens de Tezuka no jogo, como Kimba e Safire, e só isso já promete várias



Gráficos 9.0
Som 8.0
Jogabilidade 9.0
Diversão 10.0
Replay 8.0

9.0
Nota Final

Produtora Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Jogadores 1 a 4
Gênero Corrida

O jogo é carismático, e dá vontade de jogar horas e horas.

horas de diversão. A música do jogo só ajuda a entrar no clima – algo difícil para um jogo de GBA. O jogo é imperdível, não apenas para os fãs de Tezuka, mas pra qualquer um que goste de um jogo simples, cheio de emoção.

Daniel Lima



Yugioh: Reshef of Destruction

Desde que Yu-gi-oh! apareceu como "o grande sucessor de Pokémon" no Japão, dezenas de jogos surgiram, inicialmente no GBC e atualmente no GameBoy Advance. Muitas pessoas ainda não tiveram a oportunidade de jogar e podem querer começar por Yu-Gi-Oh: Reshef of Destruction. Pois esqueçam: o jogo pressupõe que você já conhece tudo, inicia sem qualquer tipo de tutorial e é totalmente voltado para quem já conhece o Trading Card Game. Isso faz com que muitos que não fazem idéia de como se joga fiquem perdidos, pois o jogo é um mero substituto dos cards de papel, com um modo RPG com uma história fraca de pano de fundo. Não



há também atrativos visuais, pois os cards são meros scans dos originais. Nem fazer os monstros se movimentarem a Konami foi capaz de fazer... Com a música empolgando menos ainda, a única grande vantagem desse jogo é a economia que pode ter um jogador hardcore que deixa de comprar cards reais e usa apenas os virtuais. Para quem não conhece o TCG Yu-gi-oh!: melhor ficar longe até aprender como se joga da maneira correta, pois é difícil aprender sozinho.

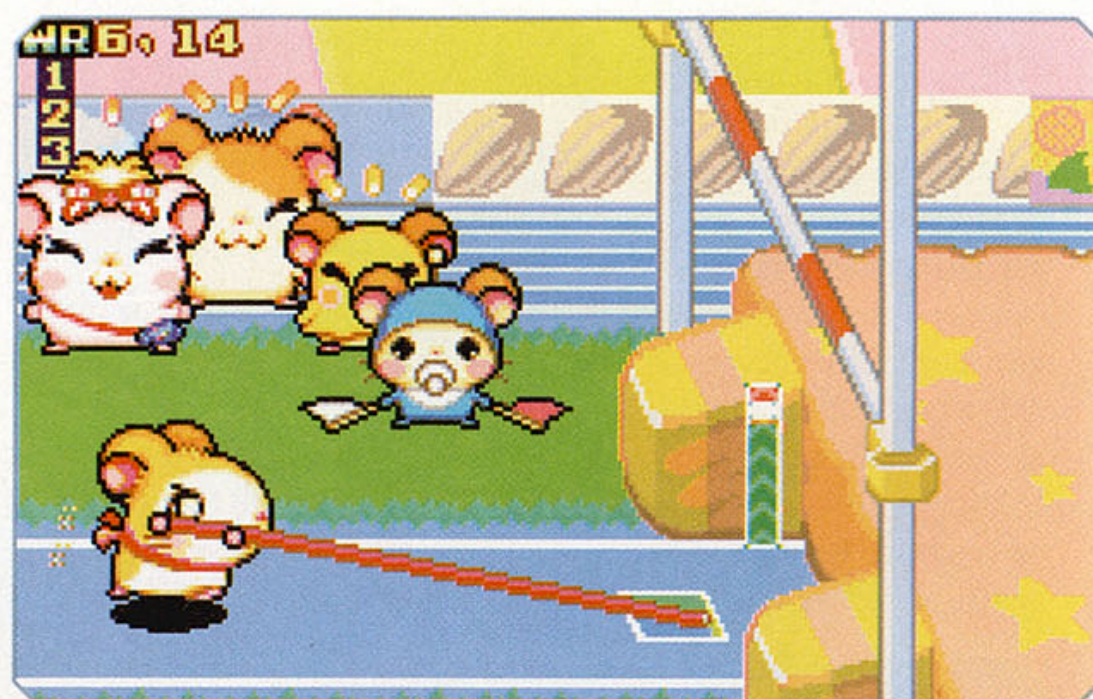
Daniel Lima

Gráficos	4.0
Som	2.5
Jogabilidade	6.0
Diversão	7.0
Replay	8.0
5.0	
Nota Final	
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida
Você nunca Jogou Yu-gi-oh!? Então não comece por esse jogo!	



Hamtarô: Ham Ham Games

Já está com saudades das Olimpíadas de Atenas? Então aproveite para se divertir com os jogos olímpicos de Hamtarô e sua turma. Antes de torcer o nariz, fique sabendo que nós não nos responsabilizaremos caso você mude de idéia a respeito dos games do pequeno hamster, esse é o melhor lançado até hoje. Nos pêlos dos Ham Hams, você deve encarar as mais variadas provas: de nado sincronizado a uma corrida maluca, em que seu objetivo será arrancar cenouras do chão. Algumas provas são individuais; outras, em equipe. Os gráficos são bons e possuem animações bem trabalhadas, os sons são divertidos e agradáveis.



Gráficos	7.5
Som	7.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.5
Replay	8.5
8.0	
Nota Final	
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida
Outro desses, só daqui quatro anos mesmo...	

Quanto aos controles, apesar de simples, exigem um pouco de prática para alguns minigames; nada muito grave. Além disso, todo o jogo também possui modo multiplayer, por meio do cabo link ou wireless adapter. Rápido e divertido, é uma boa pedida para aquela viagem curta ou para fãs de jogos a la Mario Party.

Juliana Fernandes

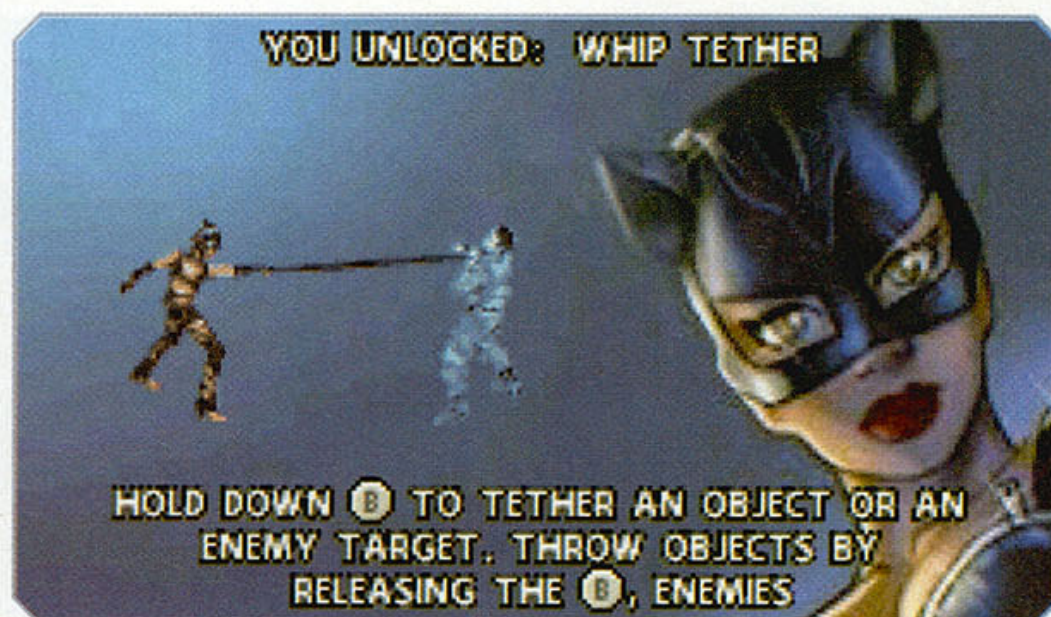
catwoman

Cansada de aparecer apenas nas telonas, a nova mulher gato (nota do editor: e gata também) Halle Berry resolveu ronronar um pouco pelos GBAs. O jogo segue a mesma história do filme **Catwoman**, em que Patience Philips é assassinada e logo depois volta a vida um tanto quanto "diferente". A personagem é bem versátil, com bons movimentos e ataques. O controle, no entanto, é um pouco complicado no início, é preciso um pouco de prática para chegar a determinados locais, principalmente na hora de escalar paredes. A parte gráfica traz bons efeitos. Os sons no geral não são ruins. Algumas vezes dá até para ouvir Patience miando enquanto se gaba de suas habilidades. Na falta de um **Spiderman 2**, este jogo fará você passar algumas boas horas de diversão.

Juliana Fernandes

Gráficos	7.0
Som	6.5
Jogabilidade	6.0
Diversão	6.0
Replay	5.0
6.5 Nota Final	
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida

Em alguns momentos do game, Catwoman está mais para Homem-Aranha do que pra gato...



AMALDIÇOADO, CONDENADO À MORTE E PERSEGUIDO POR TODOS

O GUERREIRO MALDITO



Isto é Chonchu: uma obra prima. Desenho belíssimo, envolvente, inovador, uma trama emocionante que não deixa absolutamente nada ao acaso na tarefa de construir uma rede de relações da qual emergem personagens vivos e convincentes dos quais podemos sentir o sofrimento e a esperança.

Já nas bancas - www.conradeditora.com.br



GBA

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE OBTENHA 10 VIDAS:

Durante o jogo pressione Select, B, A, B, A, B, B, A, A.

POÇÕES:

Misture os ingredientes indicados para obter as respectivas poções.

Antidote: Collapsible Cauldron, Bezoar Stone, Aconite, Boomslang Skin.

Grand Pepper Up: Brass Cauldron, Octopus Powder, Bicorn Horn, Mandrake Root.

Grand Wiggewald: Silver Cauldron, Octopus Powder, Silver Unicorn Horn, Wolfsbane.

Herbicide: Copper Cauldron, Dried Nettles, Porcupine Quills, Snake Fangs.

Pepper Up: Copper Cauldron, Bicorn Horn, Mandrake Root.

Vitamix: Copper Cauldron, Wormwood, Asphodel Root, Monkshood.

Wiggewald: Collapsible Cauldron, Silver Unicorn Horn, Wolfsbane.



BATMAN: RISE OF SIN TZU



PASSWORDS:

Entre na opção Continue e digite um dos códigos a seguir:

Chefe 1: HLNZXJ

Chefe 2: NGHR4R

Chefe 3: PD4LQD

Final Boss: ZQFY81



TODAS AS FASES:

1-1: MG7L4R

1-2: RZHLXM

1-3: WGRLN_

1-4: 3G7L47

2-1: 7ZHLX3

2-2: BBBCBG

2-3: GVLC2B

2-4: LBVCVQ

3-1: QV2CLL

3-2: VBBCBZ

3-3: ZVLC2B

3-4: 2BVCV6

4-1: RL4XGS

4-2: _LNxz0

4-3: 7L4XG8

4-4: C2DX64

4-5: VGWPN_

5-1: ZZ3PDW

5-2: 63MPXE

5-3: PBZGQV

5-4: TV6GLL

5-5: 1VQG2V

5-6: 9V6GL2

6-1: 0D7RDW

6-2: DG_RNH

6-3: JZ7RDC

6-4: RB2JVQ

6-5: WVBJLL

6-6: _BLJBZ

6-7: 3VVJ2V

6-8: 7B2JB6

7-1: CVBJ2L

7-10: F2NL64

7-2: HBLJBG

7-3: MVVJ2B

7-4: QQT9ST

7-5: V619JP

7-6: ZQ9981

7-7: 26K90Y

7-8: Y2NL6N

7-9: 524LQX

8-1: XG3CN_

8-2: 4GMC47

8-3: 8ZWXC3

8-4: DG3CNH

8-5: JZCCDC

8-6: NGMC4R

8-7: _BQ4BZ

9-1: 3VZ42V

9-2: 7B64B6

9-3: CVG4L2

9-4: HBQ4BG

9-5: MVZ42B

9-6: RB64VQ

9-7: V65YJP

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Digite as Passwords para ir direto até a fase desejada.

Dia 1 – London: BHGG

Dia 3 – Paris: CLGG

Dia 18 – Train: DCHJ

Dia 20 – Turkey: FSHJ

Dia 25 – India: GKMN

Dia 25 - Wanted in India: HLSN

Dia 40 – China: JMBJ

Dia 61 - San Francisco: KNQN

Dia 61 - Train to New York: MQGG

Dia 61 - Wild West: LPGG

Old Foe: NRGG

Final: PSGG



ANTZ EXTREME RACING



SELEÇÃO DE FASES:

Fase / Password

Around the Anthill - CVWVC/4ZN

The Pool - 9SZVCW7*X

The Mountain - CV*VT*6*N

The Garden Path - 9SMSCL5*X

The House - CSPS9Q6ZN

The Street - 9WRVWL5ZX

The Forest - CSTSCR4*N

The Lake - 8VWVTL7*X

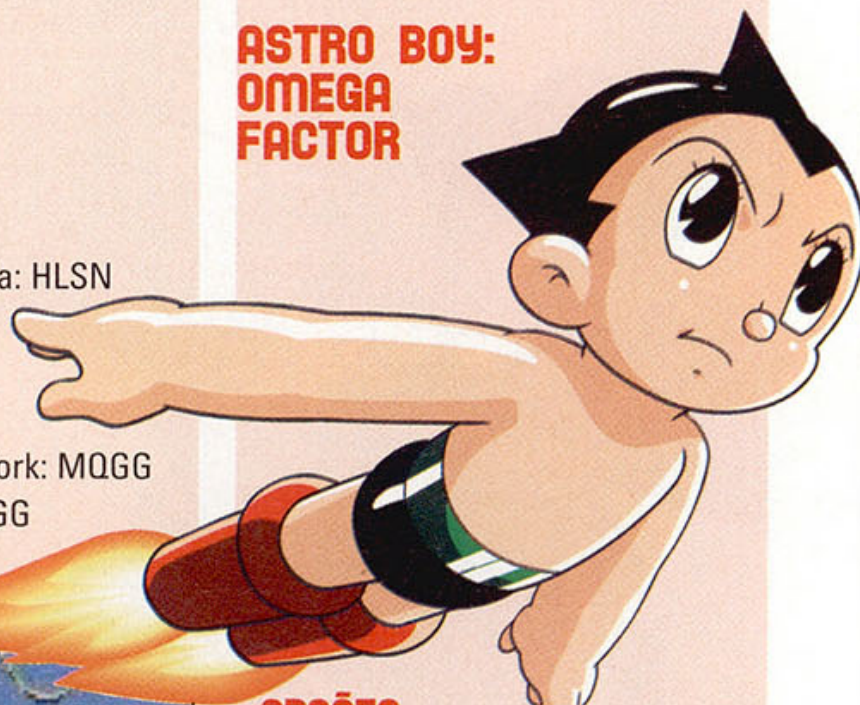
The Garden - 9TZVTQ5*N

The Dump - 9V*SCQ7*N

Insectopia - 1TTSWV5ZX

Final - 9STVCV5ZX

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR



OPÇÕES EXTRAS:

termine o jogo uma vez para habilitar as opções de Seleção de Fases (Stage Select), Teste de Som (Sound Test) e Teste de Cenas (Event Test).

Habilite Sharaku Hosuke:

termine o jogo duas vezes e espere passar toda a animação dos créditos do jogo para destravar o personagem.

CLASSIC NES SERIES: SUPER MARIO BROS



Fogos de artifício: na hora de saltar sobre o mastro da bandeira no final do estágio, tenha certeza de que o número final do marcador de tempo seja 1, 3, ou 6.

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE



Turbo infinito: termine o game uma vez para ter turbo infinito durante as próximas jogadas. Durante o jogo pressione o botão L para aumentar a velocidade.

Salto duplo: ganhe esta habilidade após vencer N. Gin, no segundo piso.

Super barrigada: encontre todos os itens do jogo e receba o Super Belly Flop.

Ataque tornado: vença Tiny, no terceiro piso, para ganhar o Tornado Spin.

CT SPECIAL FORCES 3



Fase / Password

- 1-2: 5073
- 2-1: 1427
- 2-2: 2438
- 2-3: 7961
- 2-4: 8721
- 3-1: 5986
- 3-2: 2157
- 3-3: 4796
- 3-4: 3496
- 3-5: 1592
- 3-6: 4168
- 3-7: 1364
- 4-1: 7596
- 4-2: 9108
- 4-3: 6124
- 4-4: 7234
- 4-5: 6820
- 5-1: 2394
- 5-2: 4256
- 5-3: 0842

DRAGON BALL Z: TAIKETSU



Android 16: complete o modo Tournament jogando com Android 18.

Buu: complete o modo Tournament jogando com Piccolo.

Cell: complete o modo Tournament jogando com Android 16.

Nappa: complete o modo Tournament jogando com Vegeta.

Raditz: complete o modo Tournament jogando com Gohan.

Broly: complete o modo Tournament jogando com todos os personagens.

Frieza: complete o modo Time Challenge jogando com Vegeta.

Gotenks: complete o modo Time Challenge jogando com Gohan.

F-ZERO GP LEGEND

Demo mode: Pressione L + R na tela de título (onde aparecem as

palavras Press Start) para entrar no modo de demonstração. São diversas animações e cada piloto percorre um circuito.

Novas opções: vença uma vez correndo no modo Grand Prix e habilite os modos Time Attack, Training e Zero Test.

Platinum Cup: vença nas categorias Bronze, Silver e Gold para habilitar o último nível de dificuldade.

NOVOS CARROS



Para habilitar os novos veículos o jogador precisa cumprir as respectivas exigências:

Astro Robin: complete o modo Story correndo com Jack Levin.

Black Bull: complete o modo Story correndo com Black Shadow.

Death Anchor: complete o modo Story correndo com Zoda.

Elegance Liberty: complete o modo Story correndo com Rick Wheeler (Ryu) ou Captain Falcon.

Panzer Emerald: complete o modo Story correndo com Lisa Brilliant.

White Cat: complete o modo Story correndo com Jody Summer.

Great Star: complete o modo Story correndo com Rick Wheeler e some \$2,550.

Hyper Speeder: complete o modo Story correndo com Zoda e some \$2,550.

King Meteor: complete o modo Story correndo com Black Shadow e some \$2,550.

Little Wyvern: complete o modo Story correndo com Lisa Brilliant e some \$2,550.

Queen Meteor: complete o modo Story correndo com Samurai Goro e some \$2,550.

TwinNorrita: complete o modo Story correndo com Captain Falcon e some \$2,550.

Mad Wolf: ganhe bronze em todas as provas da categoria S do Zero Tests.

Moon Shadow: ganhe bronze em todas as provas da categoria C do modo Zero Tests.

Night Thunder: ganhe bronze em todas as provas da categoria B do modo Zero Tests.

Sonic Phantom: ganhe bronze em todas as provas da categoria A do modo Zero Tests.

OUTROS CARROS

Vença correndo no modo Grand Prix para habilitar os seguintes veículos: Red Gazelle, Iron Tiger, Deepclaw, Crazy Bear, Big Fang, Wonder Wasp, Crazy Boar, Super Piranha, Mighty Hurricane, Space Angler, Mighty Typhoon, Green Panther e Blood Hawk. Não existe uma ordem para ganhar os carros e você deve vencer nas diferentes dificuldades.

MODO ZERO TEST

Categoria C: vença correndo em qualquer circuito e dificuldade do modo Grand Prix Cup.

B Class Zero Test: complete todas as provas da categoria C conquistando bronze.

A Class Zero Test: complete todas as provas da categoria B conquistando bronze.

S Class Zero Test: complete todas as provas da categoria A conquistando bronze.

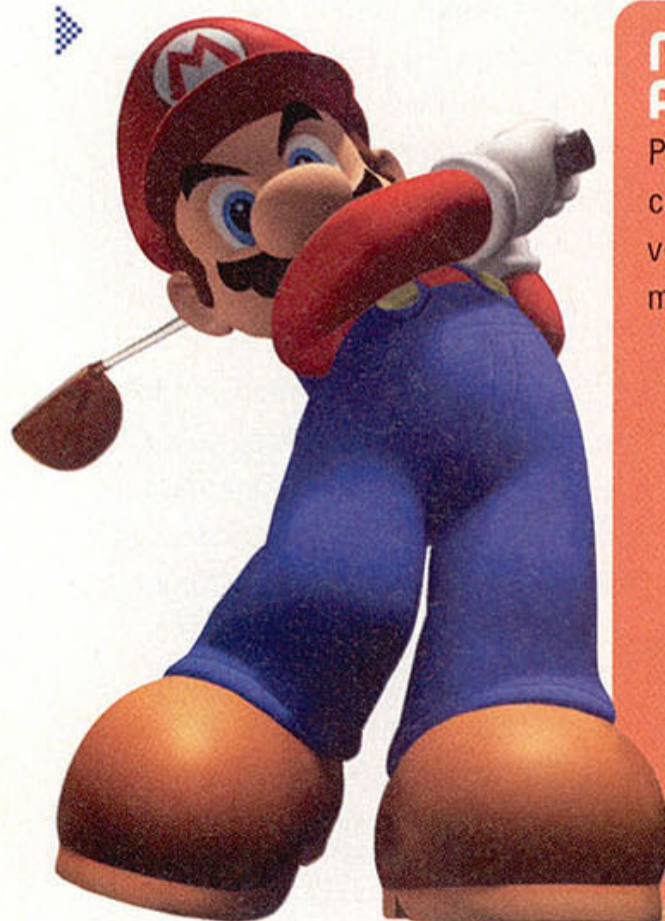
Largada turbinada: pressione e segure o botão do acelerador quando a terceira luz se acender. Se fizer corretamente, o locutor dirá "boost fire" e seu carro não perderá a aceleração.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES



Jogo livre: termine o jogo uma vez para ter acesso à todas as provas.

Coleção Hamigo Card: complete o jogo uma vez para ganhar o álbum dos amigos. Durante a próxima jogada fale com todos os Ham-Hams para conseguir seus arquivos. Alterar a animação final: coleccione todos os arquivos do álbum dos amigos e termine o jogo para ver um final diferente.



MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Para habilitar os novos competidores, basta vencê-los jogando no modo Match:

Azalea
Donkey Kong
Gene
Grace
Joe
Kid
Mario
Peach
Putts
Sherry
Tiny
Yoshi



GC

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Todas as seqüências devem ser executadas durante o jogo.

Todas as armas: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, B, A.

Energia cheia: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↓.

MODO DEUS:

→, ←, ↑, ↓, A, →, ←, →, ←.

MODO NAILGUN:

→, ←, ↑, ↓, A, ←, ←.

Armas de Stealth: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, →, →.

Balas explosivas: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ←.

Megaforça: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↑.

MEGA MAN ZERO 3



Cumpra os objetivos indicados para habilitar os mini-jogos:

Mini-jogo Ciel: complete o jogo e obtenha rank S em toda as missões.

Mini-jogo Copy-X: complete o jogo na dificuldade Hard.

Mini-jogo Fefnir: complete o jogo e obtenha 100 pontos em todas as missões.

Mini-jogo Harpuia: termine o jogo usando somente a Z- Saber e obtenha rank S.

Mini-jogo Leviathan: complete

todas as missões com pelo menos 100 pontos.

Mini-jogo Phantom: termine o jogo usando apenas o tiro Buster e obtenha rank S.

Mini-jogo X: termine o jogo e use o mesmo save para jogar e terminar novamente.

Mini-jogo Zero: termine o jogo uma vez.

Dificuldade Hard: termine o jogo uma vez, coloque o cursor sobre a opção New Game, segure o botão L e aperte Start.

MAX PAYNE

Bônus: termine o jogo uma vez para habilitar o modo Cheat e obter as opções: Super Cop (invencibilidade e munição infinita), All Weapons (todas as armas), Dead on Arrival e New York Minute (novos modos de jogo).



Pain Killers ilimitados: pegue alguns Pain Killers na fase, entre no menu e use a opção Quit. Quando voltar ao menu principal, escolha Continue Game para reiniciar a fase e recolher novamente os mesmos Pain Killers que serão acumulados.



SERIOUS SAM ADVANCE

PASSWORDS PARA TODAS AS ÁREAS:

	Easy	Normal	Hard
Palace Of The Pharaohs	HEXMODE	OPEE	WOLF
Baths Of Diocletian	NEED	OWL	LIMO
Cesar's Palace	WAFTY	MOOPAY	MOCKNEY
Forum Of Mars	GAMES	DUCKAROO	FOZZER
Gladiator Training School	COINAGE	FRYUP	MADEUP
Pretorian Fort	NORTHERN	FILLY	MIRROR
Pyramid Entrance Maze	BADDUN	BETTERER	CHIPPER
Slave Compound	BOBBINS	PILCH	FORREST
Slave Quarters	TOAST	BEVIL	BEAK
Temple of Herkat Lower	MNIP	KIPPAGE	TITHES
Tomb Of Ramses	MEGAMUNT	HORSE	EYE



HABILITE A BALLERS COM SILENCIADOR

Complete uma missão conquistando a classificação Silent Assassin. Habilite a Shotgun de cano serrado. Complete duas missões conquistando a classificação Silent Assassin.

HABILITE A M4

Conquiste a classificação Silent Assassin nas missões de St. Petersburg. Quando completar a missão Invitation to a Party, a arma M4 será destravada.



Item de evolução: Y, →, ↓, B, L, A, R, A, Y.

Barra de evolução sempre cheia: X, →, A, Y, ←, B, L + R.

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

Habilite o jogo The Power Battles: vença todos os chefes em Mega Man 3 e salve o jogo.

Com isso, a versão Mega Man: The Power Battles ficará disponível.

Habilite o jogo The Power Fighters: vença todos os chefes em Mega Man 2 e salve o jogo. **Com isso, a versão Mega Man: The Power Fighters** ficará disponível.



DIGIMON RUMBLE ARENA 2

Todas as seqüências devem ser digitadas na tela em que aparece o título do jogo.

Matar com um ataque: →, ↑, ←, ↓, A, L + R.

VIEWTIFUL JOE HABILITE NOVOS PERSONAGENS:

Sylvia: termine o jogo no modo Adult.

Alastor: termine o jogo no modo V Rated.

Captain Blue: termine o jogo no modo Ultra V Rated.

HABILITE NOVAS DIFICULDADES:

V Rated: termine o jogo no modo Adult.

Ultra V Rated: termine o jogo no modo V Rated.

Super: termine o jogo ganhando a classificação Rainbow V em todos os episódios.

Selecione New Game, escolha o personagem que usou para terminar o jogo e pressione Z. Durante a próxima jogada o uso dos efeitos VFX serão ilimitados.

Classificação Rainbow V: complete o episódio tomando pouco dano e dentro do limite de tempo.

HABILITE OS VÍDEOS

Viewtiful Forever: termine o jogo uma vez.

Viewtiful World: termine o jogo na dificuldade Kids ou Adult.

Pular as cenas: pressione Z.

WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION HABILITE AS SELEÇÕES CLÁSSICAS

Itália: vença a European Cup jogando com a Itália.

França: vença a European Cup

jogando com a França.

Inglaterra: vença a European Cup jogando com a Inglaterra.

Holanda: vença a European Cup jogando com a Holanda.

Alemanha: vença a European Cup jogando com a Alemanha.

Brasil: vença a American Cup jogando com o Brasil.

Argentina: vença a American Cup jogando com a Argentina.

European All-Stars: vença a International Cup jogando com a seleção da Europa.

World All-Stars: vença a International League.

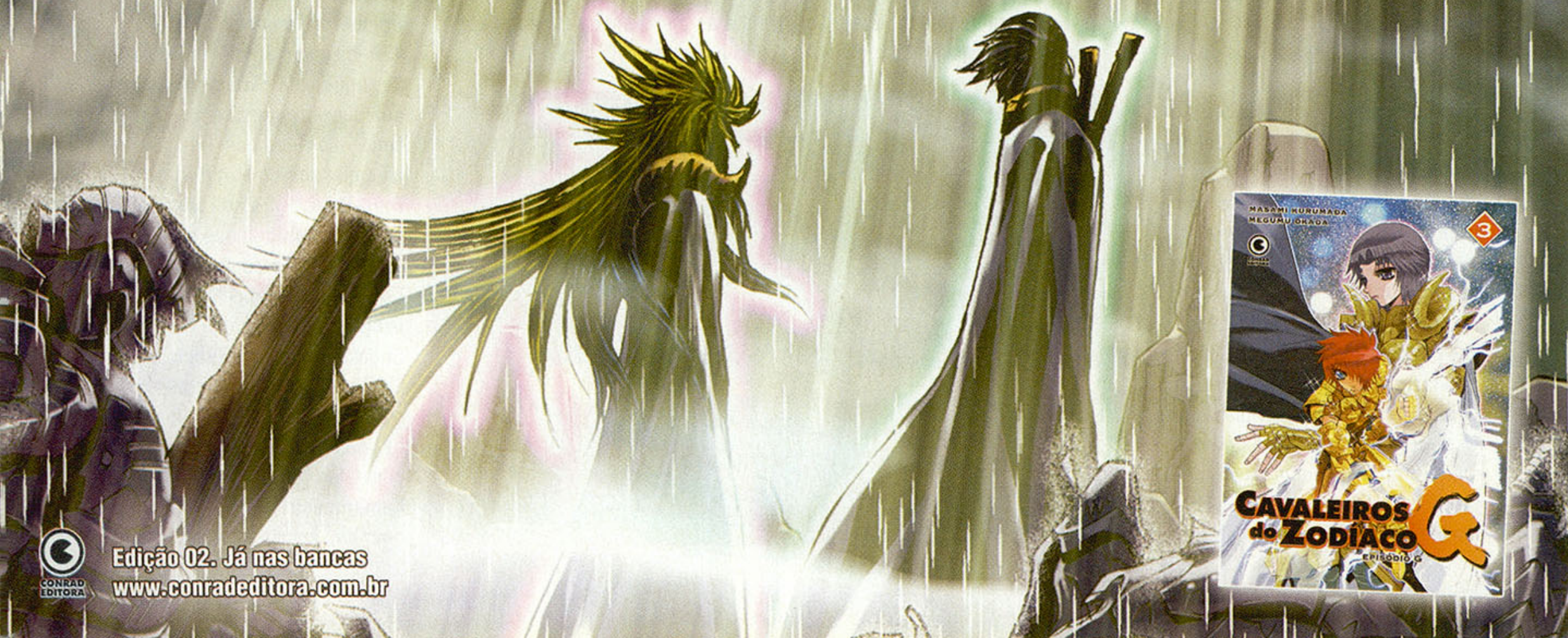
Jogadores extras: vença a Master League para destravar novos jogadores. Você pode repetir a façanha até três vezes para conseguir mais jogadores, mas também será necessário completar os desafios do modo Training.

Edite o nome dos times: vença a Konami Umbro Cup jogando com qualquer clube (não vale com seleções) e a opção Edit Team Call Names aparecerá dentro de Edit Club Team. 

CAVALEIROS do ZODÍACO G

EPISÓDIO G

Você pode temer seu destino. Mas não fugir dele



Edição 02. Já nas bancas
www.conradeditora.com.br

The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

72 horas, 24 máscaras e apenas um herói!

Lançado em outubro de 2000, para o Nintendo 64, Majora's Mask já era candidato a jogo do ano desde que foi anunciado. Pelo menos três elementos que cercam o jogo indicam uma combinação infalível para o sucesso:

- Ocarina of Time, lançado em 1998, já havia sido eleito jogo do ano pela maioria dos especialistas da área de games.
- Majora's Mask usaria a mesma engine do primeiro jogo.
- Hiroshi Yamauchi (produtor executivo) Shigeru Miyamoto (produtor) e Eiji Aonuma (diretor) são os principais nomes envolvidos na produção do jogo e as melhores cabeças pensantes da Nintendo.

A lua está caindo!

Link tem três dias, ou 72 horas como preferir, para salvar o mundo. Uma hora no jogo equivale, mais ou menos, a um minuto real. No final deste prazo a lua se chocará contra o planeta e todos vão morrer. Ao descobrir isso muitos jogadores começavam a se descabelar. Mas Link é um herói prevenido e usará sua ocarina para tocar a Canção do Tempo, voltar ao primeiro dia e melhorar suas chances. Desta forma, Link vai vivendo esses três dias diversas vezes seguidas, sempre procurando por pistas para solucionar os mistérios de Majora's Mask.

Além de enfrentar os habituais inimigos e labirintos, nesta aventura Link desenvolve o papel de bom samaritano e o jogador passa boa parte do tempo ajudando pessoas com problemas; se já não bastasse a ameaça de uma lua cair sobre suas cabeças. Só para citar algumas passagens, o orelhudo precisa dar uma mãozinha para um cara que foi passado para trás por um ladrão, vai ter que bancar a babá de um bebê Goron e até socorrer uma garota de um rancho cujas vacas são aterrorizadas por alienígenas.

Por trás das máscaras

O conceito de usar máscaras para realizar tarefas (inaugurado em Ocarina of Time) é multiplicado, e você usará uma enormidade de disfarces para conseguir fazer aquilo que os personagens lhe pedem e dar andamento na jornada. Existem máscaras que somente são usadas para uma determinada tarefa ou objetivo, e, conseqüentemente, não alteram em nada o corpo de Link. Algumas pessoas podem dizer coisas diferentes se você usar máscaras para falar com elas. Até mesmo pessoas que são mal-humoradas podem abrir seu coração se você usar o disfarce certo.

Praticamente todos os acessórios que Link tinha em Ocarina of Time estão disponíveis em Majora's Mask, a maior diferença é que aqui quando se é criança dá para usar o gancho e o arco-e-flecha, itens exclusivos do personagem adulto. O herói será acompanhado por Tatli, uma fada tagarela que não se cansa de dar conselhos (uns úteis, outros não) ao longo de todo o jogo. O game não funciona sem o Cartucho de Expansão de Memória. O acessório garante melhor qualidade gráfica ao game e dá para notar até detalhes como: a cinta, a fivela e o escudo nas costas de Link.



Majora pode não ter sido tão bem visto pelos fãs quanto Ocarina, mas com certeza foi revolucionário.

The Legends of Zelda: Majora's Mask

Como cumprir os objetivos do Bombers' Notebook

Bombers: converse com o garoto de North Clock Town (como Link). Encontre os cinco membros dos Bombers que estão espalhados pela cidade. Diga o código recebido para o garoto, para entrar no esconderijo. Ao sair, Jim lhe entregará o Bombers' Notebook.

???: entre em Stock Pot Inn, à 0h00. Entregue uma carta ou um papel qualquer (troque a Moon Tear pelo Land Title Dead com Deku Scrub) à mão que sair do buraco.

Guru-Guru: entre no Laundry Pool, nas noites do primeiro ou segundo dia, e escute a confissão de Guru-Guru (como Link).

Grog: vá para a granja (Cucco Shack) em Romani Ranch, entre 6h00 e 20h00. Use a Bremer Mask e atraia a atenção de todos os dez pintinhos. Depois, converse com Grog.

Kamaro: entre 0h00 e 6h00 de qualquer dia, salte na grande pedra em



forma de cogumelo ao norte de Termina Field (guie-se pela música). Toque a Song of Healing na ocarina para curar o dançarino.

Rosa Sisters: em West Clock Town, entre 18h00 e 6h00 do primeiro ou do segundo dia. Converse com as dançarinas e ensine-as a dançar, usando a Kamoro's Mask.

Romani: no dia um, use um Powder Keg para estourar a pedra que está bloqueando Milk Road. Fale com Romani (a menina ruiva), entre 6h00 e 18h00, para aprender sobre a invasão alienígena. Retorne de madrugada (às 2h00) e fique parado (a pé é melhor) na frente do curral. Atire flechas em todos os aliens e não deixe nenhum se aproximar, até as 5h15 (toque a Inverted Song of Time para deixá-los mais lentos).

Cremia: após espantar os alienígenas, fale com Cremia (irmã de Romani), e reapareça na frente da casa às 18h00. Acompanhe-a no caminho até a cidade, atirando flechas nos ladrões que tentarem roubá-los. Mantenha-os afastados até chegar em Clock Town.

Gorman Bors: após impedir que os ladrões roubassem Cremia, apareça, entre 6h00 e 18h00, em Gorman Track (no caminho de Milk Road). Fale com os Irmãos Gorman, cavalcando Epona. Concorde em participar da corrida de obstáculos e vença-os.

Shiro: na junção de Ikana Canyon e Ikana Graveyard, procure um círculo de pedras no chão. Use a Lens of Truth para enxergar Shiro, o soldado ferido. Entregue a ele uma poção azul ou vermelha.

Velha senhora do Bomb Shop: vá para North Clock Town, na noite do dia um, entre 0h30 e 0h50. Espere o ladrão roubar a velhinha, depois corra atrás dele e golpeie-o com a espada.

Vendedor da Curiosity Shop: após proteger a velhinha do assalto, entre em Curiosity Shop, em West Clock Town, na noite do último dia. Compre a All Night Mask que estará à venda, por 500 Rupees (é preciso ter a Giant Wallet, conseguida em Oceanside Spider House).

Avó de Anju: visite a avó de Anju, em Stock Pot Inn, entre 8h00 e 18h00 dos dias um e dois. Use a All Night Mask e escute as duas histórias que ela tem para contar.

Toto: usando a Romani's Mask, entre em Milk Bar, em East Clock Town, entre 22h00 e 5h00 dos dias um e dois. Fale com Toto, o empresário da banda dos Zoras. Seguindo suas instruções, suba no palco na forma de Link, Zora, Deku e Goron e toque as notas musicais até completar a música. Gorman: ao completar o objetivo anterior, este será completado automaticamente.

Madame Aroma, Anju, Kafei e Postman: entre em Mayor's Residence na manhã do primeiro dia e converse com Madame Aroma, na sala da direita. Ela lhe dará a Kafei's Mask. Entre 14h00 e 16h00, vá para Stock Pot Inn e converse com Anju, a recepcionista. Responda Yes a sua pergunta para ganhar uma chave. Converse com Anju com a Kafei's Mask depois do carteiro entregar uma carta. Ela marcará um encontro com você às 23h30, na cozinha do hotel. Retorne no horário marcado converse para receber uma carta.

Coloque-a numa das caixas do correio antes do amanhecer. Às 16h30 do dia seguinte, vá até a Laundry Pool e abra a porta do fundo (aquela que estava sempre trancada). Lá dentro, você encontrará Kafei, que lhe dará uma jóia (Pendant of Memories), que deverá ser entregue a Anju. Vá imediatamente para o Stock Pot Inn e dê a jóia a ela. A partir das 13h00 do terceiro dia, volte ao esconderijo de Kafei. Ali está o vendedor da Curiosity Shop. Ele lhe dará a Keaton Maske uma carta de Kafei, que deverá ser entregue a Madame Aroma. Leve a carta até o carteiro no Post Office e siga-o. Depois de entregar a carta, ele lhe dará a Postman Hat. Se quiser, você mesmo poderá entregar a carta: após as 18h00, ela estará em Milk Bar (use a Kafei's Mask). Como recompensa, ela lhe dará uma garrafa cheia de leite. Seja rápido agora. Teletransporte-se para Ikana Canyon e siga para a direita até a entrada de Sakon's Hideout. Kafei estará escondido atrás de uma pedra. Espere Sakon entrarna caverna entre 18h00 e 19h00 (não deixe que o veja – use a Stone Mask) e siga-o. Lá dentro, você deve cumprir o quebra-cabeça até chegar à sala final. Depois, retorne ao Stock Pot Inn e entre no quarto trancado do 2º andar. Anju e Kafei vão se reencontrar minutos antes da lua cair e você ganhará a Couple's Mask. Mr. Dotour: visite o prefeito em Mayor's Residence, entre 10h00 e 20h00 dos dias um e dois, ou entre 10h00 e 18h00 do último dia. Converse com o prefeito usando a Couple's Mask, recebida de Anju e Kafei. 

Top Gear Overdrive (N64)

carros especiais

Entre na tela do menu principal. Lá existem quatro opções Championship, Versus, Setup, Credits. Imagine que essas opções estão numeradas de 0 a 3 (por exemplo, Championship é 0, Versus é 1, e assim por diante). Faça as seguintes seqüências pressionando Z, enquanto posiciona o cursor, com o direcional, sobre as opções do menu.

Carro Extra 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1.

Carro Extra 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3.

Carro Extra 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2.

Se fizer corretamente, você escutará um ruído e

uma carinha sorridente irá aparecer. Se você errar escolha qualquer opção e retorne para a tela de menu principal para tentar novamente.

Abrir todos os carros normais

Usando o esquema do código acima, digite esta seqüência para habilitar todos os carros normais: 3, 0, 0, 1.

Abrir as temporadas

Temporada 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0.

Temporada 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0.

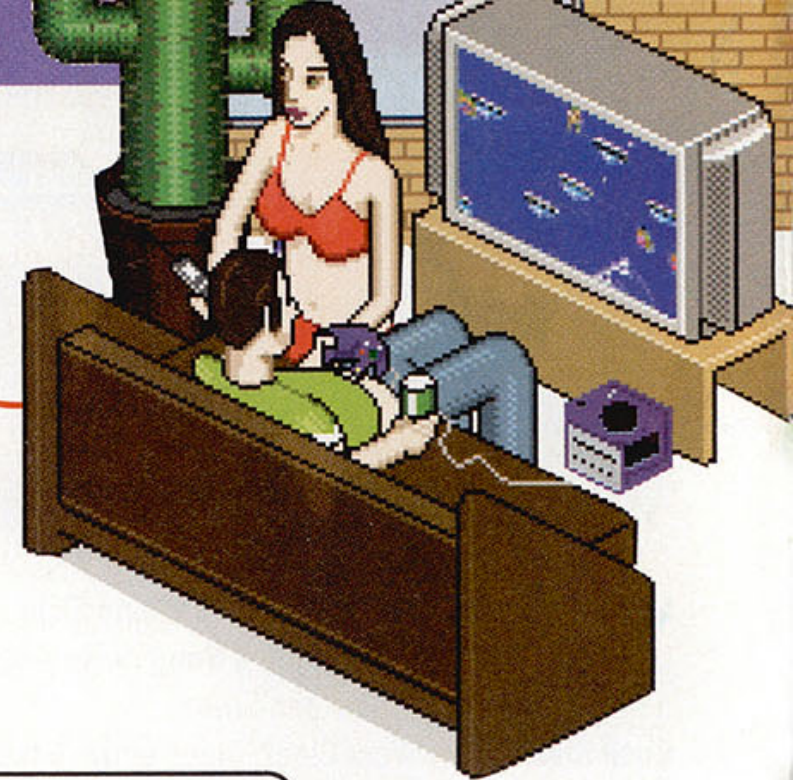
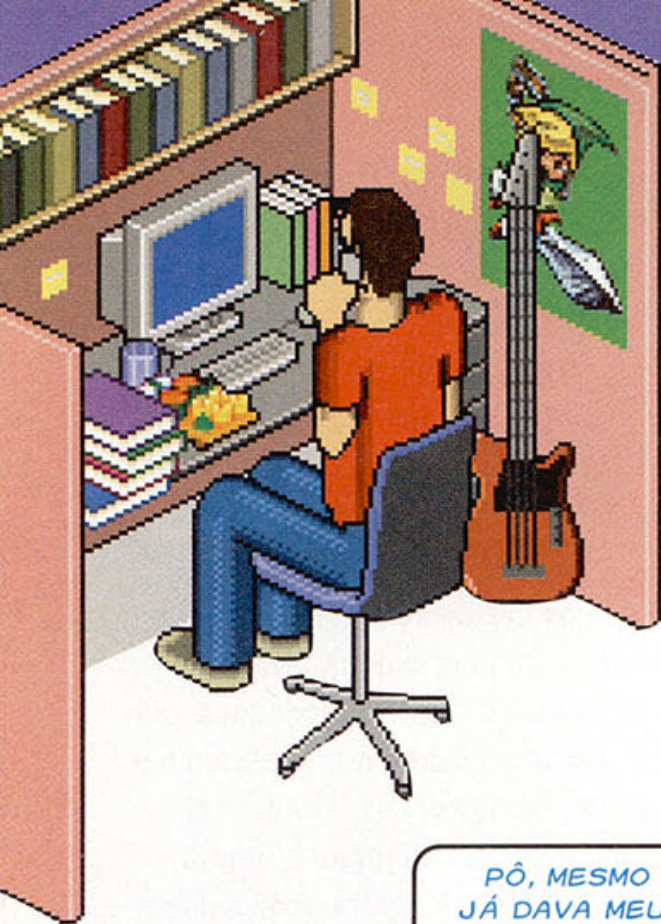
FIFA 99

(N64)

Jogue com o Atlanta Attack

Para jogar com um novo time chamado Atlanta Attack, vença o campeonato mundial com o Brasil no nível de dificuldade Profissional.

Boi na Linha!



COMO ASSIM?
EU ESTOU
NESSA HÁ MUITO
MAIS TEMPO!

PÔ... FAZ SEIS
ANOS QUE VOCÊ
TÁ NESSAS DE
NINTENDO WORLD,
HEIN ROCHA...
TU TÁ FICANDO
VELHO...

PÔ, MESMO ANTES DE EXISTIR A NW EU
JÁ DAVA MEUS TIRINHOS E PULINHOS NOS
CONSOLES NINTENDO. LEMBRA DA SÉRIE
NINJA GAIDEN DO NES? POIS É, UM DOS MEUS
MAIORES ORGULHOS É TER DETONADO OS
TRÊS GAMES DE CABO A RABO.

ENTÃO JÁ ACHEI A EXPLICAÇÃO
DESSES SEUS CABELOS BRANCOS... MAS
COMO É POSSÍVEL VOCÊ ESTAR NESSA
HÁ MAIS DE SEIS ANOS, SE ESSA É A
IDADE DA NINTENDO WORLD?

DIFÍCIL DE ACREDITAR: SEIS ANOS DE NINTENDO WORLD!
ISSO É MUITA RESPOSTA. E ESSA AVENTURA AINDA
TEM MUITAS FASES A SEREM JOGADAS, PRINCIPALMENTE
COM O NINTENDO DS CHEGANDO. PENSANDO NA NW COMO
UM ELO DA COMUNIDADE NINTENDO, MERECEAMOS UM BOLO
COM SEIS METROS DE COMPRIMENTO. FALA AÍ!

MAS AÍ VOCÊ ESTÁ MISTURANDO TRABALHO COM LAZER. EU
ESTOU FALANDO DOS SEIS ANOS QUE A NW ESTÁ NA PRAÇA, SEIS
ANOS DE PURA JOGATINA E MUITO TRAMPO EM PROL DOS
VIDEOGAMES. SE FOSSE CONTAR TAMBÉM O TEMPO QUE PASSEI
JOGANDO SIMPLEMENTE POR PRAZER, SERIAM MUITO MAIS DO
QUE SEIS ANOS. TENHO MAIS HORA DE GAME QUE URUBU DE VÔO.

PODE CRER. LEITORES APAIXONADOS
COMO OS DA NINTENDO WORLD
MERECEM TODO O NOSSO RESPEITO.
SEM FALAR NO PRÊMIO QUE ELES
DEVERIAM GANHAR POR LER TODO
MÊS ESSAS BOBAGENS QUE VOCÊ
ESCREVE, NÉ TRIVAS?

MODESTO ESSE SEU BOLO HEIN! EU TÔ DE REGIME,
ENTÃO NÃO VOU CHEGAR JUNTO DA GLICOSE.
REPASSO MINHA FATIA, SIMBOLICAMENTE, PARA OS
NOSSOS LEITORES. SÃO ELES OS GRANDES
RESPONSÁVEIS POR ESSES SEIS ANOS, E SÃO ELES
QUE VÃO DECIDIR QUANTOS ANOS A GENTE AINDA VAI
FICAR POR AQUI. POR ISSO É BOM A GENTE AGRADAR
BASTANTE ESSA TURMA PARA GARANTIRMOS NOSSO
EMPREGO E O BOLO DO ANO QUE VEM.

A IDÉIA É ESSA MESMA. SOMAR A PAIXÃO AOS
FATORES RELEVANTES QUE LEVARAM A NINTENDO
A SER A MELHOR! AINDA ME LEMBRO DO TEMPO
DAQUELA ACIRRADA DISPUTA COM A SEGA. UMA
GRANDE EMPRESA, MAS QUE EM DETERMINADO MOMEN-
TO NÃO SUPOU A PRESSÃO. OS FÃS DA NINTENDO
SÃO PESSOAS MAIS FELIZES E SATISFEITAS.

NÃO VOU NEM LIGAR PRA ESSE SEU COMENTÁRIO MALDOSO.
PREFIRO CONTINUAR ESCRIVENDO BOBAGEM E FALANDO PROS
NOSSOS LEITORES QUE ELES SÓ TÊM A GANHAR LENDO A NW.
POR EXEMPLO, QUANTAS PROMOÇÕES DA HORA JÁ ROLARAM
POR AQUI? E MUITAS MAIS AINDA VÃO ROLAR! QUE TAL ESSA
QUE LANÇAMOS AGORA? PRA QUEM GOSTA DE NINTENDO COMO
NOSSOS LEITORES, É MOLE ACHAR UM MOTIVO QUE FAZ DA
BIG N A MELHOR EMPRESA DE GAMES DO MUNDO.

POR QUE VOCÊ ESTÁ ME
CHAMANDO DE ROCHA? SEI QUE TÔ
SEMPRE DURO DE GRANA, MAS NÃO
CHEGO A SER PEDREIRA. VOCÊ
ESTÁ ME CONFUNDINDO COM O
PABLO? O CARA TÁ DE FÉRIAS NA
EUROPA, SEU VACILÃO! QUEM ESTÁ
FAZENDO O LINHA CRUZADA ESTE
MÊS COM VOCÊ SOU EU, RONNY
MARINOTO. VOCÊ NÃO PERCEBEU
AINDA? ACORDA, ZÉ MANÉ!

FALOU TUDO, MEU PREZADO E
NINTENDÍSTICO AMIGO ROCHA! E COMO
ESTAMOS COMEMORANDO MEIA DÚZIA DE
PRIMAVERAS, PARABÉNS PRA VOCÊ, PRA
MIM, PRA TODA EQUIPE NW E, LÓGICO,
PARABÉNS PROS NOSSOS LEITORES! A
FESTA É DE TODOS!

TÁ BRINCANDO... BEM QUE EU PERCEBI QUE A VOZ
ESTAVA MEIO DIFERENTE... VÊ SE NÃO VAI BAGUNÇAR
A MESA DO PABLO AÍ, HEIN SEU PILANTRA!
DEPOIS DESSA MANCADA, SÓ ME RESTA ENCERRAR
NOSSA CONVERSA E RELEMBRAR OS MOMENTOS
MAIS MARCANTES QUE TIVEMOS COM NOSSOS
LEITORES ATÉ HOJE!

TOP 5

Quem faz a NW ser o que é são os leitores. Nos exemplos abaixo, você confere algumas de nossas maiores alegrias com o reconhecimento do público.

1 Promoção "NW 4 Anos"

Nossa promoção de maior
sucesso: foram mais de
15.000 participantes! Esse
é um número que poucas
publicações alcançam, e
olha que ainda não tínha-
mos completado cinco
anos de existência!

2 Vídeo enviado por leitor

Étore Alessandro Tófoli,
de Monte Aprazível - SP,
pode ser eleito um de nos-
sos maiores fãs. Ele man-
dou um vídeo super bem
produzido que mostrava o
"nascimento" do Game-
Cube. Coisa fina mesmo!

3 Visitas dos leitores (alguns viram até amigos!)

Em especial, a visita do
gaúcho José Roberto
Aguiar, que veio e voltou de
ônibus para sua cidade no
mesmo dia! Convidamos o
cara pra almoçar, mas ele
não quis...

4 Promoção "Eu Amo a NW"

Foi tanta loucura inventada
por quem lê e ama a
Nintendo World que conti-
nuávamos dando risada
dois meses depois da pro-
moção ter sido encerrada.
Alguns leitores foram
internados depois disso.

5 Dezenas de desenhos da equipe

Nossos leitores artistas
vivem retratando o pessoal
que trabalha aqui.
Alguns saem feios, mas é
desses que a gente mais
gosta! Afinal, isto aqui não
é uma revista de beleza!

QUEM É VOCE?



**BLACK
SHADOW**

NINTENDO

WAR
R
I
S



R
I
S
E

NINTENDO



CAPTAIN
FALCON

NINTENDO

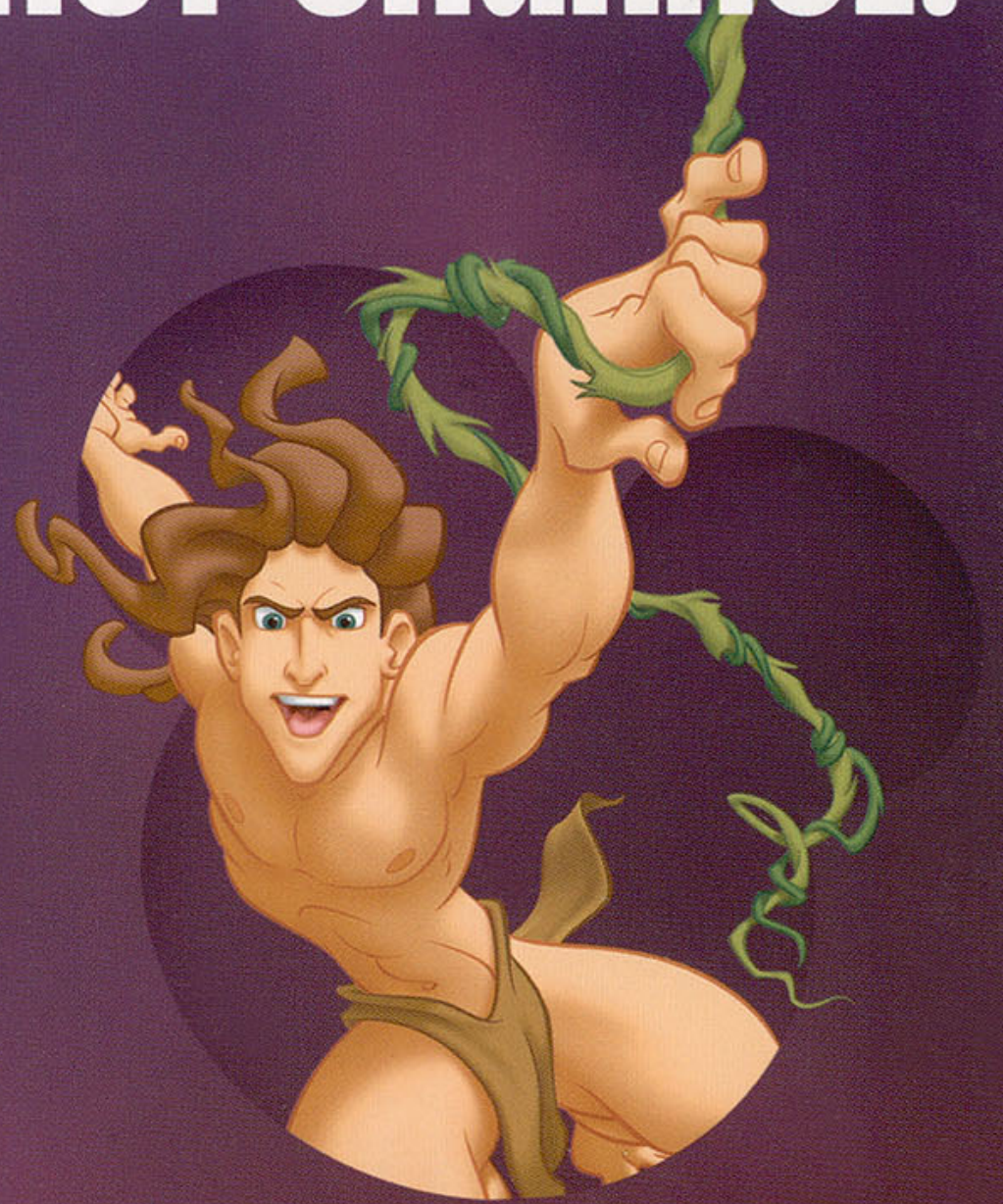
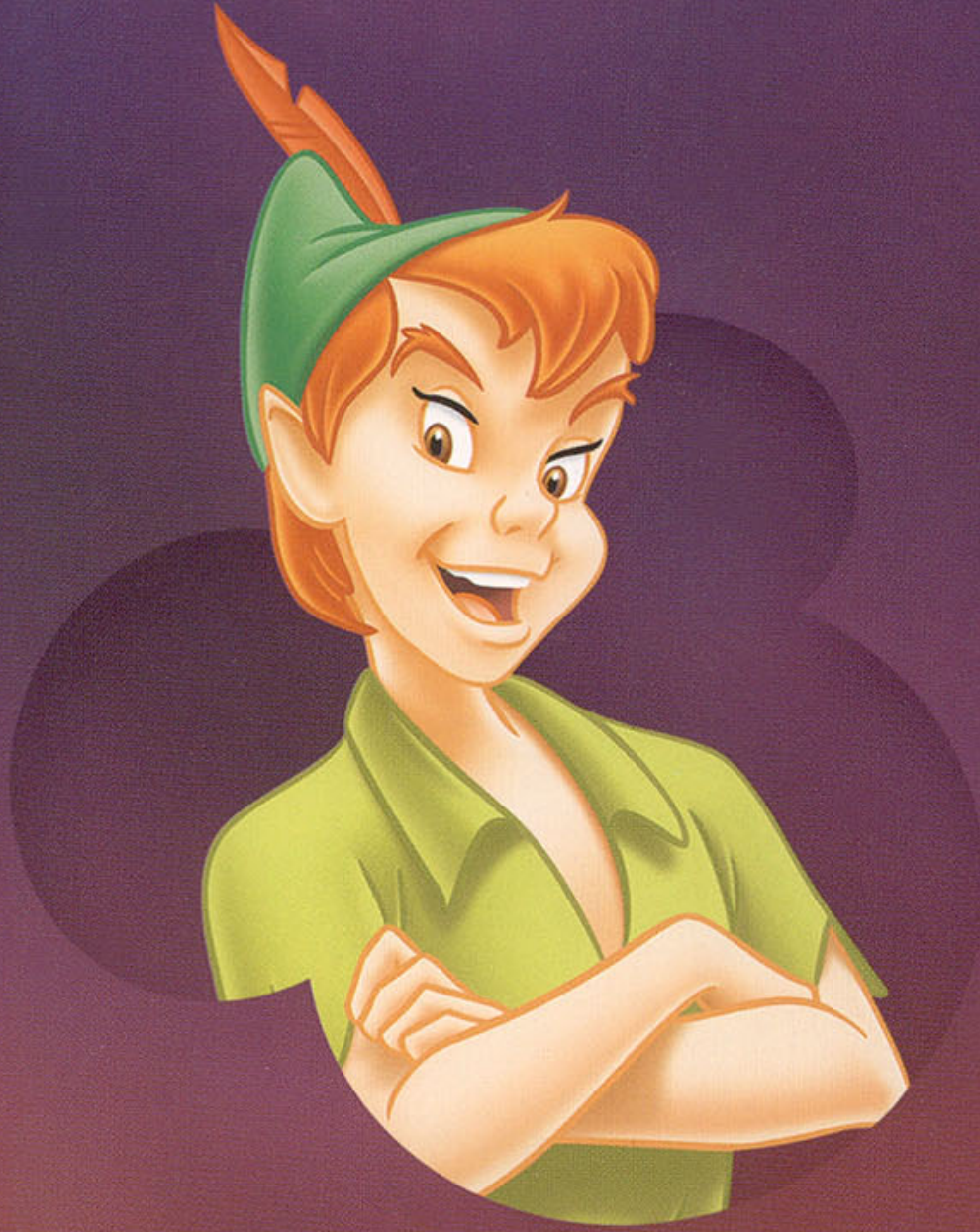
F-ZERO
GP LEGEND



GAME BOY ADVANCE SP

este mês no DISNEY CHANNEL.

RETRO AVENGERS



Disney
CHANNEL

© DISNEY TARZAN™ © Burroughs and Disney

sm

www.disney.com.br



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **Zalbag**

Revista: **Felipe 1459**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

