

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64 + DS



Nintendo®
World



TENHA MEDO, MUITO MEDO...

RESIDENT EVIL 4

TESTAMOS E DETONAMOS O MELHOR EPISÓDIO DA SÉRIE!

agora com material exclusivo da
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br

CASTLEVANIA • BOMBERMAN • NARUTO • KIRBY
SAFRA DO DS ARREBENTA EM 2005

+11 JOGOS ANALISADOS!



Tocar não é legal.

Ou assim nos ensinaram. Não toque...

Em mim, no seu nariz, na tinta fresca,
na prataria da sua avó. Não adiantava reclamar,
você não podia tocar. Mas eles estavam errados.

Todos eles. Por que não tocar no que você
quiser? E se você pudesse tocar os seus
jogos? E se pudesse fazer algo saltar,
atirar ou correr apenas com um simples toque?

Fala sério, tocar o jogo é controlar
o jogo. E quando falamos em controlar,
falamos de controle com precisão.

Um toque de sorte e você é o mestre do
universo. Um toque fora e você já era.

Então esqueça tudo o que já te ensinaram e
repita conosco. Tocar é legal.

Tocar é legal.



NINTENDO DS™

controle de toque • bate-papo sem fio • controle de voz • jogabilidade sem fio



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 Kelven Frank

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andreza S. Francisco, Andressa Nozue (arte), Camila Dourado (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
Edilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

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

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapatti
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

MARKETING
Gerente de Produto André Faure
Gerente de Marketing - Comunicação
Chris Peruch
Gerente de Marketing - Produto
Dirceu Darim

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 76, novembro 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.



2005, UM ANO DE "REVOLUÇÕES"

Um ano mal começou – enquanto escrevo esse editorial ainda estamos no final de janeiro! Mas 2005 já tem um certo ar diferente. Um ar de revolução no mundo dos games, um ar que deixa todos mais atentos, apreensivos e esperançosos de que algo realmente incrível vem por aí. Por quê? Essa é uma boa pergunta.

Talvez seja pelo sucesso do DS e seus jogos incríveis. O portátil caminha para os 2,5 milhões de unidades vendidas, e está com um leque de títulos imenso para 2005. **Castlevania**, **Bomberman**, **Kirby**. Todos clássicos, mas todos jogados de uma forma inédita, tentadora. Sem mencionar os títulos exclusivos que estão por vir com essa leva. Clássicos e novidades na medida certa.

Talvez seja por já termos começado o ano com um sucesso estrondoso como **Resident Evil 4**, um título tão bom que muda por completo o jeito RE de ser e consegue ser ainda melhor que os originais. Há tempos a Capcom não acertava uma bola dentro como essa. É algo estranho quando o

melhor jogo do ano sai ainda no início. Você acaba vendo todos os outros jogos que virão por aí com um olhar mais crítico do que deveria. Ou talvez, seja a ideia de que é neste ano que o sucessor do GameCube será apresentado para o público durante a edição 2005 da E3. O Revolution, como ele vem sendo chamado, trará uma forma jamais vista de se jogar. Será que você terá de vestir uma daquelas roupas de realidade virtual? Ou será que ele virá com uma Stylus gigante, e teremos um tapete sensível ao toque e teremos de usá-la para tudo? Na pior das hipóteses, ele aceitará apenas aqueles tapetes de dança como joysticks, e você terá de fazer tudo ritimadamente. Ew...

Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

NINTENDO
POWER



❖ A sua próxima Nintendo World chega às bancas no dia 17 de março

ÍNDICE

04

Hot Shots

DS para todos os gostos, gêneros e números. Afinal, tocar é legal

08

Admirável Mundo Nintendo

Quase sempre confundimos o nome dessa seção com "Maravilhoso", "Adorável"...

10

Previews

Mais fotos e novas informações sobre Zelda. Ou não

14

Estratégia • Resident Evil 4

Batatinha quando nasce, esparrama pelo chão. O Leon quando morre, perde a cabeça e o coração

26

Estratégia • Zelda: The Minish Cap

O Link já era baixinho. Depois de Minish, ele vai ser lembrado como baixinho e cabeçudo

36

N-Mail

Critique, discuta e reclame. E elogie de vez em quando

40

Pokémon World

Equipamentos para seus Pokémon. Só não espere por Rocket Launchers...

44

Dicas

Você pode até dizer que dicas são para os fracos. Mas um dia precisará delas

50

Reviews

Avaliação dos jogos para GBA, GC e DS que acabaram de chegar, sim, e daí?

60

Retrô

Resident Evil está voltando para o Cube. Que tal dar uma olhada no segundo?

62

Linha Cruzada

Pablo e Trivella conversam em suas cadeiras de balanço...

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



The Legend of Zelda: The Minish Cap
pág. 26



DS meteórico!

Portátil ultrapassa dois milhões de unidades no mundo e ganha fôlego para 2005

Mais de dois milhões. Esse é o número de felizes proprietários de Nintendo DSs pelo mundo. Só nos States o portátil alcançou a surpreendente marca de 1,3 milhão de unidades vendidas apenas no Natal. No Japão o sucesso foi semelhante, e no momento em que você lê esta matéria o portátil deve estar ultrapassando os 2,3 milhões. Claro que essa febre ainda não acabou. A Nintendo prepara para este primeiro trimestre de 2005 o lançamento de seu filhote em vários outros países do mundo, e pretende alcançar a meta de 8,5 milhões de DSs vendi-

dos até o final de 2005. Esse sucesso todo não é pra menos. Afinal, o portátil está revolucionando a experiência no mundo dos games com jogos divertidos e inovadores. Claro que a Nintendo sabe do potencial que tem nas mãos e não pretende jogar fora. Por isso mesmo, a empresa aumentou os recursos para sua equipe de produção e desenvolvimento de jogos em mais de cinco bilhões de ienes (algo em torno de 120 milhões de reais), além da criação de um fundo de 22 bilhões de ienes (600 milhões de reais) apenas para a criação de jogos para DS.

Mas é claro que **Feel the Magic XX/XY**, **Super Mario 64 DS** ou **Metroid Hunters** são apenas o começo. Só para esse primeiro semestre já estão previstos mais de 120 jogos, entre marcas famosas da Nintendo e de outras empresas de peso. Claro que você já ouviu falar de vários deles. **Need for Speed Underground 2**, **Super Mario**, **Warrior Ware** e **Pokémon** por exemplo. Mas eles são apenas a porta do iceberg que vem por aí!

Confira aqui alguns dos títulos de que você ainda não ouviu falar, mas que estarão rolando no seu DS em breve.

Castlevania DS

Fazendo o sinal da cruz com a stylus!

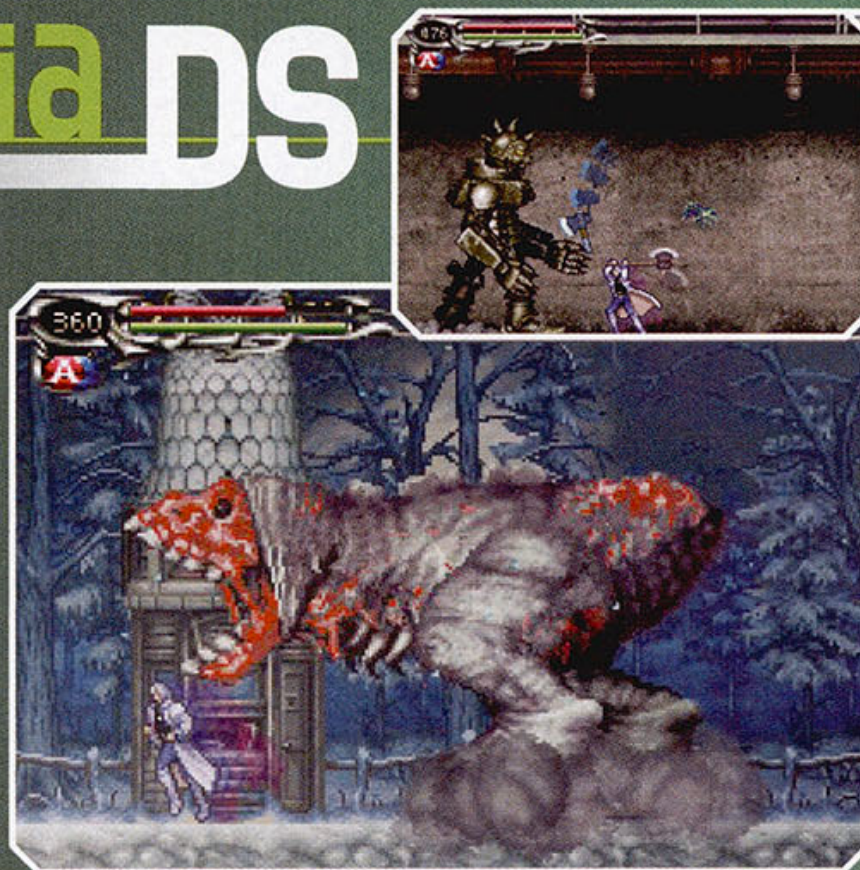
Produtora: Konami

Gênero: Ação + RPG

Lançamento: Previsto para 2005

O que é?

A Konami sabe como agradar aos fãs. Afinal, anunciar **Castlevania** para o DS é o que todo proprietário de DS precisava para ficar ansioso. O game é uma continuação direta de **Castlevania: Aria of Sorrow**, lançado para o Game Boy Advance em 2003. A história se passa apenas um ano depois dos acontecimentos da versão para GBA e novamente você tem o comando de Soma Cruz. O rapaz – com um gosto duvidoso para roupas, diga-se de passagem – se vê envolvido em um misterioso culto para ressuscitar Drácula. Soma terá que se infiltrar na base do inimigo, uma réplica do castelo do conde, onde deverá



poderão ser acessados a qualquer momento, sem precisar dar pausas ou coisas assim. Na parte inferior ficará o jogo e também toda a ação. O jogador controla Soma com o direcional normalmente, mas para executar seus feitiços e magias, será preciso dese-

enhar padrões na tela, como pentagramas, crucifixos e tudo mais.

E não é só isso. No final de uma batalha, o jogador ainda terá que usar a Stylus para prender o espírito de um inimigo derrotado. Para isso, ele terá que desenhar um símbolo específico na tela para selar a energia maligna. Se não fizer esse movimento corretamente o inimigo vai ressuscitar e o herói terá que derrotá-lo novamente.

O game ainda contará com a função Wireless, onde o jogador poderá trocar Soul Abilites com amigos que tenham o mesmo jogo.

Você quer este porque...

É **Castlevania** para DS. Precisa dizer mais?



Yoshi's Touch & Go

Tacar ovos é legal

Produtora: Nintendo

Gênero: Plataforma

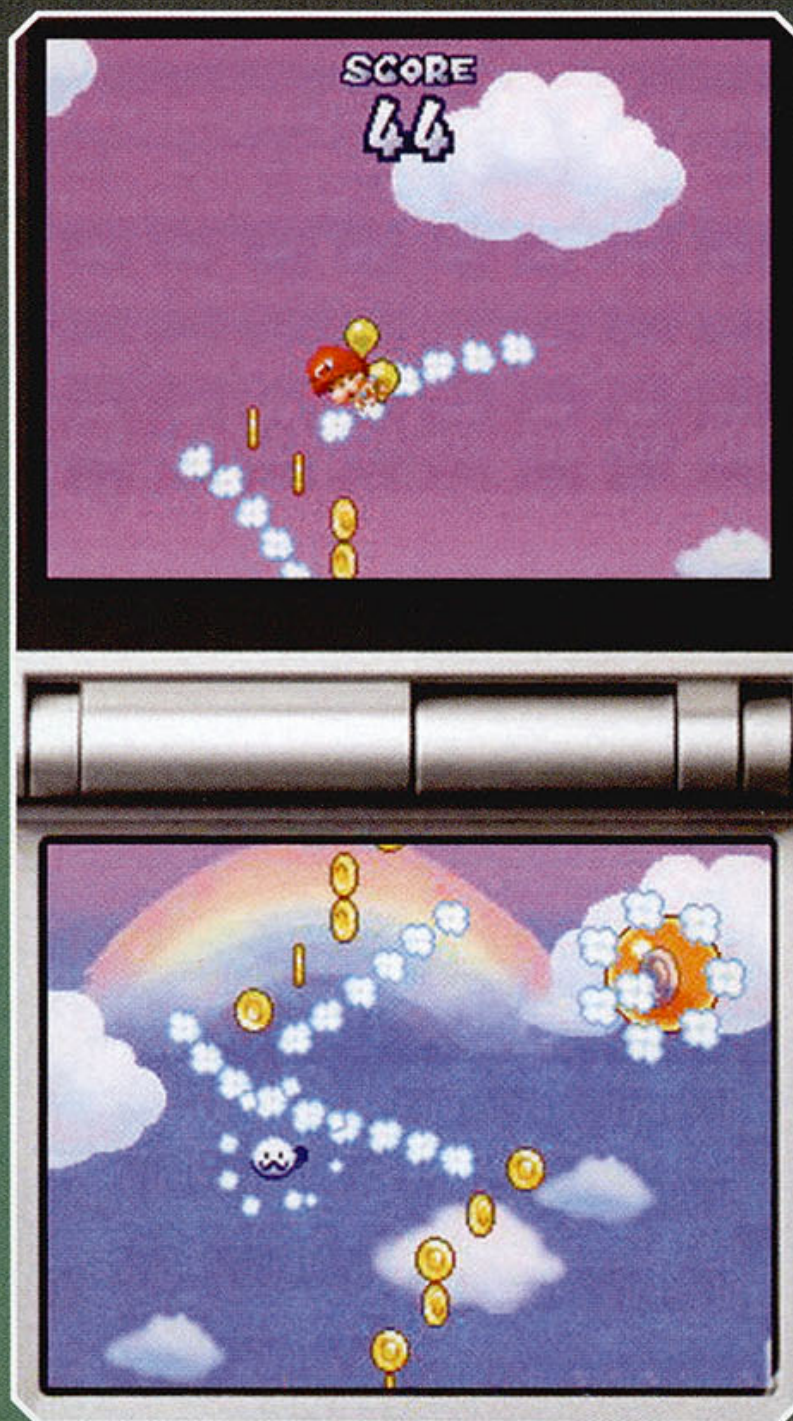
Lançamento: Março

O que é?

Yoshi's Touch & Go apareceu na E3 de 2004. Era uma das demos mais promissoras que acabou tornando-se um game completo. Pouco foi revelado até agora sobre o game, que é baseado em **Yoshi's Story**. Sua missão é a mesma de sempre: controlar Yoshi e ajudá-lo a guiar Baby Mario através das fases em segurança. A ação vai rolar solta nas duas direções. Na vertical, o jogador terá que usar a caneta Stylus para desenhar nuvens e mover objetos para proteger o bebê dos inimigos. Já na horizontal, você deverá usar a caneta para guiar Yoshi enquanto ele avança pelo cenário saltando precipícios, desviando de ataques e recolhendo itens com sua língua. O game não segue a linha básica dos games do Mario, indo mais pelo lado Arcade, onde o jogador deve seguir vencendo uma série de desafios e ganhando pontos. Não existe um mapa específico de jogo, mas isso não significa que você não possa tentar ganhar mais pontos jogando a mesma fase novamente.

Você quer este porque...

É uma nova forma de jogar Mario. Além disso, você exercita sua coordenação motora.



Lost in Blue



A versão de "A Lagoa Azul" da Konami

Produtora: Konami

Gênero: Aventura

Lançamento: Previsto para 2005

O que é?

Imagine ter sobrevivido depois de um terrível naufrágio. Agora, imagine ter despertado em uma ilha deserta, desconhecida e repleta de perigos que faria você pensar que seria uma idéia melhor ter afundado com o navio. Esta é a idéia de **Lost in Blue**. Aqui você controla um casal de garotos que tenta sobreviver em uma ilha misteriosa, no estilo **A Lagoa Azul** (mas sem a Brooke Shields). Você deve ficar atento aos índices de alimentação, vigor e sede dos personagens para evitar que morram antes de escapar. O jogador deve encontrar alimentos, como frutas no chão, peixes no rio ou animais na floresta. Para isso, você também precisa criar ferramentas com a Stylus. Por exemplo, pode montar uma lança com um pedaço de madeira e uma pedra afiada, um arco e flechas ou uma vara de pescar com madeira e cipós. Isso tudo enquanto procura uma forma de escapar da ilha misteriosa.



Você quer este porque...

Oras, vamos lá! Quem não gostaria de estar preso em uma ilha deserta e ter a chance de mostrar que é capaz de salvar a vida de uma gata? Claro que você quer este jogo!

Bomberman DS

Aperte (literalmente) o botão Vermelho e exploda tudo!

Produtora: Hudson

Gênero: Ação

Lançamento: Previsto para 2005

O que é?

Claro que você conhece Bomberman. Aquele robzinho simpático, cabeçudo e repleto de bombas que explodem em formato de cruz. Lembrou? Então deve ter lembrado também de como você se divertia com ele. A versão para DS é exatamente como as anteriores, mas com algumas capacidades inéditas. Basicamente você pode controlar Bomberman com a Stylus e pode ativar as bombas usando o microfone do DS. Agora imagine jogar dessa forma contra até oito jogadores, que podem tentar gritar no seu

microfone para explodir suas próprias bombas e frustrar seus planos! Loucura pouca é bobagem.

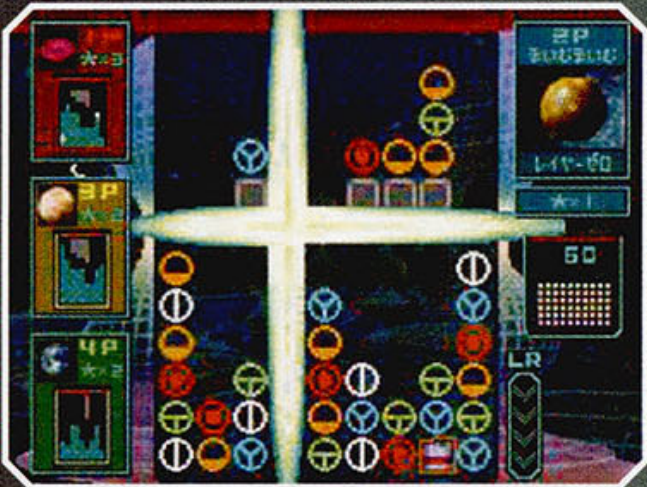
Você quer este porque...

Seu oponente acaba de plantar uma bomba... Você chega de mansinho por trás e grita no microfone dele. A bomba explode e seu inimigo fica com cara de taxó. Precisa mais?



Planet meteors

**Exploda planetas
inteiros com chuvas
de meteoros**



Produtora: Q Entertainment

Gênero: Puzzle

Lançamento: Fevereiro de 2005 no Japão

O que é?

Tem dias que você quer que o mundo exploda com uma chuva de meteoros, certo? Então, por que não tentar isso na prática? Em **Planet Meteoros** você é um alienígena que deve organizar elementos em seu canhão liquidificador e fazer tudo decolar para o planeta alvo.

Maluco? Isso porque você não viu o jogo em si. Pedras coloridas ficam caindo em uma velocidade alucinante do topo da tela para dentro do seu canhão, e você deve movê-las com a Stylus para juntar três ou mais de uma mesma cor. Isso faz com que elas entrem em combustão. Dependendo da quantidade de pedras da mesma cor queimadas, você poderá fazer com que todas as pedras entrem em ignição e sejam disparadas contra os planetas.



Pode parecer complicado, não é.

Pior: ele é tão viciante que fará com que você não queira mais largar dele. E não é à toa. O jogo foi desenvolvido por Tetsuya Mizuguchi, autor de **Lumines** e considerado hoje o novo Alexey Pajitnov.

Você quer este porque...

...Você não vai conseguir largá-lo, de qualquer forma.



Another code

Adventure de qualidade nintendo para o DS

Produtora: Nintendo

Gênero: Puzzle

Lançamento: Fevereiro de 2005 no Japão

O que é?

Se você gosta de jogos como **Myst**, em que você deve andar por um lugar misterioso, sombrio e repleto de puzzles que podem revelar segredos antigos, então **Another Code** é o seu jogo. Aqui você joga como Ashley Mizuki Robbins, uma garota de cabelos brancos que embarcou em uma viagem para a ilha proibida em busca de

seu pai, desaparecido no local dez anos antes. Você deve explorar a ilha, resolvendo os puzzles com a Stylus e a telinha sensível. Cada puzzle habilita um novo desafio em algum outro lugar da ilha, e revela mais sobre os mistérios por trás do desaparecimento de seu pai. Ótimo para quem curte jogos de raciocínio.

Você quer este porque...

Não se vive só de pancadaria ou de bigodudos montando em dinossauros. Paz!

Touch! Kirby's magical Paintbrush

**Trilhe seu próprio caminho com a
canetinha colorida!**

Produtora: Nintendo

Gênero: Plataforma

Lançamento: Março de 2005 no Japão

O que é?

Kirby é um dos personagens mais queridos da Nintendo. Mas o que essa bolota cor-de-rosa já teve de encarar não é brincadeira. Aqui você deve controlar Kirby pelo mundo dos sonhos, que mais uma vez está em perigo sob a ameaça do rei DeDeDe. Você deve usar a Stylus, seu pincel mágico, para criar plataformas, loopings e outros caminhos especiais para fazer com que Kirby desvie dos oponentes. Mas fique atento, pois a quantidade de tinta mágica que você tem é limitada. O jogo virá com uma Stylus especial do jogo.

Você quer este porque...

Faça da sua vida um lugar mais colorido! Apenas não exagere. Você pode acabar encontrando o lado Rosa da Força.



naruto: saikyo ninja daikesshu 3



Kage Bunshin no DS!

Produtora: Bandai

Gênero: Ação

Lançamento: Previsto para 2005

O que é?

A esta altura você já sabe que **Naruto** é atualmente um dos maiores sucessos entre os fãs de anime. Claro que esse sucesso todo não poderia deixar de render games. Os dois primeiros **SNDs** foram lançados para o GBA, e traziam uma ação bem ao estilo **Megaman**. Este terceiro episódio não é muito diferente,

mas terá várias utilidades para a telinha sensível. Primeiro, você poderá trocar de personagem a qualquer momento do jogo bastando selecioná-lo na telinha inferior. Segundo, deverá pressionar os selos na ordem correta para poder executar os Chakras.

Você quer este porque...

... O game de luta com todos esses personagens ainda não tem previsão de lançamento. Até lá, você mata a vontade com este.



Retro Atari



clássicos em duas telas

Produtora: Atari

Gênero: Variados

Lançamento: Março de 2005

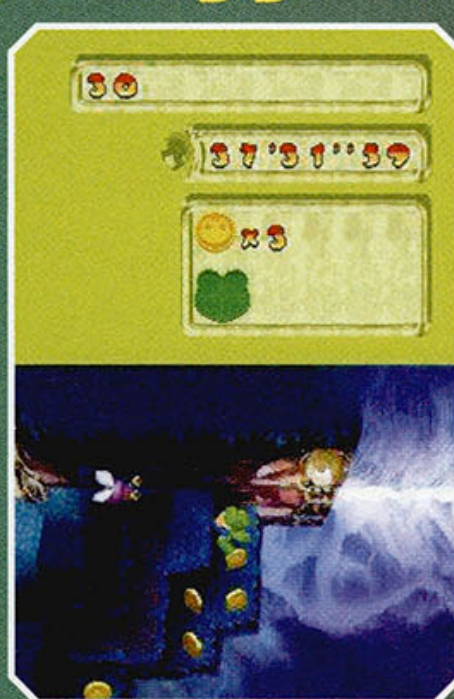
O que é?

A Atari Games estava procurando fazer alguma coisa diferente em sua primeira aparição no Nintendo DS. Mas parece que não deu muito certo e ela resolveu fazer uma compilação de seu catálogo de games clássicos. A diferença aqui é que os clássicos da Atari ganharam, literalmente, um toque especial. **Pong, Missile Command, Asteroids, Breakout, Centipede, Tempest, Warlords, Gravitar, Lunar Lander e Sprint**, todos com versões remix, adaptados para as duas telas do portátil e com um design diferente. A função da caneta Stylus aparece em alguns jogos, onde você terá que usá-la para destruir obstáculos e inimigos.

Você quer este porque...

É uma boa forma de matar a saudade de clássicos, ou mesmo jogá-los de forma diferente!

Frogger Helmet Havoc



nada de atravessar ruas no DS

Produtora: Konami

Gênero: Ação

Lançamento: Final de 2005

O que é?

Você é o sapo que atravessava ruas e, que desta vez, deve enfrentar uma força maligna ancestral, o maléfico Dr. Wani, que ameaça tomar conta do seu pântano. São enredos como esses que nos fazem pensar se existe vida inteligente entre os Game Designers. Depois dizem que o Miyamoto tomou chá de cogumelo para criar Mario...

Você quer este porque...

Por quê?

Anime Center Verão

Liga Pokémon RJ ganha evento de grande porte



Boas notícias para os jogadores de Pokémon do Rio de Janeiro. Durante os dias 26 e 27 de fevereiro acontecerá o Anime Center Verão 2005. O evento trará uma série de atrações para os fãs de animes e games, como concursos de Cosplay, exposições de animes, exposições, workshops e muito mais. E é neste evento que acontecerá o unificado da Liga Oficial Pokémon Evolution RJ. Lá os organizadores Armando Meziat, Guilherme "Yusuke" Mackenzie, Tiago "Super Raichu" Calmon e Willian "Longnus" Gama estarão abrindo desafios para diversos ginásios que nunca deram as caras, incluindo o Lutador, Terrestre e Fogo! Para os campeões, além do prestígio e das insígnias, será dado um cartucho original de **Pokémon FireRed** ou **LeafGreen** por dia. Também serão distribuídos Jirachi, Eon tickets, Enigma Berry e ovos de Pokémon Box. Nem pense em perder essa! 🍄

1º Unificado do Rio de Janeiro

26 e 27 de fevereiro

Anime Center Verão

Das 10:30h às 19h

América Football Club

Rua Campos Sales 118

Estação de Metrô Afonso Pena – Tijuca – RJ

Animecenter (Pedro): (21) 2556 3210

LOPE (Daniel): (21) 8745 5938

Mais detalhes – LOPE

www.ligapokemon.com

Mais detalhes – AnimeCenter Verão

www.animecentereventos.com.br

Admirável mundo nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Top 10: Chefões do Super NES

Continuando o ranking da edição passada, agora classificamos Bosses memoráveis da era 16-bit. E os seus, quais são?

10 Damnd – Final Fight

Membro influente da Mad Gear, o covarde rapta Jessica e assobia para chamar os comparsas durante a batalha



9 Navio Gato Pirata – Parodius Da!

Na paródia de Gradius/Life Force, o subchefe da primeira fase é o hilário navio gato pirata tripulado por pingüins.

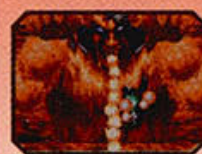


8 Bowser – Super Mario World



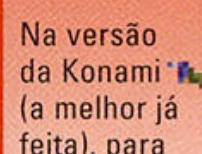
Jogar o primeiro game de Super NES já foi uma experiência inesquecível, e a aparição final de Bowser só ajudou.

7 Wayler – Axelay



O chefe de fogo do quinto estágio do game de tiro supremo da Konami era uma exibição de poderio gráfico sem igual.

6 Jaffar – Prince of Persia



Na versão da Konami (a melhor já feita), para Super NES, a batalha contra o tirano persa nunca foi tão emocionante.

5 Andross – Star Fox

O símio rapta James McCloud, pai do herói, e se esconde no planeta Venom. Jogando no hard, você enfrenta uma versão com chifres.



4 Trinexx – The Legend of Zelda: A Link to the Past

Passei bons dias penando para descobrir que precisava usar fogo na cabeça azul e gelo na vermelha. Nunca me esquecerei!



3 Mana Beast – Secret of Mana

Quem diria que o inofensivo Flammie se tornaria a fera de mana que exibe o poder do Super NES em lidar com sprites?



2 Kefka – Final Fantasy VI

Depois de escalar uma torre de inimigos, você chega a um Kefka celestial, num dos cenários mais bonitos de toda a era 16-bit.



1 Mother Brain – Super Metroid

Os momentos finais do terceiro game de Samus foram alguns dos melhores na história dos games, incluindo esta batalha desproporcional.



Você sabia disso? É claro que não!

Já que temos falado sobre remakes de games consagrados feitos por fãs, vamos abordar um que seguia o caminho contrário dos já citados. Enquanto **Ocarina**



of Time 2D e **Metroid Prime 2D** são versões bidimensionais dos clássicos em que foram baseados, **Chrono Resurrection** seria um remake totalmente 3D do lendário **Chrono Trigger**. O game estava sendo produzido para PC sob a engine de Unreal Tournament 2004, por um time de profissionais da área de games, entre eles o programador e diretor do projeto Nathan

Lazur, o modelador de personagens Moise Breton (que modelou o rosto de Neo e do Agente Smith em **The Matrix Reloaded**), o animador Michel Cadieux e mais cinco amigos. O problema é que a Square Enix "pediu" que o projeto fosse cancelado, e o pessoal da Resurrection Games não pôde negar tal gentileza. Uma pena, porque o projeto estava tomando a forma de um game profissional. Se quiser ver mais imagens e um



impressionante trailer, visite o site do falecido projeto: www.opcoder.com/projects/chrono.

Qual é o game?

Quem identificou o vitral da justiça na cena do julgamento de Crono em **Chrono Trigger** foram: Thales Macedo Garitezi, Rodrigo Claudino da Silva e Isaac F. S. Neto. E o clássico dessa foto, qual é? Descubra 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.



n-versariantes de março

Personalidades, games e empresas que nasceram no terceiro mês do ano

02

A hora e a vez da **Game Arts** (Lunar), que completa 20 anos de existência.

05

Hisao Oguchi, que depois da fusão entre Sega e Sammy se tornou presidente representante da Sega, comemora 45 anos.

10

Dois anos do profícuo **Tales Studio** da Namco, responsável pelos RPGs mais lucrativos da empresa.

21

Nobuo Uematsu, compositor de **Final Fantasy** e ex-funcionário da Square Enix, comemora 46 anos; a **Konami** completa 36 anos de sua fundação; e já faz quatro anos que o **GBA** foi lançado no Japão.

22

A série **Resident Evil** completa nove anos desde seu primeiro game, e não poderia estar em melhor forma com RE4 para GameCube.

23

Faz dois anos que o **GBA SP** chegou ao mercado americano.

26

Takashi Kawaguchi, produtor de **Pokémon R/S/Y** e **G/S**, faz 56 anos. **Yoshitaka Amano**, o ilustrador clássico de **Final Fantasy**, completa 53 anos.

27

Há sete anos a Nintendo lançava o **Super Famicom Junior** no Japão, a versão compacta de seu 16-bit.

28

A **Ubisoft** faz 19 anos em muito boa forma, com o sucesso de **Prince of Persia: Warrior Within** e a promessa de um novo **Splinter Cell**.

30

O vice-presidente da Nintendo, **Atsushi Asada**, chega aos 72 anos.

31

Tomohiro Nishikado, o criador de **Space Invaders**, faz 61 anos.

ELETRÔMIL VÍDEO GAMES



A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

Assistência Técnica no Local

Vendemos via SEDEX

COMPRA - VENDA - TROCA

CONCERTO DE VÍDEO GAMES

TRABALHAMOS COM TODOS TIPOS DE MÍDIAS:

CD-R, DVD-R, CD-RW, MINI-CD, PORTA CD,
PORTA DVD E OUTROS

Nintendo®

SUPER OFERTAS

Game Cube
Combo Pack
+ 1 controle



APENAS
R\$ **790,00**

PAGAMENTO EM DINHEIRO

ESTOQUE LIMITADO

Nintendo DS

APENAS
R\$ **730,00**

PAGAMENTO EM DINHEIRO



GAME BOY/ADVANCE SP



20
anos

de tradição
em games

OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS,
VOCÊ ENCONTRA AQUI!



Aceitamos seu aparelho usado como parte do pagamento*

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

www.eletromilgames.com.br



The Legend of Zelda

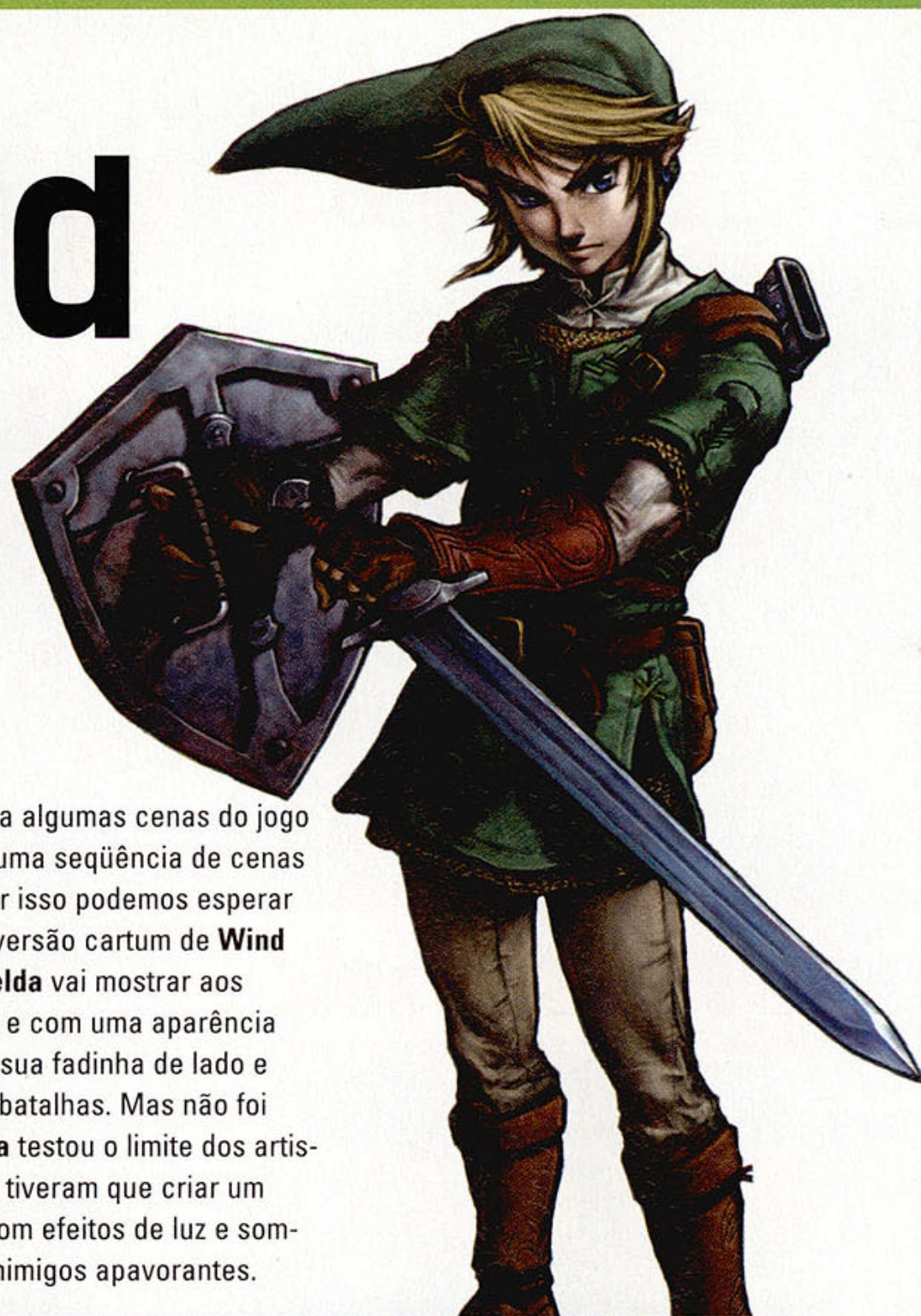
Link em sua maior aventura

A O céu se abre e à distância é possível ver o sol e um grupo avançando no horizonte. Eles são Bokoblins, estão em aproximadamente 25. Alguns deles estão a pé, outros em uma estranha montaria. Eles estão preparados para a batalha. E isso é exatamente o que eles vão ter com Link avançando em seu cavalo. Os monstros avançam com uma movimentação fluida incrivelmente realista...

Quem viu o vídeo de apresentação do novo **The Legend of Zelda** para o GameCube, entendeu exatamente a descrição acima. Desde a aparição do primeiro vídeo de **The Legend of Zelda** na E3 do ano passado ninguém mais agüenta mais esperar.

Finalmente a nova aventura de Link promete equiparar-se aos games lançados para o Nintendo 64, que são considerados obras-primas por todos e quaisquer fãs da Nintendo. O novo **Zelda** deve aparecer este ano, e uma versão jogável já deve aparecer na E3 2005. Entre algumas informações que a Nintendo revelou é que o vídeo que ela

mostrou sobre o game possuía algumas cenas do jogo em tempo real e não apenas uma seqüência de cenas editadas da pré-produção, por isso podemos esperar pelo melhor. Ao contrário da versão cartum de **Wind Waker**, este **The Legend of Zelda** vai mostrar aos jogadores um Link mais velho e com uma aparência mais assustadora. Ele deixou sua fadinha de lado e virou um adulto com sede de batalhas. Mas não foi apenas isso que mudou. **Zelda** testou o limite dos artistas gráficos da Nintendo, que tiveram que criar um vasto mundo tridimensional com efeitos de luz e sombra incríveis e uma série de inimigos apavorantes.





Isso sem falar na trilha sonora orquestrada especialmente para esta nova aventura. O game ainda vai trazer uma história inédita, que vai colocar mais uma vez o mundo de Hyrule em perigo. Só nos resta saber se a ameaça virá na forma de Ganondorf Dragmire. Mas isso é pedir demais para os projetistas da Nintendo, que andam escondendo tudo a sete chaves.



Hyrule nunca mais será a mesma e Link também não. O personagem ganhou uma série de novos movimentos e a habilidade de lutar em cima de Epona. Mas ele não vai deixar de se meter em um monte de perigos, resolver enigmas e entrar em labirintos e calabouços. Em termos de jogabilidade, o game terá o mesmo esquema de câmera das versões para o Nintendo 64, ou seja, a visão por trás com a imagem girando 360° usando o controle.



O método de exploração usado em todos os games **Zelda** também estará presente. Link vai poder entrar onde quiser e explorar o mundo à sua maneira. Há muitos elementos e surpresas que a Nintendo ainda está escondendo com muito cuidado. O que dá para afirmar com toda certeza é que a nova aventura de Link vai alcançar um outro patamar na admiração dos gamers. E com certeza, tem tudo para ser o game do ano.



Produtora Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Gênero RPG
Lançamento 2005

Advance Wars: Under Fire

Versão para Cubo do sucesso do GBA



Desenvolvido pela Kuju Entertainment, **Advance Wars: Under Fire** é a versão para GameCube do game de estratégia famoso do Game Boy Advance. **Under Fire** não é apenas um remake do jogo do portátil, mas a recriação do game com um novo visual e gráficos tridimensionais para o console doméstico da Nintendo. Os jogadores vão entrar no campo de batalha e manejar tropas e pequenos esquadrões de soldados contra um exército inimigo. Você pode atacar por mar, terra e ar, basta comandar a ação dos soldados e ver o circo pegar fogo. Além disso, na guerrilha o jogador ainda terá à disposição um grande arsenal de armas, veículos, barcos e aeronaves de combate. Para completar as missões estratégicas, o general vai contar com a ajuda de Betty que vai passar todas as infor-



mações referentes aos objetivos que você deve cumprir. Os gráficos poligonais do GameCube permitiram a **Under Fire** que tivesse seqüências de ação em tempo real e visão em terceira pessoa, uma visualização maior do campo de batalha, algo bem distante da versão para GBA. **Advance Wars: Under Fire** tem diversão garantida e vai mostrar para você que é preciso muito mais raciocínio numa guerra do que você imagina.

Produtora Kuju Entertainment
Desenvolvimento Nintendo
Gênero estratégia
Lançamento 2005



Donkey Kong Jungle Beat

Mais um game usando os bongôs



Donkey Kong Jungle Beat está sendo desenvolvido no novo estúdio da Nintendo em Tóquio, com um conceito diferente. Os jogadores entram em uma aventura do gorila Donkey Kong abrindo mão dos tradicionais controles e ficam dependendo inteiramente dos controles DK Bongos. Parece estranho logo de cara, mas a intenção é mesmo ser diferente. Batendo palmas ou tocando os bongôs, o jogador fará o personagem correr pela tela, saltar no ar, nadar, dar socos e atacar os inimigos, sem a jogabilidade jamais ficar limitada por causa do controle diferente.

O visual do game é incrível, com um vasto mundo tridimensional para explorar. O herói símio terá que avançar através das fases tendo que se virar em diferentes estilos de jogo incluindo batalhas com chefes e áreas em que o personagem terá que montar em outros animais. Prepare-se para perder uns quilinhos com bastante exercício, enquanto cumpre a jornada de Donkey Kong atrás de suas bananas.

Donkey Kong Jungle Beat está cotado para ser um dos melhores games de 2005, com certeza já é um dos mais inovadores já lançados no mercado. Essa talvez seja uma boa oportunidade para comprar um GC e um par de DK Bongos.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Gênero	ação
Lançamento	14 de março

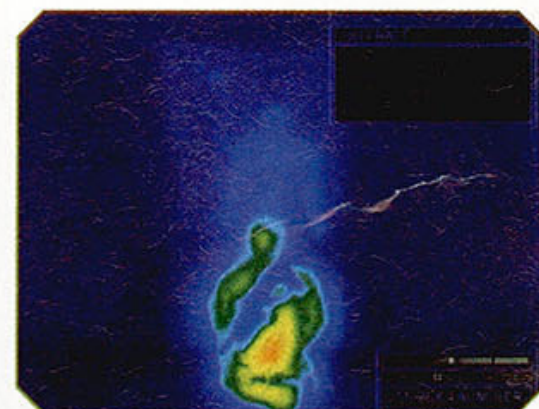
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Espionagem melhorada no Cubo

O grande game de espionagem da Ubisoft faz seu retorno triunfal ao GameCube com **Chaos Theory**, a sequência que promete levantar a franquia de Tom Clancy. Os jogadores voltam a assumir o papel do veterano da NSA, o agente Sam Fisher. O ano é 2007 e a ameaça é a Guerra de informações. Fisher precisa, mais uma vez, se esconder nas sombras e se infiltrar no meio dos terroristas para cumprir uma série de missões pelo seu país, incluindo o resgate de civis e a destruição de ameaças inimigas. Como sempre, o agente vai usar o que há de mais high-tech em termos de armamento pesado e engenhocas de espião. **Chaos Theory** faz o que deveriam ter feito os games anteriores: alcança um outro

nível com novos gráficos e novas estruturas para cumprir missões. Essas novas missões possuem rotas múltiplas e muitos objetivos. Isso sem falar em uma nova inteligência artificial para os inimigos. Além disso, Andy Davis (diretor do filme **Fugitivo**) e o músico techno Amon Tobin deram ao game uma série inédita de sequências animadas e uma trilha sonora de primeira. A Ubisoft declarou que a versão para GameCube não terá suporte para o jogo online, mas isso não será problema para os fãs que curtem um bom game de espionagem.

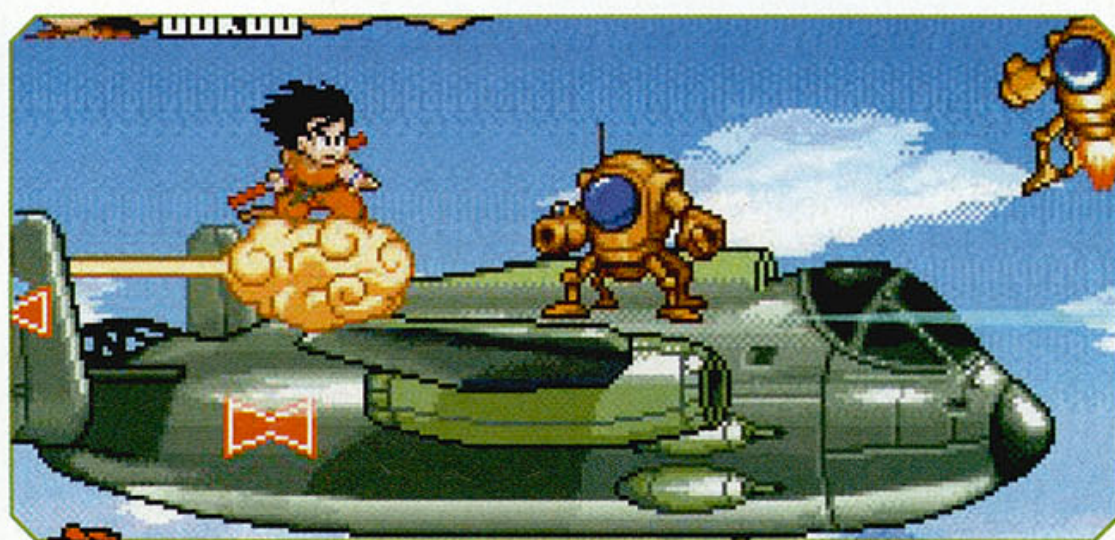
Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Gênero	ação
Lançamento	29 de março





Dragon Ball Advance Adventure

Jogue as primeiras aventuras de Goku



Com o sucesso do anime **Dragon Ball** no mundo inteiro, diversas empresas de games lançaram seus jogos sobre a série para o GBA.

Dragon Ball Advance Adventure é mais um desses games, só que tem como tema principal a primeira fase das aventuras, quando Goku ainda era apenas um menino. O game possui três modos de jogo: GotchaBattle, com ação em side-scrolling; TanmanBattle, que é um modo de luta clássico, mano a mano; e SkyBattle, que é um jogo de tiro em pleno vôo, onde Goku pilota a nuvem dourada atingindo os inimigos. O GotchaBattle é um dos modos mais interessantes porque vai mesclar os três modos de jogo: Goku terá que seguir a história da série e lutar contra personagens como Jackie Chun,

Tenshinhan e o Ninja Murasaki (Ninja Púrpura, na tradução brasileira). O modo versus representado pelo Tanman Battle será o único modo para multiplayer utilizando o Cabo Game Link para até dois jogadores. Você poderá usar vários personagens. O visual de **Dragon Ball Advance Adventure** é bem feito, com cenários detalhados e coloridos. O game está sendo produzido para agradar aos fãs da série, principalmente aqueles que curtiram o começo da história, considerada uma das fases mais engraçadas da série. O game foi lançado no dia 18 de novembro do ano passado no Japão e está sendo preparado para o lançamento nos EUA.

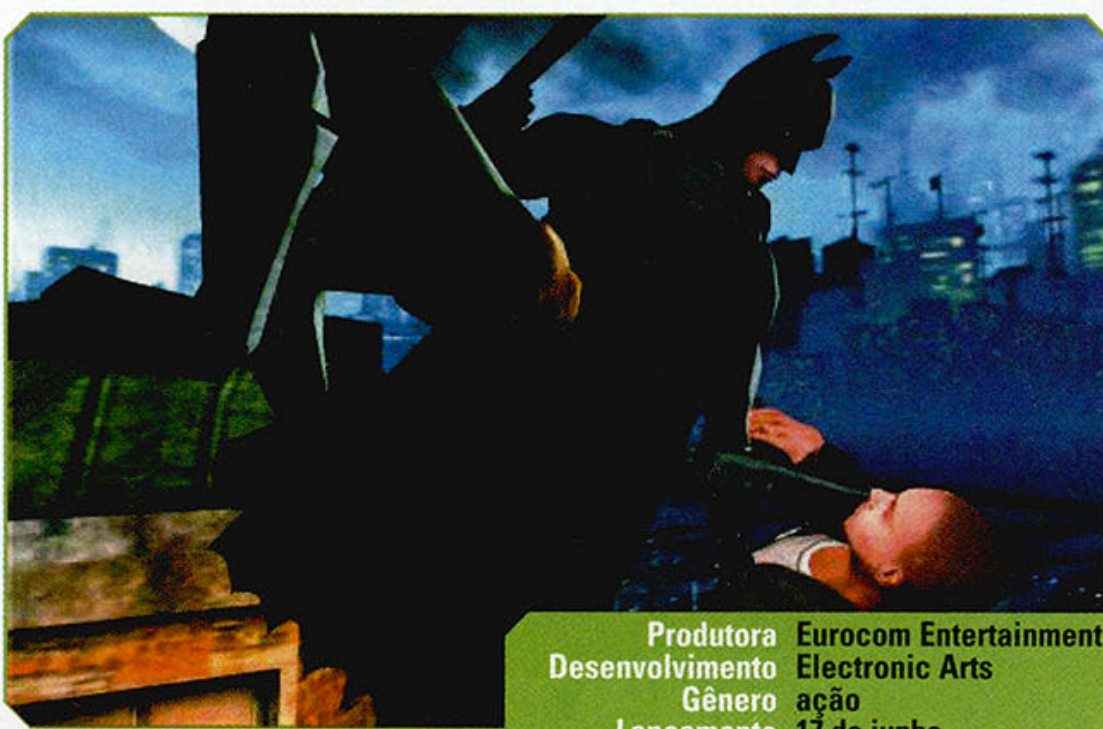
Produtora	Banpresto
Desenvolvimento	Banpresto
Gênero	ação
Lançamento	2005

Batman Begins

Homem-morcego enfrenta a marginália

Os fãs de histórias em quadrinhos já estão roendo as unhas na espera pelo novo filme do Homem-Morcego, que faz seu retorno aos cinemas anos depois de alguns filmes que todo mundo deseja esquecer. **Batman Begins** promete trazer às telas o Batman que todos conhecem dos quadrinhos, mais vingativo, realista e macabro. Aquela mitologia do herói criada nas histórias de Frank Miller. Como não poderia deixar de ser, a Eurocom Entertainment, através da Electronic Arts, já está desenvolvendo um game à altura do que o público vai ver nas telas. Pelo pouco que foi liberado pela empresa, **Batman Begins** vai trazer toda a atmosfera do filme para o GameCube. Assim, o jogo deve ter todo aquele

visual de game de espionagem cheio de ação. E vai mostrar a trajetória de Bruce Wayne, de órfão a super-herói. Os jogadores vão avançar por doze fases, usando todas as bugigangas modernas do cinto de utilidades e uma série de golpes para botar a marginália para correr. Um medidor de medo vai fazer com que o herói possa interrogar e apavorar suas vítimas, usando a força se necessário. Isso, além de prover o jogador com informações, vai aumentar a reputação de monstro das sombras que a bandidagem de Gotham tem sobre o herói. O game terá um visual bastante estilizado e bonito e, segundo a Eurocom, tem tudo para ser uma das melhores adaptações do herói para os games nos últimos tempos.



Produtora	Eurocom Entertainment
Desenvolvimento	Electronic Arts
Gênero	ação
Lançamento	17 de junho



RESIDENT EVIL 4

A nova face do mal

Por Eduardo Trivella e Daniel Nieuwenhuizen



Gráficos 10.0
Som 10.0
Jogabilidade 10.0
Diversão 10.0
Replay 10.0

10.0
Nota Final

Produtora Capcom
Desenvolvimento Capcom
Jogadores 1
Gênero Survival-Horror

A Capcom não mentiu:
Resident Evil mudou.
E pra melhor!
Mil vezes melhor!

Depois de trabalhar muitos anos com games, uma pessoa pode ficar calejada e já não botar muita fé no falatório que é gerado em cima de um determinado jogo antes de ele ser lançado. Um dos jogos que mais movimentaram os sites e fóruns de videogames de todo o mundo e que mais serviu de inspiração para matérias pré-lançamento, inclusive nas páginas da sua **Nintendo World**, foi justamente o quarto capítulo da série **Resident Evil** da Capcom. Muito se disse e muito se ouviu sobre o "game que fará você esquecer tudo o que sabe sobre **Resident Evil**", e é certo que essa é uma das séries mais cultuadas e adoradas dos últimos (quase) dez anos.

Mas depois de ter jogado praticamente todos os jogos com as iniciais **RE** na embalagem, estava meio cético em relação a toda essa mudança. Se quiserem, podem me zoar, pois fui um tonto em não acreditar nas promessas da Capcom. Depois de suar frio mais de trinta horas, digo sem papas na língua que minhas expectativas não só foram atingidas, como foram totalmente ultrapassadas.

A beleza da feiúra

Agora que já subjuguiei e coloquei **Lord Saddler** em seu devido lugar, afirmo que **RE4** não só é uma revolução na série e o melhor game **Resident** até hoje, como também é o melhor título de GameCube de 2004 – mesmo tendo sido lançado em 2005. Sim, lógico que o game está pronto desde o ano passado, o que me leva a imaginar se a Nintendo não forçou a Capcom a adiar o lançamento de sua obra-prima para não haver concorrência entre **RE4** e os títulos de final de ano da própria Nintendo. Mas isso é discussão para outra oportunidade; vamos tratar de assuntos mais interessantes.

E tudo neste jogo é interessante, a começar pelos gráficos. Falar que o visual é o mais lindo do GC, apesar de ser uma afirmação verdadeira, é pouco. Quem tem televisão pequena não vai aproveitar tanta beleza, pois a única opção de visualização é a letterbox (que proporciona maior resolução, mas coloca duas tarjas pretas na tela, uma em cima e outra embaixo), mas quem tem 29" pra cima vai estar no paraíso. E se tiver entrada de S-Vídeo, então... aí sim vai estar no inferno! Com direito a suíte presidencial ao lado do dormitório do capeta!

O game roda a constantes 60 quadros por segundo, slow down é algo que você não verá aqui, mesmo com a tela cheia de inimigos e vários elementos em movimento. A mistura de cenários rupestres (vila), medievais (castelo) e militares (ilha) proporciona uma variedade inédita e muito bem-vinda à série, trazendo inimigos exclusivos a cada área. O personagem principal, Leon S. Kennedy, foi construído com 11 mil polígonos e os Ganados, com 4 mil cada. Só para efeito de comparação, o personagem de um dos principais jogos não-Nintendo do ano passado, **Naked**

Snake, tem 4 mil polígonos. Efeitos gráficos rolam o tempo todo: exploda a cabeça de um Ganado e miolos voarão para todos os lados; e se ele estiver caído no chão, esses miolos levantam uma poeira que só de ver dá vontade de espirrar. Há uma cachoeira em um local meio escuro que desemboca em um pequeno lago de água fétida e que reflete a imagem de Leon em duas camadas e diferentes nuances, dependendo de sua posição, e ainda distorce a imagem com o fluxo da água. **RE4** é tão lindo que, se fosse mulher, eu pedia em casamento!

E não é daquelas mulheres que, quando abrem a boca, estragam tudo. O som é primordial em games do gênero survival-horror, pois ajuda a criar o clima e aumentar o suspense. Como já é de praxe na série, músicas rolam apenas nos momentos de tensão, o que deixa o jogador esperto para aquilo que está por vir. Mas não são composições harmoniosas nem melodias graciosas: são músicas funestas, carregadas de angústia e ruídos dissonantes.

E além de muito clima e muito suspense, o som contribui para trazer um novo elemento ao "fator medo" de **Resident Evil**: a intimidação. Não são apenas sustos e arrepios que você vai experimentar em **RE4**. Você vai ser humilhado, xingado e esculachado pela turba de bebedores de sangue do jogo. E vai gostar! Eles gritam frases em espanhol como "*¡Detras de ti, imbécil!*", "*Basta, hijo de p...!*", "*¡Mátalo!*" e outras injúrias que só fazem aumentar o desespero e a sensação de urgência. Tudo em nome de uma ótima experiência de jogo. E isso só em relação aos inimigos menores. Pode se preparar para enfrentar chefes horripilantes e duros de matar. E quando derrubá-los, pode ter certeza de que a sensação de dever cumprido será grande. Quando vir El Gigante se debatendo em um fosso de lava e um sorriso brotar em seus lábios, você saberá do que eu estou falando.

Cortando o mal pela raiz

Se você leu até aqui, já sabe que o jogo é lindo e que tem um som maravilhoso. Mas e o que o diferencia tanto do resto da série e faz com que ele seja tão bom quanto este review tenta demonstrar?

RE4 é dividido em capítulos e você nunca enfrentou resistência tão grande em um game de horror, e provavelmente em qualquer game de outros gêneros. Ganados aparecem literalmente de todos os lados e quando você se dá conta, está cercado por eles. Por conta disso, a Capcom prestou um grande favor à humanidade e acabou com aquela regulamentação de munição que existe em praticamente todos os jogos **RE**. Pode descer o dedo nos zumbis à vontade!

Aliás, eles não são zumbis no sentido próprio da palavra. Este é facilmente o jogo mais movimentado dos últimos tempos, e para que a ação tivesse sempre um ritmo febril, os zumbis lerdões de outrora foram substituídos por humanos possuídos,

que correm, organizam emboscadas e atacam de longe com machadinhas, bananas de dinamite e o que mais encontrarem. Para a treta ficar equilibrada, sua mira é altamente precisa, com uma retícula que permite acertar qualquer área do corpo do inimigo, com diferentes consequências para isso. Para finalizar, também é possível chutá-los ou dar um pilão quando eles estiverem cambaleando e utilizar elementos do cenário para diversificar ainda mais a sua matança. Que tal mandar uma carroça em chamas para cima de seus inimigos? A movimentação é em 3D total, mas você não pode se mexer enquanto atira – e não é possível recarregar as armas na tela de pausa, o que aumenta a sua vulnerabilidade durante o tiroteio – e a visão tem algumas limitações. Isso pode parecer uma falha, mas na verdade não é, pois você só saberá o que está babando em suas costas se virar para conferir; e em uma perseguição, não é possível determinar a que distância está o perseguidor. Garanto que os músculos de suas nádegas nunca ficarão tão travados quanto em uma situação como essa.

E quem nunca reclamou da necessidade de ter Ink Ribbons para salvar o progresso em **RE**? Aqui, é só chegar em qualquer máquina de escrever e salvar, salvar e salvar! Os baús sem fundo também são parte do passado, e como o jogo prioriza a ação e os enigmas são em menor número, o maior puzzle acaba sendo arrumar espaço na maleta para carregar tudo o que você precisa. Mas, calma! É possível comprar malas maiores, assim como armas mais poderosas e upgrades com um mercador que aparece em diferentes locais. O cara representa uma guinada tão grande na série que a Capcom até disponibilizou minigames de tiro ao alvo que o jogador pode acessar através dele para colecionar umas estatuetas sonoras bem bacanas.

A última novidade fica por conta do botão de contexto, que faz de tudo, desde pular por janelas e subir escadas até pilotar barcos e desviar de ataques inimigos.

Diversão infernal

Jogando **RE4** na redação, fui obrigado a dar vários "retry" em certas partes. Foi quando ouvi um de meus colegas dizer "Bem-vindo ao Resident Evil mais difícil da história!". E ele tem toda a razão. Para que Leon não tenha que enfrentar essa parada sozinho, outros personagens aparecem para ajudar. A história é outro grande clichê (filha do presidente seqüestrada mais uma vez?), então basta dizer que a Umbrella Corporation tem um papel secundário e que você contará com os outros personagens – ora controlando, ora interagindo com eles – para descobrir todo o mistério que ronda a disseminação das Las Plagas.

Agora que você chegou ao final do texto, deixe de ser zumbi e coloque esta maravilha rapidamente dentro de seu GameCube. Aposto que você vai achar que a nota 10 foi até pouco para ele. ✦



» Destrinchando (literalmente) o básico

Mesmo que você conheça a série **Resident Evil** como a palma da sua mão, poderá estranhar alguns dos conceitos novos da quarta versão. Para conhecer melhor algumas das novidades e manhas, fizemos uma listinha básica sobre o que é bom saber antes de estourar alguns miolos.

Itens de sobra

Ao contrário dos outros **RE**, que tinham munição apenas em lugares pré-determinados, este aqui esconde diversos itens aleatórios dentro de barris e caixas de madeira, além dos inimigos que costumam se "transformar" em alguma bonificação quando morrem, como munição ou dinheiro.

Hmm... dinheiro?

Sim, grana. Em **RE4** você não conta só com o cenário e sobras dos inimigos para se dar bem. Existe um comerciante que aparece sempre perto de tochas azuis e está carregado de armadilha pesada. Além de vender armas, ele também pode realizar upgrades nas que você já tem e parece ter um estranho interesse nas preciosidades encontradas. Qualquer item valioso (Diamantes, Antiguidades, etc) pode ser vendido pra ele em troca de mais alguns trocados.

Armadilhas

Como você está em um local não muito favorável a uma invasão, prepare-se para enfrentar uma boa resistência. Os moradores usam armadilhas de urso e explosivos para tentar pegar o Leon de jeito. Fique de olho para atirar nelas e desabilitá-las.

Não está recarregando!

No **RE4**, a única maneira de colocar munição na sua arma é em tempo real. A chatice de pausar o jogo para um simples recarregamento foi embora, mas em muitos momentos você precisará trocar de cartucho em meio a um combate. Fique atento! Comando: R + B.

Cadeados

Lembra em outros **RES**, quando você tinha uma Rocket Launcher, mas não conseguia abrir uma simples porta pela falta de uma chave? Pois é, agora tudo ficou mais realista. Para abrir algumas delas, chute algumas vezes ou

dê alguns tiros. É bom estar sempre de olho, porque isso ajuda muito em um dos chefes.

Omelete

Além das tradicionais Herbs e dos First Aid Sprays, você pode encontrar itens alternativos de cura: ovos. Quando encontrar uma galinha, tente deixá-la sozinha por um tempinho e ela vai acabar colocando um ovo. Além de ocupar apenas um espaço no inventário, eles recuperam uma quantidade razoável de energia. Outra fonte de ovos são cobras que você encontra dentro de caixas. Mas fique esperto: logo que abrir uma caixinha com elas, acerte uma facada antes que ela o ataque. Caso contrário, você toma dano e ainda perde um item.

Ervas e sprays

Os Sprays continuam iguais aos anteriores: recuperam a energia inteira com apenas um uso; mas são bem raros. As ervas receberam algumas alterações e até uma cor nova. Confira como tratá-las (e usá-las) para não se dar mal:

Verde: recupera um pouco de energia.

Verde + Verde: recupera o dobro do que uma verde só. A vantagem é que conserva espaço.

Verde + Verde + Verde: recupera toda a energia.

Verde + Vermelha: recupera toda a energia.

Amarela + Verde: recupera e aumenta o nível máximo de energia.

Amarela + Verde + Vermelha: recuperação total e aumento do nível máximo de energia.

Hora do pau

Outra grande novidade são os golpes corporais: quando acertar um tiro e o inimigo estiver tonto, você pode correr e apertar o botão A para acertar um chute ou, mais tarde, outros movimentos de luta. Esse é um movimento muito útil, já que danifica o adversário e pode acertar vários deles

ao mesmo tempo, abrindo uma boa área para um tiroteio mais calmo.

Uma boa maneira de economizar munição é esfaquear os monstros enquanto eles estiverem no chão, mas não esqueça de olhar sempre à sua volta: os moradores da vila adoram jogar machados e outros objetos. Ou seja, estar longe esfaqueando alguém não significa estar seguro.

A maleta

O inventário também recebeu algumas mudanças: agora cada item ocupa um número exato de espaços e pode ser posicionado tanto vertical como horizontalmente na maleta. Então, acostume-se a organizar e reorganizar as coisas para fazer tudo caber. E não se esqueça de que os baús não existem mais, então tudo o que você precisa tem que estar sempre contigo naquele espaço pequeninho. Pelo menos o vendedor ajuda um pouco e disponibiliza algumas malas maiores conforme você progride.

Pode digitar... é de graça!

Irritado com a falta de Ink Ribbons e de ter que ficar procurando por eles pelo cenário inteiro? **RE4** veio para acabar com sua raiva. Nesta nova versão, é só encontrar uma máquina de escrever e utilizá-la para salvar seu game. Nada de ficar procurando por tinta!

Outros detalhes do menu

Agora os itens principais (e os tesouros) não ocupam mais espaço do inventário, que fica inteiro dedicado só para armas e itens de cura. Na opção de ver Chaves e Tesouros, você ainda pode combiná-los.

No caso das chaves, isso é essencial para passar de algumas partes. Já sobre os tesouros, alguns ficam mais valorizados conforme você os combina.

Ashley

Durante um bom pedaço do game esta menina será sua companheira, então se prepare para protegê-la de golpes e evitar que seja capturada. Para ajudar, você pode dar ordens para ela se esconder (em locais específicos), ficar parada ou acompanhar Leon. Para tudo isso, basta usar o botão X.



CAPÍTULO 1-1

Aproveite o começo da fase para se familiarizar com os controles. Brinque um pouco com a mira, ande para lá e para cá e execute o "quick turn" (para trás + B) algumas vezes. Este movimento é essencial para fugir das criaturas e ganhar alguma distância durante as batalhas, o que permite mais tempo para mirar e menos perigo de ser acertado.



Depois de se acostumar, ande até a casa e entre. Após mostrar a foto e ser agredido pelo morador, acerte alguns tiros. Em seguida, suba as escadas para pegar uma caixa de munição e saia do local pulando pela janela ou pela porta. Lá fora estão mais alguns cidadãos. Acabe com a raça deles e vá pelo novo caminho. No meio da estrada, aproveite para parar na cabana e reencontrar a máquina de escrever. Continue até encontrar um cachorro preso em uma armadilha. Chegue perto dele e aperte o botão A para liberá-lo, tome cuidado com outras armadilhas espalhadas no caminho. Aproveite para pegar itens na próxima cabana e atravesse a ponte logo à frente.

Na próxima cabana está outro zumbi. Acabe com ele e vá até a entrada do vilarejo. Agora, respire bem fundo e entre! Não perca tempo para começar a atirar e correr para não ficar cercado, sem esquecer de passar em todas as casas e dar uma volta por todos os cantos para encontrar diversos itens, incluindo uma Yellow Herb. Em uma das casas ao norte está a Shotgun, guardada no segundo andar. Continue na batalha até o sino tocar e seus inimigos irem embora. Depois vá pelo caminho até chegar à fazenda onde mais alguns inimigos estão esperando. Elimine-os, e novamente faça uma busca pelo local. Existem sete medalhas azuis espalhadas e, se quiser uma arma de graça no futuro, atire nelas todas.



Na próxima cena, prepare-se para apertar A repetidamente para fugir de uma pedra e, depois, A+B ou L+R para desviar. É bom se acos-

tumar com momentos como este, porque eles acontecem direto durante o jogo. Seguindo em frente, tome cuidado com os moradores que usam dinamites e continue indo ao sul até chegar a uma casa com um cadeado. Destrua-o e, lá dentro, se livre das armadilhas explosivas. No final, empurre o primeiro armário para o lado para abrir caminho. Abra o outro armário, que está se mexendo.

CAPÍTULO 1-2

Do lado de fora da cabana está o vendedor e, se você explorou bastante a primeira fase, deve ter juntado algum dinheiro. As melhores opções de compra agora são o Rifle ou a maleta maior. Não é muito bom usar o Tune Up ainda, já que as armas primárias são dispensáveis mais adiante no game. Aproveite para pegar os itens à sua volta e, quando estiver preparado, abra o portão. Nesta próxima parte, seu objetivo é achar duas pedras e combiná-las para encaixar no portão que fica na parte noroeste do cenário. O único contratempo é que a área está cercada de nativos. A melhor opção é acabar com eles antes de explorar. A primeira parte que você precisa está no baú, no teto da casa da esquerda. O segundo pedaço fica bem no topo do segundo morro, à direita. Fique esperto, porque quando você se aproximar da porta final mais alguns inimigos vão aparecer. A decisão é sua: matá-los para faturar alguns itens ou ir embora.



Na próxima casa, continue até chegar a uma janela e pule por ela. Se esconda atrás da lixeira vermelha e aproveite os momentos de folga para se levantar e mirar nos lançadores de dinamite. Depois disso, vá em direção à porta dos fundos, mas não esqueça de dar conta das armadilhas de urso no chão. Na próxima sala, quebre a janela e entre para encontrar um tesouro muito útil. Depois volte e vá em frente até uma parte com duas escadas. Primeiro, use a da esquerda e desça para conseguir alguns itens. Não esqueça de atirar em um peixe se precisar de energia e, para terminar, volte tudo e pegue a escadaria que leva para cima.

Tome cuidado com as armadilhas e continue em frente até chegar a uma porta com um pequeno quebra-cabeça. Gire uma vez para cima e uma vez para esquerda para ganhar acesso ao quarto. Nele, pegue a Insignia Key na escrivaninha e tente sair pela outra porta.

CAPÍTULO 1-3

Dê uma olhada na casa para conseguir alguns itens, mas fique longe do banheiro dos fundos. Do lado de fora, prepare-se para um confronto com alguns inimigos, incluindo um com a serra elétrica - que pode matar Leon com apenas um golpe. Elimine eles e desça pela estrada, onde outros inimigos estão esperando. No fim do caminho, você vai chegar novamente à vila.



Acabe com mais alguns inimigos que aparecerem e use a Insignia Key para abrir a porta com um desenho. Atravesse por dentro da casa e desça as escadas para chegar a um túnel. Do outro lado dele está a saída para o cemitério. Passe pelo portão e prepare-se para lidar com mais alguns Ganados. Continue subindo até chegar à igreja. Lembre-se de procurar pelos medalhões azuis por aqui também. Se destruir um número acima de dez, o vendedor vai dar para você uma pistola melhor. Tente abrir a igreja para descobrir que ela está trancada. Dê uma volta na construção até chegar a um altar com um pequeno quebra-cabeça. Use as opções para mexer o ponteiro nesta ordem: três, quatro, três, três, quatro, três e três. Você vai ganhar uma jóia preciosa pelo trabalho. Agora é hora de continuar com aventura, pra isso você precisa ir pela ponte que costeia o local até chegar a uma porta. Na próxima parte, você pode descer para chegar a uma caverna com um vendedor e um save-point, ou ir pela outro portão para continuar a aventura.



Prepare-se para fugir de mais uma pedra e chegar a uma parte cheia de água. Mais um monte de inimigos estão no local. Uma boa ideia é usar as armadilhas explosivas contra eles, atraindo e atirando quando estiverem por perto. Depois de se livrar das hordas, o caminho estará livre para você atravessar e alcançar mais um novo ambiente. Para continuar a aventura é só descer e seguir até o barco. Entre nele e vá até o meio do lago para conhecer o Del Lago, seu primeiro chefe. ❧



❖ O fundamental para vencê-lo é estar sempre controlando o barco e pronto para desviar dos troncos de árvore. Se for atingido por algum, prepare-se para apertar o botão A bem rapidamente para nadar de volta ao seu bote. Aproveite os momentos de calma para jogar alguns arpões nele, mas fique esperto: quando o monstrengo afundar você terá que desviar de suas mordidas. O último tipo de ataque dele consiste em afundar, ir bem longe e investir de uma só vez com a boca aberta para cima de você. Quando isso acontecer, siga as flechas na tela para saber de onde ele vai vir e jogue alguns arpões para se livrar.

No fim da luta nem pense em colocar o controle no chão e comemorar. Mais uma parte que exige velocidade nos botões vai aparecer! Depois dela você pode descansar um pouco e partir para o segundo capítulo.

CAPÍTULO 2-1

Vá para a próxima área para conhecer os parasitas, bichinhos chatos que saem da cabeça de alguns inimigos quando você os explode. Além de perigosos, elas atingem de longe e precisam ser acertados com precisão. Continue indo para frente até chegar a uma corda que leva a um rio. Atire nas correntes que estão segurando a caixa para poder atravessar até o outro lado. Depois de criar mais duas plataformas desta maneira, vá até a escada e suba para acionar uma alavanca e abrir a passagem para trás da cachoeira. Feito isso, elimine a horda que vai sair e entre no novo caminho. No fim dele, pegue a Round Insignia em uma das portas e passe pelas outra para chegar a um barco. Suba nele para alcançar a caverna com o vendedor (a mesma que você passou antes de chegar ao "Del Lago"). Suba pelas escadas e, no exterior, passe pelo portão. Entre na parte circular para conhecer o El Gigante, seu segundo chefe. Para vencê-lo você precisa atirar até o gigante se abaixar, depois correr para perto dele e usar o botão A para subir nas costas. Por fim, utilize um dos botões mostrados para passar a faca no bicho. Até seria fácil se ele não atacasse com árvores, pisadas e socos. Se você soltou o cachorro, como indicamos no começo do detonado, ele vai aparecer para distrair o gigante e dar uma ajudinha. Aproveite o momento para descarregar sua munição, porque depois de um tempo o monstrengo vai voltar a perseguir Leon. Alguns dos ataques do chefe podem ser desviados com o mesmo esquema de botões usado para escapar das pedras. Para terminar, corra muito em volta dele e atire sempre que estiver a uma boa distância. Com muita paciência você consegue derrotá-lo.

Comece a voltar para a Igreja, mas fique esperto para enfrentar uns lobos perto da entrada. Uma boa idéia é equipar o rifle para dar conta deles a uma boa distância. De perto, a melhor opção é a Shotgun. Com a Round Insignia em mãos, abra a porta da Capela e vá pela esquerda para subir

uma escada. No topo, use o lustre para pular até o outro lado e chegar a um painel de controle. Rotacione as luzes até elas ficarem iguais às da foto



e aperte o botão Combine. Agora, uma nova porta está aberta e no fim do caminho você encontra Ashley. Já com ela, desça a escadaria em direção à saída da igreja. Não esqueça de apertar o botão A para agarrá-la. Saia do local para começar o próximo capítulo.

CAPÍTULO 2-2

Alguns inimigos estão esperando você no cemitério. Atire nos barris que estão no carrinho logo no começo da descida para abrir um bom caminho. Desça e passe pela caverna com o vendedor e retorne à vila. Lá você enfrentará mais alguns inimigos e poderá encontrar mais alguns itens espalhados. Tome cuidado para não deixar Ashley morrer ou ser capturada e se livre todos os adversários para continuar indo ao ponto de resgate. Os próximos cenários também foram reabastecidos com adversários e armadilhas. Na fazenda é uma boa idéia deixar Ashley na lixeira. Depois de limpar a área, chame a garota e entre no galpão com uma escada para o segundo andar. Desabilite as armadilhas no chão e suba, então saia pela janela e se prepare para descer em uma parte lateral que só é acessível desta maneira. Ajude Ashley a pular a porta e ela vai abri-la para você, liberando um novo caminho. Negocie o que quiser com o vendedor e comece a cruzar a ponte para iniciar uma cena. No fim você estará em uma cabana cercado de psicopatas e sua única opção será enfrentar eles por alguns minutos. Pegue todos os itens espalhados em ambos os andares da casa e empurre os móveis na frente das janelas do térreo. Luis ficará lutando por um tempo e logo depois irá subir. Quando isto acontecer, escadas serão jogadas ao redor da casa e a invasão vai continuar pelo segundo andar. Para sobreviver, jogue algumas granadas para abrir caminho e a Shotgun para afastar os chatos. Ah! Não precisa se preocupar: seu companheiro é imortal!



CAPÍTULO 2-3

Tem um vendedor na área e um local meio escondido com uma alavanca. Mexendo nela você pode escolher entre dois caminhos: o da direita tem mais um El Gigante, enquanto o da esquerda leva você a uma vila entupida de inimigos comuns e duas mulheres com motosserras. Cabe a você escolher o preferido. Nós trazemos a estratégia certa para os dois:

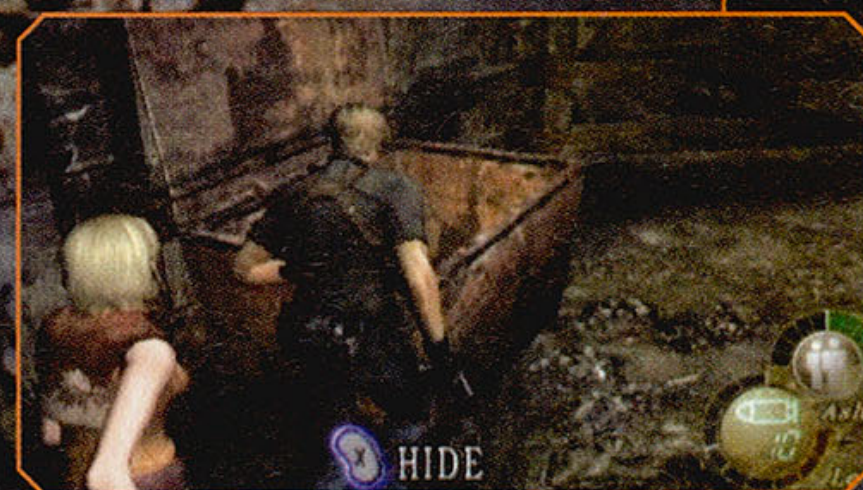
DIREITA

Para enfrentar este novo gigante, atire na estrutura de madeira no topo do muro para derrubar uma pedra e saia correndo até o portão. Atire algumas vezes no cadeado para abrir caminho e vá embora. Na segunda parte, passe pelas cabanas e olhe para trás onde outra estrutura com uma pedra está. Acerte um tiro nela para incomodar seu inimigo novamente enquanto você acaba com mais cadeados. Na última porta, deixe Ashley por lá e volte correndo para encontrar a Old Key nos destroços das cabanas. Agora finalmente você poderá abrir caminho e deixar seu inimigo para trás.



ESQUERDA

Na primeira parte, exploda os barris para se livrar dos inimigos e esconda Ashley na lixeira vermelha. Continue em frente para eliminar mais alguns inimigos e faça questão de acabar com todos antes de descer na arena ao centro. Depois que fizer isso, prepare-se para correr muito até chegar bem no começo do cenário, onde só existe um corredor e você não pode ser atacado pelos lados. Quando estiver lá, jogue uma granada para se livrar de boa parte da horda que está seguindo você e termine o serviço com a Shotgun. Uma das mulheres com motoserra deixa cair a Camp Key. Pegue, chame a Ashley e vá abrir a próxima porta. Enfrente mais alguns inimigos e finalmente você chegará a uma nova área.



Independente do caminho que você escolheu, você estará em uma área com um vendedor e um Save Point. Suba a colina até chegar a um transporte de cadeirinhas e entre nele. Durante a descida, elimine os inimigos que estarão subindo (o Rifle é uma boa idéia). A parte de baixo está livre de inimigos, a não ser que você queira subir e passar por uma caverna que leva a uma jóia secreta. Se não fizer questão, continue descendo para passar por outro vendedor e chegar a um galpão. Dentro dele, fique esperto para apertar dois botões e desviar de um golpe. Depois disso, a luta contra o chefe começa.



Aproveite o começo para atirar bastante e explodir o barril perto dele. Depois, corra para os fundos e suba na escada. Pegue os itens na parte de cima e fique correndo de um lado para o outro até o chefe atacar. Enquanto ele ataca, não consegue se virar e é neste momento que você deve correr para as costas dele e atirar algumas vezes. Repita essa estratégia até ele mudar de forma. Nesta nova parte da batalha é bom ficar na parte de baixo do cenário. O truque é correr para um lado do cenário e aproveitar enquanto ele o persegue para acertar alguns tiros. Quando o chefe estiver perto, corra para o outro lado e repita o processo. Terminando a batalha, explore o local para conseguir mais alguns itens e mexa no corpo para pegar o olho. Para sair, pule pela abertura na parede que foi mostrada pelo jogo. Já acompanhado de Ashley, volte até as cadeirinhas e suba até um grande portão. Use o Fake Eye para abri-lo e comece a subir a colina. De repente, um dos Ganados irá descer o morro correndo com um caminhão. Use seu rifle para acertar o piloto e se livrar do perigo. Com a área livre, ande até o castelo.



CAPÍTULO 3-1

Aproveite o primeiro andar para pegar alguns itens e dar uma olhada nas novas armas disponíveis no vendedor. Quando terminar de se equipar, comece a subir. Logo no começo, derrube os dois homens que estão andando por ali. Um pouco mais acima, as catapultas serão ativadas. Seu objetivo agora é passar pelo jardim e se livrar dos homens que estão controlando elas. Para começar, vá até o fim do jardim e suba as primeiras escadas para conseguir a visão do primeiro deles. Do topo você consegue eliminar outro ao sul e, um pouco mais à frente, está o último na parte sudoeste. Depois, atravesse a ponte e entre na cabana para conseguir a visão de mais um dos seus inimigos. Com o caminho livre, vá até o centro do andar e use a alavanca para subir o canhão. Use-o para destruir o portão e siga pelo caminho aberto até chegar a uma parte interna. Nela, agarre a Platinum Sword na parede.



Logo que subir as escadas, prepare-se para enfrentar alguns inimigos. Depois de limpar a área, vá até a parede com outra espada e pegue-a, encaixando a Platinum Sword no lugar. Agora desça e coloque a Golden Sword no outro encaixe para abrir uma porta. De volta ao lado de fora, abra a porta para enfrentar mais alguns Ganados e ganhar acesso a outra área. Tome cuidado com o inimigo com arco e flecha. Use o Rifle para eliminá-lo com facilidade. Mais à frente, tome cuidado com os inimigos com escudos. Use a pistola nas áreas livres do corpo ou a Shotgun para destruir a proteção deles. No armazém está a Castle Key e, ao pegá-la, uma série de homens querendo sua cabeça vai entrar pela porta. Volte até o Jardim com uma porta trancada ao norte e passe por ela. Já dentro do castelo, passe pela porta ao lado do Save Point e continue em frente até as estátuas que lançam fogo. Entre em um pequeno corredorzinho perto delas para



encontrar a Prison Key no quadro. Com ela em mãos, volte até o salão anterior e passe pela porta metálica que dá acesso à prisão. Lá dentro, deixe Ashley no topo da escada e desça. Aproxime-se da cela com um monstro e vá em direção à alavanca. De repente, seu inimigo acorda e você terá que enfrentá-lo. Para derrotá-lo rapidamente você precisa atirar no bicho que está nas costas dele. Existem duas opções de conseguir isso: sair correndo em volta da sala e esperar ele correr para tentar um ataque e enfiar as garras na parede, deixando as costas expostas, ou atirar nos sinos que o atraem e aproveitar a oportunidade. Como o inimigo é cego, ele se guia pelos sons. No fim da luta, use a alavanca na cela para apagar o fogo da sala anterior e vá para lá. Enfrente os inimigos do local para poder prosseguir até um salão grande cheio de inimigos. Prepare-se para um longo combate e, quando terminá-lo, passe pela porta ao norte. Para resolver o quebra-cabeça, deixe Ashley em cima de um dos botões (usando o botão X para dar o comando "Wait!") e pise no outro com Leon. Agora uma alavanca vai aparecer no meio do salão anterior. Vá até lá e acabe com mais Ganados enquanto Ashley usa o novo aparato. Na nova parte do salão, vá até algum dos lados e levante Ashley para ela mexer



nas alavancas. Enquanto ela estiver trabalhando você terá que protegê-la do ataque dos inimigos. Quando ambos os lados forem ativados, um novo caminho se abrirá. Corra para o lado em que a garota estiver para agarrá-la e depois siga em frente até a próxima porta. Aproveite o vendedor e o Save Point. Vá para o norte do salão para terminar a fase.



CAPÍTULO 3-2

Vá pela nova porta para chegar aos esgotos. Nesta parte fique atento aos inimigos invisíveis: a única forma de detectá-los é ouvindo seus passos ou acompanhando o movimento das goteiras ou da água. Vá pelo caminho e enfrente-os até chegar em uma piscina onde estão dois. Use o rifle para limpar a área antes de prosseguir e vá para a próxima sala. Enfrente mais alguns insetos e, se quiser, vasculhe as celas para pegar alguns itens. Seu objetivo é mexer em uma válvula na parte ao sul. Depois de mexer nela, prepare-se para mais um enxame. Enfrente e vá pelo novo caminho, mas fique esperto porque um inimigo



ainda vai tentar pegá-lo pelas costas!

Do lado de fora, desvie das lâminas para atravessar em segurança e chegar na parte de cima do Hall principal. Vá até a parte com o parapeito quebrado e jogue uma Incendiary Grenade pra eliminar os inimigos embaixo. Depois, use o lustre para chegar ao outro lado da sala e repita o processo para alcançar uma alavanca que abre portões. Vá explorar a nova área e continue até chegar a um salão com um monte de inimigos. Elimine primeiro os com arco e flecha e depois atire no barril para explodir outros. Passe pelo caminho interno até chegar à parte superior da sala anterior e passe por ele enfrentando mais alguns Ganados.



Quando chegar na parte com o inimigo de vermelho, ele sairá correndo. Esqueça tudo e vá atrás dele, de preferência use a Shotgun para derrubá-lo e impeça-o de voltar ao salão. Se ele chegar lá, assumirá o controle da metralhadora e a batalha se complicará sem necessidades. Depois, pegue a Gallery Key no corpo dele e use-a para abrir a galeria de artes. Chegando lá você terá que mexer nos quadros, então use as alavancas na seguinte ordem: segunda, terceira, primeira e quarta. O muro vai se abrir. Na próxima sala, se prepare para mais uma batalha contra diversos inimigos.

Quando terminar com todos, vá até o muro ao norte para desativar o sistema de segurança e fique esperto para fugir dos inimigos com Rocket Launchers no centro. Depois, vá até o vaso ao sul e destrua ele para abrir o segundo botão - que cria uma ponte para o centro. Agüente mais dois Ganados com lança-foguetes e depois vá até a plataforma central para pegar o Goat Ornament. Entre nas portas que se abriram e continue em frente até um labirinto de plantas, que guarda dois pedaços da Moonstone. Como sempre, você vai ter que se aventurar para conseguir ambos e abrir uma porta. Olhando pelo mapa do jogo, você encontra a primeira metade na parte superior direita e a segunda em uma área quadrada, bem no centro do local. Tome cuidado, porque enquanto você andar pelo local vários lobos irão aparecer e o melhor jeito de lidar com eles é usando a Shotgun. Com ambos os pedaços em mãos, combine e abra a porta que estava no caminho entre a entrada e o jardim.

CAPÍTULO 3-3

Aproveite a próxima parte para atualizar seus itens e armas, para só então ir para o sul e chegar na sala de jantar. Vá até o final e toque a campainha para girar um quadro. Atire na garrafa de vinho do canto esquerdo do quadro para abrir uma porta. Dentro dela, tente abrir o baú para pegar um item e uma armadilha será acionada. Logo de começo, atire algumas vezes no cadeado para sair da jaula e ganhar um espaço maior para a batalha.



Preocupe-se em eliminar os moradores, mas não esqueça de correr em volta e acertar alguns tiros no monstro. Aproveitando que ele é cego, é muito fácil fugir e deixá-lo preso e confuso dentro da jaula. Depois da vitória, saia pela porta ao nordeste para chegar a mais uma sala com monges rezando. Atire em alguns deles para começar um combate e, quando terminar, use a alavanca do altar para levantar uma ponte. Atravesse-a e desça as escadas à esquerda para conseguir mais alguns itens, incluindo um Rocket Launcher que será útil em breve. Quando terminar a coleta, refaça o caminho e saia pela porta logo depois da ponte. Continue indo até passar por mais um vendedor e terminar a fase.

CAPÍTULO 3-4

Você estará na sala em que Ashley está presa.

Para começar, pegue todos os itens do andar superior e só depois vá para a plataforma central, que fica na frente do local onde a garota está amarrada. Pegue seu rifle e atire na lateral das barras que estão segurando ela e já fique preparado para atirar nos diversos inimigos que aparecerão tentando seqüestrá-la. No fim da luta a menina pega uma chave de um dos corpos e entra em uma porta.

Com o controle da garota você não tem muitas opções de ataque. O jeito é fugir dos inimigos até o final da missão. Para começar, use a manivela para abrir caminho até a próxima sala e repita o processo na próxima, só que desta vez nas duas manivelas. Lembre de ficar de olho em seus inimigos e fugir bastante, usando sempre sua habilidade de passar por baixo de móveis.

No corredor que se abriu, vá para a segunda sala e empurre a estante para ver um botão; use-o. Passe por baixo da mesa para chegar ao norte da sala e ative o segundo botão. Passe pelo portão e pegue o Stone Tablet perto da lareira. Agora aperte mais um botão para abrir outro caminho e ative o botão perto da estante arrastada. Passe pela nova porta que se abriu.

Na próxima sala há um quebra cabeça e, para resolvê-lo, basta organizar as peças de forma a ficarem iguais às da foto



Quando tudo estiver em ordem, use o Stone Tablet para completar o puzzle e abrir a sala de trás. Pegue todos os itens e não esqueça da Salazar Family Insignia e do Serpent Ornament. Depois de pegar as duas, uma armadura vai invadir o local. Saia correndo em direção ao corredor que deu entrada à sala com os botões e portões, mas fique esperto: no caminho existem armaduras que vão golpeá-lo e você precisará apertar dois botões rapidamente para esquivar. De volta ao corredor, entre na porta que você deixou para trás anteriormente e use a Salazar Family Insignia no aparato. Utilize a manivela que abre caminho até o topo, onde Leon está esperando.



CAPÍTULO 4-1

Vá para a porta ao norte e suba na plataforma para chegar a uma área com fogo. Antes de começar a andar, equipe o rifle e prepare-se para mirar rapidamente e atirar no cavaleiro do primeiro dragão que começar a vir em sua direção. Continue em frente e passe pela plataforma giratória, jogue uma granada para se livrar dos inimigos e rapidamente saque o rifle para acabar com a raça do segundo piloto antes que ele chegue em você. Feito isso, continue eliminando a horda de adversários até estar com a barra limpa. Aproveite para usar o Rifle novamente, só que desta vez você precisa atirar nas correntes que estão segurando o último dragão. Procure pela parte dourada para quebrá-la com alguns tiros e, finalmente, ganhar acesso ao baú com o Lion Ornament. Com ele em mãos, volte até onde você deixou Ashley.



Já com a garota, vá até a outra porta para pegar um carrinho e chegar a uma porta que, quando destrancada, dá acesso ao salão principal. Vá até o muro ao norte e encaixe os três ornamentos para abrir caminho e chegar a outro carrinho. Use-o para alcançar uma nova área com mais um vendedor e outro minigame de tiro ao alvo. Para começar, deixe Ashley por ali e siga até uma sala cheia de armaduras. Prepare-se para desviar da mesma maneira que a garota. Quando chegar ao salão, pegue o King's Grail no altar do centro. Quando fizer isso, quatro armaduras vão sair para pegar Leon.

Derrotá-las não é muito difícil, mas exige um pouco de paciência. Corra até conseguir uma distância boa e acerte alguns tiros na cabeça. Depois que o parasita sair, são mais alguns tiros até derrotá-lo. Repita isso até os inimigos acabarem e a porta se abrir. Volte até onde Ashley está e vá para o outro lado, entrando em uma sala com duas armaduras e quatro botões no chão. Empurre cada armadura para cima de um botão, deixe Ashley parada em outro e pise no último com Leon. Entre pela porta que se abriu e se livre da armadilha atirando nos quatro pontos luminosos no teto. Ao chegar na última sala, a garota fica trancada do lado de fora. Use o rifle para acabar com os dois motoristas da máquina da morte e pegue o Queen's Grail no depósito. Agora, volte ao salão com a porta para o minigame e siga para o único caminho que você ainda não foi.

Acabe com os zumbis que estão protegendo o portão e use os dois cálices, um de cada lado, para abri-lo. Continue em frente até chegar a um local bem grande com uma formação misteriosa no teto.

Avance nele até ser atacado por uma série de insetos e acabe com a raça de todos eles. Depois, vá até o outro lado da sala e use uma alavanca para abrir uma ponte. Complete o serviço atirando nas correntes dela e siga para a próxima área. Continue indo em frente até chegar em uma torre cercada por algumas catapultas. Aqui, sua melhor opção é correr desviando dos tiros delas até chegar à entrada.

Lá dentro você precisará atirar em três pedaços de madeira entre as engrenagens e ativar um mecanismo, usando um botão no último andar. As madeiras não estão escondidas, então é só passar pelos andares e procurar na parte central do local. Depois que acabar com todas elas e usar o botão, a porta na parte inferior da torre se abrirá e vários inimigos vão invadir o local. Acabe com todos e desça para chegar à porta que foi aberta. Do lado de fora, prepare-se para mais uma batalha contra vários inimigos. No fim, entre no próximo prédio.



Se você pegou o Rocket Launcher, é uma boa idéia usá-la. Mire na porta do meio, no topo das escadas, e atire para matar os dois inimigos com garras. Depois de terminar o combate, vá até a nova área onde você encontra mais um vendedor. Continue indo em frente pelos esgotos até ser atacado por uma criatura e pressione os botões exigidos para desviar dos golpes. Vá até a sala no final do corredor e use o botão bem no canto para chamar o elevador. Agora você precisa esperar quatro minutos até ele chegar, ao mesmo tempo em que o bicho tenta acabar com sua vida. Você tem duas opções para sobreviver a esta parte: enrolar o bicho até seu elevador chegar ou enfrentá-lo cara a cara. Para facilitar a espera, procure por um objeto parecido com um extintor de incêndio e aperte A para usá-lo quando a criatura estiver por perto. Se estiver só ganhando tempo, enrole até a saída da primeira sala se abrir e você ganhar acesso ao corredor. Se quiser a cabeça do inimigo, atire com tudo o que puder. No corredor existe mais um desses "extintores", na sala perto do elevador existe outro e o último fica em frente ao elevador. Repita o processo para

atrasar o inimigo enquanto seu transporte não chega. Fuzile ele apenas se quiser a vitória e o prêmio que deixa quando morto. Independente da sua escolha, o elevador chega em quatro minutos e basta usá-lo para terminar a fase.

CAPÍTULO 4-2

Continue em frente para passar por um túnel com alguns inimigos e chegar a uma área maior, recheada deles. Acabe com todos e vá até a parte norte para ativar uma alavanca. Depois, suba pelo lado sul do local e acione outra alavanca.

Agora, enfrente a nova leva de inimigos - incluindo um com serra elétrica - e volte aos controles do carrinho para trazê-lo até o chão. Pegue as dinamites e use-as para explodir as pedras que ficam perto da saída da direita. Passe pelo caminho para entrar em uma sala cheia de lava com dois El Gigantes.



Antes de ficar nervoso e desesperado, faça o seguinte: vá para perto da única alavanca da sala e espere um dos monstregos estar no centro do local. Agora, aperte A para abrir o chão e acabar com ele. Para eliminar o outro, não tem jeito: use a mesma tática daquele que você enfrentou na fase 2-1. Continue pela porta contrária à que você entrou e quando chegar na caverna. Tome cuidado com os insetos e elimine todos antes de prosseguir.

Com a área limpa, suba e vá para direita até chegar em uma gruta. Use a alavanca e mate mais alguns inimigos que aparecerão. Do outro lado da grande caverna, em outra gruta, está a segunda alavanca; mexa nela. Acabe com mais uma infestação de insetos e vá até a porta que foi aberta. Ao entrar no salão, tome cuidado com as armadilhas no teto e passe por elas aproveitando os momentos em que estiverem subindo. No meio do caminho fique de olho na parede da esquerda, porque lá está uma alavanca que desabilita uma das armadilhas e permite que você vá em frente até o elevador. Ative para terminar a fase. ✦





CAPÍTULO 4-3

Você vai chegar a um local cheio de destroços e inimigos. Acabe com todos e depois vá para uma cabana de madeira para girar uma alavanca que abre uma passagem. Descendo pelo caminho recém aberto você encontra um hall subterrâneo recheado de Ganados. Acabe com todos os que estiverem por perto antes de entrar na parte inferior. Depois passe pelo labirinto e desarme todas as armadilhas que estiverem no chão. Antes de continuar, procure um local com uma boa visibilidade para o andar superior da "casinha" e use o Rifle para acabar com o homem com a serra elétrica. Com a área limpa, tente subir pelas escadas para chegar onde ele estava e prepare-se para enfrentar mais uma leva de inimigos. Quando vencer todos, pegue a Key to the Mine no altar e enfrente mais um batalhão. No fim, saia pela porta à direita.



Mais uma sala com espinhos no teto. Para desarmar, atire nas luzes nos quatro cantos, porém desta vez tome cuidado com alguns parasitas que estão na área. Na próxima área, suba no carrinho e atire na caixa com a alavanca para ativá-lo. Durante a corrida, fique esperto para atirar nos inimigos que pularem nos carrinhos. Destrua também os pedaços de madeira que estão no caminho. Na metade do percurso há uma parada cheia de adversários, mas o processo é o mesmo: elimine todos e atire na alavanca para prosseguir. No fim, aperte os botões exigidos rapidamente para se salvar.

Vá em frente, pegue a Sacrifice Stone e suba a escadaria para chegar de novo ao lado externo. Ande até a porta trancada perto de onde você saiu e use a pedra para abri-la. Use o elevador para subir e se prepare para a última fase do primeiro disco.

CAPÍTULO 4-4

No final do caminho um inimigo irá usar algumas alavancas e retrain a ponte, enquanto outros vão tentar atacar Leon. Use a escada da sala atrás de você para chegar ao segundo andar e depois use as mãos da estátua para chegar ao centro. Use a alavanca para levantar parte da ponte. A outra está no terceiro andar, alcançado usando a mão gigante. Depois que acionar as duas, vá pela ponte. No meio do caminho uma perseguição irá começar. Fique de olho nos botões para se sair bem e no final do caminho acabe com o cadeado

para se salvar... Temporariamente. Do lado externo, a perseguição continua da mesma maneira e, quando estiver livre da estátua, entre no próximo prédio.

Comece a subir e use o rifle para eliminar os Ganados que estão controlando as alavancas que fazem cair os barris. No fim você vai ver que vários inimigos entraram na torre. Para acabar com eles, use as alavancas que jogam barris. Quando estiver livre, vá até o centro da sala e empurre as caixas para fora do elevador. Logo que começar a subir, alguns inimigos irão pular na plataforma - a melhor ideia aqui é usar a Shotgun e mandá-los para longe. Ao chegar no último andar, pegue os itens e compre algumas coisas com o vendedor. Quando estiver preparado, passe pela porta e prepare-se para enfrentar o clone de Napoleão.



Apesar do tamanho deste chefe, não fique com medo. O esquema para vencê-lo é ficar desviando dos ataques (pressionando dois botões ao mesmo tempo) e, principalmente, de sua mordida (que mata Leon de primeira). Toda vez que estiver com um tempinho, atire no olho dele até o centro ficar aberto e expor Salazar. Quando isso acontecer, acerte o baixinho com sua melhor arma até ele se retrain e repita o processo. Se quiser, existem alguns itens no andar de baixo que podem salvar sua vida.

Quando a luta acabar, siga pela porta que estava atrás do monstro e continue no caminho até chegar ao fim do capítulo e do primeiro disco!

CAPÍTULO 5-1



Vá pelo caminho e prefira a direita na interseção para chegar em uma base. Antes de invadir, atire na luz para se livrar dos alarmes e só depois pule para o outro lado do abismo. Enfrente mais alguns inimigos até um monstrengo com metralhadora aparecer. Esconda-se em algum lugar e espere

ele vir atrás, aproveitando quando estiver próximo para derrubá-lo com tiros de Shotgun. Com a barra limpa, vá até a porta e examine o lado esquerdo para ativar os lasers. Agora é hora de arrumar os dois espelhos da área até eles refletem os raios e atingirem os dois dispositivos ao lado da porta.

Entre e já fique preparado para desviar de uma pedra. Depois, passe por mais inimigos e suba para chegar a outra área. Dela, passe por uma janela para entrar em uma caverna e pegar alguns itens. Depois volte e vá para o local com uma luz, onde vários inimigos o esperam. Acabe com eles e dirija-se ao norte e para a direita, onde está um vendedor. Continue até uma porta que leva a outra área e ande com cuidado para o sul.

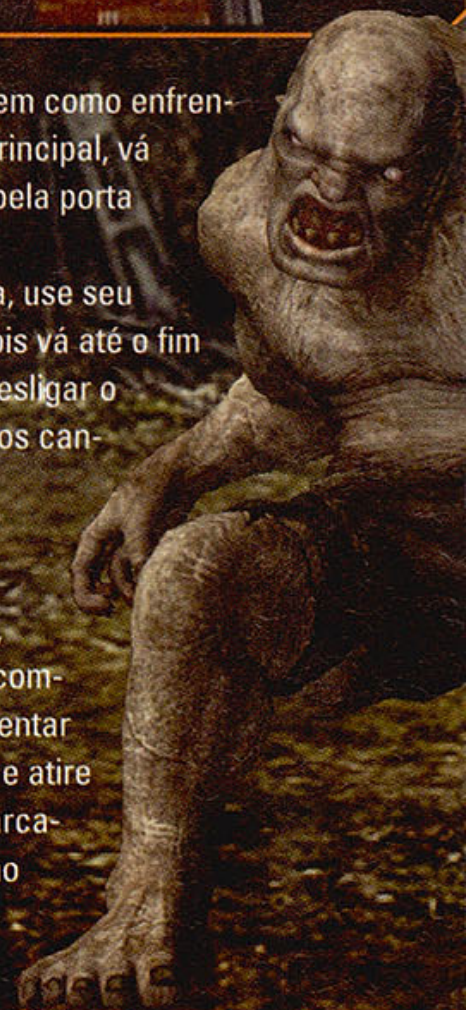
Depois do susto, continue até a porta que leva à próxima parte. Enfrente mais alguns inimigos e entre na porta à direita da parte superior - alguns choringos de Ashley indicam que o caminho está certo. Na sala seguinte, uma porta automática com inimigos se abre. Acabe com todos para ganhar acesso a uma nova área com um Save Point e alguns itens. Depois de lidar com eles, suba e vá para a parte da direita até chegar ao laboratório.

Dentro dele, vá até a salinha dos fundos e ative o mecanismo. Para resolver o problema, você precisa alinhar as setas de maneira a formar um caminho entre a entrada (cima) e a saída (baixo). Pegue o Freezer Card Key e fuja do próximo



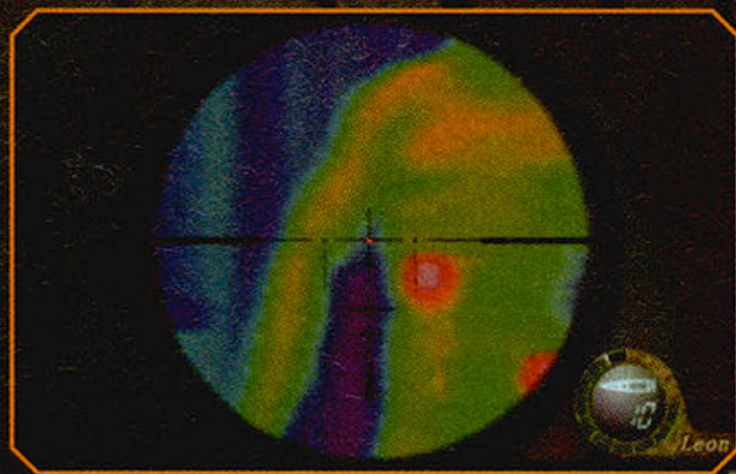
inimigo, já que você não tem como enfrentá-lo ainda. No corredor principal, vá para o outro lado e entre pela porta congelada.

Na parte da direita da sala, use seu cartão no aparelho e depois vá até o fim para usar uma válvula e desligar o mecanismo. Agora, vá pelos cantos até o norte para achar outra válvula, que quando utilizada abre uma porta com um item novo. Pegue, entre no seu inventário e combine com o rifle. Para enfrentar o Regenerator, use o Rifle e atire nos parasitas (que são marcados por cores diferentes no infravermelho). Volte ao



salão principal e vá mais para o canto, onde a última porta está.

Na próxima sala, use os controles para acabar



com dois inimigos. Depois enfrente os que subirem para depois ir em frente até outra sala onde é possível escutar Ashley. Acabe com mais alguns Ganados para ir pelo norte passando por outra sala até chegar em um Save Point. Perto dele está uma porta que leva a um laboratório, onde outro Regenerator está. Este é mais complicado: além dos parasitas na frente, ele tem um nas costas. Para vencê-lo, atire nas pernas para que ele se abaixe e então ande até conseguir uma boa visão do bichinho atrás dele. Com os outros, prossiga normalmente. Pegue o Storage Room Card Key e volte até o local onde Ashley estava chorando. Abra a porta com o cartão.

CAPÍTULO 5-2

Você terá que voltar com Ashley até a sala em que você usou uma alavanca para atacar alguns inimigos. O caminho está cheio de Ganados. Ao chegar ao seu destino, vá com a garota até o vão e os dois vão pular. Lá em baixo, vá em frente e enfrente mais um Regenerator. Depois chame

centro. Desça no centro dela e corra até a sala de controle. Mande Ashley operar a bola e fique enfrentando os Ganados até ela terminar o serviço. Com a área limpa, corra para a nova passagem e, na próxima parte, vá em frente até um Regenerator aparecer. Acabe com ele e vá até o salão principal, que estará com a porta da direita aberta.



Na próxima sala, enfrente mais um Regenerator e ative a energia para abrir uma porta pela metade. Chegando nela, Ashley passa por baixo e termina o serviço. Equipe-se e continue para a próxima área, onde você precisará trabalhar com a garota. Primeiro, coloque ela na frente do botão de um lado da porta e vá para o outro. Tente pressionar e a câmera irá mudar de ângulo. Espere até as luzes se centralizarem e aperte A.

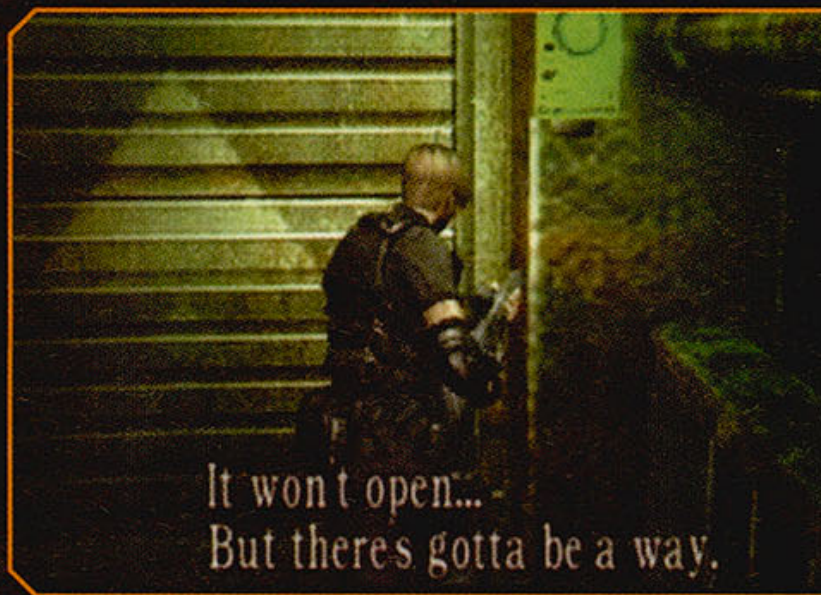
Quando chegar ao veículo, suba atrás dele e deixe a garota dirigir. Se prepare para atirar em todos os inimigos que vão tentar subir nele por trás.

Quando um caminhão vier atacar, acerte alguns tiros para explodi-lo. Depois de um tempo, ele vai tentar atacar de novo e é só repetir o processo. Quando chegar a uma plataforma, prepare-se para subir e enfrentar mais um monte de inimigos. Lembre-se de proteger a garota e, quando acabar com todos, vá até o centro e use as alavancas. Volte correndo para salvar Ashley e depois continue pelo caminho até encontrar outro caminhão. Atire nele para resolver o problema e, no fim do caminho, saia da sala.

CAPÍTULO 5-3

Vá em frente e tome cuidado com alguns inimigos que estão na região. Vá até o elevador e suba para entrar em uma longa cena interativa. Desça as escadas e passe para o próximo salão. Agora, passe entre os dois primeiros lasers e prepare para apertar os botões rapidamente para escapar dos próximos. No fim, ative o botão ao lado da porta e desvie mais uma vez para conseguir acesso à próxima sala. Vá para trás do trono e entre no elevador para chegar a um local com um vendedor e, mais à frente, uma jaula. Comece a andar pelas beiradas da parte rochosa e depois de uma cena você enfrentará mais um chefe. Fique esperto para desviar dos ataques e atirar nele quando o animal estiver se aproximando. Fazendo isso você consegue mantê-lo afastado por um tempo. Aproveite para atirar nas luzes verdes que abrem as portas. Corra para ativar os

dois botões que abrem a porta e depois use seus últimos trinta segundos para chegar até ela. Na segunda parte da jaula, repita o processo. Uma boa dica é memorizar os caminhos e a localização

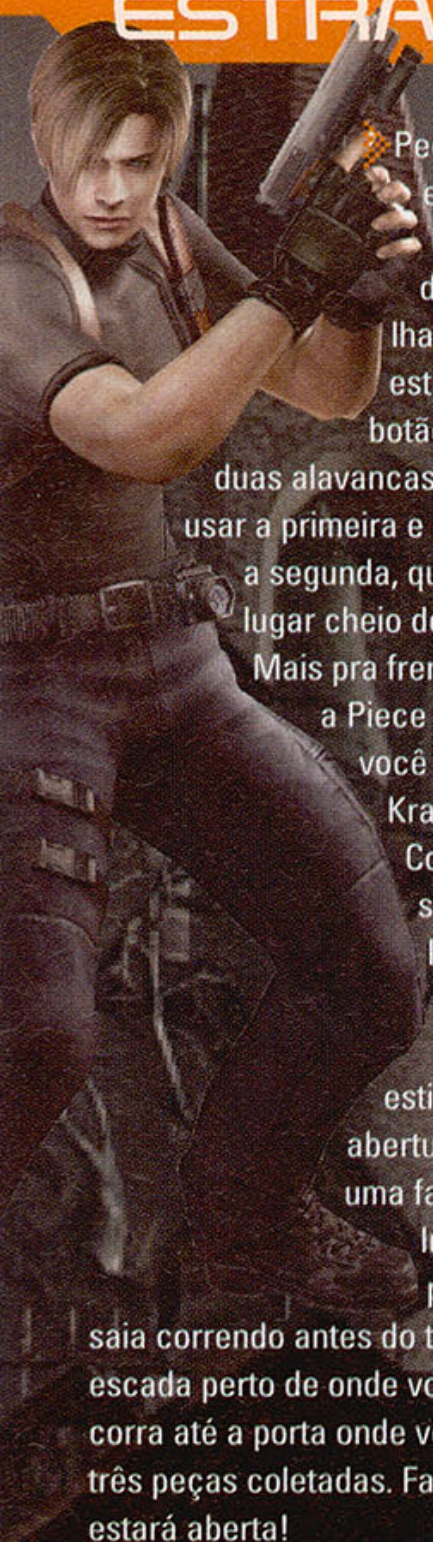


da porta antes de apertar o segundo botão. No terceiro labirinto, ative o botão da direita e o bicho vai aparecer. Corra pelo corredor central e, do outro lado, vá para esquerda. Atire na luz para abrir a porta e volte até onde você começou esta parte. Vá para a porta que está aberta, ative o último botão e fuja. Antes de terminar, esteja preparado para conseguir se reerguer. De volta à terra firme, vá em frente até ficar trancado em uma espécie de arena.

Para enfrentar este chefe, mantenha alguma distância e não pare de atirar. Use os barris explosivos que estão no cenário para ganhar alguma vantagem. Quando ele estiver se debatendo, não dê moleza ou terá que desviar de uma sequência mortal de golpes. No fim da batalha, volte pelo portão que você entrou e passe pela porta ao lado.



Continue em frente e acabe com mais alguns zumbis. Depois, desça pela escada que fica em uma casinha no centro da tela e vá pelo caminho subterrâneo até outra escada, que leva você até uma área aberta. Logo que começar a andar, seu amigo vai aparecer. Receba-o com alguns tiros até ele desistir de atacar. Ande até a salinha e Krauser vai investir mais uma vez. Nesta hora comece a usar a Shtogun contra ele. Apanhando um pouco, ele joga um Flashbang e foge. Continue indo em frente e brincando de gato e rato com ele até passar por trás de uma construção e pegar um caminho que leva a um lugar mais alto, onde a Piece of the Holy Beast está. Pegue para iniciar um confronto.



Pegue suas melhores armas e atire sem parar, tomando cuidado com as investidas do inimigo. No fim da batalha ele vai fugir. Empurre a estátua para cima de um botão do chão, o que vai abrir duas alavancas. Volte um pouco para usar a primeira e depois siga em frente até a segunda, que abre caminho para um lugar cheio de corredores e robôs. Mais pra frente, suba na torre e pegue a Piece of the Holy Beast. Agora você terá que enfrentar Krauser definitivamente. Comece esquivando-se de seus ataques e corra para longe, aproveite a distância para mirar e atirar nas pernas dele. Quando ele estiver tonto, aproveite a abertura para correr e acertar uma facada nele. Logo que a luta acabar, pegue a última peça do quebra-cabeça e saia correndo antes do tempo acabar. Vá até a escada perto de onde você está, pule para baixo e corra até a porta onde você precisa encaixar as três peças coletadas. Faça isso e a passagem estará aberta!

CAPÍTULO 5-4

Comece a andar até chegar a um local cheio de inimigos. Não se preocupe, pois um helicóptero virá para dar cobertura e então você só precisa esperar ele destruir as coisas. Com o caminho livre, vá até o portão e detone o cadeado para ganhar acesso a um túnel. Mais em frente, suba para chegar a um local com uma corda que pode ser usada para descer perto de um homem com metralhadora. Depois de eliminá-lo, volte um pouco e desça para usar um botão na parede que abre o portão.



Na próxima área há mais um monte de inimigos, portanto tente se manter escondido para deixar o helicóptero eliminá-los por você. Para acabar com os homens das metralhadoras, tente correr até um local onde você tenha uma boa visão e atire sem parar. Quando a área estiver limpa, use as duas

alavancas que estão na parte superior do cenário e passe pela porta que se abriu. Siga pelo caminho até descer por um buraco e depois de explorar o andar de baixo. Saia pelas portas duplas. Continue pelo caminho até chegar a uma prisão e acabe com um Regenerator igual ao que você enfrentou no final do capítulo 5-1. Vá pela porta azul, desça as escadas e acabe com mais um monte de inimigos. Depois, prossiga e suba uma escada para chegar a um computador. Examine para atrair mais Ganados e elimine todos para encontrar o Emergency Lock Card Key. Depois, vá para a parte superior da sala e use o cartão em um painel do muro. Para terminar, volte ao segundo andar e use os dois painéis para abrir a porta. Passe por ela, pelos inimigos e por outra porta para chegar a uma área com um vendedor. Desça até chegar a um laboratório com algumas cadeiras especiais e chegar ao final do capítulo.



CAPÍTULO 6-1

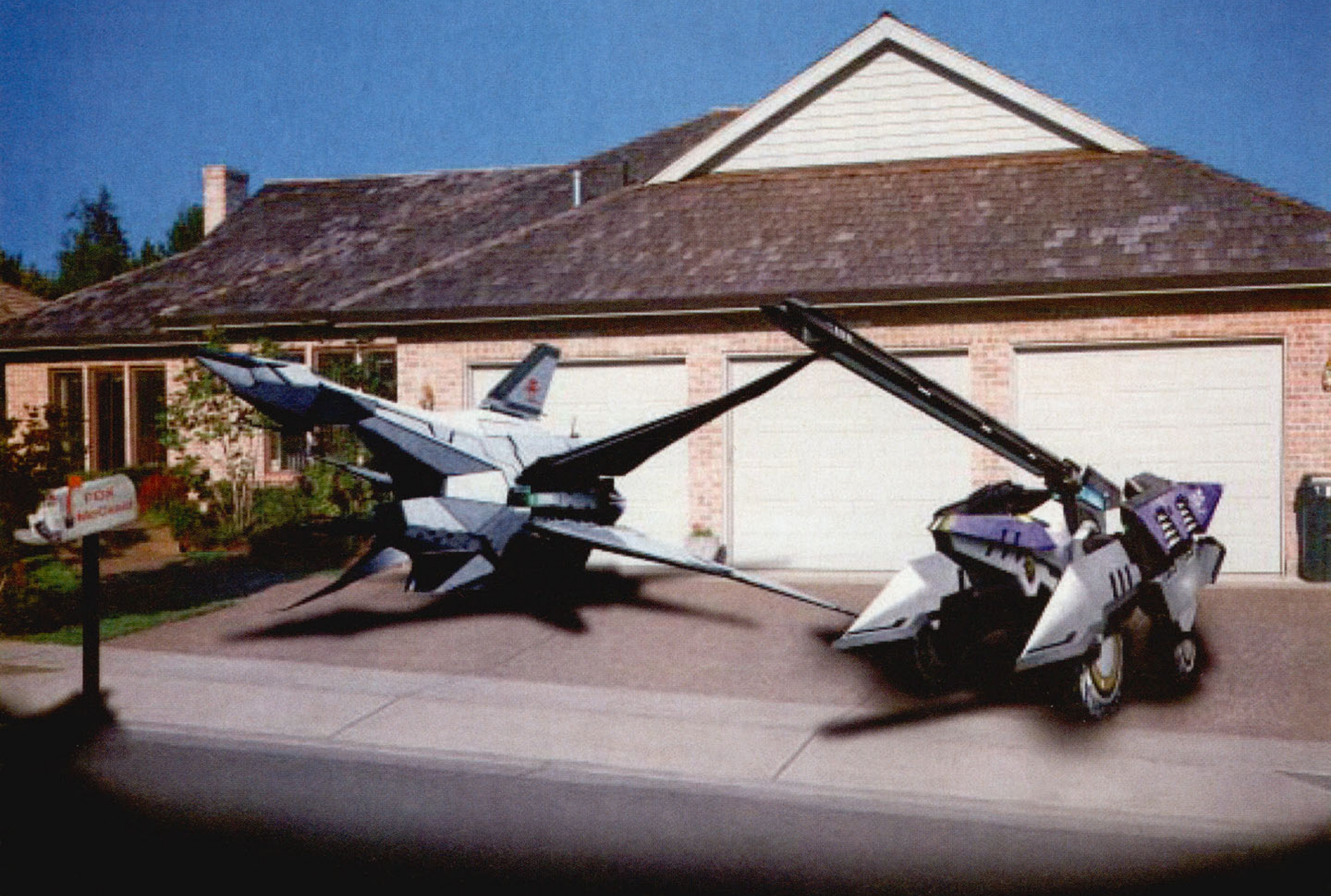
Ande até chegar ao elevador e suba para encontrar Saddler. Agora, sua última batalha começa e por isso mesmo não tenha dó de usar suas melhores armas. Mas não se apresse: o chefe não pode ser atingido de qualquer lugar e, por isso mesmo, você tem que ficar atento a seu ponto fraco: o olho. Para começar o ataque, tente mirar nos olhos que ficam nas extremidades de suas pernas. Quando perfurados, o monstro grita e cai no chão. Neste momento, corra para cima dele e aperte o botão A para subir e enfiar uma faca no olho central. Esquive bastante e repita o processo até Ada aparecer e jogar uma Rocket Launcher.



Neste momento, use uma das pontes que ficam subindo e abaixando durante a batalha para atravessar até o outro lado do local e pegar a arma gigantesca. Equipe-a, use R para ativar a mira, centralize Saddler e aperte o botão de tiro! Não relaxe: o game ainda não acabou! Saia cor-

rendo e volte para o elevador. No andar de baixo, corra pelo túnel e pule para continuar. Não esqueça de agarrar Ashley antes de continuar pelo túnel que leva até o Jet-Ski. Use sua nova chave nele e prepare-se para uma parte emocionante antes do final. Acelere bastante e fique de olho na tela para desviar dos obstáculos. Parabéns, Você acabou com a Las Plagas! Pelo menos até RE5. Curta as cenas e lembre-se de criar um save quando o jogo pedir, assim você poderá curtir os modos de jogo extras e, se começar o game a partir dele, encontrará novas roupas e armas.





Eles vão invadir sua vizinhança.

Em Star Fox Assault você tem três formas de arrasar com tudo. Seja um ás do espaço com sua nave Arwing. Comece a demolir tudo com o tanque Landmaster. Ou seja um soldado a pé. Acha fácil? Então encare o Multiplayer para a ação real.



STARFOX
ASSAULT



© 2004 Nintendo. © 2004 NAMCO LTD. TM, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2005 Nintendo.



The Legend of Zelda: The Minish Cap

Link encolhe para viver uma de suas melhores aventuras

Bem ao estilo de Oracle of Ages e Oracle of Seasons do GBA e Four Swords para GameCube, Minish Cap apresenta gráficos 2D primorosos e uma aventura contagiante. São dungeons desafiadoras, busca por armas, itens e acessórios, e diversão com puzzles inteligentes. A grande novidade é a transformação de Link, que encolhe para ficar do tamanho de uma pulga e, assim, visitar os seres misteriosos chamados Minish. Entre uma andança e outra, encontre e faça a fusão das peças Kinstones. O detonado começa agora!

Por Rodrigo Guerra

As primeiras armas

No controle de Link, desça pela escada e siga pela porta da direita. Depois do diálogo, saia da casa e siga a princesa. Em Hyrule você receberá o escudo. Quando assumir o controle do herói, siga para o norte e para a entrada do castelo. Zelda será atacada por um Deku Scrub. Use o escudo para rebater o disparo inimigo e livrá-la do perigo. Continue indo para o norte para mais uma cena. Quando Link acordar, siga para esquerda para receber sua espada. Vá descendo até sair do castelo e siga para a Minish Woods.

A floresta dos Minish

Entre na floresta e siga duas telas para direita, passe pela ponte e desça. Chegando ao tronco cortado, siga para a esquerda para uma cena. Você verá um "ser estranho" sendo atacado por dois Scrubs. Volte até o local onde ele se encontra e ajude-o. Matando os dois inimigos, desça e um novo amigo se apresentará. Ele é Ezlo e vai acompanhá-lo sobre sua cabeça, durante esta aventura. Vá até o tronco cortado novamente e, depois do diálogo, Link poderá encolher para visitar o povo Minish. Para isso basta para subir no local indicado e pressionar o botão R; para voltar ao tamanho normal, repita o processo.

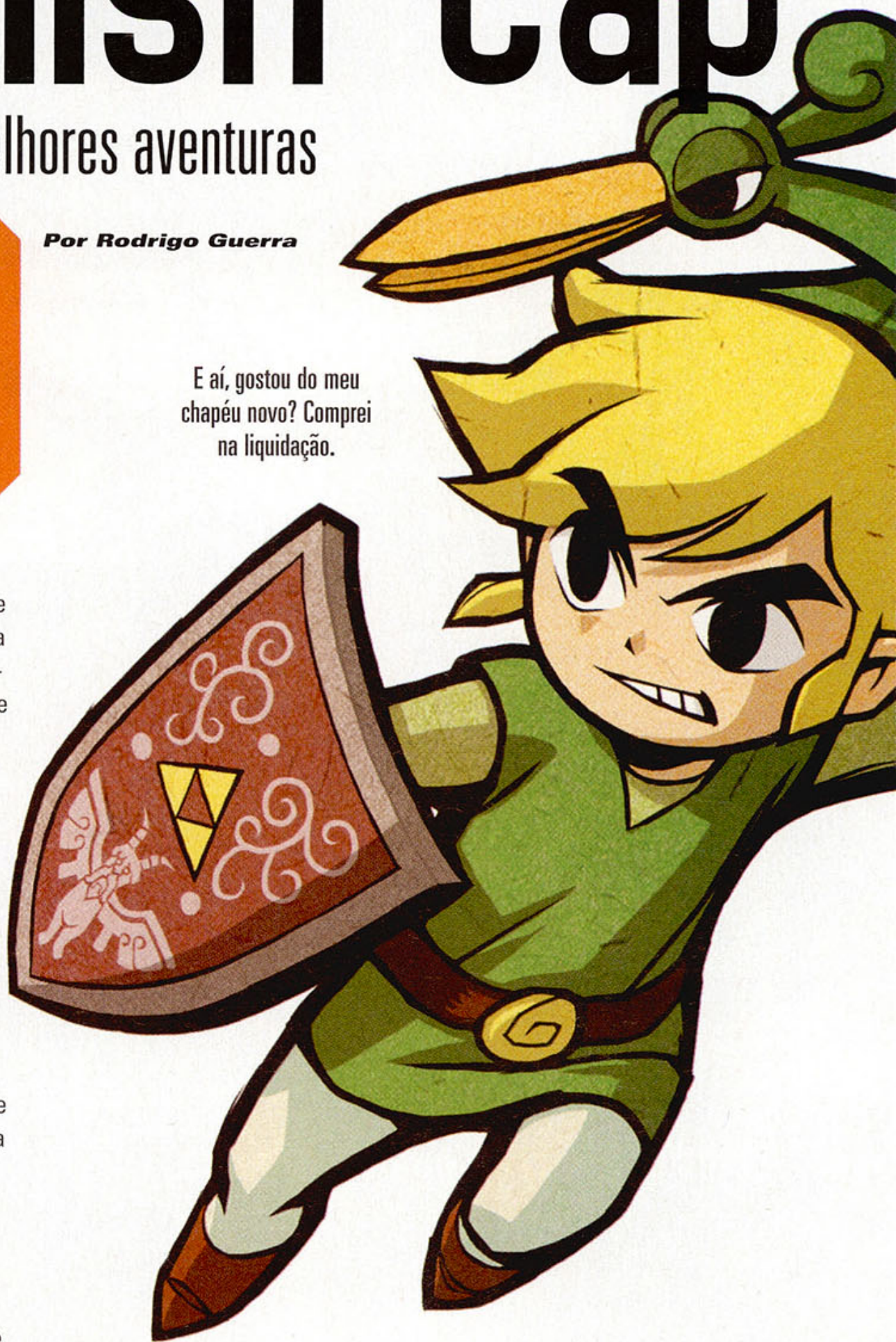
Reduzido de tamanho, Link não poderá passar por cima da grama e nem mesmo por poças d'água. Siga pelo lado esquerdo, passe por dentro do tronco e chegue ao lago. Use uma folha para atravessar e siga para o norte entrando na Vila. O herói não entende a língua nativa, por isso siga na direção nordeste para encontrar uma construção. Entre, empurre algumas caixas que bloqueiam o caminho e, do lado esquerdo, pegue uma fruta. Este item permitirá que Link compreenda o dialeto local.

Suba pelas escadas, saia da casa e vá para o norte para encontrar uma cabana grande. Entre e fale com o homem lá dentro, ele lhe pedirá uma autorização do ancião da vila. Deixa a cabana, e siga para a esquerda até o final da trilha para encontrar a casa do ancião. Ele lhe dará passagem livre, volte e fale novamente com o outro cara.

Deepwood Shrine — Earth Element

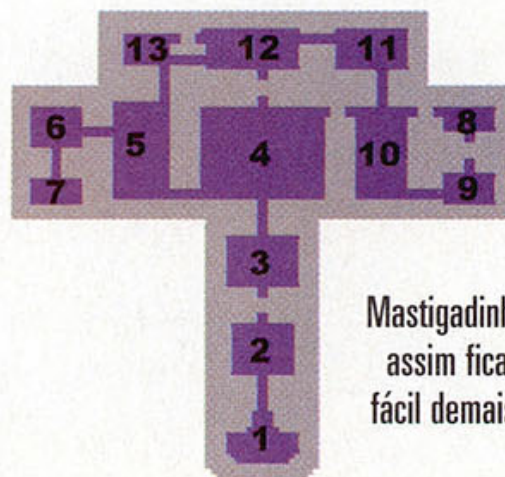
Vá para o lado norte, pois ainda não dá para passar pelas teias. Mova a estátua para a esquerda e siga para a próxima sala. Pressione todos os botões para fazer o baú aparecer. Pegue a Small Key e avance para a outra sala. Você verá alguns monstros que não podem ser destruídos.

E aí, gostou do meu chapéu novo? Comprei na liquidação.



Você também verá alguns botões e um enorme barril. Siga para a direita, mova a estátua para cima de um botão e pise no outro para acender uma tocha. Entre no barril e siga pela passagem superior esquerda. Desça, mova a estátua para cima de um dos botões e fique sobre o outro. Volte para o barril, mantenha-se do lado esquerdo e ande para baixo para revelar uma nova passagem. Saia por ela e siga para a próxima sala. Agarre o cogumelo

(botão R), puxe-o para trás e pegue impulso para chegar ao outro lado.



Mastigadinho assim fica fácil demais.

No baú grande está o mapa da dungeon. Aperte o botão para fazer uma ponte aparecer.

Use o cogumelo e a ponte para seguir descendo. Empurre o jarro para cima do botão para poder chegar ao outro lado. Na sala seguinte, você verá uma cerca de pedra, dois botões e duas estátuas. Puxe as estátuas para cima dos botões. Um baú aparecerá, pegue a Small Key e volte para o barril. Posicione-se no canto superior direito e ande para cima para pegar a passagem.

Use o cogumelo para chegar às plataformas e aperte o botão para que

uma ponte apareça. Siga para a próxima sala, vá para a direita, puxe a estátua e vá para a esquerda. Empurre a estátua para cima do botão e, na próxima sala, mate todos os inimigos. Você receberá uma Small Key e deverá seguir para a sala da esquerda. São duas portas e você deve ir pela da esquerda para enfrentar o sub-chefe.

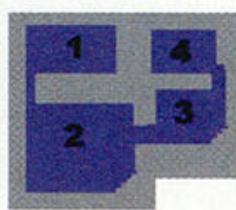
Sub-Chefe: Madderpillar



A área de combate possui alguns obstáculos, mas não é difícil escapar do inimigo. Bata na cabeça do monstro e, quando ele ficar ator-

dado, acerte vários golpes no rabo. Ao despertar ele ficará vermelho e descontrolado. Fuja e espere a raiva passar para repetir a sequência. Ao ser vencido, Madderpillar deixará como prêmio o Gust Jar. Com este acessório, Link pode sugar as teias de aranha que bloqueiam as portas e passagens. Na volta para dentro do barril, vá sugando as teias para encontrar baús secretos.

Deepwood Shrine B2



Quando chegar ao barril, retire a teia que cobre uma passagem no centro da área e salte para dentro do buraco. Você voltará para o B2.

Use o Gust Jar para sugar a folha, suba nela e continue usando o jarro para se mover direto para a passagem da direita. Pegue o Compass no baú. Empurre um pote para cima do botão e outro baú aparecerá. Volte para a sala onde você encontrou a folha e siga o caminho da esquerda. Você verá uma escada, vários potes e um botão. Coloque um pote sobre o botão, volte para a folha e siga pelo caminho que se abriu. Use os cogumelos para chegar até o baú e pegar a Big Key. Volte para a primeira sala da dungeon, retire as teias que bloqueiam as portas e siga para o 1F.

Deepwood Shrine 1F

Na porta da esquerda há um baú com Rupees. Volte e siga pela porta da direita para chegar ao outro lado da sala. Estique o cogumelo para alcançar a porta que leva ao chefe da dungeon.

Chefe: Big Green Chuchu

O inimigo possui apenas um ataque e com ele tenta pular sobre Link. Utilize o botão R para rolar e se esquivar do golpe. Quando Chuchu parar de pular, use o Gust Jar para sugar sua energia e cairá. Com o



monstro caído, use sua espada para golpear várias vezes. Repita este esquema até que ele morra — a cada golpe ele ficará mais rápido e saltará mais vezes. Com a vitória Link ganhará um coração de energia e o primeiro elemento: Earth Element. Use o portal vermelho para voltar ao início do mapa e sair da dungeon.

Minish Woods

Vá falar com o ancião e ele abrirá uma passagem que serve de atalho para a floresta. No caminho, entre na pequena cabana para falar com o morador e ele lhe entregará 10 bombas. Volte para Hyrule Town.

Hyrule Town

Na cidade existem muitas side quests (como recolher as galinhas da mulher) e todas elas são bem recompensadas. Seu objetivo é completar o treino com espada, na casa do mestre na região sudoeste da cidade - aquela que tem um pássaro no telhado. O mestre do dojo lhe ensinará o Spin Attack (segure o botão da espada até ela brilhar e solte). Passe pela loja (casa com uma jóia no telhado) e compre o bumerangue. Com esta habilidade siga para saída do lado oeste e fale com o soldado. Mostre para ele que você sabe fazer o Spin Attack e siga para Mt. Crenel's Base.

Mt. Crenel's Base

Desça a escada perto da entrada de Highlands e use uma bomba para estourar a parede marcada do lado direito. Rebata o tiro do Deku Scrub que está lá dentro e fale com ele para comprar um Empty Bottle. Siga para o norte e use o frasco para pegar água no lago. Aproxime-se do broto da planta que está na base do morro e derrame a água sobre ele. Ao crescer e se transfor-

mar em um lindo cipó, Link poderá usá-lo para escalar a encosta. Suba, vá para a esquerda e para baixo. Quando o caminho se dividir, siga para a direita e coloque uma bomba entre as duas pedras para encontrar uma passagem secreta. Ao encontrar o tronco, reduza o tamanho de Link e siga pelo caminho microscópico. No final do caminho use o frasco vazio para coletar a água misteriosa da montanha Crenel. Retorne ao tamanho normal, saia da passagem secreta e siga para a esquerda. Localize a parede rachada e use uma bomba para abrir caminho. Estique o cogumelo para ir ao outro lado e subir pelas escadas. Passe direto pela próxima sala e saia. Salte sobre o redemoinho de vento, flutue até o pequeno furacão ao lado para ganhar impulso e passar para o outro lado da montanha. Vá para a esquerda e suba pela escada. Use o Gust Jar para sugar todos os espinhos. Assim você também descobrirá uma rachadura na terra e tronco redutor. Com Link pequenino, salte para dentro da rachadura na terra e pegue uma peça Kinstones. Volte para a superfície e siga pelo caminho dos Minish, que fica próximo das plantinhas. Encontre a semente e a carregue para fora, jogue-a no buraco vazio na encosta da montanha. Recupere o tamanho normal e jogue a água da montanha sobre ela. Este cipó o leva para o Mt. Crenel.

Mt. Crenel

Suba pela primeira escada, vá para a esquerda e descubra uma caverna com fadas que recuperam a energia. Você ainda não poderá escalar o paredão rochoso, desça e siga para a direita até encontrar uma ponte. Atravesse a ponte e use bombas para abrir um buraco no paredão. Use as bombas para destruir os pequenos blocos e empurre os outros para poder passar. Use os redemoinhos de vento para alcançar a plataforma do lado esquerdo. Suba um nível e vá para a esquerda encontrar uma parede frágil. Abra o buraco e fale com o Deku Scrub que venderá o GripRing — que permite escalar as paredes



rochosas - por 40 Rupees. Volte até a primeira parede rochosa pela qual passou (perto do início da área Mt. Crene) e escale até o topo. Lá em cima, vá para a direita e use o cogumelo para saltar ao outro lado. Reduza de tamanho e siga pela trilha Minish. Volte ao tamanho normal, vá para esquerda e empurre os dois pedregulhos para dentro dos buracos. Desça pela escada, vá para a esquerda e empurre os blocos para abrir passagem - o segredo está em empurrar a cadeia de cinco blocos unidos. Entre na caverna do lado direito, sugue os jarros que estão do outro lado do abismo e use o cogumelo. Desça pela escada e, ao chegar na ponte, jogue uma bomba (botão R) para o outro lado e ela acionará o botão que reconstrói a passagem. Saia e entre pela outra porta. Role a pedra, empurre a estátua e saia novamente. Reduza de tamanho e siga pela trilha miniatura para encontrar a Melari's Mines. Fale com Melari e depois com o pequenino que bloqueia a saída. Volte ao tamanho normal e cheque a pedra ali perto para abrir um portal que será usado no futuro. Suba e entre em Cave of Flames.

Cave of Flames

Observe nosso mapa com as salas numeradas e evite se perder.

1F-2 - quebre a parede do lado norte para prosseguir.

Mapa 1F



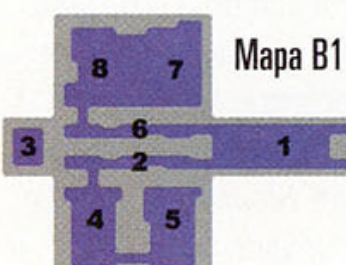
1F-3 - mate todos os inimigos e pegue o Compass no baú.

B1-1 - siga até encontrar um carrinho e suba nele para ir à próxima sala.

B1-2 - siga para a esquerda e estoure a parede rachada.

B1-3 - detone todos os inimigos para ter acesso ao redutor de tamanho. Pequenino, siga pelo buraco.

B1-5 - pegue o caminho da esquerda e desça pela beirada. Volte ao tamanho normal e use a espada para



Mapa B1

apagar o fogo. Suba e pegue o mapa

desta área no baú. Desça e siga pelo caminho das pedras. Pegue uma Kinstone no baú e aperte o botão para abrir a porta de saída.

B1-4 - use a plataforma flutuante para atravessar a lava. Acerte os inimigos para que fiquem em forma de bola e jogue-os para dentro dos buracos. Suba e use o furacão para chegar ao lado direito da sala. Pise no botão para abrir a porta, empurre o bloco rosa para o buraco e pegue a Small Key. Saia pelo lado norte. Vire à direita, suba no carrinho e no final da trilha use a chave na porta. Com a espada, mude o sentido dos trilhos. Entre no carrinho novamente e, quando ele parar, siga para a esquerda e para cima.

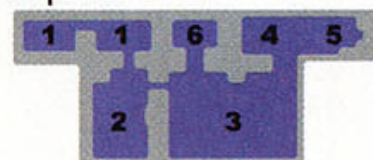
B1-6 - siga pelos trilhos, use uma bomba para arrebentar a parede e pegue um pedaço de coração. Depois siga para o norte.

B1-7 - salte para a área inferior da sala e use bombas para derrotar os Spiny Chuchus. Abra o baú que vai aparecer e pegue o acessório Cane of Pacci - utilizado para desviar objetos e preencher buracos.

B1-8 - use o novo item para virar a plataforma que está com as pontas para cima, e passe para o outro lado da sala. Use novamente o cajado para preencher o buraco e ir para o piso superior. Pise sobre o botão para abrir a porta e criar um portal azul. Desvire o carrinho da sala seguinte, faça a viagem pelos trilhos e pegue a Small Key no baú. Volte para a sala com o portal azul e abra a porta.

B2-1 - reduza de tamanho e siga pela passagem. Passe pelo labirinto

Mapa B2



e volte ao tamanho normal. Faça o caminho

de volta e desvire o outro carrinho. Na próxima sala, mude a posição dos trilhos e siga em frente.

B2-2 - faça os inimigos ficarem em forma de bola e jogue-os nos buracos. Puxe o pilar para o buraco que fica no canto superior esquerdo e ative a alavanca para abrir passagem.

B2-1 - abra os baús e siga para o lado direito.

B2-3 - use o cajado para virar as plataformas e ser levado até a pas-

sagem do lado norte.

B2-4 - pule lá embaixo e vá para a direita para encontrar um baú. Volte e use o cajado para voltar ao piso superior e pegue o redemoinho de vento. Siga para a direita e pegue outro ventinho para atravessar a sala.

B2-5 - use o furacão, desça na plataforma central, abra o baú e suba para pegar outro furacão.

B2-3 - flutue até o canto inferior esquerdo da sala e pegue o baú com 100 Rupees. Use o cajado no buraco e pegue o furacão para ir em direção a plataforma central onde está o baú grande com a Big Key. Desça do outro lado e acione o botão que cria o portal vermelho. Use a plataforma do lado esquerdo para chegar à porta.

B2-6 - recupere toda sua energia e capture uma fada com o frasco vazio - quando sua energia acabar a fada será usada automaticamente. Caia no buraco para encontrar o chefe do lugar.

B3-1 Chefe: Gleerok

Use o cajado para acertar um disparo na carapaça que fica nas costas do inimigo. Suba pelo



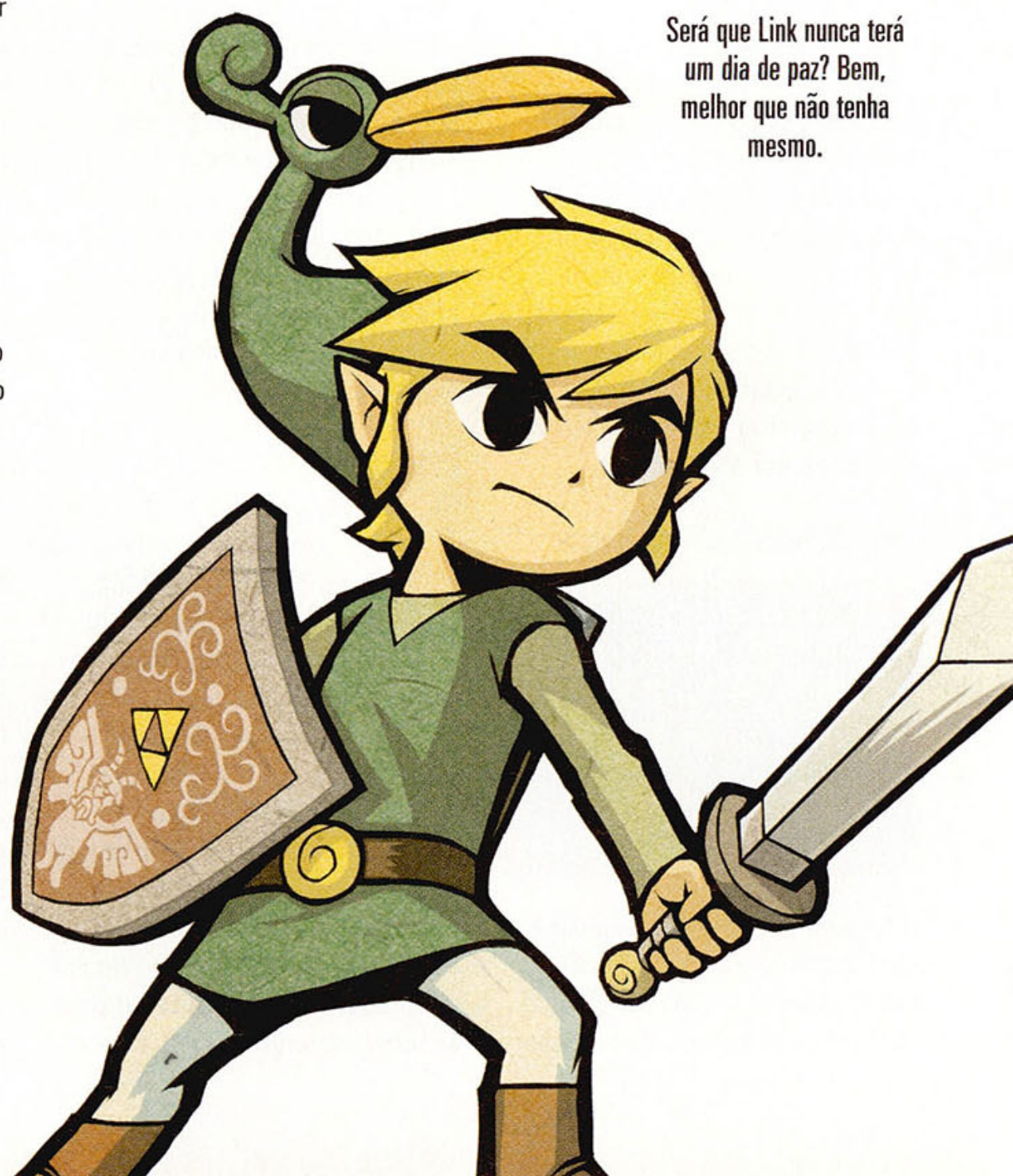
pescoço do bicho e use a espada para bater em suas costas. Fuja das bolas de fogo que caem e espere para repetir o esquema. Com a vitória você recebe um coração e o segundo elemento: Fire Element.

No caminho do vento

Volte para Melari's Mines e fale com Melari para receber a White Sword. Feito isso, siga para o castelo de Hyrule. Vá falar com o rei, depois desça e use a escada. Siga o tapete vermelho para chegar ao santuário.

Coloque a espada na pedra central e você receberá a habilidade de duplicar o herói. Fique sobre o piso marcado, carregue o poder da espada e, quando estiver cheio, passe para o piso marcado ao lado. Siga para o sul, e multiplique-se para pisar sobre os dois botões e

Será que Link nunca terá um dia de paz? Bem, melhor que não tenha mesmo.



abrir a porta. Ao sair do castelo e entrar em North Hyrule Field, você assistirá a uma cena. Vença os dois inimigos e passe por um novo diálogo. Siga para o local onde você pegou o primeiro frasco (em Trilby Highlands). Chegando na caverna você verá alguns blocos brilhantes. Faça uma cópia de Link e empurre a pedra cinza. Pegue a saída que fica do outro lado. Vá para o sul até Western Wood. Uma nova cena acontecerá e você deve seguir para oeste até Castor Wilds. Ao tentar entrar no pântano, Ezlo lhe dirá que não é possível passar por ali sem um acessório especial. Volte para Hyrule Town e entre na casa que possui uma bota no telhado. O atendente cairá em um sono bem profundo. Use o jarro para reduzir seu tamanho e suba na mesa para falar com os pequeninos. Eles vão lhe indicar um local no mapa e para lá que você deve ir. Pegue a saída do lado leste da cidade para chegar em Lon Lon Ranch. Use o redutor do lado de fora da casa e entre usando a passagem pequenina. Use o jarro para voltar ao normal, quebre os potes e pegue a chave. Fique pequenino novamente, saia e volte ao tamanho normal. Fale com Talon e ele vai liberar sua passagem para o outro lado do rancho.

Siga para oeste e quando chegar na placa, siga para o norte. Caminhe até encontrar um buraco na encosta do morro. Use o cajado e suba. Salte no furacão, flutue até o outro lado e use o outro furacão para atravessar o laguinho. Passe por Lake Hylia e vá à direção sul para Minish Woods. O caminho leva até a cabana de Syrup. Compre o Wake-up Mushroom e volte para a cidade de Hyrule. Vá até a sapataria e use este item no atendente, que acordará e lhe entregará o acessório Pegasus Boots – que permite caminhar sobre áreas pantanosas. O destino agora é o pântano da área Castor Wilds.

Castor Wilds

Use as novas botas para correr sobre o pântano, passe para o outro lado e siga para o norte para entrar em uma caverna. O baú que está lá



dentro desaparecerá e você deverá lutar contra um inimigo. Com a vitória, Link receberá uma peça Kinstones dourada. Saia, suba pelo cipó e passe pela ponte superior para chegar até a plataforma seguinte. Desça usando outro cipó, vá para a esquerda e passe pelo pântano para encontrar um tronco cortado. Reduza o tamanho e entre na passagem Minish que leva para o norte. Use o Gust Jar para dar impulso e movimentar a folha. Caia no buraco e mate todos os inimigos para receber o acessório Bow – arco-e-flechas. Retorne ao tamanho normal, siga passando pelo pântano



à direita e escale o cipó. Passe pela ponte do lado direito, use o cipó para descer e o arco para detonar o olho da estátua. Nesta área você encontrará outra caverna e a segunda peça Kinstone dourada. Escale um cipó, e vá passando pelas pontes indo à direção sul para encontrar outra estátua. Detonando a estátua você abre caminho para um baú com uma peça normal. Desça dessa plataforma e siga para o sul. Você verá uma tumba do lado esquerdo, mas deve seguir para a direita. Passe pelo pântano, cheque a pedra cinza para



abrir o portal e detone outra estátua. Suba pelo cipó e salte sobre o furacão. Flutue para baixo e à esquerda até chegar em terra. Na caverna ali próxima, encontre a terceira peça dourada. Saia da caverna, coloque o pedregulho no buraco e passe pelo pântano seguindo para a esquerda. Ali estão três estátuas grandes, onde você deve fazer a fusão das Kinstones douradas (botão L). Assim, a passagem para Wind Ruins se abrirá.

Wind Ruins

Estoure a parede rachada e pegue uma peça Kinstone. Aproxime-as da armadura e ela ganhará vida. Use suas espada para derrotá-la e seguir até o tronco cortado. Reduza de tamanho, visite o Minish no buraco e saia para escalar a armadura. Lá dentro, acerte um golpe na alavanca, saia e volte ao

tamanho normal. Detone a armadura e, mais adiante, mate os três inimigos para desbloquear a escada. Lá em cima, diminua de tamanho e acione outra estátua que bloqueia a passagem. Volte ao tamanho normal e empurre a pedra para dentro do buraco. Mate as três estátuas, fique pequenino e desligue a última. Siga o caminho até a Fortress of Winds.

Fortress of Winds

Entre na fortaleza, siga para o lado direito e entre a primeira porta.



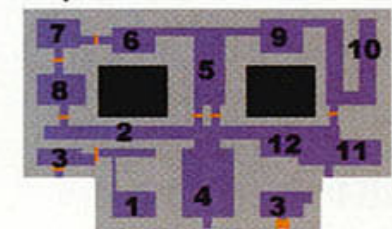
Mapa 1F

1 2 3 4 5

Suba, puxe a alavanca da direita para derrubar o

baú, depois a alavanca da esquerda para abrir a porta. No terceiro andar, vá para a esquerda e destrua caveiras para revelar os pisos marcados. Multiplique o herói no primeiro e no último piso, volte uma sala e pise sobre os botões. Use o portal para encolher, siga para a sala com a estátua e mude a chave para ligado. Retorne ao tamanho normal e destrua a estátua, para poder puxar a alavanca e pegar uma Small Key. Fique pequenino novamente e caia no buraco. No primeiro andar, passe pelo buraco da parede e volte a ser grande – nem tanto, né? – para pegar um pedaço de coração. Empurre o bloco para a esquerda e pegue a Small Key. Siga para a sala 1F-2 e suba a escada. Passe para a 2F-2, use o arco para disparar no olho da parede e abrir a porta. Mate os inimigos para abrir a outra porta, siga para 2F-0 e de lá para a escada para o terceiro andar. Passe pelas plataformas móveis e atire nos dois olhos presos na parede. Siga pela porta que se abriu, duplique o herói e pise sobre os botões. Quando as estátuas se moverem, use o arco para acertar seus olhos. Aparecerá um baú com o Compass. Volte para a sala 3F-3 e use a terceira plataforma para atirar alvos da parede da direita e abrir a porta. Detone as caveiras e você verá os pisos marcados. Multiplique-se usando dois blocos verticais e empurre a pedra até a parede. Volte e empurre o bloco de baixo para a esquerda. Faça outra cópia de Link na horizontal, em-

Mapa 2F



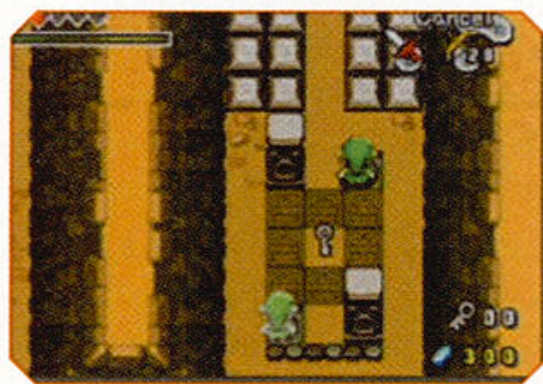
pure o último bloco para cima e puxe a alavanca para der-

rubar a chave. Caia no buraco e pegue a chave na sala 1F-2. Siga para 1F-3 e suba pela escada. Pegue o caminho que leva para o norte, suba pela escada e encontre o baú com o mapa desta área. Suba e destranque a porta da esquerda. Espere pela plataforma e siga pela



porta da extremidade oposta. Atire flechas nos dois olhos para que a ponte se forme. Mate o inimigo na sala seguinte para criar um portal azul e siga para a sala 2F-8. Aperte o botão da direita e siga pela beirada para chegar em 2F-2. Entre os dois blocos existe uma passagem secreta que leva ao baú que contém o acessório Mole Mitts – serve para escavar a terra. Equipe-a e pegue o outro baú.

Volte para 2F-4. Destranque e entre pela porta da direita. Equipe as botas de velocidade, puxe a alavanca e segure até que a ponte esteja construída. Passe por ela correndo. Mate os três inimigos para criar um



portal vermelho, mas ente nele. Siga para próxima sala, desça e passe pela armadilha. Vá pela direita e encontra quatro botões no chão. Empurre as duas estátuas para cima dos botões de maneira que fiquem em posições alternadas. Faça uma cópia do herói e pise sobre os outros dois. Desça e abra a porta. Fique pequenino e siga pelo buraco na parede. Vá para a sala 2F-12, passe por outro burquinho e retorne ao tamanho normal. Pise sobre o botão para derrubar uma Small Key e use as luvas para cavar e apanhá-la. Volte uma sala e siga para a direita até a 2F-11. Continue para a sala 2F-0 e use as luvas para chegar até a escada. Na sala 3F-2, mate todos os inimigos para destrancar a porta, suba e caia no buraco à direita para voltar à sala 2F-11. Pegue o baú e a Big Key. Mova o bloco e caia pelo canto. Volte para 2F-4 e de lá siga para o sul até a sala 2F-0. Use as luvas para a terra e empurre a estátua para cima do botão.

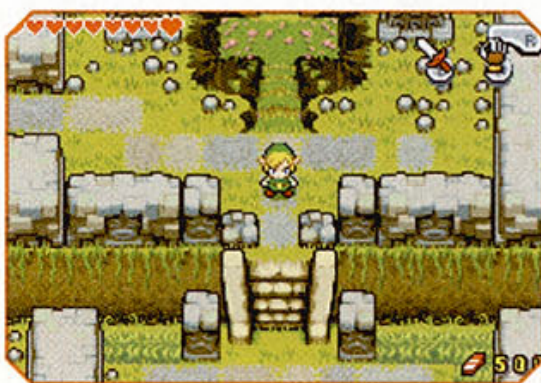
Pegue uma Kinstone no baú que apareceu e suba para chegar à



sala 3F-0 – você precisa cavar para chegar até a porta. Empurrando o bloco do canto superior direito você cria um portal vermelho. Siga pela porta grande e recupere sua energia. Quando estiver pronto, siga para a porta ao norte e enfrente o chefe local.

Chefe: Mazaal

Use o arco-e-flechas para acertar o ponto vulnerável nas mãos do inimigo. Corra para fazer a transforma-



ção e ficar pequenino. Entre pela boca do inimigo e golpeie a coluna que estiver vulnerável até que ela arrebente. Saia, volte ao tamanho normal e repita a operação. Com a vitória o jogador receberá um coração e, depois de ler a inscrição ganhará o acessório Ocarina of Wind - que permite ir de uma região a outra usando os portais musicais.

A sabedoria perdida

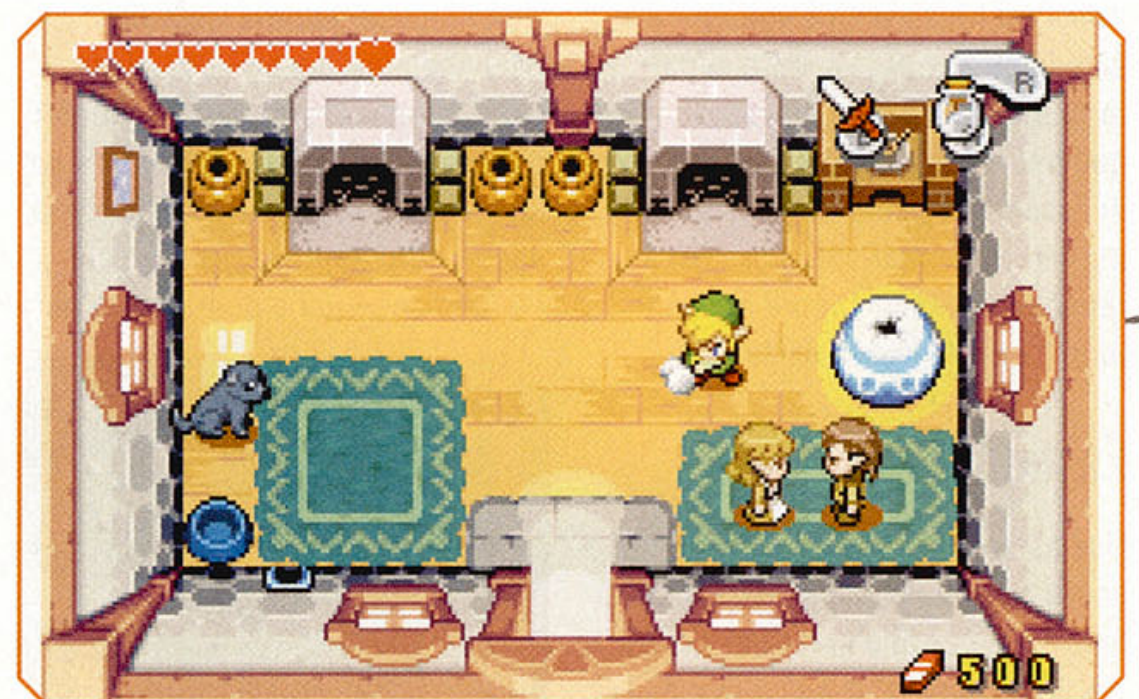
Volte para a região de Lake Hylia – faça uso do seu novo instrumento para chegar rápido. Reduza de tamanho, entre na casinha e fale com o morador. Volte para a cidade de Hyrule e siga para a biblioteca. No segundo andar e fale com o homem perto da prateleira de livros. Siga para o sul, use o vaso para ficar pequenino e escale a

prateleira para visitar alguns amigos. Fale com eles, saia e retome o tamanho natural. Desça até a recepção e fale com a atendente da esquerda que lhe pedirá para recolher os livros considerados perdidos.

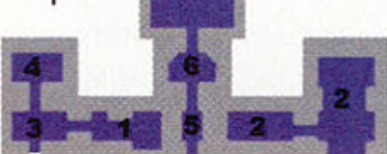
Os dois primeiros livros estão na cidade. Você precisará de um pouco de água no frasco. Siga até as casas que ficam à esquerda da granja (local onde a mulher cria galinhas) e possuem telhados azuis. Entre na casa da esquerda, onde estão dois garotos e um cão, e jogue a água na lareira para apagar o fogo. Diminua de tamanho e entre pela chaminé. No telhado, atravesse pela tábua e chegue na casa vizinha. Derrube o livro que está sobre a estante e retorne ao tamanho normal para poder pegá-lo. Entregue o livro para a atendente e ela lhe dirá onde procurar o próximo. Passe pela ponte ao lado da biblioteca e você verá uma escada. Se ela estiver bloqueada pelo cão, será preciso dar a volta. Assim, siga para o bar e diminua de tamanho. Vá para a esquerda e passe pela tábua que faz uma ponte sobre o rio. Entre no moinho, use o vaso para voltar ao normal, passe ao lado do rio e pegue um pouco de água. Entre na casa que fica ao lado da escada, do lado norte de onde você está agora. Fale com o morador, Dr. Left, e derrame a água na lareira. Volte para o moinho e fique pequenino. Entre na casa do doutor e siga pela chaminé. Entre na casa do estrangeiro e passe pelo buraco. Siga pela tábua para passar para o outro lado do rio. Passe pelo cercado com os gatos e desça até a fonte. Lá dentro, siga pela passa-



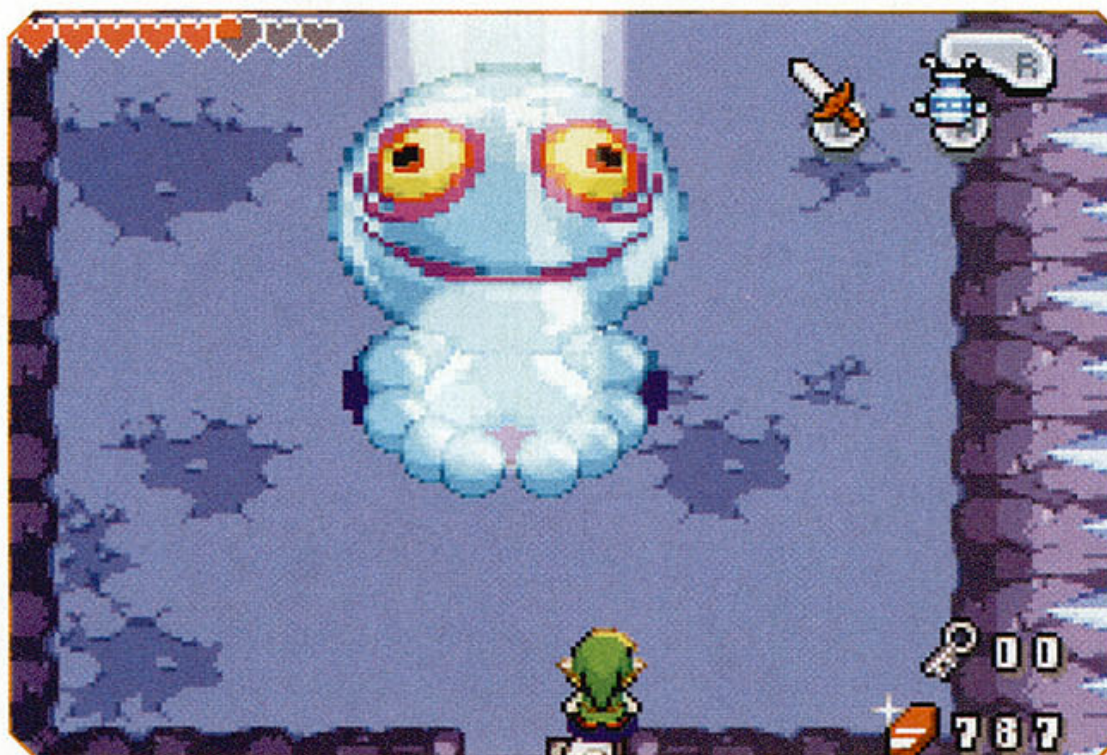
gem da direita, use o cajado no buraco para ir ao piso superior e siga o caminho. Mate os monstros da próxima sala e abra o baú que contém o acessório Power Bracelets – permite empurrar objetos pesados. Com este item nas mãos, volte para a casa do Dr. Left. Ainda pequenino, empurre a estante até que ela encoste na lareira. Depois empurre a outra estante para que ela encoste nesta. Suba pela escadinha e entre na passagem. Limpe a sujeira usando o Gust Jar e você encontrará os pisos marcados. Duplique o personagem e leve-os até o livro que está pendurado do lado direito – fique bem na pontinha – e ele cairá. Volte para o moinho para ficar do tamanho normal. Siga para a casa do doutor e pegue o segundo livro. Leve-o até a biblioteca e entregue-o para a atendente que lhe dará a próxima missão. O terceiro livro está na região de Lake Hylia. Antes de seguir viagem, passe pela casa do prefeito, logo abaixo da escola.



Mapa 3F



Fale com ele e siga para a região Minish Woods. Perto da cabana da bruxa – tem um caldeirão e faz poções, por isso é bruxa –, use as luvas para cavar a área mais clara em forma de porta no paredão. Saindo do outro lado, siga para a direita ia, use o tronco para ficar pequeno e entre na cabana. Empurre o armário para a direita e use a escada para subir e derrubar o livro. Volte para o tronco e assumo o tamanho normal. Entre na cabana, pegue o livro e leve-o para a atendente na biblioteca de Hyrule. Com os três livros recolhidos, o homem conseguirá arrumar a estante do segundo andar e você terá acesso ao Minish Elder. Faça a fusão das peças Kinstones e depois fale com ele. O chão se abrirá e você cairá um novo ponto daquela área visitada pela entrada da fonte. Empurre os blocos e desça. Bata nos inimigos e use o Gust Jar para puxar o cogumelo. Ao seguir em frente Link será cercado por dois monstros. Use o bumerangue para anestesiá-los e depois golpeie com a espada. Vencendo a batalha um baú aparecerá e você ganhará a o acessório Flippers – que permitem que Link nade e mergulhe. Volte para a cidade e use o jarro da biblioteca para voltar ao tamanho normal. Toque a Ocarina e vá para Lake Hylia. Siga para cima, para a direita e depois baixo e você verá uma entrada congelada. Este é o próximo passo da aventura.



Water Drop Elemental

Desça da plataforma e siga para o norte. Empurre os cubos de gelo para abrir passagem e siga pela porta. Vá para a esquerda, desça e movimente a alavanca para abrir a escotilha e deixar a luz entrar. Empurre o bloco de gelo com a chave para a área iluminada para poder pegá-la. Feche a escotilha e siga para a sala da direita. Abra a escotilha e pegue a Boss Key no baú descongelado. Volte para a tela inicial, desça e pegue a passagem da esquerda. Desça e pegue o mapa da área no baú. Suba, passe pela água e mergulhe para escapar da armadilha. Suba pela escada, siga para leste até ver o cogumelo. Use o Gust Jar para esticá-lo e ir até o outro lado. Aperte o botão e siga pelo buraco na cachoeira. Vá para o sul, pressione outro botão e

siga para a direita. Você vai ver o desenho de um jarro formado pelas pedras dentro d'água. Mergulhe (botão B) bem no centro desta área para pegar uma Small Key. Volte e entre na porta trancada. Suba na folha e desça com ela pela cachoeira. Siga para a direita para acionar uma alavanca e batalhar com o sub-chefe.

Sub-chefe – Big Blue Chuchu

Use o Gust Jar para sugar a energia do inimigo e quando ele cair mande ver com golpes de espada. Quando o monstro estiver eletrificado, fuja, pois nesse momento ele não sofrerá danos. Depois da batalha, siga pela porta do lado norte e pegue o Compass. Volte, pegue a folha e suba. Pressione o botão sobre a primeira placa de delo. Passe para a plataforma da direita, vá para a esquerda e depois para baixo onde estão os cubos de gelo. Dois deles estão alinhados verticalmente. Empurre o de cima para baixo, direita, baixo, esquerda e cima. Assim ele ficará sobre o botão. Volte para a folha, contorne a plataforma e chegue até a porta que fica no canto superior direito. A próxima sala está escura, fique próximo à parede do lado esquerdo e passe pela porta. Suba pela escada e destrua as três formigas para criar um portal azul. Na sala seguinte, mova a alavanca e vá para a área onde o gelo derreteu. Siga o caminho, encontre um baú com uma peça Kinstones e desça. Passe por dois lances de escada na descida e mova a alavanca. Suba um andar e mova a outra alavanca. Desça e

mova novamente a alavanca. Depois de derreter o cubo de gelo com a chave, suba dois andares e siga pela porta que estava trancada. Você encontrara dois Madderpillar. Bata na cabeça, depois no rabo. Com a vitória você receberá o acessório Flame Lantern – ilumina áreas escuras e derrete barras de gelo pequenas e médias. Volte uma sala e derreta os blocos de gelo com a lanterna. Desça pela escada e vá para a direita lutar contra três formigas. Indo para a direita você chega ao labirinto onde tem que acender todas as tochas para abrir a passagem na parte superior da sala. Antes, você encontrará uma parede rachada do lado esquerdo. Mate todos os inimigos lá dentro para pegar uma Small Key. Volte e siga pela passagem no alto da tela. Vá para a esquerda, passe pela trilha congelada, suba e siga para a esquerda novamente. Na sala seguinte você encontra os pisos mascados. Multiplique o herói e empurre o bloco de cima para a esquerda. Multiplique-se novamente e empurre o bloco de baixo para baixo e passe para o outro lado. Faça a multiplicação e empurre o outro bloco apenas uma posição para baixo. Multiplique-se novamente e empurre o bloco de cima para a direita para poder passar. Empurre o cubo de gelo para a esquerda. Siga para a esquerda, empurre o cubo para baixo e para esquerda novamente. Siga para o norte e clone o personagem de maneira favorável para pisar sobre os botões do outro lado. Siga para a porta do lado sul. Empurre o bloco para cima, siga para a próxima sala e derreta o gelo. Faça uma cópia de Link e empurre o bloco de gelo pela ponte. Suba pela escada e acenda as nove tochas – o segredo é ser muito rápido. Passe para a próxima sala e vá para a direita pisar sobre o botão e criar o portal vermelho. Destrua a parede e siga pela abertura. A sala estará escura. Queime as teias de aranha e mate os inimigos. Vá para a direita, encontre uma alavanca e faça uma cópia do herói para poder empurrá-la. Salte para a sala de baixo e encontre o chefe do local na passagem que se abriu ao sul.



Esta explosão não é o que você está pensando.



Chefe: Big Octorok

Use o escudo para rebater a pedra na direção do inimigo. Quando ele congelar o piso, use a lanterna para queimar sua calda. O monstro ficará muito irritado e você deve fugir até que ele volte a lançar pedras. Repita o esquema inicial e ele morrerá depois de algum tempo. Com a vitória, o herói ganhará um coração e o terceiro elemento: Water Elemento. Use o portal verde que surgiu para voltar para a entrada da dungeon, fique sob a luz e pressione R para sair.



Vento ventania

Volte para Hyrule e para o jardim do castelo. Os guardas não o deixarão passar, você deverá passar sem ser visto. Siga pelo lado esquerdo, passando pelos muros de grama e encontre uma escada em meio às plantinhas. Já dentro do castelo, siga para o santuário – o caminho é marcado pelo tapete vermelho. Finque a espada no pedestal para ganhar a habilidade de fazer três cópias do herói. Deixe o castelo pelo mesmo caminho e desça até North Hyrule Field. Vá para a esquerda e desça pela escada de madeira. Use os pisos marcados para triplicar o herói e empurrar o bloco. Suba, vá para a esquerda e você chegará em Royal Valley. Desça e tome cuidado com os fantasmas que circulam nesta área. Contorne o caminho e suba. Ao chegar em Lost Woods será preciso ler as placas de indicação para saber qual rumo tomar. Primeiro mate o fantasma da área, depois leia a placa e siga o caminho indicado.

Up/North = para cima

Down/South = para baixo

Left/West = para esquerda

Rigth/East = para direita

Same as the beginning = mesma direção da primeira indicação recebida

Same as before = mesma direção

indicada na tela anterior

Same as two before = mesma direção indicada a duas telas atrás

No final você chegará ao cemitério. Siga para a direita, entre na casa para falar com Dampe e ele lhe entregará a Graveyard Key. Quando sair da casa um corvo vai roubar a chave. Siga-o, use as botas de velocidade para dar um encontrão na árvore em que ele estiver pousado e recupere a chave. Siga para a entrada do cemitério e fale com Dampe. Vá para a direita, destrua as pedras e localize os pisos marcados. Multiplique o herói e passe com cuidado pelas lápides para poder pisar sobre os botões do outro lado. Entre na tumba que se abriu, mate as múmias e pegue a chave. Use o cogumelo da esquerda para chegar ao outro lado. Entre pela porta do meio. Siga para a direita, faça dois clones e suba para pisar sobre os botões. Pegue a chave e vá para a esquerda. Multiplique-se novamente, use a plataforma móvel e pise sobre os botões do outro lado para pegar a segunda chave. Use as chaves nos dois blocos que bloqueiam a passagem no centro da tela e passe para a próxima sala. Suba, acenda as quatro tochas da sala e detone as múmias. Na outra sala, fale com o fantasma e receba uma Kinstone dourada.

Deixe o lugar e siga para a região Castle Fields – no canto superior direito do mapa geral. Dirija-se para a porta e faça a fusão da peça dourada para abri-la. Use a lanterna para iluminar o caminho, escale a parede e ative o portal musical. Siga para o norte e entre no tornado gigante. Vá para a direita e entre no tornado vermelho. Pegue a primeira Kinstone dourada no baú. Caia no buraco e siga para o norte para entrar em outro tornado. Vá para cima, use as luvas para cavar a nuvem e pegar a segunda peça dourada. Use o tornado azul para chegar à plataforma da esquerda e dispare com o arco para matar os peixes e pegar a terceira Kinstone dourada. Use o tornado para chegar até a nuvem que fica do lado norte. Para matar o monstro que fica no caminho use o cajado e



depois bata nele com a espada. Faça a fusão com a Kinstone e siga para baixo usando os tornados azuis. Pegue a quarta peça, caia no buraco e faça outra fusão. Use o tornado vermelho e pegue a quinta peça dourada. Desça um piso, vá para o sul e entre no tornado da direita. Caia no buraco do lado direito e mate os dois peixes para pegar a última Kinstone. Volte para o início da fase e faça a fusão das peças. Um novo furacão gigante aparecerá. Este é o caminho para Palace Of Winds. Entre no palácio, suba três andares e fale com o cabeça da turma. Saia e fale com o pequenino para que ele libere sua passagem.

Palace of Winds

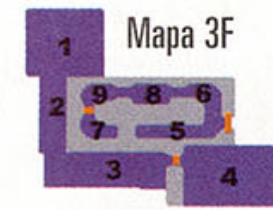


Acerte as esferas para esticar as pontes e use o bumerangue para detonar os inimigos voadores. Mate as caveiras, multiplique o herói e empurre a pedra para abrir caminho. Passe pelas plataformas móveis e siga para a esquerda. Passe pelos inimigos bomba, desça pela escada e siga para baixo. Jogue um bumerangue para esticar a ponte, passe pela armadilha e estique a ponte para o outro lado. Coloque uma bomba próxima da esfera e corra para atravessar a ponte. Ao explodir, a ponte será esticada para o outro lado. Use o bumerangue para nocautear os magos e acerte-os com a espada. No baú, pegue a Roc's Cape – que



permite saltar e planar. Equipe-a e

salte de volta para o outro lado. Use as nuvens para subir. Salte para a direita, empurre os bloquinhos e multiplique o herói nos três pisos alinhados. Desça e faça um Spin Attack para acertar todos os botões ao mesmo tempo. Derrube os inimigos e siga em frente. Passe direto pelos ventiladores, dispare com o



cajado no buraco encostado na parede para ganhar impul-

so e subir. Salte sobre o alçapão da grade e suba pelo outro lado. Pegue a plataforma móvel e do outro lado suba usando as nuvens. Triplice o personagem, pegue a plataforma móvel e empurre o bloco. Desça, derrube alguns blocos pequenos e salte sobre a plataforma móvel. Salte de um lado para outro para evitar as barreiras e alcançar a base no final. Siga para a direita, passe pela armadilha e dispare com o cajado no buraco do lado direito. Faça os clones e acerte todos os alvos ao mesmo tempo. Diminua de tamanho e siga para o sul. Vá para a esquerda e empurre os vasos para abrir a passagem. Siga para o norte e, na próxima sala, volte ao tamanho normal. Bata na esfera, pegue a chave, destranque a porta e suba pela usando as nuvens. Use a capa para saltar a ponte quebrada, empurre os blocos e siga para a direita. Use a capa para saltar e aproveite o vento para passar pelo vão. Vá para o norte, salte sobre as plataformas e chegue até as nuvens. Suba até o topo e salte para a direita.



Na última sequência, você será levado para o próximo piso. Entre na dungeon, vá para a esquerda e mate os inimigos para pegar uma chave. Na sala seguinte, empurre os vasos para cima dos botões ou faça clones e pise sobre eles. Ligue o ventilador na sala vizinha e use a capa para voar para o outro lado. Siga para a direita,





detone uns inimigos e use o outro ventilador para alcançar o baú com a Boss Key. Siga para o corredor de entrada e abra a porta do chefe. Lute contra o inimigo de armadura para criar um portal azul e siga para a próxima sala. Use a lanterna para iluminar o local e vá pelo lado direito. Suba pela escada e pegue o Compass no baú.

Siga para esquerda, entre pela porta com a escada e suba. Vá para a direita, detone os inimigos e caia pelo buraco. Pegue o item no baú. Siga novamente para a esquerda e pela porta com a escada. Abra a porta do lado sul, multiplique o personagem e acerte todos os botões ao mesmo tempo. Pegue a saída da esquerda e abra o baú para pegar uma Small Key. Vá para a direita, abra a porta trancada e use os furacões para contornar a área até a porta do lado norte. Siga para cima, use o Spin Attack para acertar os botões e abrir a porta do lado sul. Desça um andar e siga para a porta do lado norte. Mate os inimigos para pegar o mapa da área e siga para a esquerda. Detone as mãos monstruosas e puxe a alavanca para abrir a porta. Suba pela escada e, na próxima sala, siga para a esquerda e para o norte. Mate as mumias, destrua a parede e vá para direita. Você estará do lado de fora. Faça outro buraco na mesma parede, só que mais acima e vá para dentro da dungeon novamente. Siga para a próxima sala que está repleta de inimigos explosivos. Cortone com cuidado e não pise sobre o botão. Empurre os blocos e siga pela porta do outro lado. Pegue a Small Key no baú e volte. Passe novamente pela sala com os inimigos bomba e, na saída, posicione-se sobre o piso rachado para cair bem em frente a porta trancada. Siga para o norte, passe pelo labirinto e empurre os blocos no final da trilha para poder saltar para a outra extremidade. Use as nuvens para subir e encontrar a

porta do chefe. Entre no redemoinho gigante e inicie a batalha contra o chefe local.

Chefe: Gyorg Pair

Neste desafio você terá dois inimigos voadores. Um azul e outro vermelho. Equipe a capa e a espada. Comece batendo no vermelho, que tem oito olhos. Ele abrirá apenas três e esses serão seus alvos. Use os pisos marcados para se multiplicar de acordo com os olhos que se abrem. Não há a necessidade de ser perfeito, mas seus golpes devem acertar os olhos abertos ao mesmo tempo. Quando estiver nas costas do inimigo azul, procure acertar o olho que estiver aberto. Ele tem quatro olhos, um em cada canto, e abrirá um de cada vez. Se ele tentar acertá-lo com o rabo, salte. Depois de alguns acertos você voltará para as costas do vermelho e deverá repetir o esquema. Com a vitória, Link receberá um coração e o quarto elemento: Wind Element. Use o portal que se abriu e volte para a cidade.

Siga para o santuário do castelo e meta a espada novamente na pedra fundamental. Com isso, o herói ganhará a habilidade de fazer três cópias. Depois da cena, Link aparecerá na última dungeon do jogo.

Final: Dark Hyrule Castle

Use o novo poder da sua espada para trazer as pessoas petrificadas de volta ao normal. Siga para o jardim, liberte os soldados e fale com eles. Entre no castelo (sala B1-1), siga para oeste e depois para o norte até a sala B1-4. Evite as lâminas e vá para a sala B1-5. Use uma bomba para estourar a parede do lado leste. Diminua de tamanho, vá para a sala B1-4 e caia no buraco que fica no meio da sala. Siga para a próxima sala e passe pela abertura para chegar em B2-3. Volte ao tamanho normal e pise no botão para abrir as grades. Liberte o rei e



ele lhe entregará uma Small Key. Siga para B2-2, suba pela esca-



da e de lá siga para B1-4. Siga para o sul e multiplique o herói. Empurre o bloco para entrar na próxima sala. Siga pela beirada até o fim e entre pela porta trancada. Neste caminho você encontrará um baú com o mapa da área. Volte para a escadaria do castelo e suba para o 1F. Ali é a entrada do castelo e se você precisa voltar para a cidade por algum motivo, esse é o momento. Entrando no castelo siga em frente e, no fim do corredor, vá para a sala do lado. Faça clones de Link

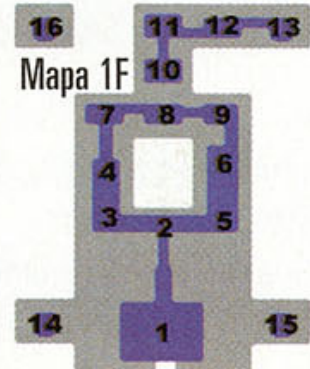


e siga batendo com a espada para rebater os tiros inimigos. Siga para o norte até a sala 1F-8. Para abrir a porta acompanhe o caminho que é mostrado na imagem:

Você chegará em 1F-6 e deverá apertar os quatro botões que ficam ao sul. O baú que aparecerá contém uma Small Key. Use esta chave na porta da sala 1F-1 e desça pela



escada. Siga para B1-8 para matar o inimigo. Será preciso fazer a clonagem do herói e acertar todas as estátuas de uma só vez. O melhor é usar a formação indicada na foto. Passando pelas estátuas, siga para o norte até a sala B1-9. Mate os inimigos e destrua a parede do lado esquerda para acessar a sala B1-6. Siga para a sala B1-10, suba pela escada até a sala 1F-10. Na sala seguinte mate um inimigo e na vizinha pegue o item Compass. Volte, empurre o baú para a



esquerda e revele uma nova passagem. Desça para a sala b1-11. Vá pela escadaria até o segundo andar e para a sala 2F-23. Use os furacões para voar até a próxima



porta. Espere a corda de fogo atingir o ponto mais alto e então faça seus clones para passar correndo e empurrar o bloco. Use os furacões para chegar ao ponto mais ao sul e não pare na plataforma com as estátuas. Atire uma flecha no botão para esticar a ponte e siga pela porta. Para bater nos quatro botões ao mesmo tempo, use a formação indicada na foto:



feito isso, siga pela porta do lado norte, mate os monstros para criar portal vermelho e vá para a sala 2F-13. Pegue uma bomba nas mãos (botão R) e quando ela estiver brilhando jogue-a contra os tijolos rachados. Use a plataforma móvel para chegar ao cercado e a capa para ir mais alto. Use flechas ou o bumerangue para acertar os botões, volte para a plataforma e siga para a porta que se abriu. Na próxima sala, vá pela saída do lado norte. Detone o cavaleiro negro para que seja criado um portal azul. Em



seguida, sua missão será destruir outros seis cavaleiros nas seguintes salas: 2F-4, 2F-6, 2F-12 e 2F-14. Faça isso e vá para a sala 2F-15 mate todos os monstros e equipe o arco. Você deve acertar os quatro olhos



antes que o primeiro se abra. Siga pela porta que se abriu, mova os blocos e caia no buraco. Suba pela escada e volte para aquela sala. Aperte o botão para abrir a porta e siga para 3F-1. Pegue a chave no baú e volte para a sala 2F-12. Vença os dois cavaleiros para abrir a porta e siga para a sala 2F-11. Aqui, faça o trajeto indicado na foto para abrir a porta. Extermine os inimigos para abrir a porta. Siga para a sala 2F-23 e de lá vá para 2F-9. Suba pela escada e pegue a Small Key no baú. Vá para a sala 2F-6, mate o inimigo e siga para 2F-7. Multiplique o herói



com a mesma formação que mostramos na imagem, siga para a parte de baixo da tela e acione os quatro botões. Na sala seguinte, pise no botão para abrir a porta e vá para o terceiro andar para pegar a chave no baú. Volte para 2F-4, detone os cavaleiros e siga pela porta do lado norte. Use a lanterna para acender todas as tochas e abrir a porta. Na sala seguinte mate todos os inimigos para abrir passagem. Suba pela escada e pegue mais uma Small Key no baú. Volte para a sala 2F-22 e use as quatro chaves que você tem para abrir caminho. Quebre os potes para revelar o piso marcado e faça os clones para empurrar o bloco. Suba pela escada e pegue a Big Key. Vá para 2F-18 e abra o portão que leva para a batalha final. Você vai precisar de poções e fadas para obter sucesso. Siga em frente e ignore todos os inimigos da sala 2F-19.



Suba e vá para a sala 3F-5. Use o blocos coloridos de maneira apropriada e siga matando todos os monstros. Aperte os botões para abrir a porta e, na sala seguinte, você lutará contra três cavaleiros. Na sequência, o chefe final.

Chefe: Vaati (primeira forma)

Destrua os olhos que giram em torno de Vaati. Ataque-o com a espada e defenda-se com o escudo. Repita esse esquema por quatro vezes. Ele voltará com quatro olhos pequenos, que devem ser destruídos antes do ataque ao inimigo. Quando Vaati usar o escudo para proteger os olhinhos, use o Gust Jar para eliminar a barreira e ataque. Repita o esquema por mais quatro vezes.

Chefe: Vaati (segunda forma)

O inimigo agora se transformou em um olho enorme e é rodeado por oito olhos menores. Equipe o arco e atire em quatro dos pequeninos. Multiplique o herói, na mesma formação em que estão os olhos vermelhos, e ataque. Com o caminho livre, golpeie o inimigo várias vezes seguidas. Repita o processo por três vezes. Depois do diálogo, siga pelo caminho e use o poder da espada. Depois de outra cena, você conhecerá a última forma de Vaati.

Chefe: Vaati's Wrath (terceira forma)

Quando o inimigo atacar com o braço, ele acertará o chão e sairá

em outro ponto da tela. Acerte o braço inimigo com um disparo do cajado, diminua de tamanho e corra para dentro do membro. Diversos olhos se movimentam lá dentro do braço, mas apenas um deles estará vulnerável. Encontre o diferente, que tem a pupila se mexendo, e dê-lhe alguns espadadas. Saia, recupere o tamanho normal e repita o processo com o outro braço. Desta vez você terá que usar a lanterna, pois dentro deste braço é muito escuro. Vaati abrirá olhos menores e vai disparar bolas de energia. Nos



intervalos dos tiros, multiplique o herói e ataque os olhos menores. Faça isso até destruir o inimigo de uma vez por todas. Depois do final, você pode salvar o jogo e concluir todas as buscas da aventura.



Penteado e maquiado para ficar bonito na foto.

13
MARÇO
de 2005

10^A FEST COMIX

NÃO
PERCA!!



QUADRINHOS * MANGÁS * ROCK * TATTOO * GRAFFITI * TOYS * CDs * DVDs * VHS

Mais de

200 Mil
Revistas em Oferta!

Descontos de
20% a 50%

Superpromoções
Revistas a partir de

Lançamentos
As mais recentes novidades
com preço muito especial!

R\$ 1,00



**ENTRADA
FRANCA**

No Prédio da Gazeta • Av. Paulista, 900 • Horário: Das 10H às 19H
CONTATOS: Site: www.comix.com.br • E-Mail: comix@comix.com.br • Fone: (11) 3083-2142

Carta do mês

Poema de duas telas

Olá tiozinho ou tiazinha das cartas!
Fiz um poema em homenagem ao
Nintendo DS:

Quando eu for para a EGS
Jogarei o Nintendo DS
Tocarei sua tela sensível ao toque
Enquanto nos EUA... lá se vai o
estoque!
Picto Chat na memória
Este entra pra história
Nintendo DS é um portátil perfeito
Quem o comprar está satisfeito.

Lucas B.B Feitosa
via-email

*Lindo poema, caro amigo Lucas
Seus versos arrepiaram os pêlos de nossas nuças
Todas as noites, inspirados por você
Vamos jogar DS até o sol nascer
E se tudo der certo, quem sabe um dia
Além da NW, escreveremos um livro de poesia.*



Essas duas telas prometem ser
a fonte de muita inspiração!

*Mas é porque quem editou a
matéria tem olho de vidro e não
de ouro. É com os olhos enchar-
cados por lágrimas que recon-
hecemos a burrada.*

O quê?

A nota de jogabilidade para o
jogo **Metroid Prime 2: Echoes**
está correta? Acho muito
estranho um jogo tão bom tirar
4,5 em jogabilidade.

Gustavo Polins Pedro
via-email

Caro estranho que responde as
cartas: o que houve com a Big
N? Ficou maluca? Tirou três per-
sonagens bons do **Mario
Power Tennis: Baby Mario,
Baby Luigi e Birdo**. Será que
eles se cansaram de person-
agens com a letra B? Outra
coisa, por que **MP 2: Echoes**
levou nota 4.5 em jogabilidade?
Seria tão difícil controlar
Samus?

Daniel Carvalho
(treinador de Typhlosions)

*Samus Aran nunca nos per-
doará por isso... a nota da joga-
bilidade de MP2: Echoes saiu
errada. Com exceção
do replay, que é 9, todos os
outros quesitos levaram 10
na avaliação. Por favor, não
nos detonem com tiros
de Phazon.*

Sua chance

Acabaram com ela... acabaram
com a Idéia Bizarra!
Como uma pessoa mentalmente

confusa como eu vai aparecer
na Nintendo World se não existir
uma seção para as idéias
bizarras? Diz pra mim: para onde
vou mandar minhas
idéias agora? A revista do
PlayStation não tem essa seção,
nem a EGM.

Jonas Thadeu Castilho
via-email

*Calma, Castilho! Seria uma
idéia bizarra acabar com a
seção Idéia Bizarra. Ela contin-
ua firme e forte em nossas
páginas, ajudando casos perdi-
dos (como o seu) a encontrar
uma razão para viver, uma
luz no fim do túnel. Nem que
seja de um trem vindo na
direção contrária.*

Novos tempos

Um colega me contou que no
jogo **Need For Speed**

Underground 2 tem mulheres
que se beijam na largada. Isso é
verdade? Onde eu posso con-
seguir esse vídeo? Não é
"taradice", mas curiosidade.

Marco Terroni
via-email

*Nós também ficamos, huh,
"curiosos" com essa questão
quando jogamos o game. As
meninas se beijam mesmo na
largada de algumas corridas,
mas é só bem lá pra frente no
jogo. Você precisa avançar bas-
tante pra ver essa
safadeza, menino curioso.*

My precious

Torrei todo o dinheiro que
ganhiei no Natal na compra
de um DS. Comprei nos
Estados Unidos, pois aqui
no Brasil ele está muito caro.
E valeu a pena, ele é demais!

Em defesa das mulhe- res

Estava lendo o N-Mail e vi o
comentário de uma garota que
se recusou a jogar PS2. Ela
estava corretíssima, mas tem
um porém: a Sony e a
Microsoft são importantes
para a evolução dos games.
As duas empresas fazem con-
corrência com a Nintendo,
certo? E a concorrência sem-
pre traz bons frutos para os
consumidores. Acaba com o
monopólio e faz o mercado de
games evoluir. Pense bem, em
lugares que não existem con-
corrência, não existe produto
bom.

Chiquito
via-email

*Falou e disse, Chiquito
Bacana. Quanto mais concor-
rência, mais a Nintendo vai
se ver obrigada a contentar
seus fãs. E é disso mesmo que
a gente gosta: satisfação
garantida e bons games pra
jogar.*

Idéia manjada

Ainda não testei o Nintendo

DS, mas pelas críticas que li,
pude notar que segurar o con-
sole com uma mão e a caneta
Stylus com a outra pode ser
muito cansativo. A minha idéia é
juntar a ponta da Stylus com um
dedal, para envolver o dedo
polegar e permitir o toque na
tela. Com o polegar na tela sen-
sível talvez dê até para usar os
outros quatro botões da direita.

Leandro da Silva Alves

*Antes de mandar sua sugestão
para nós, você conversou com a
Nintendo e vendeu a idéia pra
eles, não foi? É porque esse
dedal já existe e vem junto no
pacote quando o consumidor
adquire o Nintendo DS.
Obrigado por facilitar nossa
vida, Leandro!*

Mancada

Vocês viajaram legal na **NW** de
dezembro. Na pagina 61, entre
as dicas do jogo Mario 64 tem
um truque de invencibilidade
que é do jogo **007 GoldenEye**.

Vinicius Guatelli
via-email

Ai ai ai... essa foi feia mesmo...

Você na nintendo AULAS DE MÚSICA

Estava quieto no meu quarto e como sempre minha mãe me
pede para ir ao supermercado. Fui numa boa, mas no caminho
passei em frente à locadora e decidi jogar meia horinha de
Donkey Konga. Quando percebi a meia horinha passou voando
e eu estava no meio de uma música. Daí pensei: minha mãe
não vai se importar se eu gastar um pouco do dinheiro em
mais uma hora de jogo. Ela me deu dinheiro a mais mesmo.
Decidi jogar mais um pouco e isso acabou se repetindo várias
vezes. Quando dei por mim a "meia horinha" se transformou em
três horas de jogo! Depois tive que agüentar a minha
mãe...mas valeu a pena.

Vinicius Big N

*Por que você não falou para ela que gastou esse dinheiro a
mais em aulas de música, visando uma carreira próspera no
show business como percussionista? Quem sabe da próxima
vez que for ao supermercado, você não leva sua mãe junto
para que ela conheça o "conservatório"
e seu professor macaco...*



Tenho algumas perguntas a fazer:

1 - Como faço para limpar a telinha sensível sem estragá-la?

2 - O DS terá alguma conectividade com o sucessor do GameCube?

A revista está muito boa continuam assim. Cadê o Eric Araki na comunidade do Orkut, hein?

Tatiana Baptista Silva Zuccari
via-email

1- Essa foi a pergunta mais fácil de todos os tempos. É só passar uma flanela limpa, Tati.

2- É bem provável. A Nintendo pode utilizar as capacidades wireless do DS e usar o próximo console como ponte para conectar os dois em rede. Já pensou que maravilha?

Eric Araki, como já é notório, é um homem reservado e não gosta muito de compartilhar os segredos de sua vida. Ele já fez parte do Orkut, mas esqueceu a senha e desencana de vez.

Cruzes, canhoto

Estou escrevendo para esclarecer a dúvida da carta do mês de novembro. Apesar dos pulinhos que vocês ficaram dando na redação para testar como canhotos e destros se comportam nessa situação, isso foi completamente inútil. O Link é, de fato, canhoto! Isso pode ser notado em quase todos os jogos da série: ele segura o arco com a mão direita e a flecha com a esquerda; seu brinco é na orelha direita, característica de arqueiros canhotos, pois, caso contrário, atrapalharia na hora de atirar; reparem com que mão ele segura o hookshot. Link sempre segurou a Master Sword com a mão esquerda e o escudo com a direita e por aí vai. Portanto, o Miyamoto não é manco. Ele é um gênio por ter cuidado para que cada detalhe fosse coerente para um personagem canhoto.

Marco Antonio D. C. da Costa
Rio de Janeiro - RJ

Que discussão absurda: eu chuto com as duas.

Você tem toda razão. Link empunha mesmo a espada com a mão esquerda e isso faz dele um canhoto. Sempre foi assim, e os mais atentos, como você, sempre perceberam isso. Não fique tão aborrecido com a brincadeira que fizemos com essa carta de novembro. Não há ninguém por aqui que desmereça a importância da série Zelda para os videogames (há, inclusive, alguns que sabem que Link é canhoto), mas também não é sempre que temos tempo de prestar atenção, ou até lembrar de detalhes pequenos assim. Isso pode ser feito por jogadores mais hardcore como você e depois contado a nós. Daí todo mundo ganha: a NW mantém o alto nível de informação e você fica famoso. Que tal?

Som de cachorro

Com certeza, **Need For Speed Underground 2** é o jogo de corrida do momento, mas deixou a desejar na trilha sonora. O pior de tudo é o "assassinato" da música "Riders on the Storm", do The Doors! Não sou o fã nº 1 da banda, mas o Snoop Dogg Pobre matou a música. Fãs devem estar se descabelando por aí. Como a trilha do jogo é um lixo, aqui em casa jogamos **Need** ouvindo Ramones e Metallica, que é muito massa!

Selphie Ramone
Curitiba/PR

Gosto musical é uma coisa complicada mesmo, Selphie. Também não sou um fã ardoroso de The Doors, mas curto muita coisa da banda. Só que apesar de respeitar o legado de Jim Morrison, acho "Riders on the Storm" uma das músicas mais chatas de todos os tempos, e por isso acabei até gostando da versão do Snoop, que mudou completamente a canção. E se

você gosta tanto dessas bandas que citou, dê uma conferida em **Tony Hawk's Underground 2**, que tem "Rock And Roll High School", do Ramones e "Whiplash", do Metallica.

Zumbi é o teu futuro, mane!

Será que o pessoal da redação virou zumbi? E estão escrevendo sem parar sobre tudo menos sobre Resident Evil 4? O que é que há, o jogo é demais! Estou jogando e eles gritam: "Un forastero!". Daí eu meto bala! Vocês não vão falar nada sobre este jogo? Que derrota...

"Mendigo"
via e-mail

É que nós temos medo de zumbis e de mendigos... Mentira, meu caro amigo sem-teto (por que você não assinou o e-mail, hein?). Já falamos bastante de RE4, sim, em forma de notícias e previews, mas agora o jogo foi lançado e chegou a hora do review e da estratégia, que você pode conferir "de trás de ti, imbecil!", ou melhor, a partir da página 14. Como você mesmo disse, o jogo é demais e merece esse tratamento VIP que dedicamos a ele.

Duas telas ou dois zeros?

Estava observando a bela capa da edição 78, quando percebi que no gigante "2005" os dois números "zero" formam o símbolo do Nintendo DS - uma tela sobre a outra. Isso foi proposital ou apenas coincidência?

Renan Luís Prado Ferreira,
Bragança Paulista/SP

As capas de nossas revistas de games, cada vez mais, estão sendo feitas com mensagens subliminares, Renan. Isso é culpa de um doido (no bom sentido) chamado Mario AV. Ele gosta de dar essas viajadas e ver se alguém percebe. Legal que você se ligou! Parabéns pelo olho clínico!

Idéia Bizarra I

Sem demoras ou apresentações, o jogo se chama "Amebworld". Nele você é uma ameba camarada, que vive pacificamente em uma colônia de amebas. Mas a vida de ameba não é fácil. Você tem que superar vários desafios, como fagocitar partículas sólidas, pinocitar partículas líquidas e o mais difícil: se mover! Todos esses desafios rendem pontos de experiência, que a amebinha pode usar para comprar mitocôndrias extras e muitas outras organelas! O desafio, entretanto, torna-se complicado ao passo que a hora da divisão celular se aproxima... Se você esqueceu aquele troço de Prófase, Metáfase e etc, vai ter dificuldade aqui. Há também um modo Hard, onde a matéria orgânica é escassa, e um modo para dois jogadores, onde temos os jogos: Fagocitose Rush (quem fagocitar mais, ganha), Nucleus Rampage (ganha quem sofrer menos mutações a cada divisão) e Ameba Sprint (uma corrida de 15 micrômetros de distância, com ou sem barreiras). Em resumo, é diversão desencana por horas e ainda por cima uma baita aula de biologia.

Jonas Thadeu Castilho
via-email


Depois de jogar games, fagocitar é a coisa que mais gostamos de fazer. Que bom que você inventou este game para dar um pouco de sentido a nossas vidas de ameba.

Idéia Bizarra II

Entrando de vez na onda dos remakes, a Nintendo inovaria lançando o game "SNES - Pro Challenge", que seria, ao mesmo tempo, um remake e um novo game. Nesse jogo, a Nintendo testaria a capacidade de jogadores que se consideram experts, apenas fazendo algumas alterações no conteúdo de seus jogos. Vamos dividir em cinco desafios:

- 1º - **International Super Star Soccer Deluxe** (perseverança) - Neste desafio, há apenas o nível 5, o botão de corrida não funciona e não se pode dar carrinhos;
 - 2º - **F-Zero** (reflexos) - Neste aqui o acelerador está sempre funcionando, não há freios e qualquer batida explode o carro;
 - 3º - **Mario Kart** (paciência) - Há apenas o modo battle, contra um computador especializado em fugir, e os únicos itens são bananas;
 - 4º - **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (habilidade) - Esse é simples: Se você for acertado por qualquer inimigo, morrerá. E não há saves;
 - 5º - **Chrono Trigger** (estratégia) - O único grupo possível é Marle, Frog e Robo, sendo que Marle só ataca, Frog apenas solta magias e Robo apenas usa magias de cura. Não há Life, Life2, Revive ou Shelter.
- Que tal? Será que os "Pros" estariam preparados para isso?

Jonas Thadeu Castilho
via-email

Mas esse Jonas tem mesmo várias idéias bizarras, hein! Pior é que não podemos falar nada, pois de vez em quando inventamos algumas disputas nesse estilo só para tirar um barato. A onda atualmente na redação é ver quem consegue ir mais longe em Resident Evil 4 usando só a faca. Já tentou essa? 

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



Amanda de Souza Menezes • São Paulo/SP



Bruna Machiori Souto • São Paulo/SP



Catherine Louise Peters Osman • Curitiba/PR



Amanda König • São Roque/SP



Eduardo Takeshi Kobayashi • Campinas/SP

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 redacao@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World^o

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

SE VOCÊ NUNCA
TEVE MEDO DO ESCURO

AGORA TERÁ



METROID PRIME 2 ECHOES



PROTEJA A LUZ DE AETHER DA INVASÃO DE UM MUNDO SOMBRIO. ESTEJA PREPARADO, POIS EM UM MOMENTO VOCÊ É O CAÇADOR, NO OUTRO É A CAÇA. ENCONTRE UMA FORMA DE SOBREVIVER A ISSO E VOCÊ PODE ACHAR UMA FORMA DE SALVAR O PLANETA. NOVAS ARMAS. NOVO MODO MULTIPLAYER.

SÓ PARA  NINTENDO
GAMECUBE™

© 2004 Nintendo. TM, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas Nintendo.
© 2004 Nintendo. Jogo e Nintendo GameCube vendidos separadamente. www.nintendo.com

EQUIPAMENTOS POKÉMON

O item certo para a hora certa

Centésima luta na Battle Tower de **Pokémon Ruby/Sapphire**. Mais uma vitória significa a conquista do Gold Emblem para sua Base Secreta. Mas no golpe final contra um Heracross, ele usa Endure. Além de resistir ao seu ataque e sobrar 1hp, ele ativa a Salac Berry e aumenta a velocidade em 50%. O suficiente para varrer seu time com uma seqüência de Reversals e Megahorns e jogar suas 99 vitórias no lixo. Provavelmente você já passou por uma situação parecida, na qual a vitória foi decidida pelo uso de um item em especial – Focus Band, alguém? Dessa vez vamos conversar um pouco melhor sobre no que eles podem influenciar nas suas batalhas Pokémon.

A origem de tudo

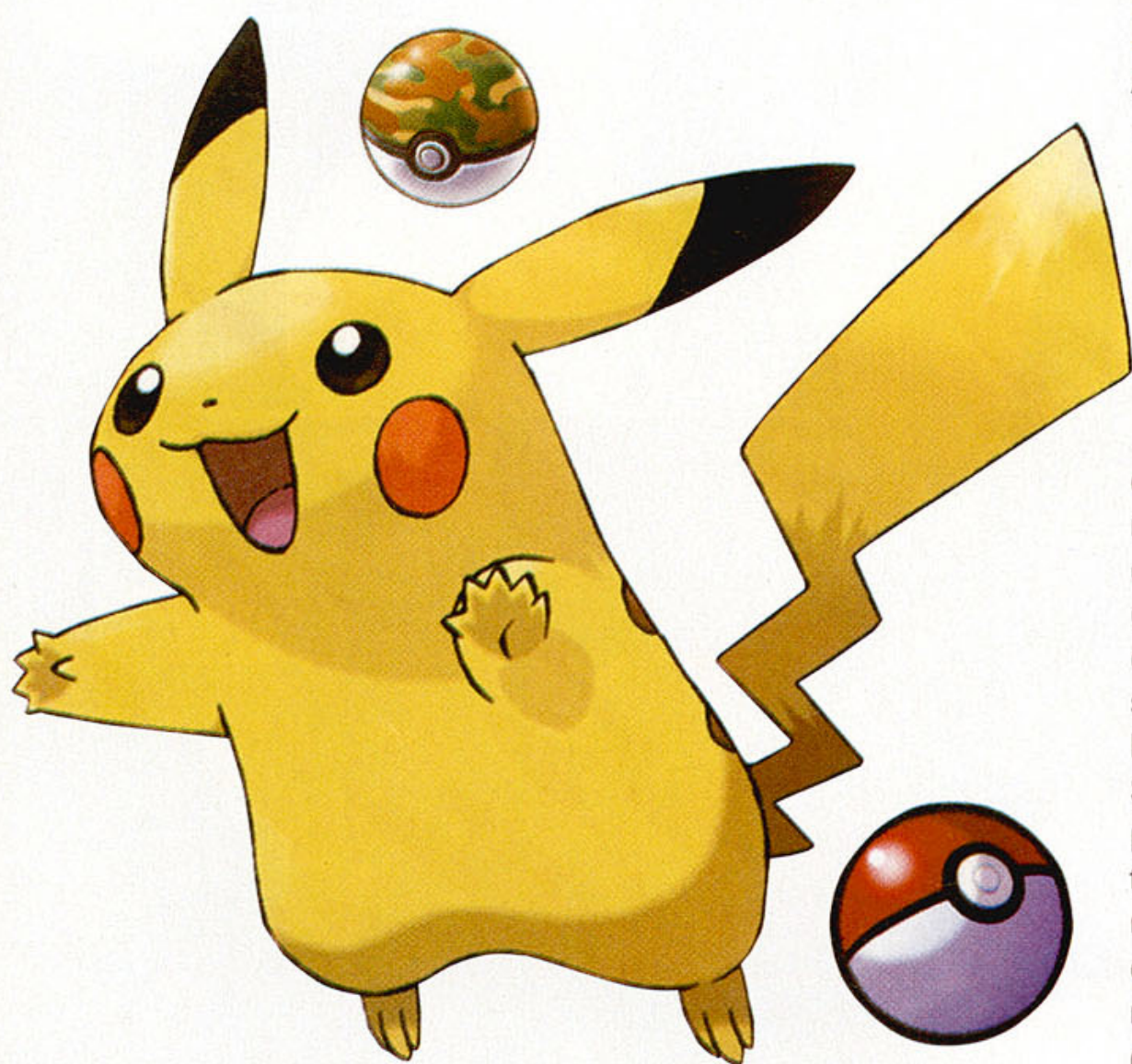
Quando surgiram as versões **Gold, Silver e Crystal** houve um rebuliço no mundo Pokémon. A possibilidade de equipar itens nos monstros mudou completamente a forma como as batalhas ocorriam. Itens como Leftovers (recupera 1/16 do Life no final do turno; Leech Seed + Giga Drain isso é assassino) e Mint Berry (acorda o monstro se ele dormir; junto com Rest, funciona melhor que Recover) se tornaram rapidamente populares pela quantidade de estratégias possíveis. O mais surpreendente era saber que monstros vindos das versões **Red, Blue e Yellow** poderiam trazer equipamentos exclusivos para as versões **GSC**, como a poderosa Light Ball do Pikachu ou a temível Bone

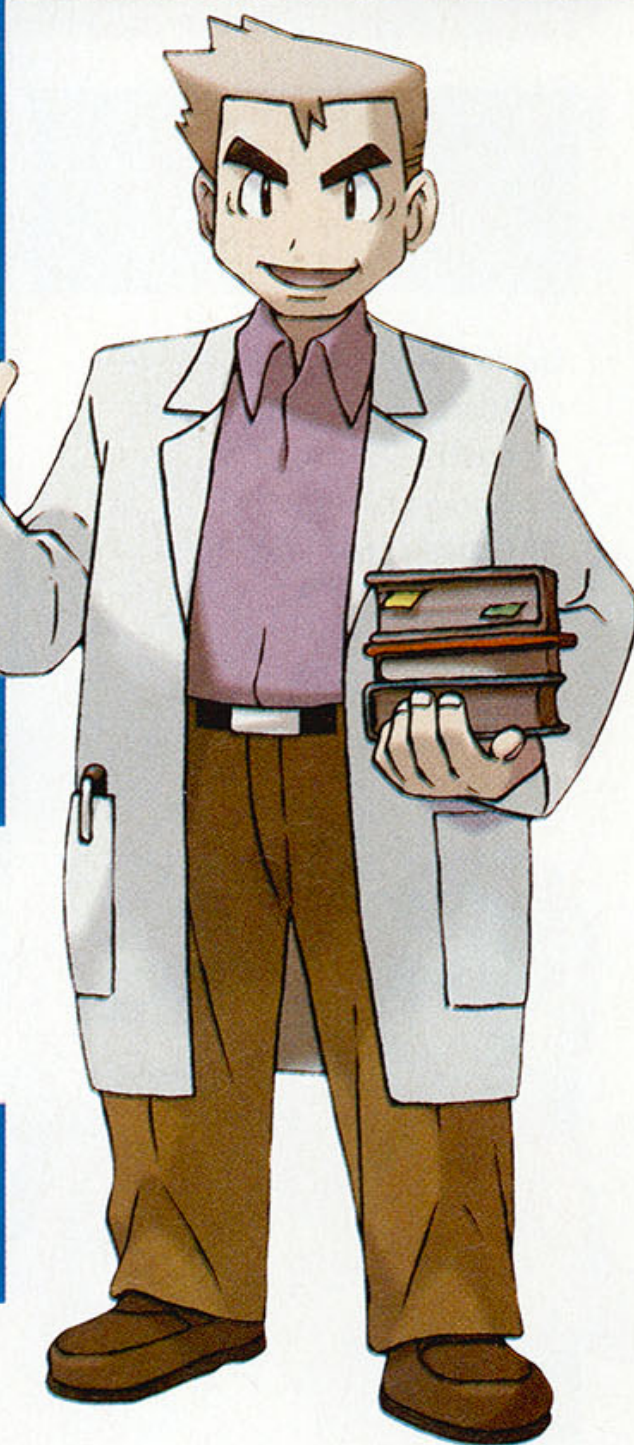
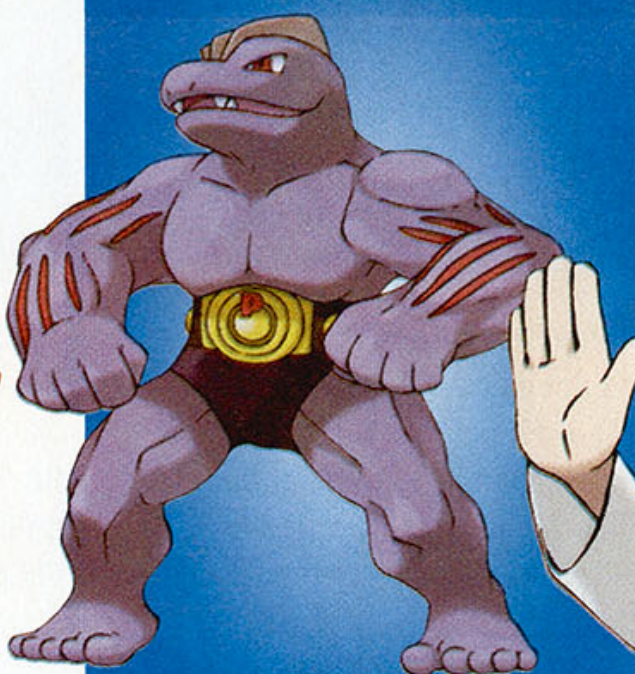
Club, ambos itens que dobravam os danos de seus principais ataques! Isso deu origem a muitas estratégias, como Restberry, Joltwak/Scizorwak e muitas outras. A geração Advance (**Ruby/Sapphire**) chegou não só com um novo continente e dezenas de novos monstros. Uma leva de novas bugigas surgiu para animar os combates, como Lax Incense, Sea Incense e Choice Band. Mas a grande novidade foram as berries. As antigas receberam novos nomes (a Miracle se tornou Lum) e junto com as novas formaram uma lista composta por 43 tipos diferentes de frutas. Mas algumas delas são tão difíceis de encontrar que muitos treinadores passam a vida inteira sem ao menos saber os seus nomes.

Equipamento para batalha

Antes de mais nada, você tem de entender duas coisas. Primeiro, quando dizemos “usar itens durante a batalha”, nos referimos a itens equipados nos Pokémon, usados automaticamente quando certas condições são alcançadas (por exemplo, ficar com menos de 40% do HP ou ser afetado por alguma alteração de status). Não pense que estamos dizendo para usar itens como Super Potion durante os combates. A opção de “Items” sequer funciona durante uma batalha contra outro jogador. Segundo, nem todos os itens podem ser utilizados por um monstro em batalha. Nada de equipar um Full Restore ou Antidote e esperar que seu pokémon utilize-o no meio da luta. Esses são itens que devem ser usados pelo próprio

treinador e apenas contra o computador. Portanto, preste atenção para não dar mancadas! Existem duas categorias de itens para batalhas. A primeira é composta por equipamentos passivos, que bastam apenas estarem equipados para fazerem algum efeito. Eles podem aumentar a força dos seus golpes ou mesmo recuperar o seu HP de pouco em pouco. Ou seja, já fazem efeito apenas por estarem com o Pokémon. A segunda são itens que o próprio monstro utiliza, como as berries. Estes são utilizados em momentos específicos, como quando o HP é reduzido a um determinado ponto ou quando o monstro recebe um Status (como PSN ou SLP). E não se preocupe: em batalhas contra outros jogadores, esses itens não são gastos, diferentemente dos combates contra o computador.





Quer pagar quanto?

Quer saber então como conseguir o item ideal para o seu time?

Alguns deles exigem muito esforço (e sorte) do treinador, já que são prêmios na Battle Tower. Por isso aqui vale a regra de ouro de qualquer jogo da série **Pokémon**: procure sempre outros jogadores! Talvez um amigo já tenha conseguido o tão desejado Focus Band, mas não o Brightpowder que você tem e não usa. Uma troca resolveria o problema dos dois, além de reforçar a amizade. Quanto às berries, aqui descrevemos apenas algumas formas de obtê-las, mas ainda há outras como a Berry Forest de FRLG. Para saber melhor onde ou como conseguir os melhores equipamentos, veja a lista abaixo:

Itens

Brightpowder: reduz a Accuracy do oponente

RS: prêmio da Battle Tower

FRLG: não obtido (apenas por trocas)

Choice Band: aumenta o ATK em 50%, mas só permite usar um dos 4 ataques cada vez que sai da pokébola

RS: prêmio da Battle Tower

FRLG: não obtido (apenas por trocas)

Focus Band: se o Pokémon equipado receber um ataque que vá derrubá-lo, existe 10% de chance de resistir com 1 de HP

RS: Shoal Cave

FRLG: Machamps selvagens

King's Rock: pode causar Flinch no oponente se o seu monstinho atacar antes (10% de chance)

RS: Hariyamas selvagens, Mossdeep City

FRLG: Sevault Canyon

Leftovers: recupera 1/16 do HP do monstinho no final do turno

RS: prêmio da Battle Tower

FRLG: rota 12 e Rota 16

(Itemfinder sobre o lugar que os Snorlaxes estavam)

Quick Claw: permite que o Pokémon ataque em primeiro com 24% de chance

RS: escola de Rustboro City, Prêmio da Battle Tower

FRLG: Safari Zone

Scope Lens: aumenta a chance de ataques críticos

RS: prêmio da Battle Tower.

FRLG: não obtido (apenas por trocas)

Shell Bell: recupera em HP 1/8 do dano causado ao(s) oponente(s)

RS: entregue 5 Shoal Salt e 5 Shoal Shell para o velhinho na Shoal Cave

FRLG: não obtido (apenas por trocas)

Soul Dew: dobra o Special Attack e a Special Defense de Latios ou Latias

RS: Latios ou Latias da Southern Island (Eon Ticket)

FRLG: não obtido (apenas por trocas)

Thick Club: dobra o Attack de Cubone ou Marowak

RS: não obtido (apenas por trocas)

FRLG: equipado em Cubones selvagens

Berries

Cheri Berry: cura Paralyze (PAR)

RS: rotas 103, 104 e 123

FRLG: S.S. Anne/ Ability Pick-Up

Chesto Berry: cura Sleep (SLP)

RS: rotas 104, 116, 121, 123 -

Berry Master

FRLG: S.S. Anne/ Ability Pick-Up

Pecha Berry: cura Poison (PSN)

RS: rotas 102, 104, 112, 120, 123 -

Berry Master

FRLG: S.S. Anne/ Ability Pick-Up

Rawst Berry: cura Burn (BRN)

RS: rotas 104, 112, 121, 123 -

Berry Master

FRLG: Ability Pick Up

Aspear Berry: cura Frozen (FRZ)

RS: rotas 104, 121, 123 -

Berry Master

FRLG: Ability Pick Up

Leppa Berry: recupera 10PP de um ataque

RS: rotas 103, 104, 119, 123 -

Berry Master

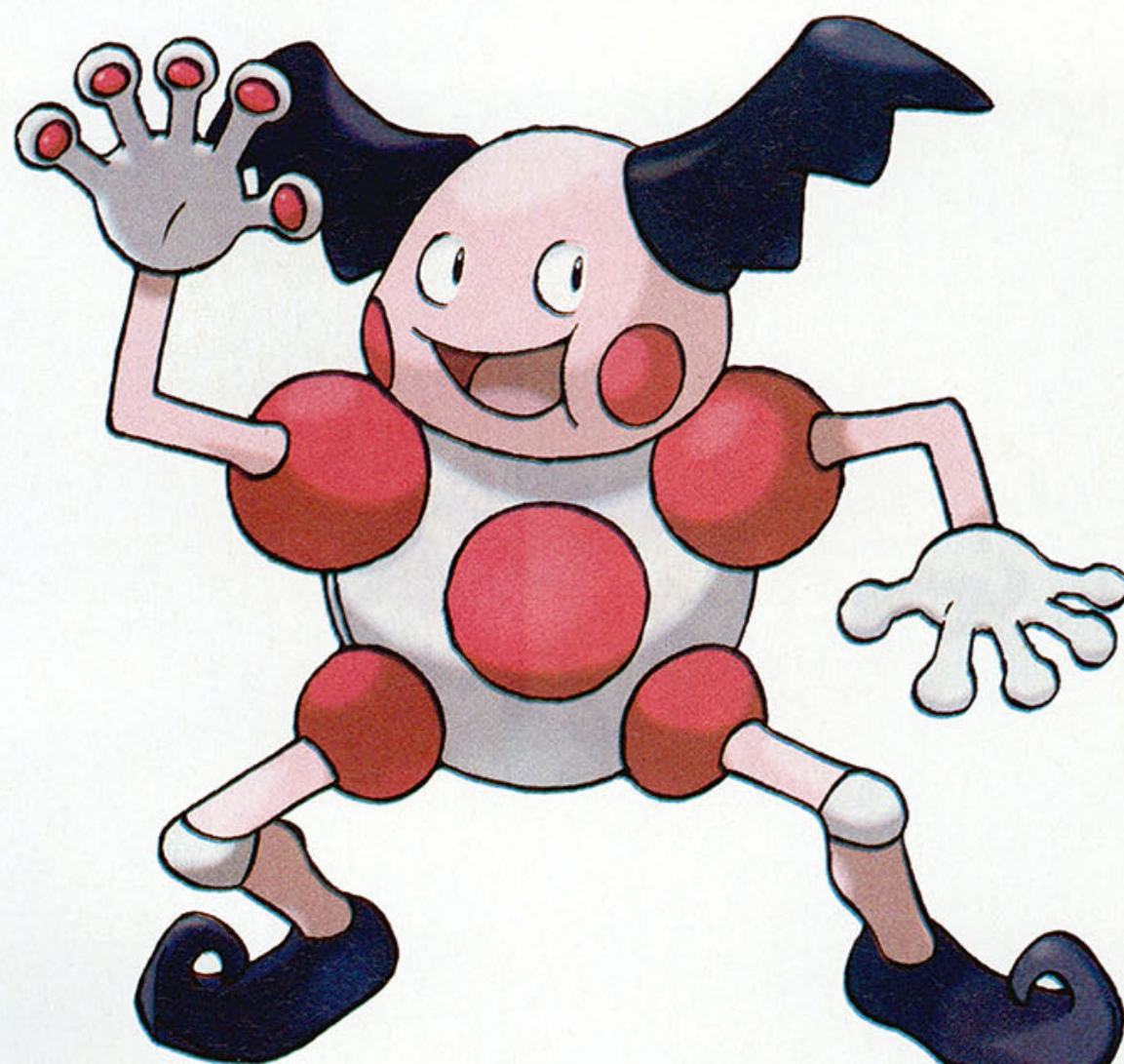
FRLG: prêmio do minigame Pokémon

Jump (acima de 5000 pontos)

Persim Berry: cura confusão.

RS: rotas 104, 114, 121, 123 - Berry Master

FRLG: Ability Pick Up



Lum Berry: cura qualquer Status
RS: rotas 123 - Berry Master
FRLG: prêmio do minigame Pokémon Jump (acima de 5000 pontos)

RS: não obtida. (Trocar com o Colosseum)
FRLG: não obtida. (Trocar com o Colosseum)

RS: não obtida. (Trocar com o Colosseum)
FRLG: não obtida. (Trocar com o Colosseum)

Liechi Berry: aumenta 50% do Attack quando estiver com 1/3 do HP

RS: Mirage Island
FRLG: não obtida (apenas por trocas)

Salac Berry: aumenta 50% do Speed quando estiver com 1/3 do HP

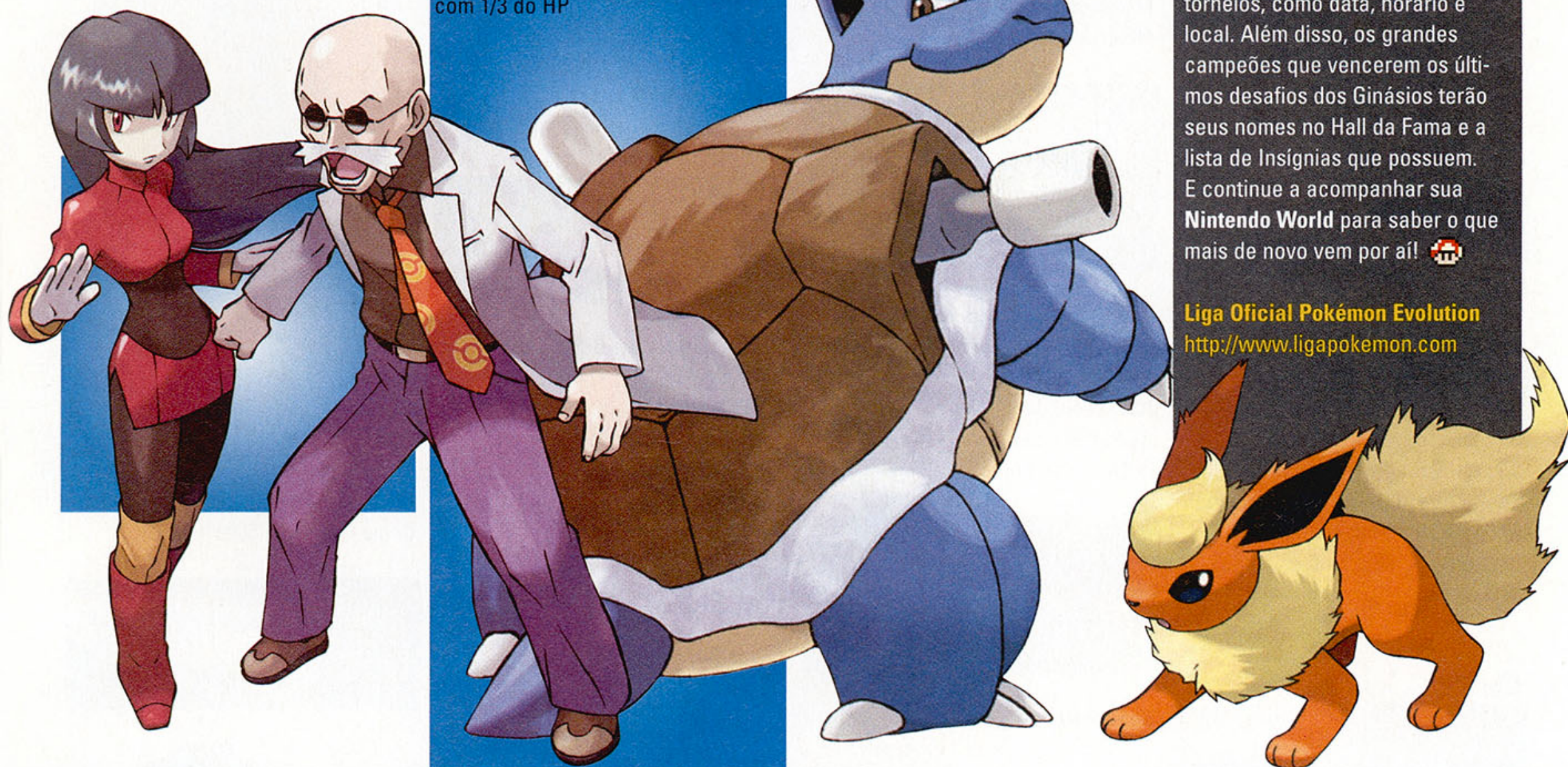
RS: não obtida. (Trocar com o Colosseum)
FRLG: não obtida. (Trocar com o Colosseum)

Apicot Berry: aumenta 50% do Special Defense quando estiver com 1/3 do HP


RS: não obtida. (Trocar com o Colosseum)
FRLG: não obtida. (Trocar com o Colosseum)

Ganlon Berry: aumenta 50% do Defense quando estiver com 1/3 do HP

Petaya Berry: aumenta 50% do Special Attack quando estiver com 1/3 do HP



O point da Liga Pokémon na Internet!

A temporada 2005 de torneios ainda continua repleta de novidades. Como se não bastassem as batalhas pelas insígnias mensalmente, agora você pode manter-se informado sobre tudo o que está acontecendo na Liga Oficial Pokémon Evolution. A cada mês, dois ginásios estarão em destaque com as suas regras comentadas. Também estarão disponíveis todas as informações dos torneios, como data, horário e local. Além disso, os grandes campeões que vencerem os últimos desafios dos Ginásios terão seus nomes no Hall da Fama e a lista de Insígnias que possuem. E continue a acompanhar sua Nintendo World para saber o que mais de novo vem por aí! 

Liga Oficial Pokémon Evolution
<http://www.ligapokemon.com>

Evolua com Pokémon EX Rubi e Safira!

A Devir Livraria orgulhosamente lançou a coleção inédita de Estampas Ilustradas **Pokémon EX Rubi e Safira**. A coleção conta com 109 cards diferentes, todos inteiramente em português e em pacotes de Cards (os Boosters) com preços bastante econômicos – perfeitos para os colecionadores de plantão. Para comemorar este lançamento, a Devir preparou uma promoção para os treinadores. Preencha o cupom abaixo com seus dados completos e prepare um desenho baseado no lançamento de **Pokémon EX Rubi e Safira**. Os dez melhores desenhos serão publicados na Nintendo World e receberão inteiramente grátis 20 boosters da série! **ATENÇÃO:** a promoção foi prorrogada, e o resultado será divulgado na edição 81! Não perca essa oportunidade!

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD • POKÉMON EX RUBI E SAFIRA!
 Caixa Postal 07512
 CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP

Nome Completo: _____
 Data de Nascimento: ____/____/____
 Endereço: _____
 Cidade/Estado: _____
 Telefone: (____) _____

Regulamento

1. A promoção "Nintendo World – Pokémon EX Rubi e Safira" é aberta a todos os leitores da Nintendo World residentes no território nacional, e serão aceitas apenas cartas postadas até o dia 17/03.
2. Para participar do concurso, o leitor deve preencher a ficha ao lado e enviar um desenho baseado no lançamento dos Cards Pokémon Rubi e Safira EX.
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. Os desenhos serão julgados levando-se em consideração a criatividade e ao talento.
6. Serão premiados dez participantes. Cada um receberá um pacote com 20 Boosters da série Rubi e Safira EX.
7. O nome dos ganhadores serão divulgados na edição 81 da NW. Os prêmios serão entregues aos contemplados através do 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.
8. 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.
9. A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.
10. A Promoção "Pokémon EX Rubi e Safira" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como empresas coligadas.



QUEM É VOCE?



GRITE, TRABALHE EM EQUIPE, DÊ UMA VOLTA DE CIPÓ...
DIDDY E DIXIE SE UNEM A NOVOS AMIGOS PARA SALVAR O GORILÃO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓ PARA GAME BOY ADVANCE.

GAME BOY ADVANCE SP



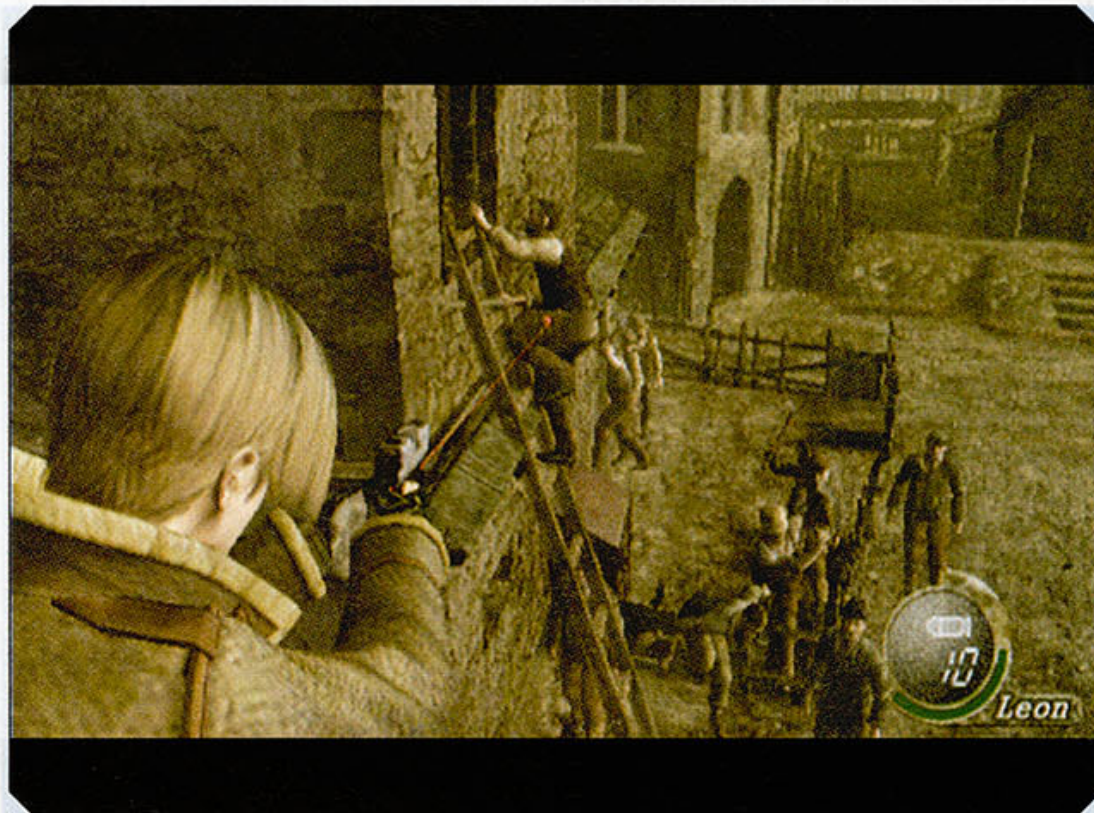
GC

GoldenEye: Rogue Agent Habilite o modo one Life

Termine o jogo na dificuldade Hard para abrir este modo.

Resident Evil 4 minigame mercenaries

Termine o jogo uma vez para habilitar esse minigame.



Jogar sem First Downs

Entre com o nome NoChains no menu de Cheats.



Times para habilitar

Digite as senhas a seguir no menu de Cheats para habilitar os respectivos times.

NFC West All Stars - ENASFSC

NFC South All Stars - SNOFUCTH

NFC East All Stars - NNOFRCTH

AFC West All Stars - WAEFSCT

AFC South All Stars - SAOFUCTH

AFC East All Stars - EAASFSC

AFC North All Stars - NAOFRCTH

Reebok Team - Reebok

EA Field - EAField

Team Xzibit - termine as cinco fases do modo Tutorial

Zoids: Battle Legends Truques balas

Vá para o menu de configurações, entre na opção Voice e execute os sons na seguinte sequência para ganhar os itens especiais:

021,001,018,006,023: energy liger

004,044,019,066,034: pheonix liger

000, 007, 077, 041, 054: Mega

Deathsaurer



novos personagens para o mercenaries

Ada Wong: consiga 4 estrelas no mapa Pueblo

Albert Wesker: consiga 4 estrelas no mapa Waterworld

Hunk: consiga 4 estrelas no mapa Island Commando

Jack Krauser: consiga 4 estrelas no mapa Castle

Armas secretas

Punisher: como você deve ter percebido, duas áreas do jogo possuem medalhões azuis espalhados. Encontre e destrua mais de dez para ganhar a pistola Punisher.



Broken Butterfly: vá com Ashley para a área ao sul do labirinto de plantas (que você passou no capítulo 3-2) e localize uma porta fechada. Levante a garota para que ela dê a volta e abra a sala. Ali você encontra a arma Broken Butterfly.

Matilda e Rocket Launcher Special: após terminar o jogo uma vez, estas armas ficarão disponíveis para compra com o vendedor: Matilda - \$70,000 e Infinite Launcher - \$1000000.

Hand Cannon: consiga as cinco estrelas no minigame Mercenaries.

Minigame Assignment Ada: termine o jogo uma vez para habilitar este minigame.

Chicago Typewriter: complete o minigame Assignment Ada para habilitar a Typewriter. Esta arma é uma Thompson com poder de fogo nível 10, munição infinita, não precisa ser recarregada e tem velocidade máxima para disparos.

novas roupas

Termine o jogo uma vez, inicie uma nova aventura e selecione a opção Especial para que os personagens apareçam com um novo visual: Leon com o uniforme R.P.D., Ashley com um visual moderninho e Ada com seu traje preto.

NFL Street 2 Para jogar sem Fumbles

Entre com o nome GlueHands no menu de Cheats.

DS



Feel the magic XX/XY



Topless

Acesse o sistema do DS (onde estão diversas opções de configuração) e modifique a língua para japonês. Automaticamente, a garota que aparece na tela de título do jogo perderá seu top.

Gravando a voz

Para gravar uma fala de 3 segundos, mantenha pressionado ↓ + Y e fale o que desejar próximo ao microfone do DS. Sua frase gravada será repetida durante a execução da música tema do jogo. Para reproduzi-la em outros momentos, basta



pressionar ↓ + X. Para reprodução acelera, aperte ↓ → + X e para reproduzir lentamente, pressione ↓ ← + X.

Bônus para habilitar

Modo Hard, Teste de Som e Body 2 e 3: termine o jogo uma vez na dificuldade Normal

Modo Hell: termine o jogo na dificuldade Hard

Penteado Chao: coloque o cartucho do jogo Sonic Advance 3

Peruca NiGHTS: coloque o cartucho do jogo Chu Chu Rocket ou Sonic Pinball Party

Peruca Sonic: coloque o cartucho do jogo Sonic Advance ou Sonic Advance 2

Penteado Ulala: coloque o cartucho do jogo Sonic Battle ou

Space Channel 5: Ulala's Cosmic

metroid Prime: Hunters - First Hunt (demo)



Filminho secreto

Complete o jogo demo uma vez, e quando aparecer a tela com as palavras "Touch here to Start", veja que existe uma pequena área da colméia piscando. Toque exatamente neste ponto e você será perguntado "Play Movie?", então clique em Yes para assistir a uma cena muito bacana.

super mario 64 DS



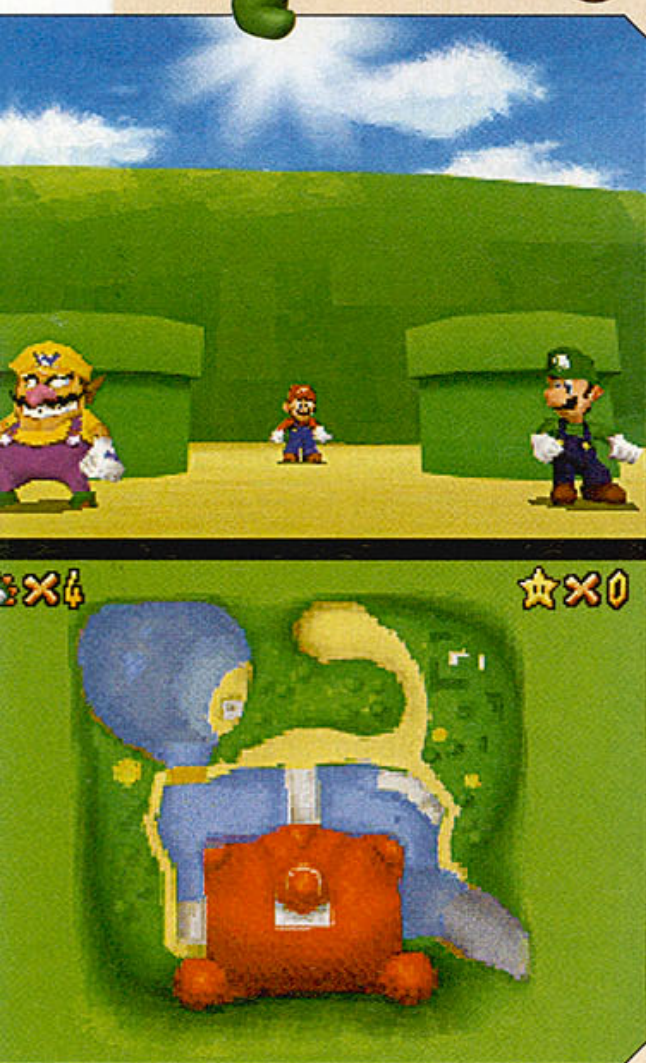
Habilite o courtyard cannon

Depois de coletar as 150 estrelas, você encontrará na área externa (pátio), próxima ao lago, uma gaiola com um canhão. Use-o para chegar ao telhado, pegue os três cogumelos de vida e a flor (esta também é a única maneira de destravar um dos minigames do Luigi). Siga para a Cool Mountain e escolha a opção Big Penguin Race para encontrar um pingüim realmente gordo e pesado.

Habilite Luigi

Depois de liberar os cubos com a exclamação vermelha, siga para o pátio do castelo e acerte o Boo gigante que está na gaiola para entrar na Big Boo's Haunt. Obtenha a primeira estrela ao vencer todos os fantasmas. No segundo objetivo, como Mario, suba e entre no quarto que tem apenas uma prateleira de livros. Use a flor de fogo para alcançar a parte de cima do quarto





➤ e localizar uma imagem do Luigi. Salte para dentro do quadro e vença o Big Boo para pegar a chave Luigi's Key.

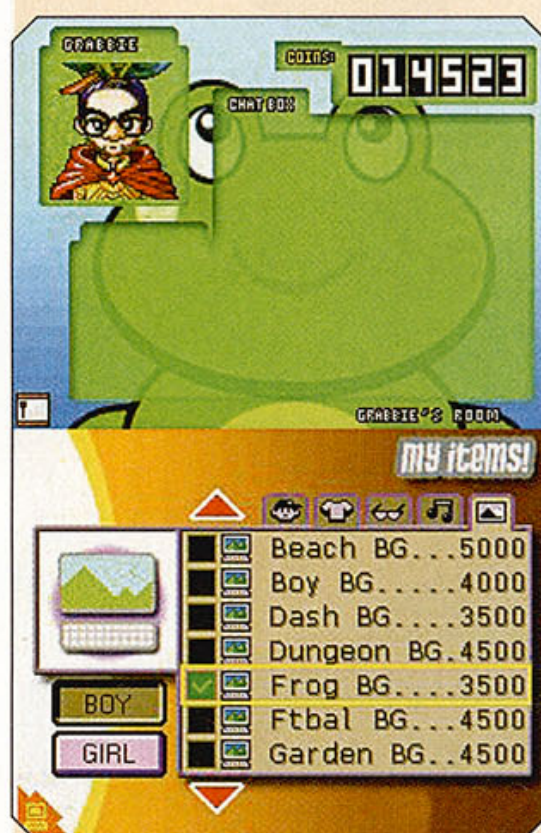
Habilite Mario

Depois de pegar oito estrelas, entre na sala de gravação e abra a porta que necessita da mesma quantidade de peças. Salte para dentro do quadro com a pintura de Mario e vença os Goomboss para pegar a chave Mario's Key.

Habilite Wario

Depois de conseguir 30 estrelas e vencer Bowser por duas vezes, siga para o segundo piso do castelo e entre no quarto que dá entrada para a terra de Snowman. Do lado esquerdo você verá uma pintura de Luigi, mas, no reflexo do espelho, aparecerá a imagem de Wario. Pegue a flor para ficar invisível e

ande na direção do espelho, para passar para o outro lado. Salte para dentro da imagem e vença Chief Chilly para pegar a Wario's Key.

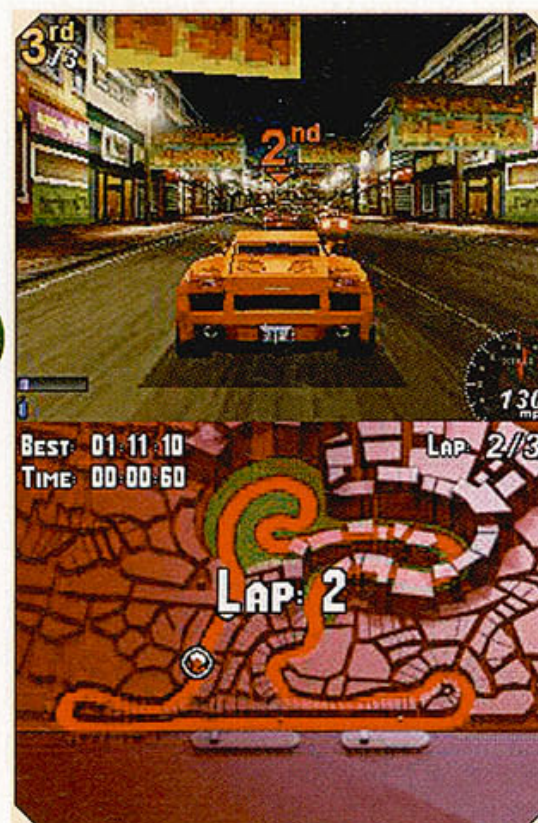


Ping Pals Habilite a Garota do mês

Acesse o sistema do DS e modifique a data para o dia primeiro de qualquer mês. Assim, uma garota especial (Girl of the Month) ficará disponível no shop. Isso só funciona por uma vez.

Asphalt: Urban GT Habilite a Garota do mês Bônus para serem habilitados

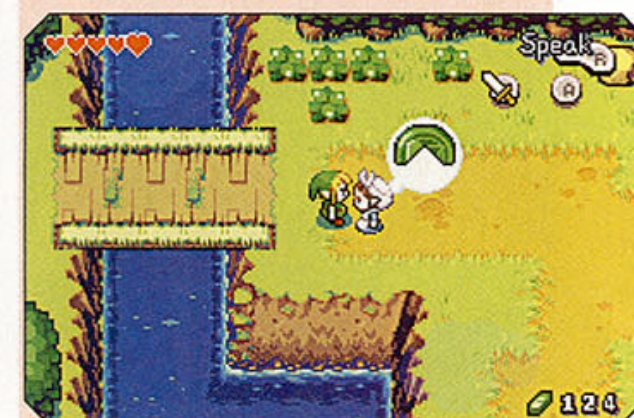
2005 Corvette C6: vença na categoria Urban Performance Cars
Audi TT: vença na categoria Urban Sports Cars
Evo Kit 1: vença na categoria V10 Rage



Gamelati 1000 SS Motorcycle: vença em todas as categorias do modo Road Challenges (Arcade)
Hummer H2: vença a corrida Saleen
Lamborghini Gallardo: vença na categoria Sport Racing Cars
Lamborghini Murcielago: vença na categoria Ultra Race Cars
Morgan Aero 8: vença a corrida Mythical Elanor
Nissan 350Z: vença a corrida Colossus
Nissan Skyline GT-R R34: vença o GT Championship
Kit Evo 1 para Tuning: vença a corrida Under 500 hp
Kit Evo 2 para Tuning: vença a corrida Gentlemen Drivers
Kit Evo 1 para Sport Tuning: vença a corrida V6 Engine
Kit Evo 2 para Sport Tuning: vença a corrida Chevrolet Fighting

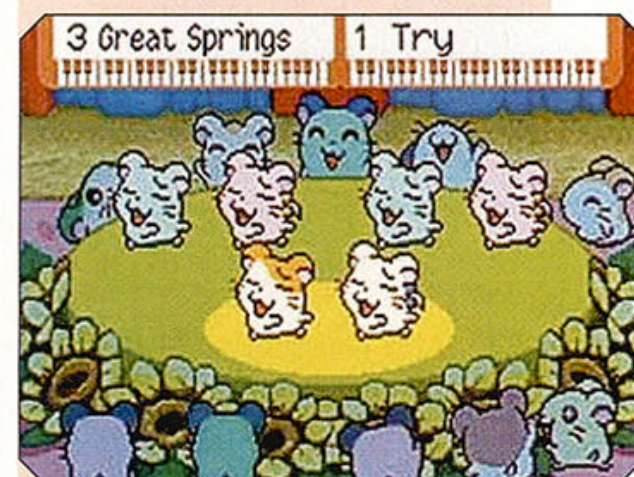
Dinheiro infinito

Depois de encontrar a garra, siga para a casa de Link na região South Hyrule Field e cave do lado esquerdo da porta de entrada para achar 20 Rupees. Entre na casa, saia e cave novamente que a pedra sempre aparecerá no mesmo local.



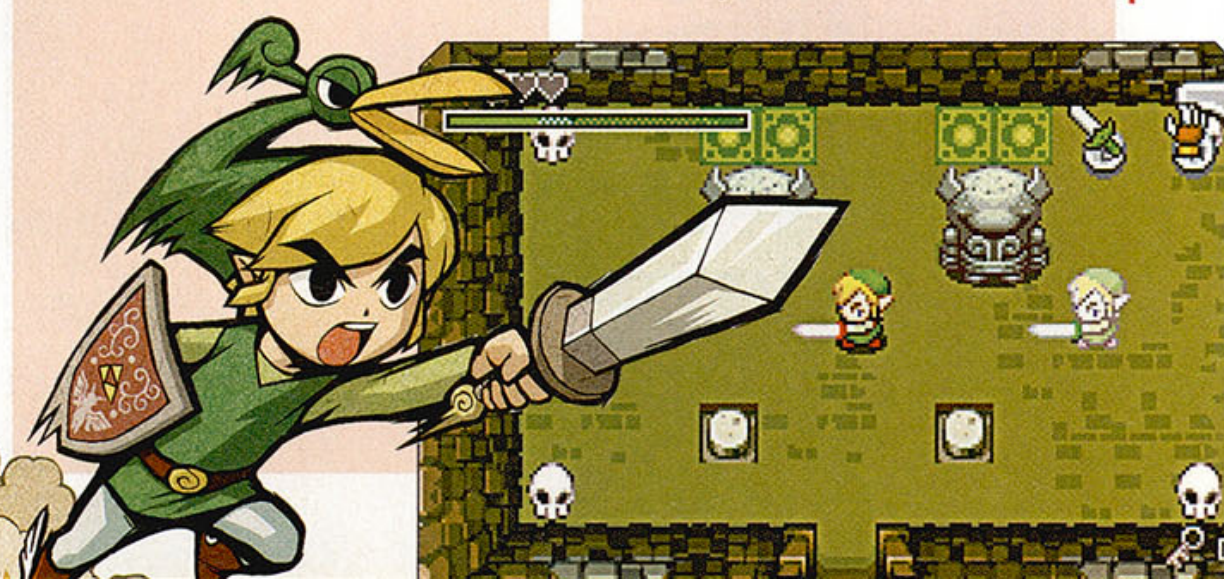
Mirror Shield

Termine o jogo e complete a busca pelas Kinstones para juntar os seis Gorons na caverna. Fale com o último deles e faça a fusão de mais uma peça para acordar o Goron gigante que fica no topo de Veil Falls. Vá falar com ele e o seu escudo será devorado. Volte aqui após algum tempo e este Goron lhe entregará o Mirror Shield.



Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak sementes de girassol infinitas

Vá para uma área onde tenha uma semente e use o comando "hif-hif" nela. Saia desta área e retorne em seguida que a semente estará no mesmo lugar. Esse truque também funciona para outros itens.



OS DEUSES ESTÃO FURIOSOS.
É A HORA DO:

RAGNARÖK

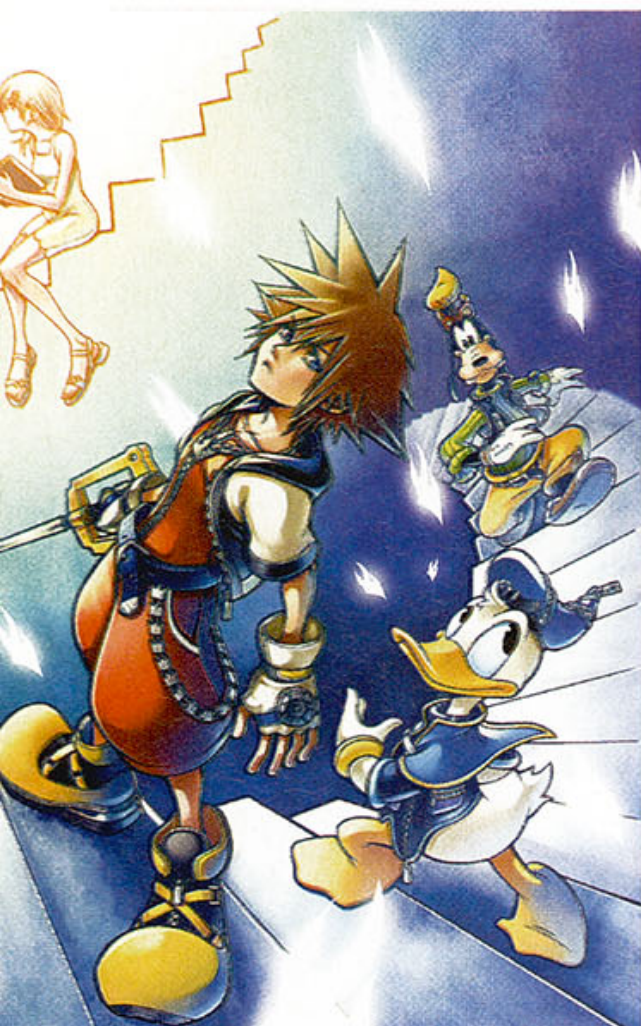
A SÉRIE EM QUADRINHOS
QUE DEU ORIGEM A UM DOS
GAMES ONLINE MAIS
JOGADOS DA ATUALIDADE



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

JÁ NAS BANCAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR





Kingdom Hearts: Chain of Memories modo Versus

Para habilitar o modo Versus, termine o jogo no modo Story jogando com Sora. Para jogar neste modo será necessário ter outro GBA conectado ao seu.

Resetar o game

A qualquer momento, pressione A + B + Select + Start simultaneamente.

Modo Reverse Rebirth

Complete a aventura jogando com Sora e ao carregar o save, você terá a possibilidade de jogar novamente usando o personagem Riku.

Ultima weapons

Termine o jogo no modo Reverse Rebirth (jogando com Riku) para habilitar as Ultima Weapons de Sora. As melhores armas para este personagem estarão disponíveis no Moogles Shops.



Habilite as cartas de invocação

Carta/Como conseguir

Bambi: leve Pooh para fora da 100 Acre Woods.

Cloud: vença Hades.

Dumbo: complete o desafio Monstro Level.

Genie: vença Jafar.

Simba: vença Guard Armor.

Tinkerbell: vença Captain Hook.

Blazing Donald Skill: abra a porta Key Of Rewards em Agrabah.

Diamond Dust: abra a porta Key Of Rewards no Coliseum.

Gravity Raid Skill: abra a porta Key Of Rewards em Halloween Town.

Lionheart: abra a porta Key Of Rewards em Traverse Town.

Mushu: abra a porta the Key Of Rewards em Hollow Bastion.

One-Winged Angel: abra a porta Key Of Rewards em Hollow Bastion.

Stop Raid Skill: abra a porta Key Of Rewards em Wonderland.

Thunder Raid Skill: abra a porta Key Of Rewards em Neverland.

Water Splash Skill: abra a porta Key Of Rewards na área Monstro.

combinação de cartas

Pressione L + R para pode combinar cartas. O limite máximo para combinações é de três cartas. Depois de combiná-las, pressione novamente L + R para ativá-las.

Nicktoons: Freeze Frame Frenzy Habilite novos pilotos

Danny Fenton: obtenha 20% das imagens da galeria (Picture Gallery).

Tommy Pickles: obtenha 40% das imagens da galeria (Picture Gallery).

Arnold: obtenha 60% das imagens

da galeria (Picture Gallery).

Invader Zim: complete o jogo uma vez.

Jimmy Neutron: complete o jogo uma vez.

Área Grown Up World: complete o circuito Danny Phantom World.

Área Danny Phantom World: complete o circuito Ocean Shores World.

Área Invader Zim's Ship World: complete o circuito All Grown Up World.

Área Ocean Shores World: complete o circuito SpongeBob World.

Área SpongeBob World: complete o circuito FairlyOdd Parents World.

need for speed underground 2



Habilitar o nissan skyline

Dirija por mais de 500 milhas (não precisa ser sem parar, pois o marcador é cumulativo).

Habilitar o nissan 350Z (NFS)

Complete todos os 80 eventos e ganhe os 17 carros.

Todos os carros, pistas e upgrades

Termine o jogo no modo Go Underground.



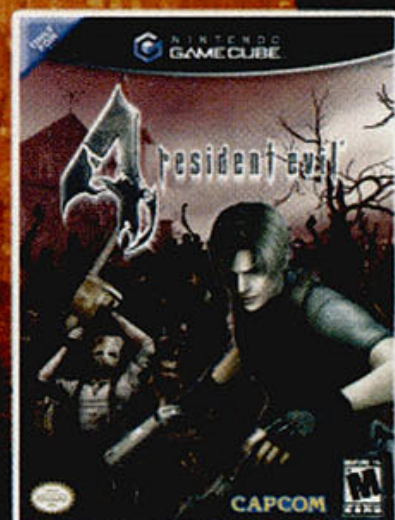
ESQUEÇA O QUE VOCÊ ACHA QUE SABE

Resident Evil se recria e a saga segue por um novo e aterrorizante caminho. O agente do governo dos Estados Unidos, Leon Kennedy, deve solucionar o sequestro da filha do presidente. Sua investigação o levou para uma misteriosa vila européia. Mas Leon não imaginava os horrores que encontraria. Nem que as respostas seriam piores ainda.

resident evil

O MAL EVOLUIU

- Ação alucinada e frenética.
- Gráficos em 3D e efeitos fantásticos – Resident Evil nunca esteve tão bonito...Ou tão aterrorizante.
- Nova visão em terceira pessoa, permitindo movimentos e ações instintivas.
- Multidões de inimigos usam suas habilidades para se unir e atacar.
- Controle veículos... Mas não espere por uma viagem tranquila.



WWW.RESIDENTEVIL.COM

NINTENDO
GAMECUBE

CAPCOM



NFL Street

Acredite, jogar futebol com as mãos também é legal

O Football americano não é um esporte muito conhecido do público brasileiro. Para muitos, as regras tornam o jogo complicado. Mas **NFL Street 2** vale o esforço de completar o modo tutorial e aprender a fazer as jogadas de ataque e defesa. A diversão vai a níveis mais altos quando em campo os jogadores realizam manobras extraordinárias. Faça passes perfeitos, dispare em corridas longas para humilhar o adversário e arme seu paredão na defesa.

Tá duvidando?

Quando a EA Big decidiu apostar na série **Street**, acertou em cheio. São diversos locais que, à primeira vista, não parecem ser os melhores para a prática deste esporte. Praças, estações, topos de prédios e outros locais ainda mais estranhos que aqui servem de arena. Por exemplo, em **NFL Street 2** você pode usar as paredes para saltar por cima da defesa adversária, algo impossível em um campo convencional. Os mesmos



recursos estão disponíveis para o ataque inimigo, por isso não se apresse em rir da tragédia alheia. Algumas das estrelas que entram em "campo" são jogadores profissionais de épocas passadas, outros são cantores de Rap. A jogabilidade é simples e o aprendizado vai numa curva suave: aos poucos você vai dominando as técnicas mais radicais. O tutorial do jogo foi muito bem elaborado e depois de passar pelo treino você estará pronto para qualquer desafio. Mas o destaque do game são as jogadas. Até as mais simples conseguem empolgar. O mérito é selecionar o melhor esquema tático, mostrado em desenhos explicativos com a movimentação de cada jogador. Com isso você nem precisa entender muito do esporte.

A novidade neste game é a adição de mais uma barra "GameBreaker". Ao completar a primeira barra, o jogador pode acioná-la para dar mais vitalidade aos seus atletas. Se estiver atacando, será muito mais difícil

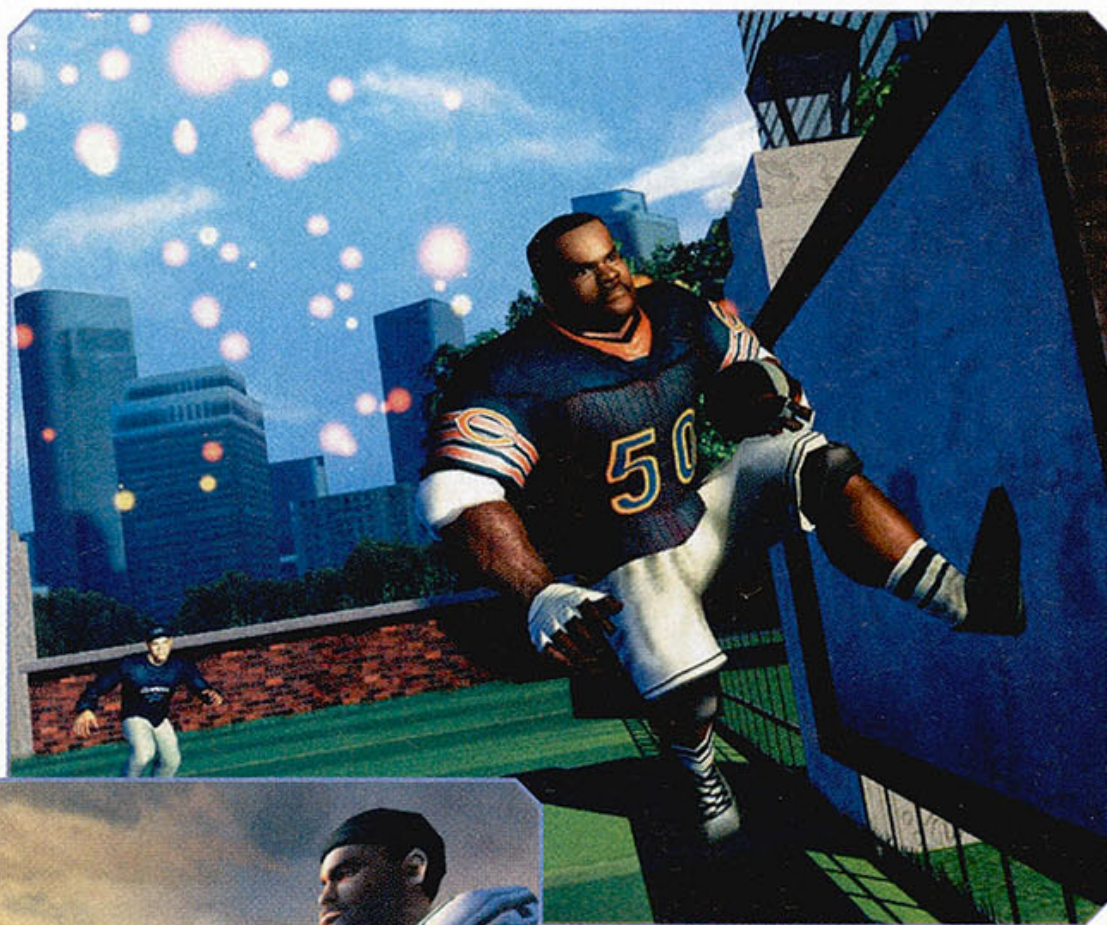
para o oponente derrubar o seu jogador. Se estiver na defesa, será difícil para ele passar pelo seu paredão turbinado. Mas, se preferir, pode encher as duas e fazer um grande estrago. Neste nível seus jogadores vão realizar uma jogada ensaiada. O time que estiver defendendo não terá chances e seu Touchdown é garantido. Quando na defesa, a roubada de bola e o contra-ataque são fatais. Dá para dizer que seu time fica "imparável". São jogadas que lembram a genial série **NBA Jam**.

Jogo de bairro

Se você gostou de **NFL Street**, vai adorar este aqui. Tudo que já era bom foi melhorado. Existem diversos modos de jogo, mas o melhor é Own

The City. Funciona como um campeonato entre bairros: seu objetivo é derrotar todos os times da cidade em disputas "sangrentas" nas quais você ganha reputação e pode ficar famoso. Se você vai bem, pode até ser que algum jogador graduado se ofereça para entrar no time. Jogar contra o computador é bem divertido, mas nada que se compare às disputas cheias de rivalidade entre os amigos. Assistir à reação dos comédias depois de uma boa jogada é algo impagável. Só faltou o grito de gol!

Rodrigo Guerra



Gráficos	7.5
Som	8.5
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	8.5
8.0 Nota Final	

Produtora Electronic Arts
Desenvolvimento EA Big
Jogadores 1-4
Gênero Esporte

Deixe o preconceito de lado e experimente o futebol que se joga com as mãos.

Virtua Quest

Ou "como não criar uma variação de um sucesso"

Virtua Fighter é uma franquia que influenciou legiões de jogadores. Todos eles sempre muito bons, muito técnicos, e sempre criando novas tendências, que eram copiadas pelos concorrentes. Isso até a chegada de Virtua Quest, a "Ovelha Negra" da família.



Virtua Fighter encontra a Matrix

VQ tem como base um futuro distante, em que a realidade virtual chegou ao alcance de todos os seres humanos. Na verdade, as pessoas passam mais tempo dentro do mundo conhecido como Nexus do que no mundo real (não que seja muito diferente de alguns jogadores viciados...). Você controla Sei, um garoto que se junta a uma Guilda de Caçadores de Tesouros Virtuais para conseguir dinheiro para consertar sua moto. Mas o garoto não tem sorte e entra de gaiato numa conspiração de proporções gigantescas. Até aí temos uma história que é um clichê completo, que foi reciclada de **Phantasy Star Online** – e que não pára. Sei é destinado a impedir que uma grande catástrofe tome conta de Nexus. Para isso, ele deve encontrar os arquivos chamados Virtua Souls. Estes são os golpes dos melhores lutadores de todos os tempos, os Virtua Fighters. Durante a aventura você encontra as versões digitais de

Akira, Sarah, Pai e todos os outros, que lhe ensinam os golpes que tornaram todos famosos e invencíveis – e que devem ser usados por Sei para encarar os perigos. Mas não pense que será fácil absorver esses conhecimentos: cada um dos lutadores virtuais vai testar as forças de Sei. O garoto tem que mostrar que é determinado, forte e tem convicções.

nem bonitinho, mas bem ordinário

Os gráficos do jogo não são revolucionários, mas são bonitos e limpos, cheios de efeitos que tentam ser surpreendentes. Os personagens possuem diversos movimentos, e as fases foram bem desenvolvidas, cheias de elementos e detalhes. Este deve ter sido o foco principal do pessoal da Sega, já que a história é uma lástima completa.


Por ser um RPG de luta, a jogabilidade deveria ser no mínimo regular – que seja bem dito, "deveria". Como Sei está num mundo virtual, ele pode andar pelas paredes,



aumentar sua velocidade e até congelar seus adversários. Isso parece até divertido, mas não é bem assim. A câmera não ajuda em nada, e não há precisão em seus saltos ou golpes. Quando Sei fica cercado é praticamente impossível sair sem ser ferido. Uma coisa simples resolveria isso, bastava o sistema Lock On – usado nos games como **Zelda OOT** – para resolver isso. Para completar o pacote, o som do jogo merecia melhor tratamento. Nem as músicas de **Virtua Fighter** conseguem agradar depois de ficarem repetindo por meia hora ou mais. Simplesmente baixe o volume.

Passe reto!

O jogo era feio na época em que as primeiras imagens foram liberadas, e de lá pra cá (quase meio ano) nada mudou. Este é mais um daqueles jogos criados para pegar carona no sucesso de títulos consagrados para tentar arrancar o dinheiro suado dos fãs. Se você gosta de VF, passe bem longe deste game. Assim você preservará a lembrança de um

bom jogo, e prestará um serviço à comunidade, evitando que um VQ2 seja lançado. 

Rodrigo Guerra



Gráficos 4,5
Som 3,0
Jogabilidade 4,0
Diversão 2,5
Replay 3,5

3.5
Nota Final

Produtora Sega
Desenvolvimento Sega
Jogadores 1
Gênero RPG Ação

Esse não se salva.
Nem que você seja fã da série
vai conseguir apreciar.



Banjo Pilot

Quando ursos abandonam o ninho

Em meados de 1997, **Diddy Kong Racing** foi lançado para o Nintendo 64. Nesse game, além de Diddy Kong, um outro personagem começou a atrair a atenção dos jogadores. Ele era Banjo, um urso para lá de atrapalhado, que sempre carrega uma mochila azul e que toca... Bom, banjo. Um ano depois dessa primeira aparição, a Rare resolveu dar ao urso uma chance chamada **Banjo & Kazooie**. Ao lado da mal-humorada Kazooie, a missão lá era resgatar sua irmã Tooty das garras da bruxa Gruntilda. Hoje, depois de fazer muito sucesso no Nintendo 64 e render dois jogos, Banjo volta a uma plataforma Nintendo da forma como começou sua carreira: correndo contra seus adversários! Esqueça os carros ou carts: em **Banjo Pilot** a corrida é de aviões.



O céu é o limite

Acha que chegar em primeiro lugar é o bastante? Não aqui. Além de se esforçar para cruzar a linha de chegada antes de todo mundo, você ainda tem que reunir alguns itens que estão espalhados pelo circuito. Notas musicais, peças de quebra cabeça, páginas de um livro e tantas outras coisas podem ser usadas para habilitar novas coisas. Para se ter uma idéia, as páginas do livro Cheato podem ser trocadas até mesmo por novas pistas!

Falando em trajetos, para aqueles que já conhecem a série eles serão bastante familiares. Algumas são fases dos dois games da dupla, repleta de detalhes que deixarão os mais saudosos com uma pontinha de vontade de jogar o game original. Spiral Mountain, por exemplo, era o local onde o urso, sua irmã e Kazooie moravam.

Os personagens também não são novidade. Além de Banjo e Kazooie, existe o feiticeiro hilário e cabeçudo chamado Mumbo Jumbo, os Jinjos, a bruxa Gruntilda e alguns outros segredos. Cada um tem sua característica na hora de pilotar o avião. Uns são mais rápidos, outros são mais equilibrados, outros mais pesados, mas com melhor velocidade final.

Mario Kart emplumado?

São quatro modos de jogo, incluindo um multiplayer. Os gráficos são bons e bem coloridos. É interessante ver o mundo do Nintendo 64 na tela do Game Boy Advance – mas é claro que no primeiro tudo é mais bonito.



Os sons são bons para o GBA, e trazem lembranças aos velhos jogadores. Vão desde as músicas do primeiro game da série até a chamativa risada de Banjo – sem esquecer dos gritos da Kazooie. Enfim, se você foi um fã do jogo original, não deixe de experimentar. Se não, vá procurar **Mario Kart**.

Juliana Fernandes



Gráficos 7.5
Som 8.0
Jogabilidade 8.0
Diversão 7.5
Replay 7.5

7.5
Nota Final

Produtora THQ
Desenvolvimento Rare
Jogadores Até 2
Gênero Corrida

Apesar de ser mais divertido para aqueles que já conhecem a série, vale a pena conferir.

metal slug Advance

Uma rajada de diversão para levar no bolso

Que tal atravessar um campo de batalhas com dezenas de disparos atravessando o seu caminho, chegar até o megatanque de combate e sair detonando tudo e todos pela frente? Bem-vindo ao mundo de **Metal Slug**! A série clássica da SNK teve origem no console Neo Geo e se tornou bastante popular nos Arcades. Aguardar por toda essa ação frenética na telinha do Game Boy Advance foi uma verdadeira tortura para os fãs, mas finalmente teve um fim. A ideia aqui é "Atire primeiro, pergunte depois". O jogo se passa num arquipélago dominado por um terrível ditador. Sua missão é dar cabo no pilantra, sem esquecer de resgatar todos os prisioneiros de guerra pelo caminho. Cada vez que um destes é salvo, agradecerá você com itens como novas armas ou energia. Aliás, este é um ponto diferente na versão para GBA: ao invés de possuir vidas como nos outros jogos da série, aqui existe uma barra de Life. Essa ati-



tude permitiu aumentar o tamanho dos personagens na pequena tela do GBA sem dificultar ainda mais a vida do jogador. Os gráficos são fantásticos, com personagens e cenários ricamente desenhados e animados. Os veículos são um show à parte. São vários tanques, helicópteros, motos e jatos que, de tantos detalhes, parecem reais. O game é um pouco curto, e para aumentar o fator replay é possível colecionar cartas e perfis dos prisioneiros resgatados. A parte sonora é muito boa, com marchas de guerra e sons de disparos e explosões durante toda a ação. Uma ótima pedida para o seu GBA.

JP Nogueira

Gráficos	9.0		8.5 Nota Final
Som	8.0		
Jogabilidade	7.0		
Diversão	9.0		
Replay	8.0		
Produtora	SNK Neo Geo		
Desenvolvimento	Playomore		
Jogadores	1		
Gênero	Ação		
<p>Apesar de mais fácil que o normal, é um legítimo Metal Slug! Pegue seu GBA e vá para a batalha, soldado!</p>			



need for speed underground 2

Need For Speed Underground retorna ao GBA, dessa vez com os melhores gráficos entre os jogos de corrida do portátil, novas opções e carros, com a mesma jogabilidade que os fãs já conhecem. Quem não conhece com certeza terá problemas no início para domar os potentes cavalos dos carros de corrida.



O jogo não é para qualquer barbeiro que se aventura numa corridinha básica. Ele vai exigir de sua habilidade para conseguir abrir todas as opções disponíveis do jogo. Há carros de várias marcas: Volkswagen, Toyota, Mazda, Subaru; só não espere achar Ferrari, afinal são carros mais comuns que são usados nos pegs. Os gráficos do jogo são surpreendentes para o diminuto GBA. As cidades são detalhadas e os carros podem ser vistos em 3D na garagem, além de poderem ter partes alteradas ou pintadas. O som, no entanto, deixa muito a desejar. A música não passa de um Hip Hop mixuruca, e resta apenas o som dos motores e das freadas, que não é agradável de se ouvir o tempo todo. Para quem gosta de ficar horas e horas batendo recordes e ajustando o carro, este é um prato cheio. São vários deta-

lhês, como freios, pneus, motor e outros; tudo podendo ser mexido e remexido à vontade pelo piloto. Mas quem está acostumado apenas com um Mario Kart da vida com certeza vai se irritar ou se entediar facilmente. Tudo depende se você procura realidade ou uma diversão simples.



lhês, como freios, pneus, motor e outros; tudo podendo ser mexido e remexido à vontade pelo piloto. Mas quem está acostumado apenas com um Mario Kart da vida com certeza vai se irritar ou se entediar facilmente. Tudo depende se você procura realidade ou uma diversão simples.

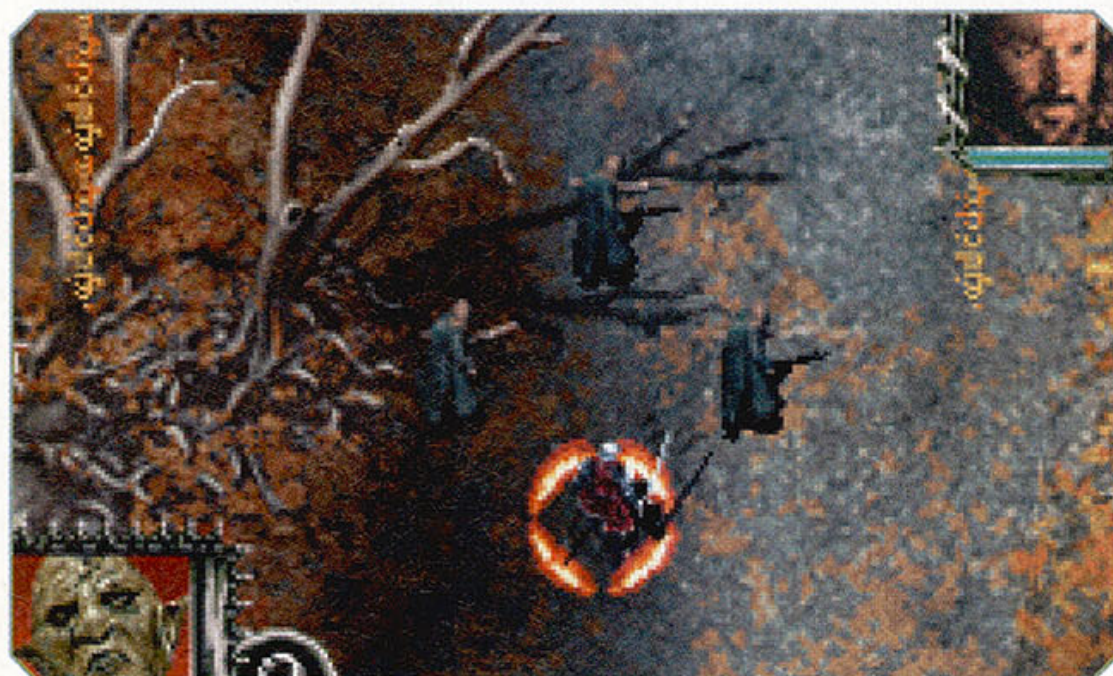
Daniel Lima

Gráficos	9.0
Som	5.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.0
Replay	7.0
7.0	
Nota Final	

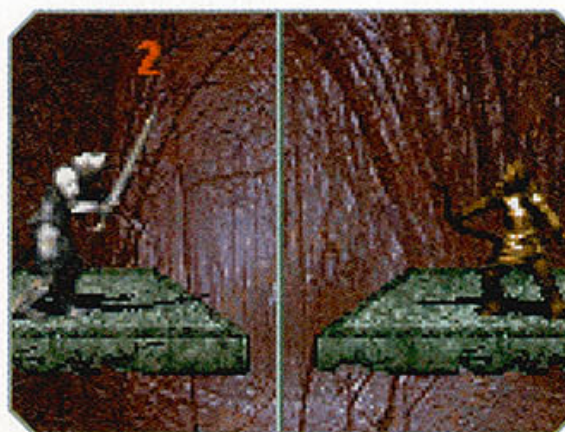
Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Jogadores	1 a 2
Gênero	Corrida

Apenas para os fãs da série que querem carregar o jogo no bolso

The Lord of the Rings: The Third Age



Você não conhece O Senhor dos Anéis? Não faz a mínima idéia de quem seja Frodo? Então é bom arrumar uma boa desculpa, como ter passado suas férias prolongadas em uma ilha completamente deserta. Nos últimos anos foram lançados games para diversos consoles e plataformas a cada vez que um filme da trilogia chegava aos cinemas do mundo. Apesar de a série de Tolkien já ter chegado ao fim, a EA resolveu sair da rotina produzindo um jogo novo: **The Lord of the Rings – The Third Age**. O game é dividido em doze missões baseadas em batalhas medievais que aconteceram ao longo da série. Parece pouco? Pois espere só até ver o tamanho delas! As lutas podem durar várias horas, o



que torna os objetivos bem longos. Os personagens estão divididos em dois exércitos: Forces of Light e Forces of Sauron. Enquanto o primeiro conta com o poderoso Gandalf, no segundo estão figuras como Saruman. Quer lutar contra Orcs? Ou prefere ser um deles? A escolha é sua. Existem diferen-

tes tipos de combatentes e, claro, cada um tem suas características. Os Arqueiros podem atingir seu oponente mesmo estando longe deles. No entanto, seus ataques não são poderosos. Os cavaleiros possuem golpes que podem causar uma boa dor de cabeça no adversário, mas precisam dar sua cara a tapa para fazer isso. Na arena tudo vai depender da sua estratégia. Para vencer, é essencial conhecer os personagens e pensar bem nas posições de cada um. Um líder exposto pode significar uma derrota rápida. Além do modo tradicional, existe o multiplayer via cabo link ou Wireless Adapter. Os gráficos são bons. Os sons são agradáveis e deixam aquele ar de desafio.

Juliana Fernandes

Gráficos	7.0
Som	7.5
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.0
Replay	6.0
7.0	
Nota Final	

Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Jogadores	1
Gênero	Estratégia

Adora Hobbits, RPG e estratégias? Então esse game é para você. Caso contrário, talvez não lhe agrade.

Nintendo®
World

EGM ELECTRONIC
GAMING
MONTHLY
BRASIL

Super Dicas
PlayStation

EGM
PC



RAGNARÖK

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES

www.uzgames.com.br
tel.: (11) 6914-6640



BUDÁ

OSAMU TEZUKA

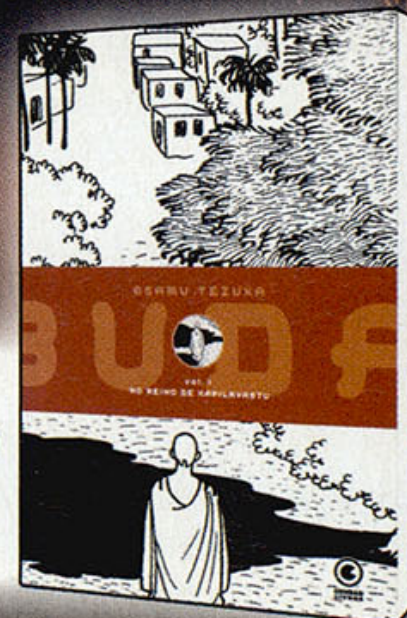


A HOMENAGEM DO MESTRE DOS MANQÁS
AO MESTRE DA SABEDORIA



JÁ NAS BANCAS E LIVARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR

SÓ
R\$ **19,90**

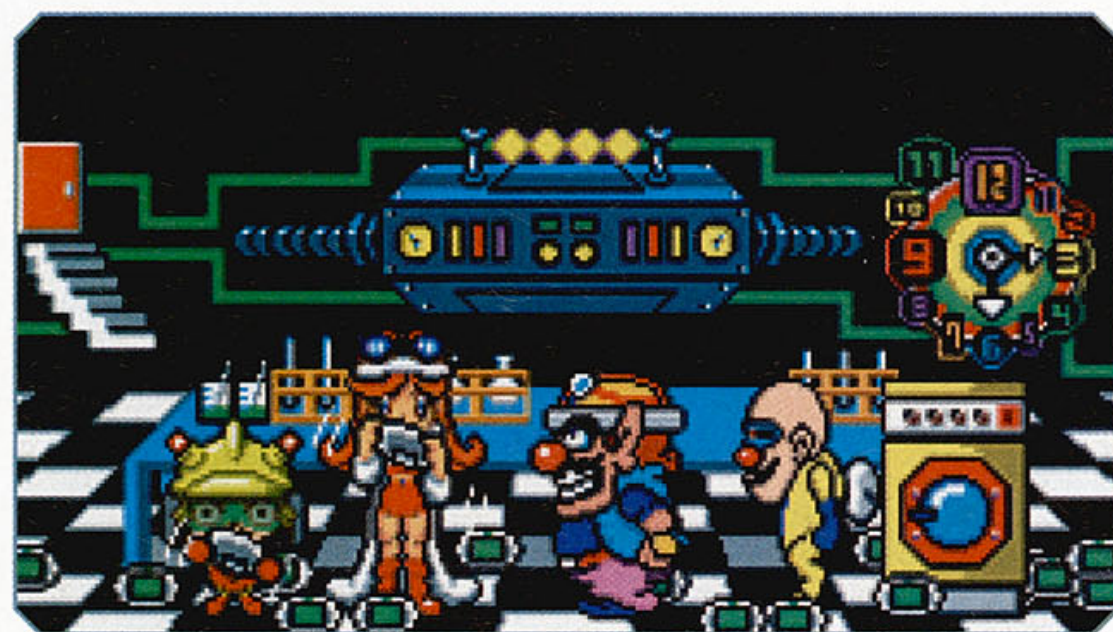




WarioWare: Twisted!

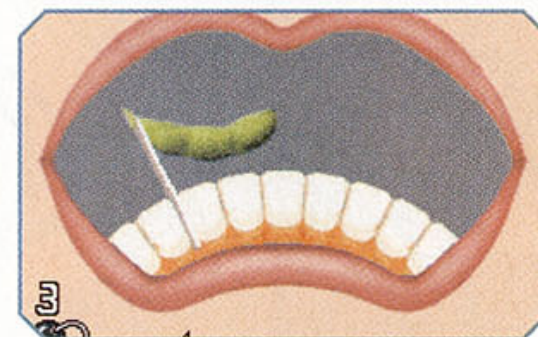
Quando todos se surpreenderam com **WarioWare Inc.: Mega MicroGame\$**, todos pensamos algo como "não, eles não podem fazer algo ainda mais louco". Eis que surge **WarioWare: Twisted!**, e a Nintendo consegue se superar! O jogo vem com um sensor de movimento semelhante ao de **Kirby Tilt'n Tumble**, e deixou o jogo ainda mais desafiante. Esqueça o direcional, a

única coisa importante são os botões A e B, e o sensor, que será usado até mesmo na hora de selecionar a fase. O motivo disso está na própria história: Wario quebra o seu Game Boy e pede ao Dr. Crygor para consertar. Daí, sai o GBA sem direcional, mas com o Sensor, e ele vê nisso uma nova oportunidade de lucro. Agora não é tão fácil de se acostumar com o ritmo do jogo. Você vai errar muito até se acostumar.



mar. Mas acredite, o esforço vale a pena. Wario está ainda mais insano do que o costume. Além dos minigames, vários outros brindes existem conforme você vai refazendo os jogos, desde simples brinquedos de corda (que você dá corda girando o Game Boy) a discos para brincar de DJ. Tanto os gráficos quanto as músicas estão idênticos ao game anterior. Portanto, você continuará enfiando o dedo no nariz (dessa vez como chefe do jogo!), relembrando games antigos, ou ainda escutando latidos e gritos, e até escutando músicas japonesas. São sempre minigames em que você tem menos de 5 segundos para cumprir. Cada um dos personagens tem uma temática diferente: enquanto o Dr. Crygor tem seus jogos baseados na física, Kat e Ana têm jogos baseados na natureza e 9-Volt tem vários jogos de NES. São centenas de microgames para jogar.

Daniel Lima



Gráficos	7.0
Som	8.5
Jogabilidade	9.0
Diversão	10.0
Replay	9.0



8.5
Nota Final

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	Até 2
Gênero	Variedades

É um jogo imperdível para quem gosta de inovação.

It's Mr. Pants

Levem-se do jogo **Donkey Kong Coconut Crackers**, que era prometido pela Rare logo no lançamento do GBA? Desde que ele foi anunciado, muita coisa aconteceu: a Rare foi comprada pela concorrência, perdeu os direitos sobre o macaco da Nintendo e ficou um bom tempo sem fazer jogos para o portátil. Sem poder usar o DK, eles resolveram alopálar usando o mascote de seu Website em um ambiente psicodélico, totalmente colorido, e com um visual que parece ter sido desenhado por uma criança. O Mr. Pants do título (Senhor Cuecas mesmo!) não passa de um coadjuvante para alguns puzzles



Gráficos	8.0
Som	7.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.0
Replay	6.0

7.5
Nota Final

Produtora	THQ
Desenvolvimento	Rare
Jogadores	Até 2
Gênero	Puzzle

Um puzzle com a qualidade Rare de sempre

bem viciantes, perfeitos para aquelas horas de tédio absoluto. O Jogo se divide em três partes: puzzle, onde você tem que apagar todas as peças do cenário usando outras já pré-determinadas; Wipeout, onde você tem dois minutos para limpar toda a tela; e Marathon, onde o objetivo é eliminar peças para ganhar pontos e evitar que a tela seja preenchida. Quando as peças



são retiradas do cenário, tudo quanto é tipo de animal pode ser escutado, desde cães, gatos, macacos ou até o próprio Mr. Pants gritando, tornando o jogo ainda mais inusitado. O único problema de **It's Mr. Pants** é justamente a falta de variedade de minigames. Os três que existem não são suficientes para manter o interesse por muito tempo. Nem todos os gritos dos animais e o colorido exagerado do jogo salvam depois de um tempo. Longe de ser o pior dos puzzles, mas também falta para se tornar um clássico como Tetris.

JP Nogueira



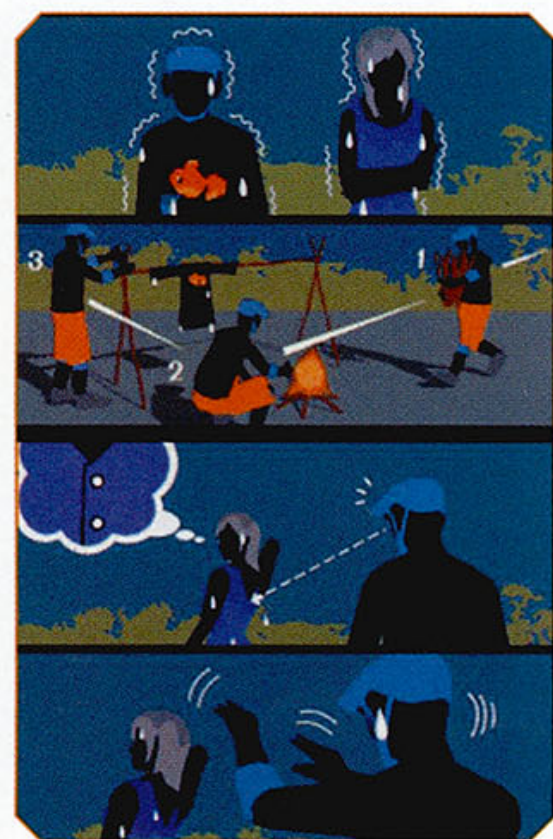
Feel the Magic XX/XY

O amor está no ar! Teste suas habilidades para conquistar uma namorada

Depois do lançamento do DS, alguns jogos chegaram às lojas e grande parte deles ficou entre o ruim e o deplorável. Um dos poucos jogos desta primeira geração que realmente vale a pena ser conferido veio direto da antiga grande rival da Nintendo, a Sega. E é extremamente divertido! Apesar do título **Feel the Magic** soar bastante erótico, na hora de jogar, as coisas acontecem de forma simples e tudo o que rola é apenas uma paquerinha.

Tudo por aquela mulher

A história é bem simplória: um garoto estava andando na rua e de repente encontrou, ali parada na esquina, a mulher da sua vida. Sem nenhum dote ou grande capacidade, ele não teria nenhuma chance com ela se não fosse pelos Rub Rabbits. Os tais coelhos são um grupo de performistas que deixam o rapaz participar de suas apresentações - tudo para impressionar a mocinha. A partir daí, é confusão atrás de confusão, até um vilão aparecer para seqüestrar a garota e frustrar os planos do projeto de Don Juan.



Todo o enredo é contado por tiras de HQ, que são mostradas entre as fases. Mesmo sem usar palavras ou vozes, o jogo conta a trama usando uma estilização que mistura cores retrô com a ausência de traços fortes. O resultado é espetacular e você fica grudado na frente da telinha até o final. Para te deixar ainda mais no clima de paz e amor, **Feel the Magic** conta com uma trilha sonora que beira entre os anos 60 e 70 e deixa qualquer um se sentindo mais leve.

Experimentalismo

A Sega já está flertando faz um bom tempo com novas formas de jogar. Dois exemplos rápidos são as maracas de Samba De Amigo e o microfone de Seaman (jogo onde você cria um homem-peixe com comandos de voz). Com o DS em mãos, a produtora resolveu aproveitar tudo o que ela poderia: conexão com cartuchos de GBA, a tela sensível e o microfone embutido. Você terá que enfrentar 25 minigames com os objetivos mais bizarros: tirar um peixe-dourado do estômago de um sujeito, gritar até não agüentar mais para chamar sua garota no meio de uma fanfarra, assoprar seu barco a vela para salvá-la no mar ou apagar velas, queimar uma planta mutante e

tudo o mais que a mente doentia deles conseguiu imaginar. O jogo não exige nenhuma habilidade especial e é claramente dedicado ao grande público, porém isso não significa que jogadores hardcore não possam curtir a aventura. A já citada conexão para GBA é bem legal e dá uma idéia do que pode estar por vir. Em **Feel the Magic**, você libera novas roupas para sua menina ao ligar o DS com algum dos seguintes cartuchos de GBA encaixados: Sonic Advance 1 ou 3, Sonic Battle, Sonic Pinball Party, Puyo Pop, Chu Chu Rocket and Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack.



não vá pra casa sem ele!

O único problema é que tudo acaba muito rápido e os extras não são suficientes para evitar, ou ao menos adiar, aquela sensação de quero mais. Apesar da curta longevidade, **Feel the Magic** compensa estar na sua coleção porque pode ser jogado por qualquer um. Ou seja, provavelmente você vai jogar ele até o fim, depois seu irmão vai fazer isso, em seguida sua namorada e qualquer outro amigo que coloque as mãos nele. Se você já está cansado de se aventurar com Mario, esta é a melhor opção para curtir o novo console na sua total plenitude. Se mesmo depois de ler tudo isso, você ainda não se convenceu, só posso dizer para você tentar **Feel the Magic** sem medo e sem preconceito. Qualquer um pode sentir a magia, não importa o sexo ou a idade.

Daniel Nieuwenhuizen



Gráficos	7.5		7.5 Nota Final
Som	8.0		
Jogabilidade	8.0		
Diversão	7.5		
Replay	7.5		
Produtora	Sega		
Desenvolvimento	Sonic Team		
Jogadores	1		
Gênero	Variedades		
<p>Apesar de ser mais divertido para aqueles que já conhecem a série, vale a pena conferir.</p>			



Asphalt: Urban GT

Pegue seu carrão e saia acelerando

Tunar carros tornou-se mania e rapidamente isso foi absorvido por todos os jogos de corrida lançados para os videogames. Em **Asphalt: Urban GT** a premissa é a de sempre: você só pilota carro bom, participa de corridas dentro da cidade e em meio ao trânsito local, ganha dinheiro para comprar acessórios e envenenar o carango, e também libera novos veículos ao avançar nas competições. Tudo do jeitinho que mais gostamos.

marca pontos, mas não sobe no lugar mais alto do pódio

Conseguir bons resultados com games de corrida em portáteis é um dos maiores desafios para as empresas. Com exceção de **Mario Kart**, que não tem a pretensão de ser um simulador realista, e **F-Zero**, que apresenta naves flutuantes no lugar de carros, não me lembro de um jogo de corrida que fez sucesso em um portátil. Sempre rolam complicações do tipo: jogabilidade ruim, gráfico tosqueira, ou pouca sensação de

velocidade, entre outros. Mas a Gameloft conseguiu equilibrar as coisas em **Asphalt: Urban GT**. O controle do carro e o visual do

jogo são bons. Existem muitos veículos para serem liberados e também são várias as categorias e os modos de corrida. As corridas tem ótima fluência, mas algumas situações são bizarras. Como as colisões, por exemplo. Ao bater de frente, seu carro faz uns rodopios rápidos e retorna para a pista, o que é um absurdo. Mas isso dá ritmo à competição, que ficaria sem graça ou extremamente difícil de outra maneira. É a velha questão insolúvel de que pouco realismo não empolga e realismo demais impossibilita o

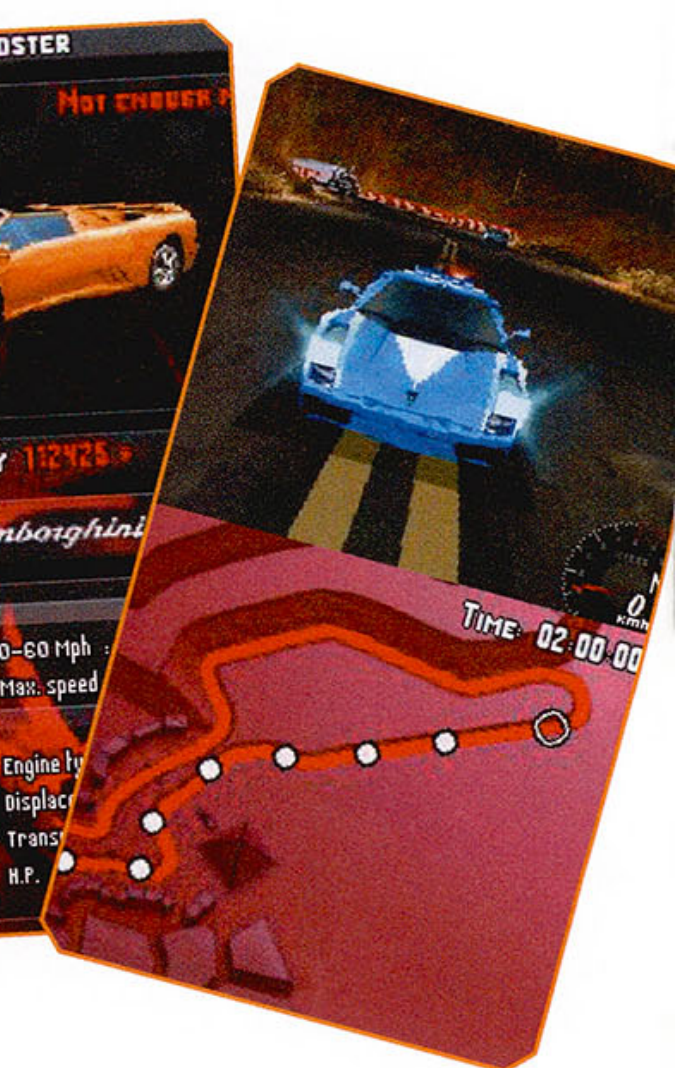
game. Nas colisões traseiras, seu carro simplesmente perde velocidade – como se tivesse batido em um veículo feito de espuma. Em um dos cenários existe um caneteiro que divide as pistas, mas as árvores plantadas ali não bloqueiam seu caminho. Isso é mancada. Alguns carros derrapam bastante, mas a explicação para isso é a relação de seu peso com a potência do motor. Para vencer você tem que acelerar muito e, como algumas curvas são bem fechadas, a máquina desliza naturalmente. Fazer monobras arriscadas, como dirigir na contramão, pode garantir mais pontos ao piloto e também vai encher rapidamente sua barra de nitro. A cada vez que a barra é completada, você ganha um turbinho para usar na pista – dispare um desses quando vir pela frente um caminhão com uma rampa e voe de verdade. O desafio é tão equilibrado quanto todo o restante do game. Não é pedreira, mas ninguém ganha com



facilidade. As provas são divididas por categorias: esportivos, clássicos, compactos, jipes e muitos outros. Alguns dos modelos são réplicas de carros reais de montadoras, como Jaguar, Hummer, Volkswagen e Lamborghini. No modo Arcade, jogando na opção Road Challenge, o piloto precisa chegar pelo menos em

terceiro lugar nas corridas para liberar novos desafios. Há também a possibilidade de se fazer carreira jogando no modo Evolution e correr contra outros três amigos conectando os DSs via Wireless. Com tudo isso o game ganha em longevidade e merece subir no pódio, mesmo que não seja no lugar mais alto.

Ronny Marinoto



Gráficos 7.0
Som 7.0
Jogabilidade 8.0
Diversão 7.5
Replay 7.5

7.5
Nota Final

Produtora Ubisoft
Desenvolvimento Gameloft
Jogadores 1-4
Gênero Corrida

A magia do Nintendo DS é mesmo a tela sensível e como Asphalt: Urban GT praticamente não usa este recurso, poderia ser um jogo do GBA.



GAMEWORLD

**MELHORES
DE 2004**

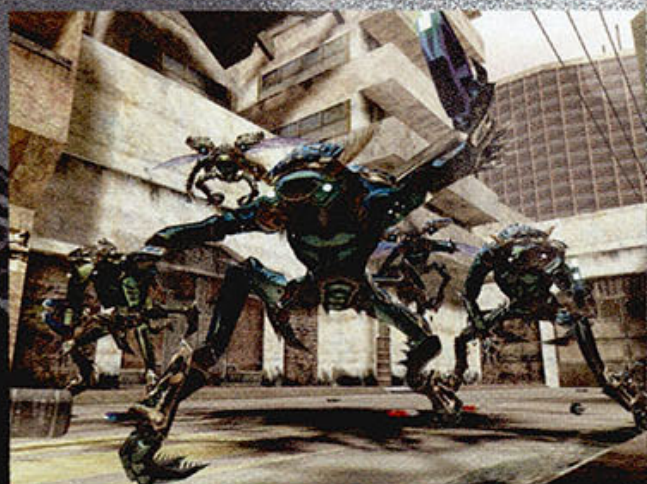
**VOTE
AGORA!**

**A EGM BRASIL E O
GAMEWORLD**

**REALIZAM
A PRIMEIRA
PREMIAÇÃO DE
GAMES NO BRASIL**

**E A SUA
PARTICIPAÇÃO É
ESSENCIAL!**

**ACESSE O SITE
GAMEWORLD
E VOTE NOS
MELHORES JOGOS
DO ANO PASSADO,
EM TODAS
AS CATEGORIAS.**



HALO 2



GTA SAN ANDREAS



RESIDENT EVIL 4

www.gameworld.com.br



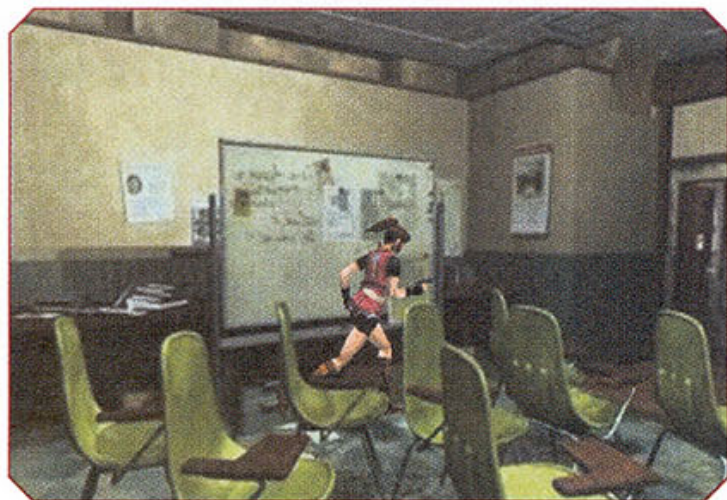
Resident Evil 2

O game mais aterrorizante do console

(N64)

Por Orlando Ortiz

Resident Evil 2, para o Nintendo 64, chegou dois anos após o lançamento para o PlayStation. A espera, porém, valeu a pena – um jogo que originalmente foi lançado em dois CDs teve de passar por diversas etapas para caber em um cartucho de 512 megabits (duas vezes maior que **The Legend of Zelda**, um recorde no sistema!).



A maior preocupação dos programadores era manter o jogo intacto – só seria lançado se estivesse completo. Tarefa difícil, mas não há razão para temer: munida de muita tecnologia de ponta, a Capcom não apenas conseguiu o que queria, como também fez o improvável: melhorou o jogo em praticamente todos os aspectos. Leon Kennedy (que aparece agora em **RE4**, para GameCube) e Claire Redfield (irmã de Chris Redfield, do primeiro game) devem acabar com

uma nova corja de zumbis que assola Raccoon City. Por trás dessa nova ameaça de seres decadentes está o criador do T-Virus. Perseguido pela Umbrella Corporation, por ter aperfeiçoado sua criação, ele acaba ingerindo a fórmula para protegê-la das más intenções da empresa, mas torna-se uma nova ameaça à cidade. A atmosfera de perigo do jogo deixa qualquer um em estado de atenção máxima – quando você menos espera é atacado por monstros e zumbis ou é surpreendido por humanos desesperados. A qualidade sonora que você já conhece está presente e mais envolvente do que nunca, utilizando um novo sistema chamado MoSys FX Surround, que coloca o jogador no centro da ação – qualquer ruído basta para causar um frio na espinha. Como em toda versão do jogo, salvar seu progresso é importante. Use os Ink Ribbons (fitas para recarregar máqui-



nas de escrever) com sabedoria, para não ficar na mão em momentos decisivos. **RE2** não precisa de Controller Pak para guardar suas baterias de save! O cartucho é equipado com um chip especial capaz de memorizar seu progresso, facilitando a vida dos que não quiseram desembolsar com o acessório opcional. Os extras do jogo (como as missões secretas de Hunk e Tofu) foram expandidos, trazendo mais novidades para os fãs da série. Após terminar o game você abre a opção "Randomizer", que faz com que todos os itens do jogo sejam trocados de lugar aleatoriamente. Com isso você aumenta o replay do game, obtendo um novo desafio a cada vez que jogar. Existem também diversas novas roupas para seus personagens, que podem ser habilitadas após atingir certos requisitos. **RE2**, para o Nintendo 64, é o game mais aterrorizante que você pode encontrar.

Dicas

Munição Infinita

Na tela de Load Game, pressione a sequência: ↑ (quatro vezes), → (quatro vezes), L, R, L, R, C→, C←.

Invencibilidade

Na tela de Load Game, pressione a sequência: ↓ (quatro vezes), ← (quatro vezes), L, R, R, L, C↑, C↓.

Jogue como Tofu

Na tela de Load Game, pressione a sequência: ↑, ↓, ←, →, ←, →, →, L, R, C↑, C←, C↓, C→.

Jogue como Hunk

Na tela de Load Game, pressione a sequência: ↑, ↓, ←, →, ←, →, →, L, R, C↑, C→, C↓, C←.

Habilite a opção Randomizer

Termine o jogo em todos os modos normais (A e B para Leon e Claire) para habilitar a opção Randomizer. Este modo troca a posição dos itens.

Novos uniformes

Inicie um novo jogo no modo Normal e não pegue nenhum item. Vá direto à delegacia e desça a escadaria. Mate o zumbi, pegue a Special Key e abra os armários na Dark Room. Aparecerá uma tela perguntando se você quer trocar seu uniforme.

Para utilizar armas especiais, termine o jogo nos tempos indicados.

- Gatling Gun:** termine o primeiro cenário em menos de 02h30min com uma qualificação A ou B.
- Machine Gun:** termine o primeiro cenário em menos de 03h00min com uma qualificação A ou B.
- Rocket Launcher:** termine o primeiro cenário em menos de 02h30min com uma qualificação A ou B sem salvar o jogo nenhuma vez (sem gravar o progresso).



nightmare creatures

Modo Trapaça

Termine o jogo em qualquer dificuldade e espere o fim dos créditos. Selecione START ou Load no menu principal para ser presenteado com as opções de vidas infinitas, seleção de estágios ou jogar como um monstro.

Nadia distorcida

Inicie o jogo com Nadia entre com o comando: ↑, B, A, C← e C↓. Nadia ficará flexível e distorcida, mas poderá continuar o jogo!

Modo Cheat

Entre com uma das Passwords abaixo e clique em START para conseguir truques variados (vidas infinitas, jogar como monstro, seleção de fases) sem precisar trminar o game.

C↓, ↑, C↑, C←, C↑, ←, C↓, C←

C↓, ↑, C↑, C←, C→, ←, C←, ↑
C↓, ↑, ←, ↓, ↓, C←, C←, C→
←, ↑, C↓, C←, C→, C↑, C←, ↓
C↓, ↑, C↑, C↓, C↑, ←, C↑, C→.



castlevania 64



Lute contra Renon

Após gastar mais de 30.000 comprando itens com Renon, ele começará a atacá-lo.

Dinheiro infinito

Após vencer o touro no Castle Center, volte para o save point do cristal branco. Encontre e abra um baú para ganhar \$2000. Salve o jogo, retorne até o baú e abra-o novamente para a grana. Você pode repetir o truque infinitamente.

Batalha com Charlie Vincent

Para abrir uma sequência final extra, utilize mais de quatro cards (cartões) durante o jogo e você abrirá o novo final.

scooby-doo! classic creepy capers



Coragem Ilimitada

Durante o jogo, quando estiver controlando Salsicha, segure L e pressione C↑, C←, C↓, C↑, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓. Salsicha irá falar

"wow" para confirmar o código e sua barra de Life ficará azul.

Pular a fase

Durante o jogo, quando estiver controlando Salsicha, segure




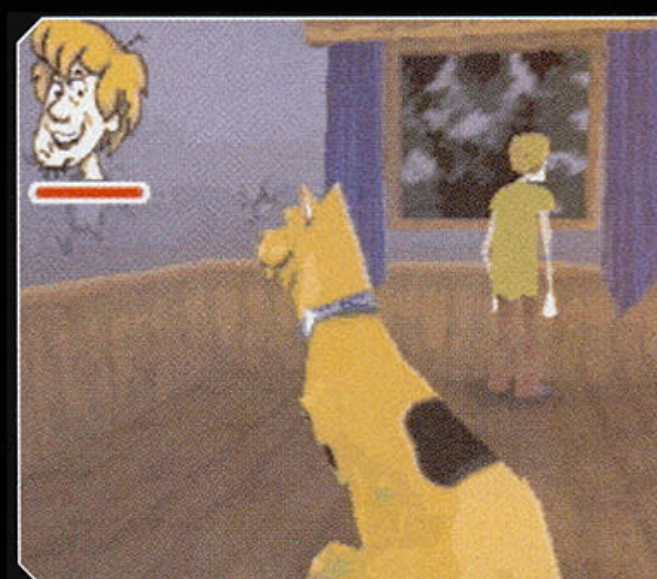
o botão L e pressione C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Vencer o Cavaleiro

Após obter todas as pistas, utilize o extintor de incêndio para vencer o Cavaleiro.

Encontrando Velma

Após obter todas as pistas, utilize o extintor de incêndio para vencer o Cavaleiro. 



TUDO EM FAMÍLIA

Os leitores da NW são nossos irmãos caçulas

BELEZA, TRIVAS? ACHO QUE ELES NÃO FAZEM IDÉIA QUAL É ESSA RECOMPENSA... ALIÁS, NEM EU. DO QUE VOCÊ TÁ FALANDO EXATAMENTE? DOS NOSSOS SALÁRIOS MILIONÁRIOS? DOS PRESENTES E BRINDES QUE GANHAMOS TODO DIA? DO ASSÉDIO FEMININO INSANO?

DÁ ATÉ MEDO PENSAR QUANTA GENTE LÊ ISSO AQUI. LEMBRA DO LEITOR QUE VEIO COM A FAMÍLIA VISITAR A REDAÇÃO NO MÊS PASSADO? O CARA LEMBRAVA TUDO O QUE JÁ HAVÍAMOS ESCRITO AQUI. EU NÃO ME LEMBRO NEM O QUE JANTEI ONTEM E ELES LEMBRAM DE NOSSAS CONVERSAS DE UM ANO ATRÁS! É ASSUSTADOR, MAS MUITO DIVERTIDO!

OS LEITORES SÃO DEMAIS! JÁ GANHEI VÁRIOS PRESENTES PELO CORREIO. TEM UM QUE LIGA TODO MÊS SÓ PRA CONTAR DA VIDA. TEM OUTRO QUE COMEÇOU A ESTUDAR JORNALISMO SÓ PARA UM DIA TRABALHAR AQUI. OS CARAS SÃO A RAZÃO DE ESTARMOS AQUI. SE NÃO FOSSE PELA DEDICAÇÃO DELES, NOSSO TRAMPO NÃO SAIRIA TÃO BACANA. SÃO QUASE NOSSOS PARENTES. MILHARES DE IRMÃOS NOSSOS ESPALHADOS POR AÍ.

É MESMO UMA GRANDE FAMÍLIA, DIZ AÍ? SÓ QUE SÓ A PARTE BOA. A GENTE FAZ NOSSO TRABALHO DIREITINHO TODO MÊS E ELES ESTÃO SEMPRE AÍ DO NOSSO LADO, APOIANDO, ELOGIANDO, NOS MIMANDO. ISSO QUE É VIDA!

SÓ MESMO AS NOSSAS MÃES! E OLHE LÁ!

E AÍ, BROTHER ROCHA! PENSEI EM UMA COISA ESSES DIAS: MUITOS LEITORES VIVEM DIZENDO QUE NÓS TEMOS O MELHOR EMPREGO DO MUNDO, QUE GANHAMOS PARA JOGAR, QUE GOSTARIAM DE ESTAR EM NOSSO LUGAR... MAS SERÁ QUE ELES SE LIGAM QUAL É A MAIOR RECOMPENSA DO NOSSO TRABALHO?

HA HA HA. QUE NADA! ISSO TUDO É MIXARIA! TÔ FALANDO DO RETORNO QUE OS LEITORES NOS DÃO. ESSA INTERAÇÃO GOSTOSA QUE NÓS TEMOS COM OS CARAS QUE TODO MÊS LÊEM OS TEXTOS QUE VOCÊ, EU E TODA A EQUIPE ESCRIVEMOS. A GENTE NEM SE DÁ CONTA QUE MILHARES DE PESSOAS ESTÃO DE OLHO EM TODOS OS NOSSOS PASSOS DENTRO DO MUNDO DOS GAMES.

NÃO TEM DINHEIRO QUE PAGUE ISSO! ONTEM PINTOU NA MINHA CASA UM AMIGO DE INFÂNCIA QUE EU NÃO VIA HÁ 15 ANOS. ELE REAPARECEU COM TRÊS FILHOS E UMA NINTENDO WORLD NA MÃO. DISSE QUE CONTOU PRA MOLECADA QUE HAVIA CRESCIDO COMIGO, JOGANDO BOLA E VIDEOGAME, E ELES QUISERAM ME CONHECER DE QUALQUER JEITO. BOTEI TODO MUNDO PRA DENTRO E DESCABELAMOS EM RESIDENT EVIL 4!

TEM UMA LEITORA DE CURITIBA QUE ME ENCONTROU NA INTERNET HÁ TRÊS ANOS. DESDE ENTÃO, NÃO PARAMOS MAIS DE NOS CORRESPONDER. SEMPRE QUE ELA VEM PRA SÃO PAULO, DÁ UM JEITO DE PASSAR NA REDAÇÃO PRA TOMAR UM SORVETE, BATER UM PAPO E JOGAR UMAS CORRIDAS DE MARIO KART. PIOR É QUE ELA SEMPRE GANHA! ATÉ TROCAMOS PRESENTE NOS ANIVERSÁRIOS E NO NATAL.

É CHEIA DE RESPONSABILIDADES, MAS É UMA VIDA BOA MESMO! E UM AVISO AOS QUE ESTIVEREM LENDO ISSO AQUI: NÃO TROCO MEU LUGAR POR NADA! AFINAL, SE OS LEITORES VIEREM PARA O MEU LUGAR, QUEM É QUE VAI LER AQUILO QUE EU ESCRIVO?

TOP 5 O que seria de nós se não trabalhássemos na Nintendo World? Estes são os tramos dos sonhos que gostaríamos de ter:

1 Secretário do Miyamoto

Imagina só ser o ajudante direto do maior criador de games do mundo? Não há como não aprender alguma coisa!

2 Beta-tester da Treehouse

Jogar os games maravilhosos da Nintendo antes de todo mundo? Isso que é vida! E a gente não reclamaria de fazer hora extra!

3 Dono de loja ou locadora de games

Todos as novidades à disposição, sem precisar pagar por elas. É só jogar à vontade e vender tudo depois!

4 Promotor de eventos

Que tal ser o responsável pela escolha das garotas que embelezam os estandes da Nintendo na EGS? Que beleza de rotina!

5 Astro do rock

Shows, fama, grana, mulheres... e nos intervalos disso tudo, um pouquinho de videogame, que a gente não é de ferro!

Faça suas compras com ainda mais facilidade e segurança Novo site da Taurus Games

Todas as fotos dos jogos abaixo você encontra no nosso site.



Dragon Ball Budokai Call of Duty Finest Hour Mario Party 6 Mario Power Tennis Metroid Prime 2 Echoes Resident Evil 4 Serious Sam Next Encounter



Donkey Kong Country 2 Final Fantasy I & II Kingdom Hearts 2 Chain of Memories Legend of Zelda: The Minish Cap Lord of the Rings: The Third Age Pokémon FireRed com network adapter Pokémon LeafGreen com network adapter



Pokémon Puzzle League Pokémon Snap The Legend of Zelda: Majora's Mask Rayman 2 Milo's Astrolane Duke Nukem: Zero Hour Memory Card 1019 blocos

Super Promoção!

Desconto de 10% para todas as compras on-line feitas através de Boleto Bancário ou depósito em conta corrente.

* promoção por tempo limitado

Novo site 100% seguro

utilizando a tecnologia SSL (Secure Socket Layer) usada nas maiores lojas virtuais do mundo.

- Home Page com os principais lançamentos dos últimos dois meses mostrado em destaque.
- Muito mais títulos à sua disposição, contando com descrição detalhada em português sobre o jogo ou acessório e imagem do produto em três tamanhos diferentes.
- Atendimento on-line para que você tire suas dúvidas na hora de sua compra.
- Busca detalhada de produtos com opções de consultas através de preços, fabricante, plataforma, lançamento e promoção.
- Diversas opções de pagamento entre cartões de crédito, boleto bancário e depósito em conta.



NaçãoDesign

Fotos ilustrativas: 1- Promoção válida apenas para compras on-line. 2- Taxa de financiamento e número de parcelas depende do contrato de cada cartão com sua administradora. 3- Válido de Segunda a Sexta-feira desde que o pedido seja feito até às 11:00hs da manhã e a entrega seja em São Paulo Capital.

acesse

TAURUS
GAMES



DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO
E RECEBA NO MESMO DIA 3

www.

TAURUS GAMES.com

Tele vendas:
(11) 62351423 / 62357079

atendimento de segunda
a sexta das 9hs às 18 hs,
sábados das 9hs às 13 hs

parcelamos suas
compras em até
12x nos cartões²



QUEM É VOCÊ?



MÍSTICO
MICROSCÓPICO
CONQUISTADOR

VOCÊ PODE USAR OS PODERES DO MINISH CAP PARA FICAR PEQUENO
E DESCOBRIR PISTAS EM SUA JORNADA PARA SALVAR HYRULE.
THE LEGEND OF ZELDA®: THE MINISH CAP.
EXCLUSIVO PARA GAME BOY ADVANCE.

RETRO AVENGERS

GAME BOY ADVANCE SP





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: Felipe1459

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

