



TODAS AS MANHAS PARA CHEGAR AO FINAL DOS TRÊS JOGOS



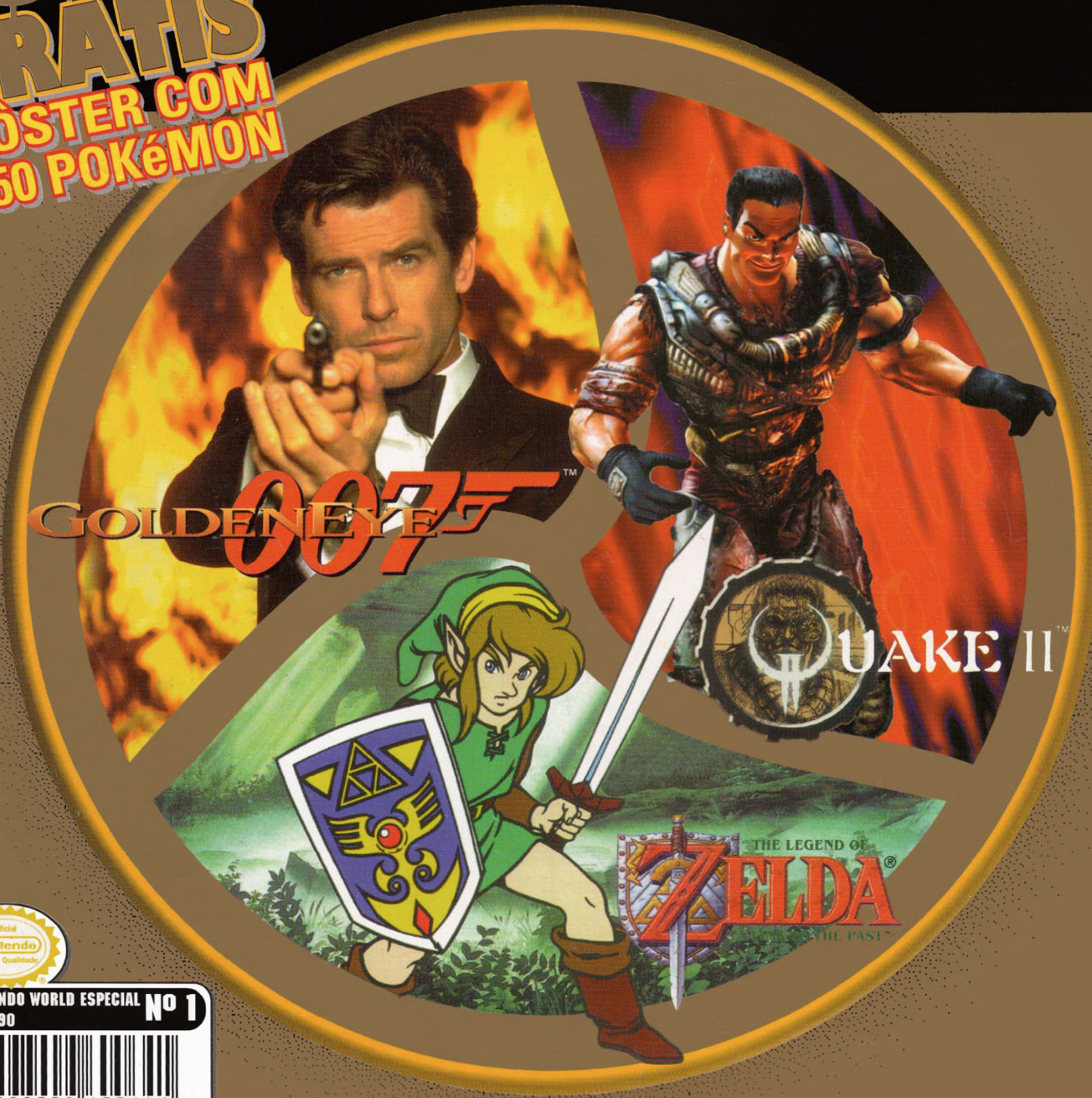
Nintendo®

ESPECIAL

WORLD



GRÁTIS
PÔSTER COM
150 POKÉMON



GOLDENEYE™

QUAKE II™

THE LEGEND OF
ZELDA®
THE PAST™




NINTENDO WORLD ESPECIAL Nº 1
R\$ 4.90



7 898009 600641

Nintendo®

by  **gradiente**



É com muito pesar que apresentamos

SHADOW MAN

É o mais sombrio dos jogos de todos os tempos, por isso é proibido para menores de 17 anos. Quando o motorista de táxi Mike Le Roi trabalhava, não imaginava o que o destino lhe preparava. Após ver sua família assassinada impiedosamente por gangsters, ele recebe o poder de se transportar do mundo dos vivos ao mundo dos mortos, iniciando uma batalha para fazer justiça e ao mesmo tempo salvar o mundo. Aqui o medo dá lugar à vingança, e a alma dele está em seu controle.

Jogo exclusivo com legendas em português.

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.



NINTENDO 64



SHADOW MAN

Visite nosso site: www.nintendo.com.br



SHADOW MAN™ & © 1998 Acclaim Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Iguana Entertainment Ltd. e Acclaim Entertainment Inc. Nintendo 64 e o logo "N" 3-D são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc. Produzido no Polo Industrial de Manaus.

Nintendo®

WORLD

Eis que surge a primeira "filha" da **Nintendo World**. Depois de um ano mandando a maior brasa nos grandes jogos, contando as notícias mais quentes e nos divertindo adoidado ao seu lado, chegou a hora de mostrar aquele algo a mais. E esta novidade vem na forma da **Nintendo World Especial**, uma revista que, como o próprio nome já diz, é especial.

Para fazer esta nova publicação, pensamos daqui e pensamos dali para conseguir oferecer um serviço diferenciado pra você. Queríamos algo novo e que ninguém nunca tivesse feito por estes lados, então nos saímos com esta fórmula: um superclássico de Super NES, um clássico de Nintendo 64 e um game novo de N64. E como você pode conferir neste número um, é exatamente o que fizemos com **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (um dos mais jogados até hoje no Super NES), aí chegamos em **GoldenEye 007** (um clássico absoluto do N64) e a novidade vem com **Quake 2**, recém lançado. Quer dizer, mostramos aqui coisas que não teríamos a chance de fazer na **NW** por uma simples questão de espaço. Dúvida? Vejamos: a matéria de **Zelda** tem 26 páginas, **GoldenEye** tem vinte páginas e **Quake 2** ficou "só" com oito.

Em outras palavras, o que seus olhinhos vão ver aqui são serviços especiais, matérias gigantescas com um passo-a-passo mostrando tudo o que um jogador precisa para terminar aquele jogo difícil. É a chance de ver o final da aventura que você se esforçou tanto pra conseguir e que, por um motivo ou outro, acabou não se dando bem. E como o pessoal aqui da Conrad é bacana e quer ver todos os leitores felizes, ainda estamos dando de graça (isso é legal, hein?) um pôster com os 150 Pokémon, para você ter uma lista completa dos bichinhos mais amados-procurados-queridos e colecionados deste mundão véio sem porteira. Então só o que nos resta dizer é: pegue seu Controller, ligue o console (seja ele Super NES ou N64), plugue o cartucho e aventure-se de uma maneira inédita, preparando-se para chegar ao final dos jogos dos sonhos. Porque aqui com o pessoal da Nintendo World não tem moleza mesmo. E quando você menos esperar já estará chegando outro especial muito do bacanudo. Vai nessa!

Odair Braz Junior

EDITOR-CHEFE

Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE

Eduardo Trivella

REDAÇÃO

Pablo Miyazawa

Rogério Motoda

ARTE

José Carlos Assumpção (Editor)

MZK

COLABORADORES

Rodrigo Assis, Eduardo Fidelis, Edgar Pereira (texto); Antônio do Amaral Rocha e Primo Alex Gerbelli (arte); Fábrica de Quadrinhos (ilustração Quake)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO

Solange Reis

ATENDIMENTO

Patrícia Pombo

William Domingos

PUBLICIDADE

LM&X

Fone/Fax: (0_11) 3865-4949

R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162

São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS

S&A - MARKETING DIRETO

e EDITORIAL

Fone: (0_11) 3641-3211

Fax: (011) 832-7831

R. Campo Grande, 443

CEP: 05302-051 - São Paulo - SP



**CONRAD EDITORA
DO BRASIL LTDA.**

Av. Lacerda Franco, 1742

Vila Mariana

CEP: 01536-000 São Paulo / SP

Fone/Fax: (011) 574-6234

conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES

André Forastieri e

Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

DIRETORA

Cristiane Monti

SECRETÁRIA

Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS

IMPRESSÃO PLURAL

DISTRIBUIÇÃO DINAP

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido no total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades de seus respectivos donos.

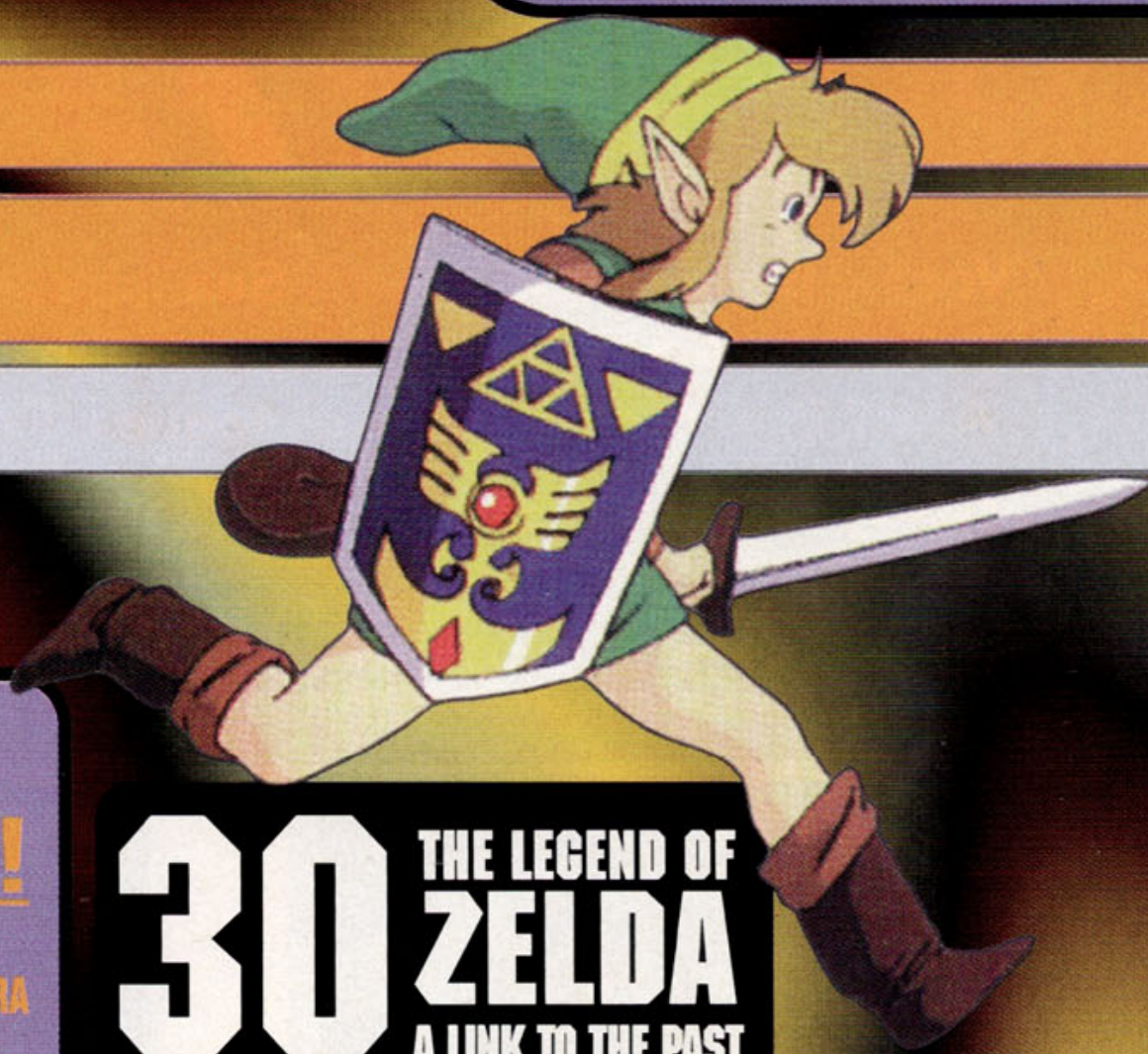
Nintendo®

WORLD

ESPECIAL

4

SETEMBRO 1999



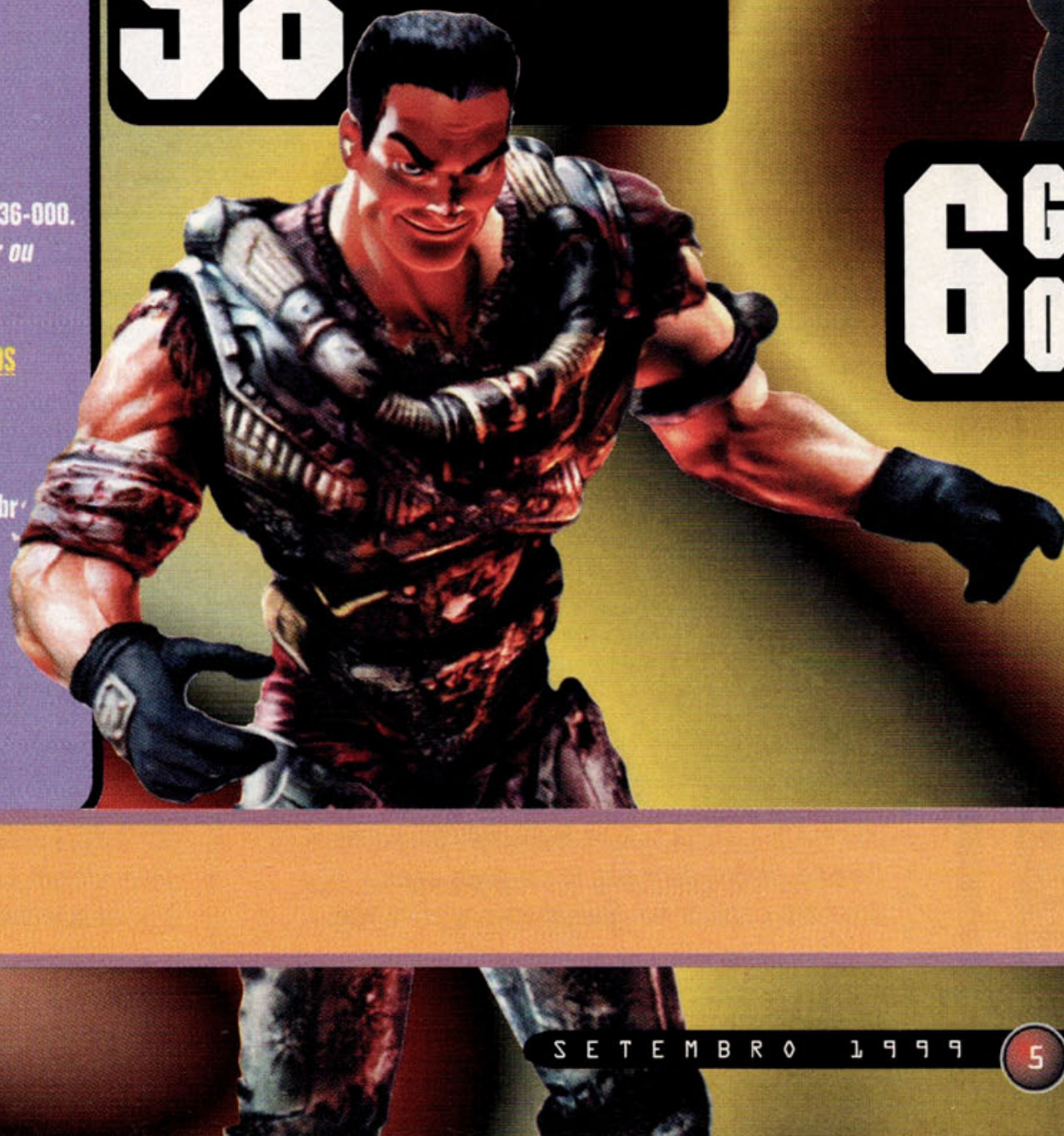
30 THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST



6 GOLDENEYE

007



58 DOOM

FALE COM A NINTENDO!

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

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS

Tel: (0__11) 814-8044

e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO

Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos

Tel: (0__11) 814-8234

e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD

Tel: (0__11) 574-8234

Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.

e-mail: conrad-editora@uol.com.br ou nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS

Atendimento: (0__11) 831-6500

Vendas: (0__11) 3641-1400

Fax: (0__11) 832-7831

e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB

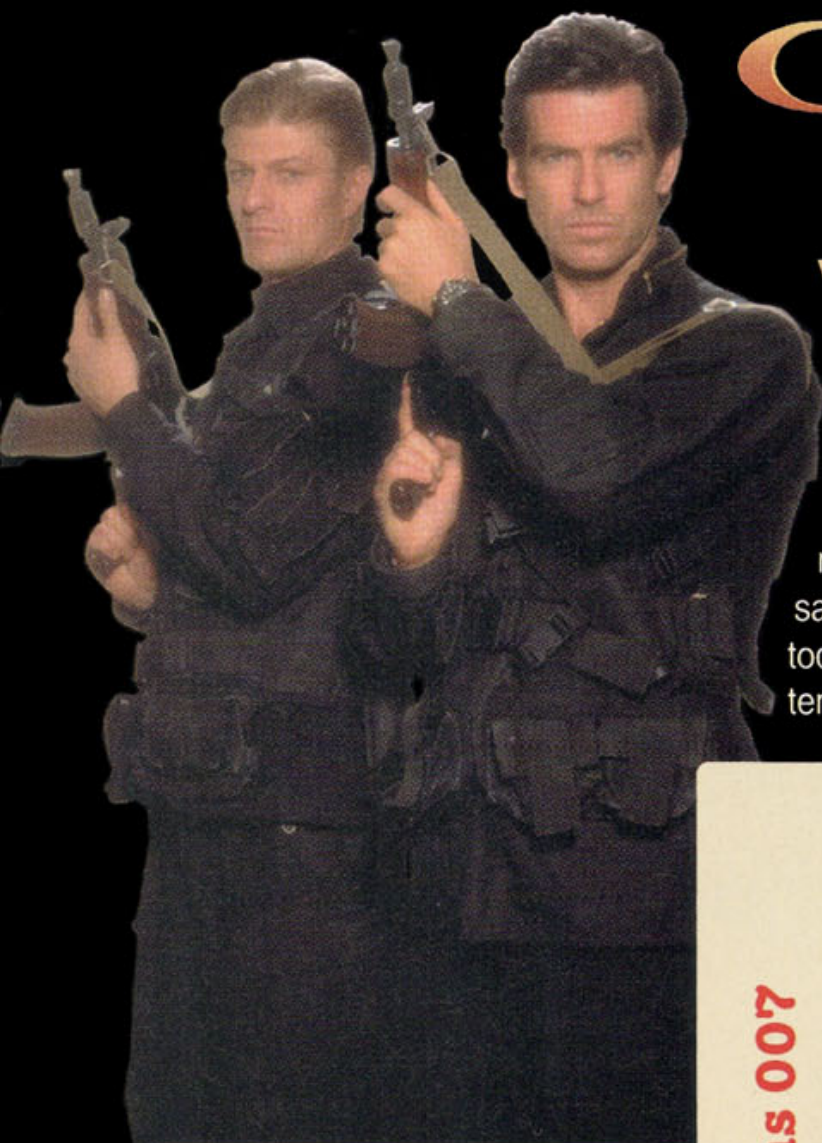
Website Nintendo do Brasil:

www.nintendo.com.br

Website Nintendo World:

www.nintendoworld.com.br

GOLDENEYE 007™

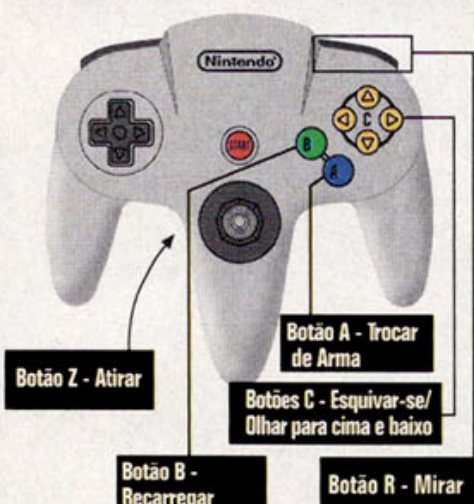


Você é Bond, James Bond. Sua missão é chegar ao final no nível mais difícil e detonar nas duas fases secretas. A NW Especial dá todos os toques. Por Eduardo Fidelis

Clássico absoluto para N64, GoldenEye 007 é um jogo extremamente pedido por todos os leitores e não poderíamos decepcionar vocês. Tudo o que alguém pode querer de um detonado está aqui para saciar a sede dos fãs. Dá para encontrar todos os coletes, passagens secretas, armamentos, munição e todos os outros elementos que fazem deste game com James Bond ser um dos melhores de todos os tempos. Então, chega de conversa mole: vá em frente e tire suas dúvidas agora.

Guia de Armas 007

COMANDOS



AVALIAÇÃO

| | | |
|--------------|------|---------------------------------|
| Gráficos | 9,5 | Nota final 9,4 |
| Som | 9,0 | |
| Jogabilidade | 9,5 | |
| Diversão | 10,0 | |
| Replay | 9,0 | |

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



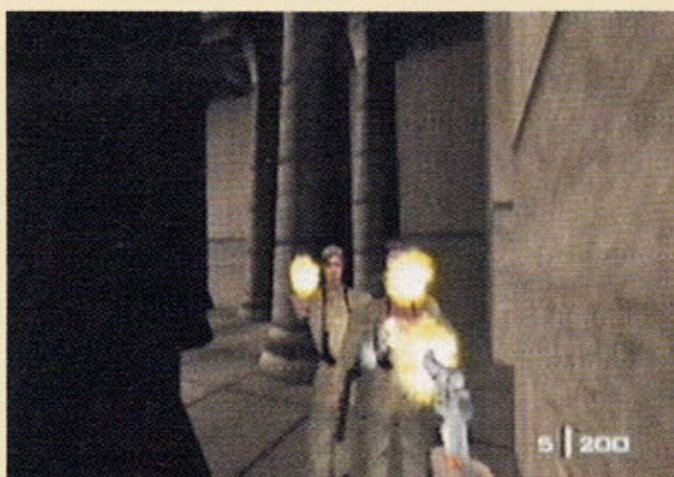
| | |
|----------------------|------------------|
| Tipo de jogo: | Ação |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Rare |
| Cartucho de memória: | Não |
| Tamanho: | 96 Megabits |
| Recomendado para: | Acima de 13 anos |



PP7- Pistola automática preferida de James Bond. Disponível em quase todas as missões com silenciador ou sem.



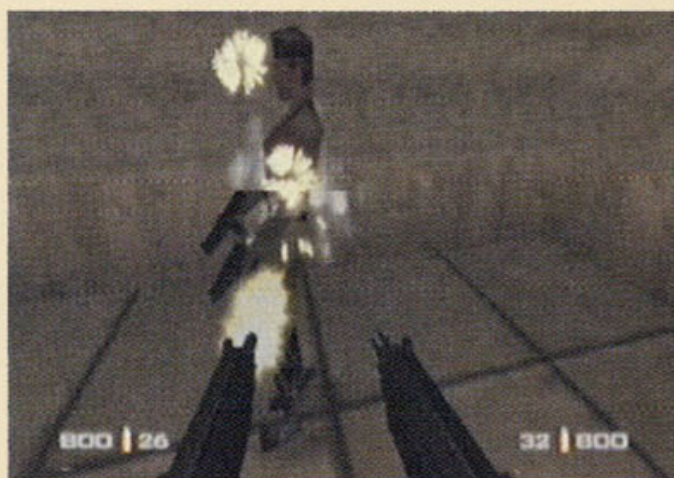
DD44- Dostovei- Pistola soviética usada por oficiais. Poder de fogo considerável, muito barulhenta.



Cougar Magnum- Alto poder de perfuração, podendo atravessar portas e paredes. Lenta para recarregar.



Klobb*- Usada principalmente pelas tropas Spetnaz. Uma negação em poder de fogo e capacidade de munição.



ZMG (9mm)- Sub-metralhadora de alto poder de fogo. Ideal para usar uma em cada mão. Barulhenta e eficiente.



D5k Deutsche- Metralhadora leve alemã, utilizada pelas Forças Especiais. Médio poder de fogo.

* Curiosidade: o nome da arma é uma alusão a Ken Lobb, (gerente de desenvolvimento da Nintendo Americana).



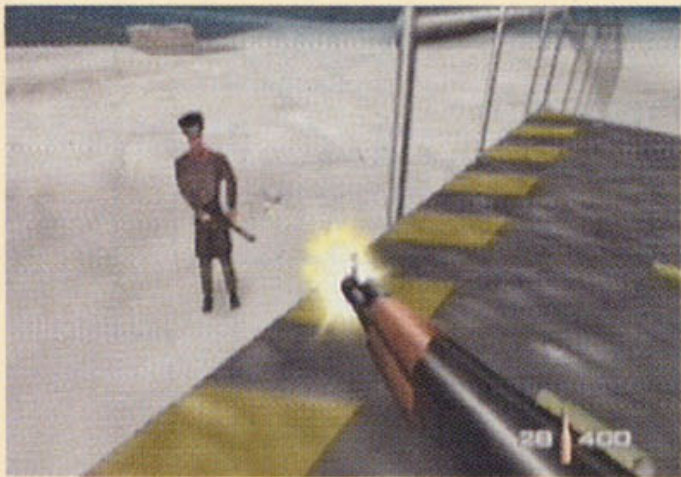
RC-P90 - Metralhadora de alto poder de fogo ideal para qualquer situação. A velocidade de disparo é seu ponto positivo, além da alta capacidade de munição. Boa arma para qualquer ocasião.



US AR-33 - Fuzil de assalto norte-americano e uma das armas mais poderosas do game. Poder de fogo impressionante para qualquer tipo de situação. Apertando o botão R, é possível acertar alvos de longa distância.



Grenade Launcher (Lança-Granadas) - Prática é tudo para um bom desempenho com esta arma. Calcule o ângulo e puxe o gatilho. Ideal para ambientes com andares diferentes.



KF7 Soviet - Fuzil padrão soviético. Alto desempenho e calibre. Para combates de curta, média e longa distância. É barulhenta.



Sniper Rifle - Rifle usado por franco-atiradores, ideal para longas-distâncias. Você também pode usá-lo para dar coronhadas em seus inimigos. Segurando o botão R, e apertando o botão Ccima, você terá uma visão melhor do alvo. Não consegue armazenar muita munição.



Grenades (Granadas) - Granada de fragmentação para provocar explosões. Apertando o botão Z e segurando, você puxa o pino, em seguida é só soltar o botão para arremesá-la. Fico com ela na mão por no máximo cinco segundos.



Phantom - Sub-metralhadora, preferida por terroristas. O alto armazenamento de munição é seu ponto forte.



Golden Gun - Arma secreta só encontrada no nível Templo Azteca. Superpotente, mata com um disparo



Remote Mines (Minas de controle remoto) - Aparato de explosão ativado à distância. Conecte a mina, saia de perto e detone.

Timed Mines (Minas de tempo) - São granadas que grudam na parede. Cinco segundos de retardo.

Proximity Mines (Minas de proximidade) - Podem ser grudadas em qualquer superfície. É só passar alguém por perto para detoná-las.

Truques para se dar bem

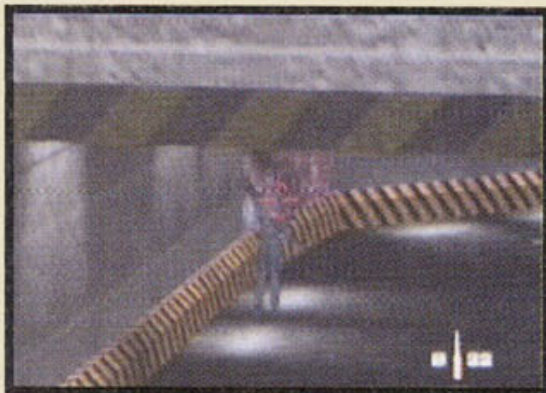
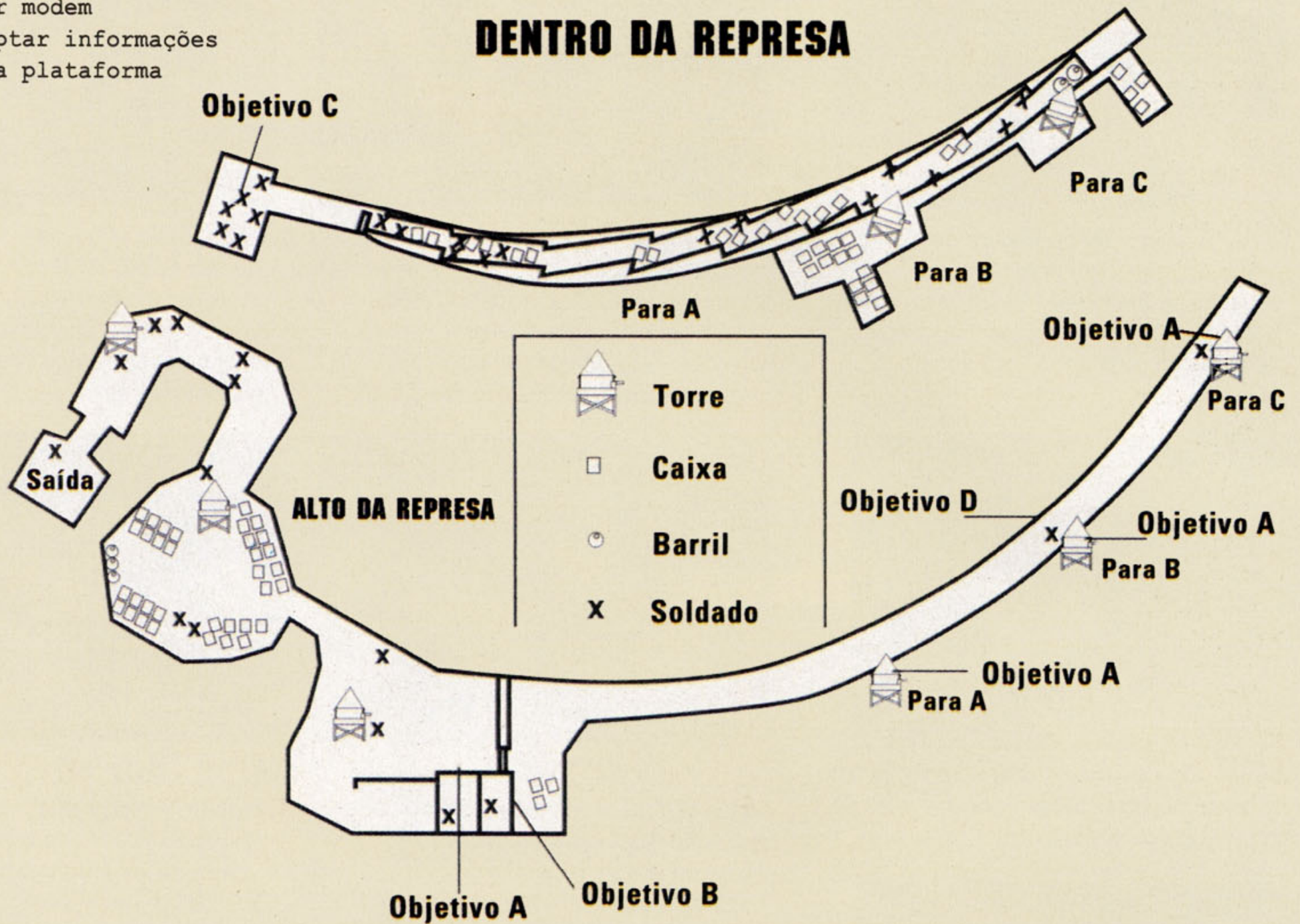
- Colete todo o armamento disponível para não sentir falta depois.
- Sempre que precisar (e puder), encoste nos inimigos para eliminá-los. Assim eles não conseguem acertar você.
- Seja sempre o mais silencioso e discreto, afinal de contas você é um agente Secreto
- Procure economizar munição ao máximo. Sempre que puder atire com apenas uma arma na mão.
- Use freqüentemente os botões C para se esquivar dos tiros mais facilmente.

Parte: Usina hidrelétrica

Objetivos:

- Neutralizar todos os alarmes
- Instalar modem
- Interceptar informações
- Pular da plataforma

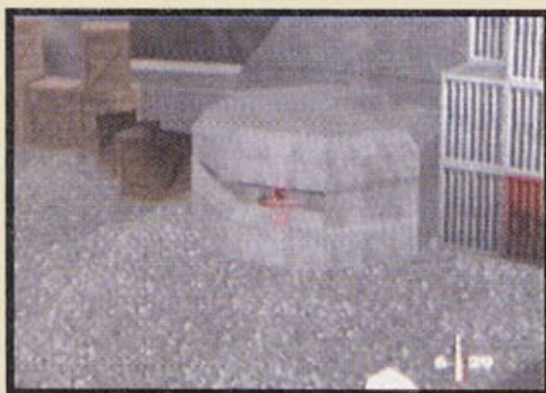
DENTRO DA REPRESA



Acerte o sentinela e tome sua arma. Acerte mais dois soldados, suba na guarita e pegue a Sniper Rifle. Atire nos dois sentinelas no túnel. Siga o caminhão para se proteger dos disparos inimigos.



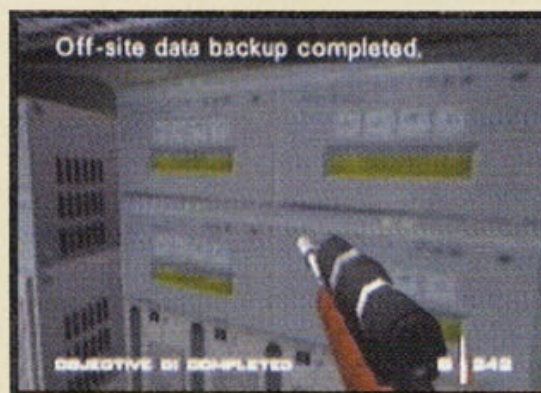
Se for pelo túnel, elimine os soldados atirando de longe. Tome cuidado com o inimigo atrás das caixas.



Suba na outra guarita. Acerte mais alguns inimigos desprevidos na guarita do outro lado. Elimine todos, recolha a munição e atravesse os portões.



Corra pela esquerda do caminhão e acerte um sentinela. Entre pela porta de ferro, elimine mais um soldado e o comandante que está com a DD44 Dostovei. Atire no alarme. Em seguida conecte o modem na tela de computador da parede (coloque na tela de opções e selecione o modem. Volte ao jogo, mire no computador e aperte Z).

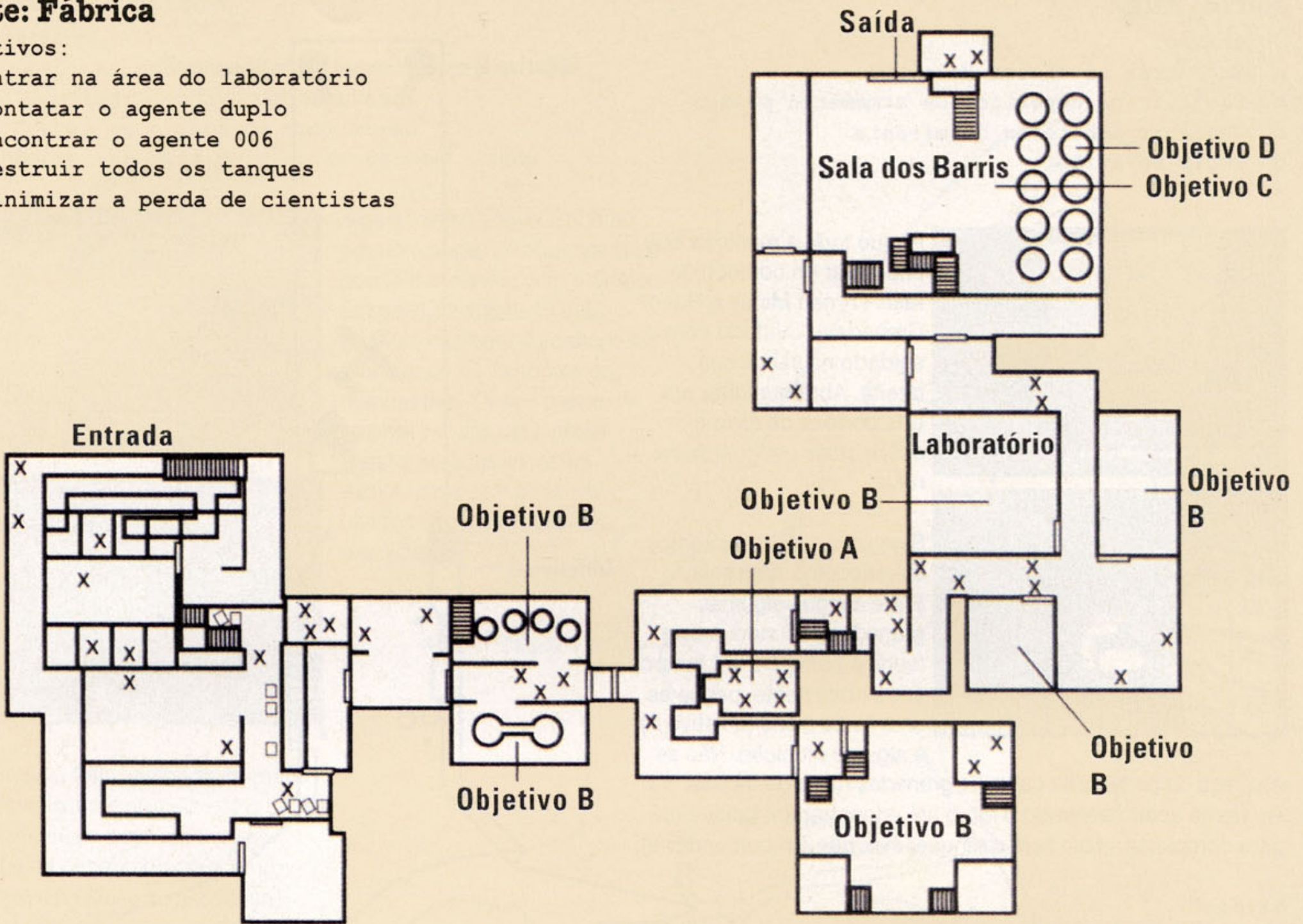


Siga até avistar mais três guaritas. Entre na terceira, destrua mais um alarme, desça e volte. Há mais duas saídas com alarmes. Destrua-os. Depois, sate do precipício.

Parte: Fábrica

Objetivos:

- Entrar na área do laboratório
- Contatar o agente duplo
- Encontrar o agente 006
- Destruir todos os tanques
- Minimizar a perda de cientistas



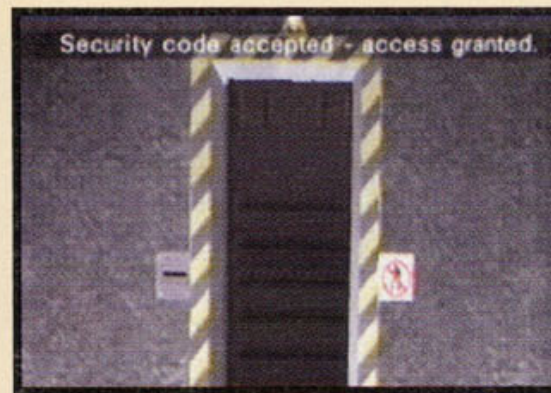
De dentro do tubo de ventilação acerte o soldado que está no banheiro. Saia, vá para a sala, espere o vigia passar e acerte-o. Faça isso sem descer as escadas. Agora passe pela porta, siga para a esquerda, abra mais uma porta e acerte o soldado no fundo.



todas as salas para completar o segundo objetivo (encontrar o agente duplo). Ao vê-lo, ele lhe dará um decodificador de portas (Door Decoder).



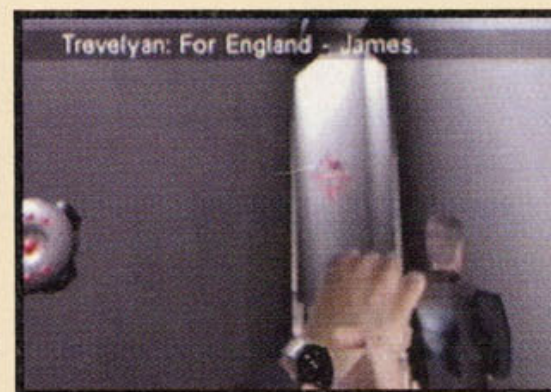
Volte até a parte de cima e acerte mais dois guardas com a KF7 Soviet. Não acerte o computador de dentro da sala. Limpe a área. Se precisar de munição para sua PP7 destrua as caixas de madeira espalhadas neste local.



Agora siga para a entrada do laboratório e elimine mais alguns guardas (objetivo A). Ative o computador da esquerda para abrir a porta e mate mais alguns inimigos. Suba a escada e acerte outro sentinela e tome cuidado para não atingir nenhum cientista.



Volte à sala do computador e abra a porta que está mais à frente. Acerte os dois soldados que estão ali e espere pelos guardas que virão pela retaguarda. Siga pela porta da frente e acerte mais três inimigos. Você terá de entrar em



Aqui use o Door Decoder e finalmente encontre Trevelyan, o agente 006 (objetivo C). Enquanto estiver acontecendo o diálogo, prepare os explosivos (Remote Mines) (ver foto). Quando o alarme tocar, detone as minas (não é necessário colocar no relógio para acionar as minas, apenas aperte os botões A e B simultaneamente).

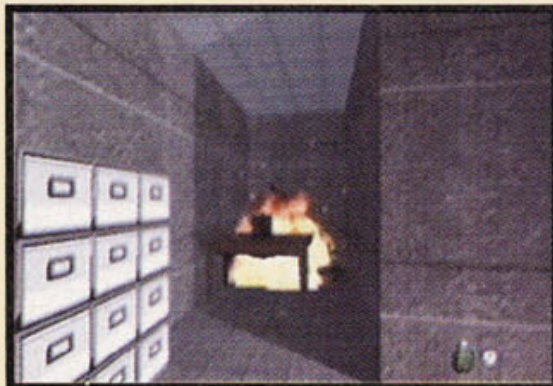
Parte: Fuga

Objetivos:

- Encontrar as chaves do avião
- Destruir os depósitos de armamento pesado
- Destruir a bateria de mísseis
- Fugir no avião



Pegue toda a munição que encontrar no começo da fase. (Timed Mines e Hand Grenades). Cuidado com o soldado na sala à sua direita. Abra qualquer um dos portões de ferro e acerte mais um guarda na neve.



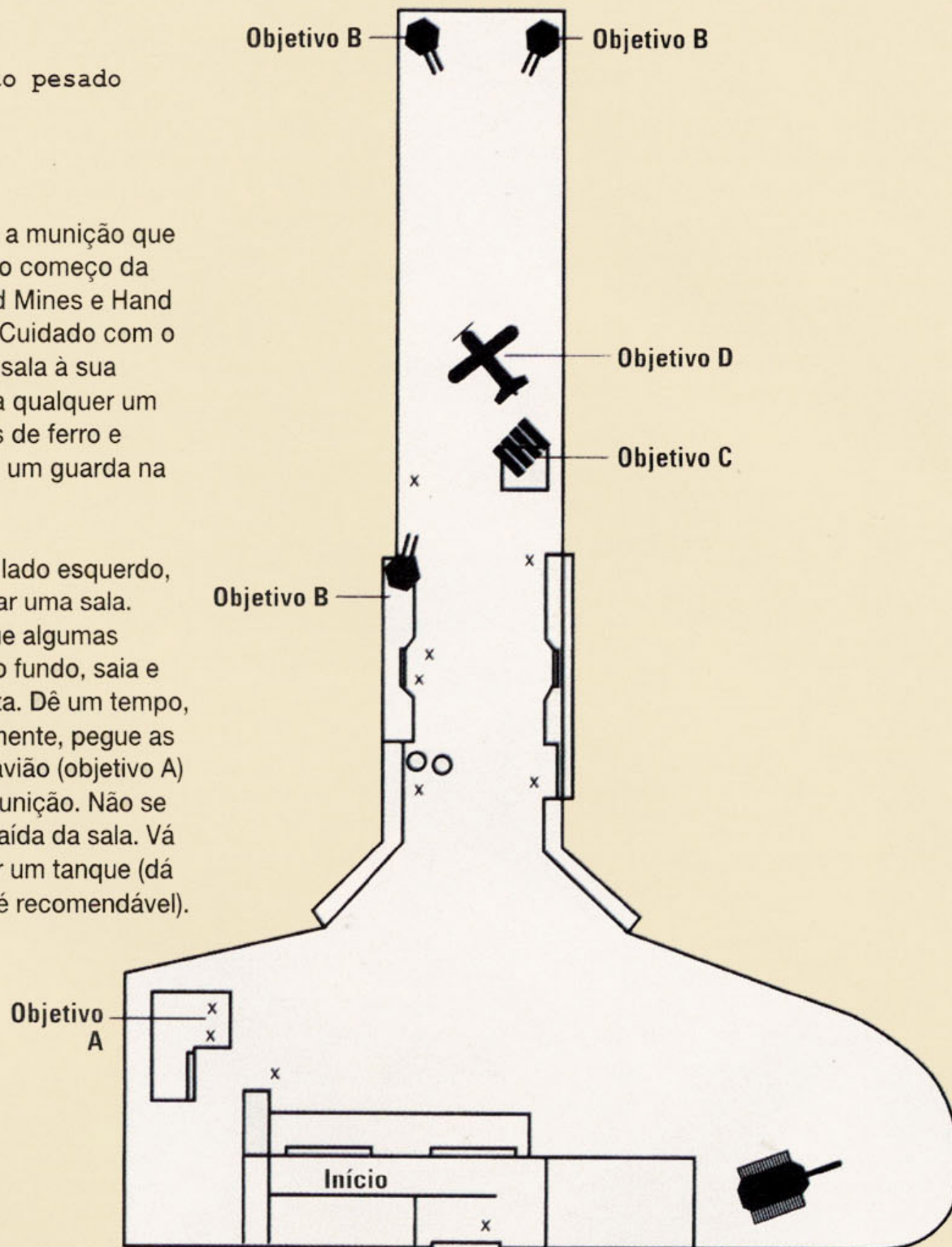
Siga para o lado esquerdo, até encontrar uma sala. Entre e jogue algumas granadas no fundo, saia e feche a porta. Dê um tempo, entre novamente, pegue as chaves do avião (objetivo A) e alguma munição. Não se esqueça de pegar uma caixa de granadas na saída da sala.

Vá em frente acompanhando o muro até encontrar um tanque (dá para completar a fase sem o tanque, mas não é recomendável).



Suba em cima do tanque, aperte o botão B e vá até a estrada. Não dê atenção aos soldados (apenas atropеле-os), mas seja rápido e preciso para destruir a bateria de mísseis anti-aérea (objetivo C) e as metralhadoras pesadas (objetivo B). Use a mira do tanque sempre calculando o ângulo do tiro. Cuidado para não atingir os tanques de combustível.

G14-Aproxime-se do avião, aperte o botão B e boa viagem!



Parte: Superfície

Objetivos:

- Desligar os sistemas de comunicação
- Encontrar a chave de segurança
- Roubar os planos de construção
- Entrar na base pela torre de ventilação



Siga a trilha na neve. Suba no primeiro ponto de observação e acerte o sentinela com o Sniper. Em seguida acerte os dois guardas na frente da cabana de madeira ou os tambores de combustível. Desça e entre na mesma cabana para pegar algumas granadas (estes explosivos só poderão ser usados com o lançador de granadas).

Siga pela trilha indicada no mapa até a outra cabana. Acerte o oficial pela janela e mais um inimigo. Entre na cabana e pegue uma chave (Hut Door Key), o lança-granadas e algumas granadas. Volte pelo mesmo caminho que você veio. Entre na cabana na frente da que você havia entrado anteriormente (aquela que estava trancada) e pegue a chave do cofre (Safe Key). Objetivo B completo!

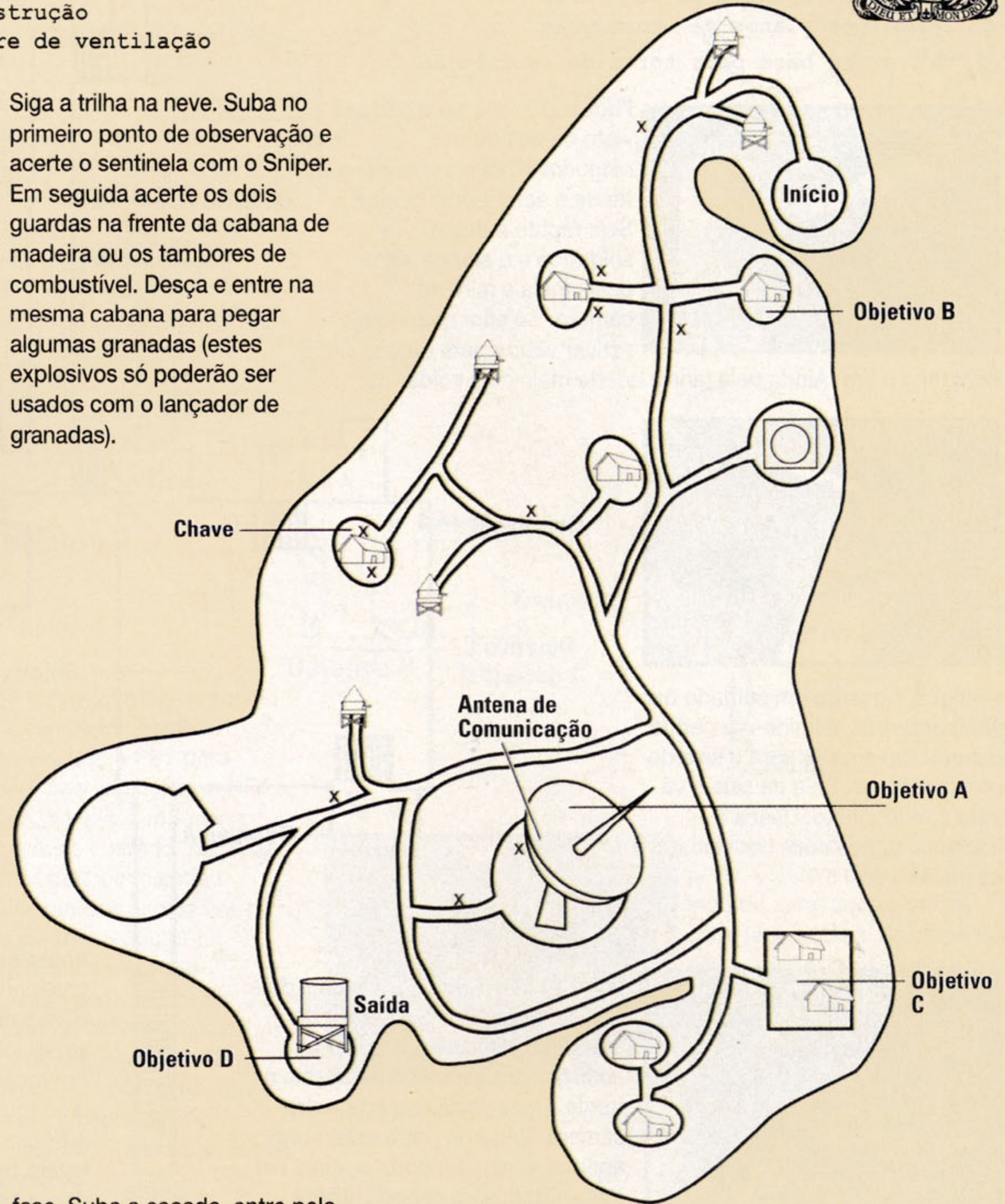
Siga até um prédio no centro da



fase. Suba a escada, entre pela segunda porta e desligue a comunicação inimiga. Aperte o botão B em frente ao computador (objetivo A completo). Saia do prédio, siga a trilha do mapa até a cabana do cofre.



Entre nesta cabana e roube os planos de dentro do cofre. Se quiser mais munição vá até o final da fase, mas há uma câmera em uma das cabanas e franco-atiradores.



Siga a indicação do mapa até encontrar a torre de ventilação. Suba nela e abra a grade atirando nos cadeados.

Parte: Bunker

Objetivos:

- Desligar os sistemas de comunicação
- Encontrar a chave de segurança
- Roubar os planos de construção
- Entrar na base pela torre de ventilação



Faça o máximo para não ser visto ou ouvido por ninguém. Abra a porta à sua frente e acerte dois guardas. Seja rápido e destrua os soldados e o alarme. Olhe pela janela e mire na câmera. Só atire quando ela estiver virada para detoná-la

com um só tiro. Ainda pela janela acerte mais dois soldados

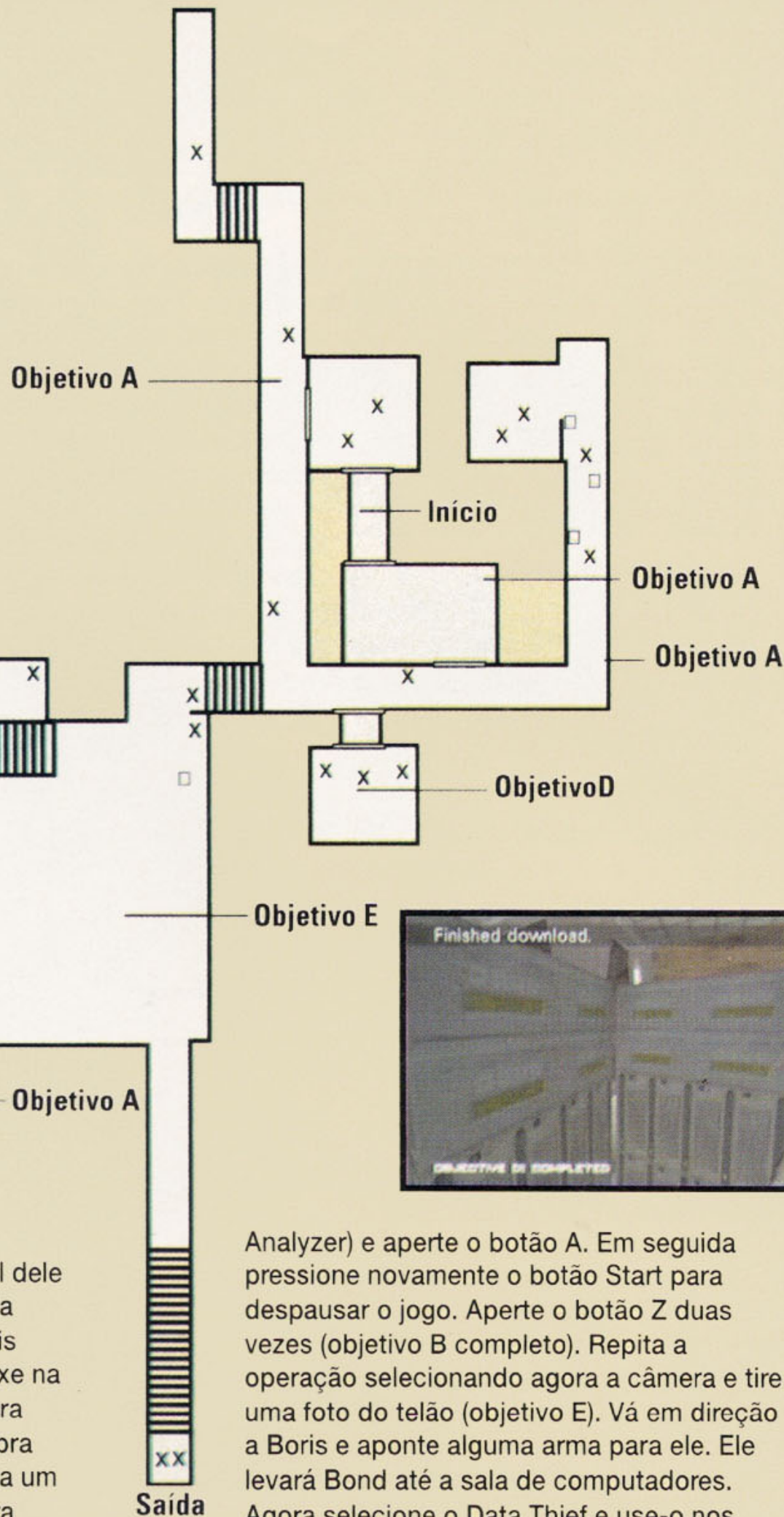


inimigos. Aguarde um soldado que virá por detrás, elimine-o e pegue o cartão de acesso para a sala de computadores. Saia da sala e vá para o lado direito. Desça a escada e pegue mais um soldado desprevenido.

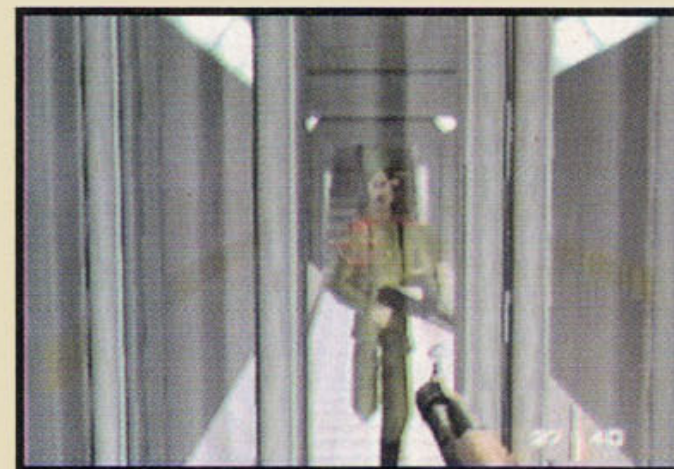


Volte ao corredor, vá até o final dele e volte. Siga para o corredor da direita. No final dele existe mais uma câmera. Em seguida abaixe na frente desta porta e acerte outra câmera. Entre na outra sala, abra apenas a primeira porta e atinja um dos soldados na cabeça. Agora saia, detone os inimigos e pegue toda a munição.

Volte ao final do corredor, desça a escada e acerte mais alguns soldados. Existem alguns soldados e um oficial do lado direito da sala. Elimine-os sem fazer muito barulho para não espantar Boris. Agora acerte o soldado do outro lado e a última câmera do lado direito dele (objetivo A completo). Pegue a chave Goldeneye (Goldeneye Key) e pressione Start. Selecione o analisador de chaves (Key



Analyzer) e aperte o botão A. Em seguida pressione novamente o botão Start para despausar o jogo. Aperte o botão Z duas vezes (objetivo B completo). Repita a operação selecionando agora a câmera e tire uma foto do telão (objetivo E). Vá em direção a Boris e aponte alguma arma para ele. Ele levará Bond até a sala de computadores. Agora selecione o Data Thief e use-o nos computadores (objetivo D).

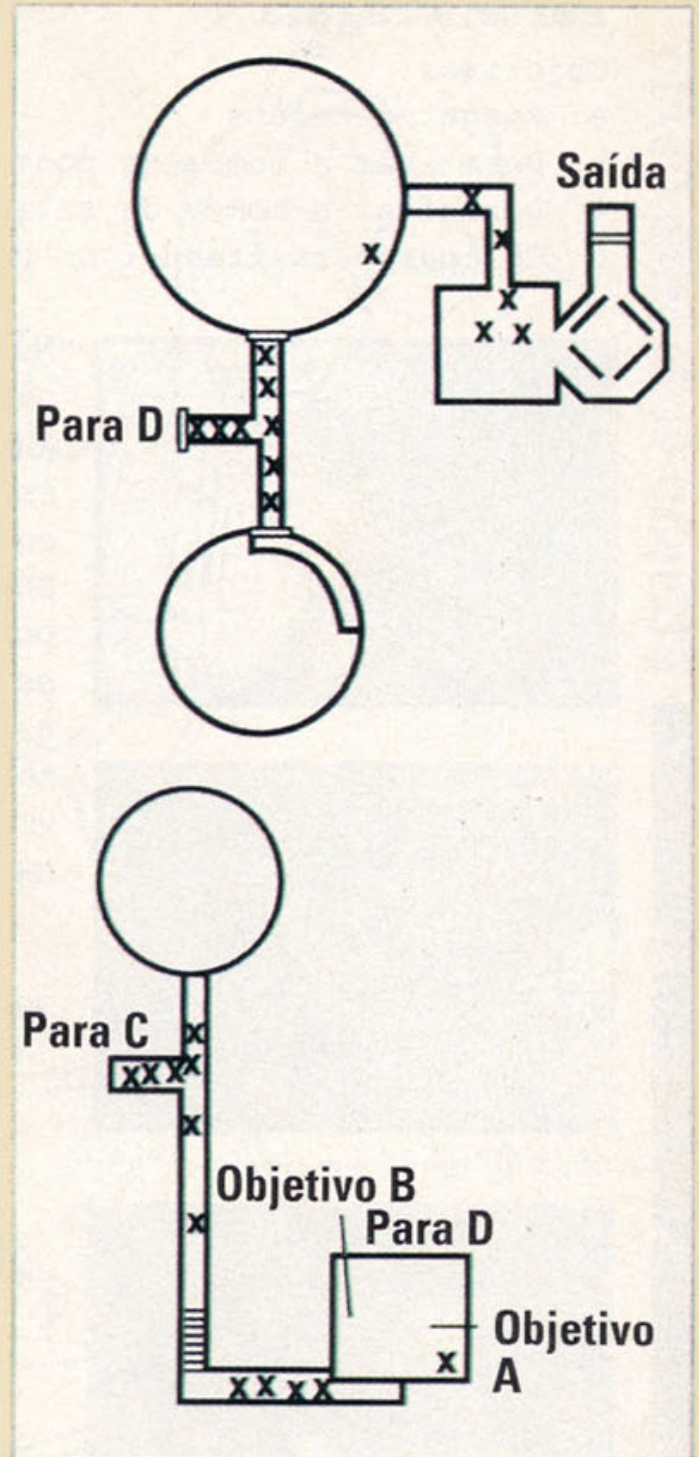
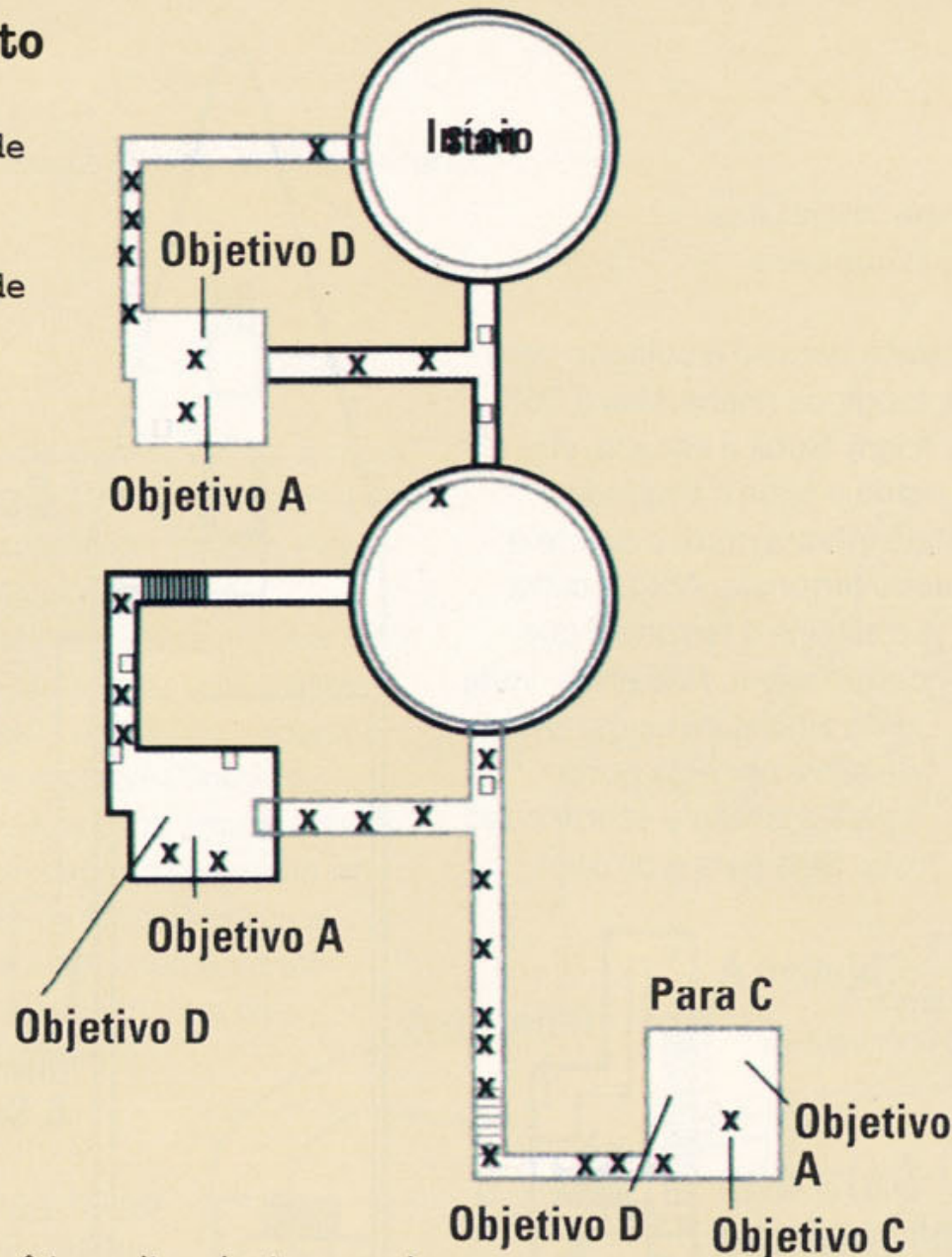


Para passar pelos guardas use o fuzil a KF7 Soviet. Com a porta de vidro fechada eles não atirarão por ela mas você sim (ver foto).

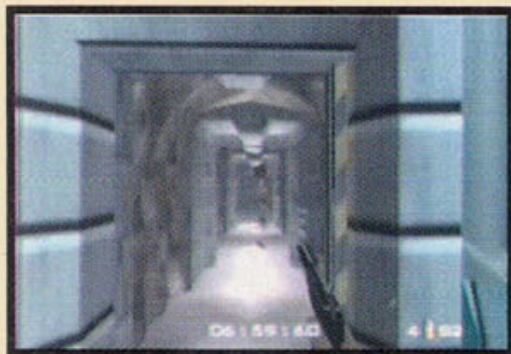
Parte: Silo de lançamento

Objetivos:

- Colocar bombas na sala de combustível
- Fotografar o satélite
- Conseguir a informação de telemetria
- Recuperar o circuito do satélite
- Minimizar as perdas de cientistas



Você tem oito minutos e meio para completar as cinco missões. Use a PP7 para economizar munição do KF7 Soviet. Vá eliminando os soldados e cuidado para não acertar nenhum cientista. Instale um dos explosivos na sala (basta selecioná-lo, apertar start e Apertar Z). Pegue as duas partes do circuito do computador sobre a mesa. Um dos cientistas está com o cartão que abre a porta, é só apontar a arma para ele. Suba a escada e saia pela porta.



Mate mais três inimigos até chegar a esta porta (ver foto). Abra a porta, atinja um dos soldados, volte, espere eles saírem e mande bala. Entre no corredor e acerte os barris de combustível. Um dos inimigos desta parte está com uma granada, fique esperto! Entre na próxima sala elimine os soldados, pegue os circuitos do computador e instale mais um explosivo. Pegue o cartão com um dos cientistas e continue em frente.



mirando na altura da cabeça).

Cuidado ao abrir a próxima porta. Existem dois sentinelas logo de cara, e mais um de cada lado no final do corredor. Abra outra porta e atire sem parar. Uma porta se abre no fundo e surgem novos inimigos. Como sempre, volte e espere-os (aguarde abaixado

Continue pelo corredor e repita o mesmo processo (pegue os circuitos, instale o explosivo, pegue o cartão e a fita Dat (objetivo C). Saindo da sala você encontrará mais alguns guardas. Livre-se deles e siga para a porta da esquerda. Atravesse a ponte e abra outra porta. Acerte a cabeça dos inimigos que estão atrás das caixas. Continue até a próxima sala.



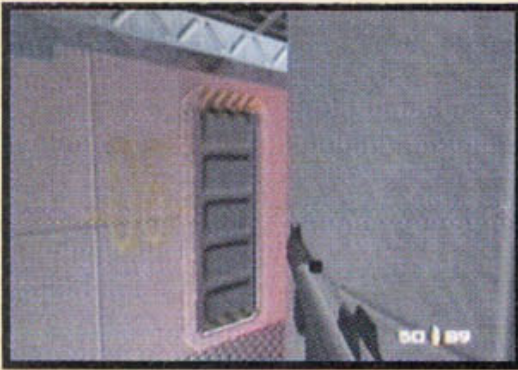
caminho da direita até encontrar a porta do elevador. Seja rápido e não marque bobeira.

Nesta sala conecte o último explosivo (objetivo A), fotografe o satélite (objetivo B) e abra a última porta. Do outro lado está o Coronel Ouromov. É possível matá-lo mas não é necessário. Vá na direção dele atirando e ele sai correndo. Elimine os soldados Siga pelo

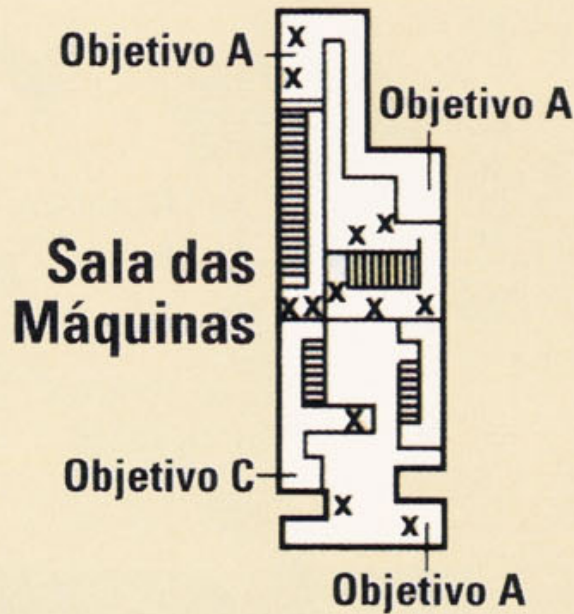
Parte: Fragata

Objetivos:

- Resgatar reféns
- Desativar a bomba da ponte
- Desativar a bomba da sala de máquinas
- Colocar o rastreador no helicóptero

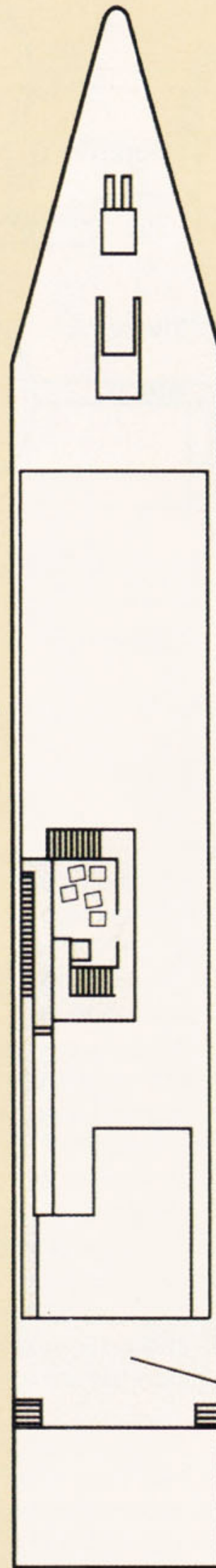


Não faça barulho e cuidado para não atingir os reféns. Use a D5K (Silenced). Suba a escada, vire à esquerda e suba a segunda escada. Abra a porta e acerte o primeiro terrorista. Abra a outra porta e elimine o terrorista que está com o refém. Não entre, volte e aguarde alguns inimigos. Em seguida entre por esta porta virado para a direita e acerte outro terrorista. Siga para a próxima

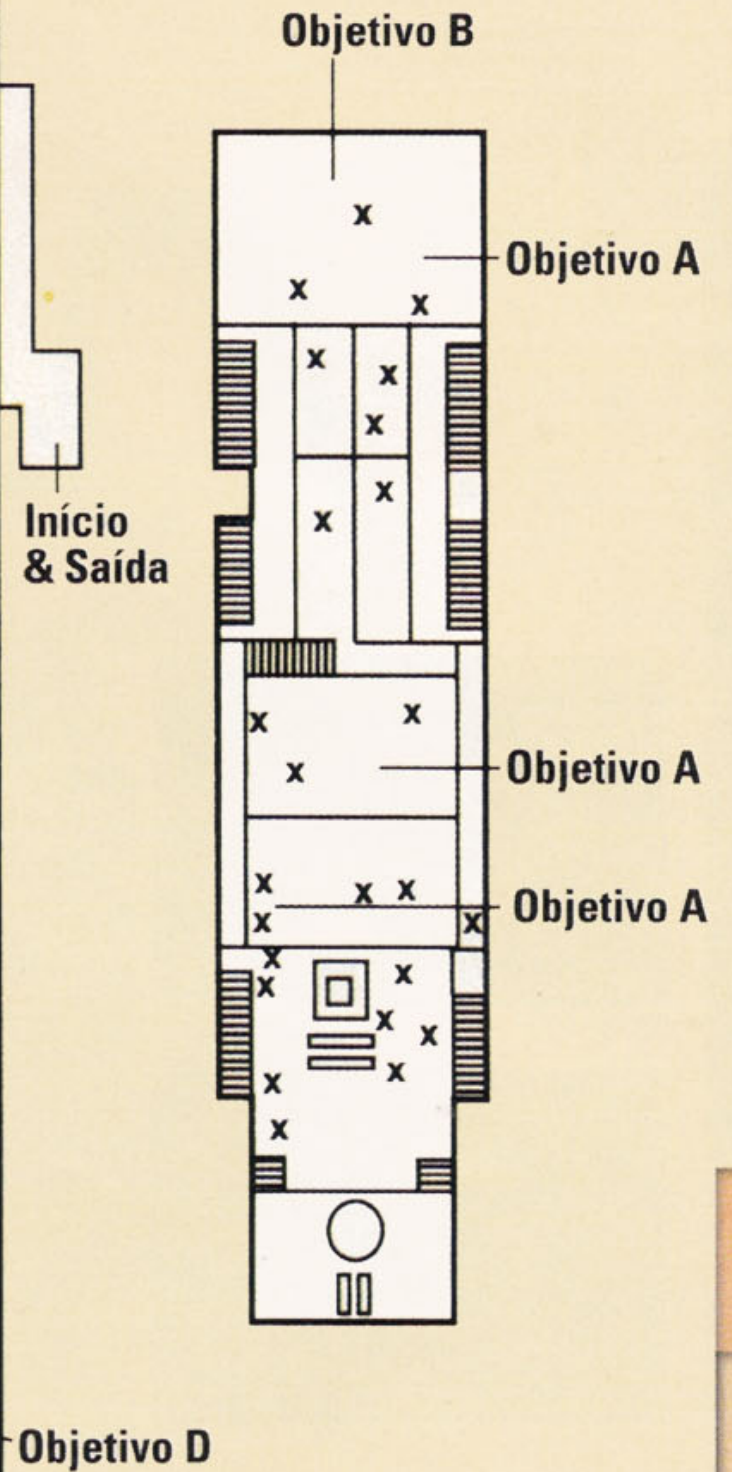


sala, entre pela porta da direita e volte. Isso vai atrair mais alguns inimigos. Volte para a porta e siga à esquerda. Acerte alguns tiros no inimigo da escada, desça, elimine outros dois na sala da direita e continue seguindo pelo mesmo caminho. Desça a escada no final do corredor. Abra a porta da direita (sala das máquinas) e entre.

Acerte os inimigos que estão na parte de baixo. Desça e liberte outro refém. Suba pela outra escada e desative a primeira bomba com o Bomb Defuser (aperte Start e depois o botão Z). Saia pela porta atrás de você, entre pela porta da direita e liberte mais um refém. Volte e suba a escada. Fique de costas no meio dela e acerte outros inimigos. Siga por este caminho até encontrar o helicóptero Pirate, coloque o rastreador na aeronave (objetivo d).



Convés Principal



Pegue a escada da direita, volte o caminho todo até sair de dentro do navio. Desça a escada e suba a outra logo em frente. Entre com cuidado e acerte o terrorista que está com o refém. Desative a bomba e volte ao começo da fase.

Parte: Superfície

Objetivos:

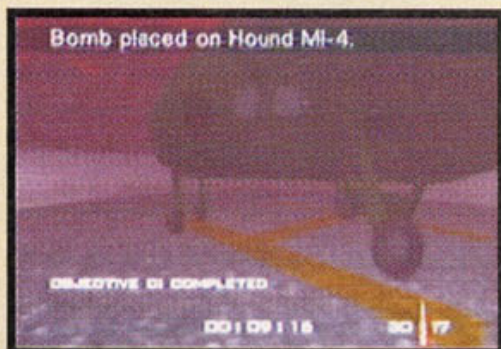
- Desativar todas as câmeras
- Desativar os linques de comunicação com o bunker
- Desativar o helicóptero
- Entrar no bunker



Cuidado para não usar a mina (Remote Mine) sem querer! Veja no mapa a localização exata desta cabana. Entre rapidamente para não ser visto pela câmera. Acerte o oficial que está dentro da cabana e pegue a chave (Comms Room Key). Ela abre a sala de comunicações do prédio no centro da fase. Destrua a câmera de vídeo olhando através da janela e vá para o prédio.

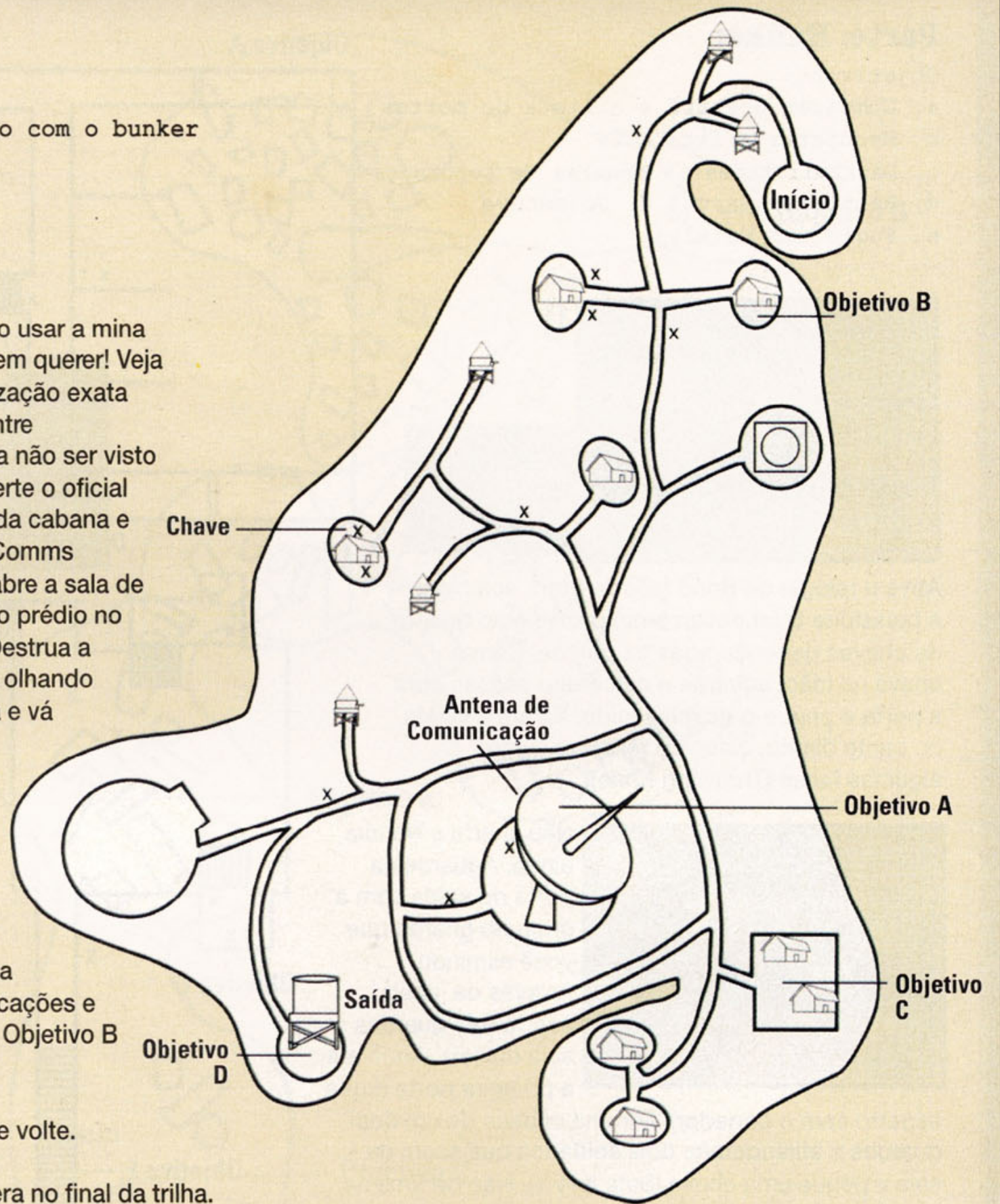


Chegando no lugar destrua mais uma câmera na escada. Entre na sala de comunicações e detone o rádio. Objetivo B completo!



Saia do prédio e volte.

Destrua a câmera no final da trilha. Vá até o helicóptero MI-4, coloque a mina, aguarde cinco segundos e finalmente entre pela porta da base subterrânea.



Parte: Bunker

Objetivos:

- Comparar o staff e a lista de mortos
- Recuperar a fita CCTV
- Destruir todas as câmeras de segurança
- Recuperar manual do Goldeneye
- Fugir com Natalya



Ative o relógio de Bond (aperte Start, selecione-o e pressione Start novamente) próximo ao quadro de chaves dependuradas na parede. Com a chave na mão, aguarde o carcereiro passar, abra a porta e pegue-o desprevenido. Vá até a valeta no canto direito, acione o relógio e pegue algumas facas (Throwing Knife).



Não liberte a Natalia ainda. Aguarde na porta de saída com a arma do guarda que você eliminou. Através da janela acerte três guardas e saia da sala. Ande até a primeira porta (fique

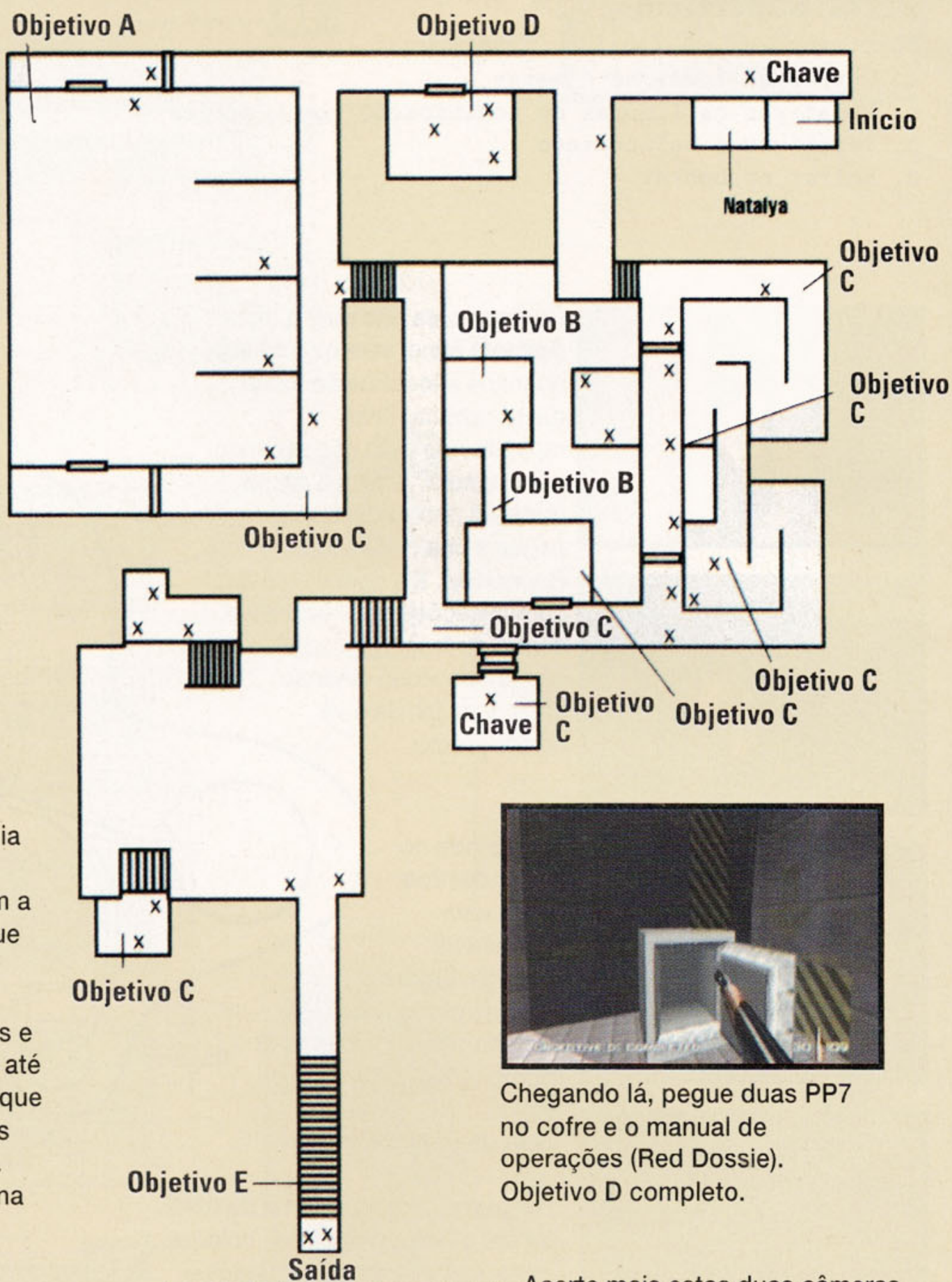
esperto com o corredor). Mire na cabeça de um dos guardas e atire, detone dois soldados que saem da sala e pegue uma chave (Safe Key 1). Não dê tiros na parede para não chamar atenção.



Saia da sala e entre no corredor à esquerda, vá até o final e elimine o sentinela. Suba a escada acerte mais um inimigo e entre à direita. Detone os inimigos dentro da sala e pegue um documento (Document). Saia da sala, vire à esquerda, siga o corredor e acerte a metralhadora presa no teto. Continue pelo corredor e repita a operação mais duas vezes. Quando a situação se acalmar, continue pelo mesmo caminho e ande até o meio do corredor para acertar a câmera (ver foto).



Entre pela porta à sua direita, feche-a e acerte uma câmera dentro da sala. Pegue mais uma chave (Safe Key 2) e volte para onde estava a primeira chave.



Chegando lá, pegue duas PP7 no cofre e o manual de operações (Red Dossie). Objetivo D completo.



Acerte mais estas duas câmeras, mate mais um guarda e pegue o videotape. Abra a porta, vire à direita, detone alguns guardas na escada, destrua mais uma câmera e siga para a outra sala.



Olhe pela janela e acerte um dos guardas para chamar a atenção. Entre, acabe com os guardas e pegue mais uma lista para completar a primeira missão. Vá ao final da fase. Elimine os soldados inimigos e destrua a última câmera do lado esquerdo.

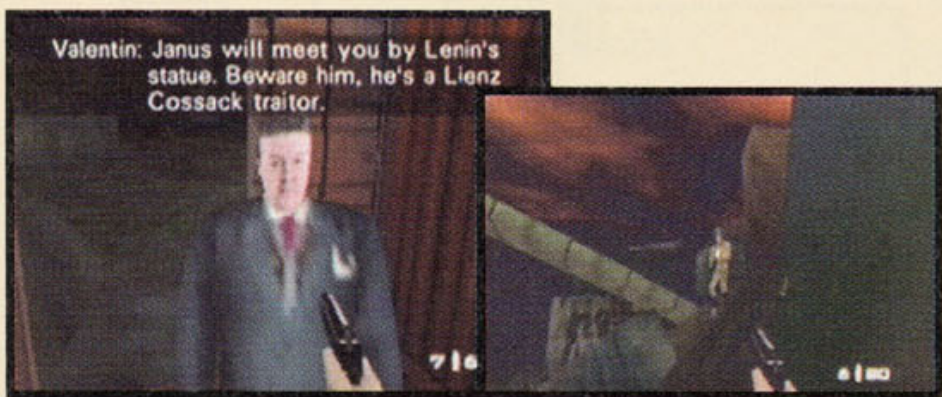


Volte, liberte Natalya e ela ativará o computador. Fuja pela porta de vidro.

Parte: Parque da Estátua

Objetivos:

- Contatar Valentin
- Enfrentar e desmascarar Janus
- Localizar o helicóptero
- Resgatar Natalya
- Encontrar a caixa preta



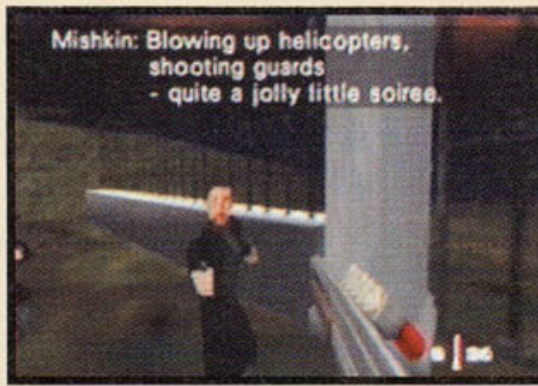
Vá até o Container no qual está Valentin. Siga o caminho do mapa e tome cuidado com os inimigos. Use sempre sua PP7. Fale com Valentin e continue seu trajeto até a estátua (objetivo A completo). Pegue o colete no meio do caminho.



Ao chegar na estátua vire-se e aguarde Janus e seus capangas. Quando ele começar a falar, guarde as armas (objetivo B completo). Fique atrás da estátua e espere os capangas do Janus virem atrás de você. Fique virado para a esquerda e use o fuzil (KF7 Soviet).



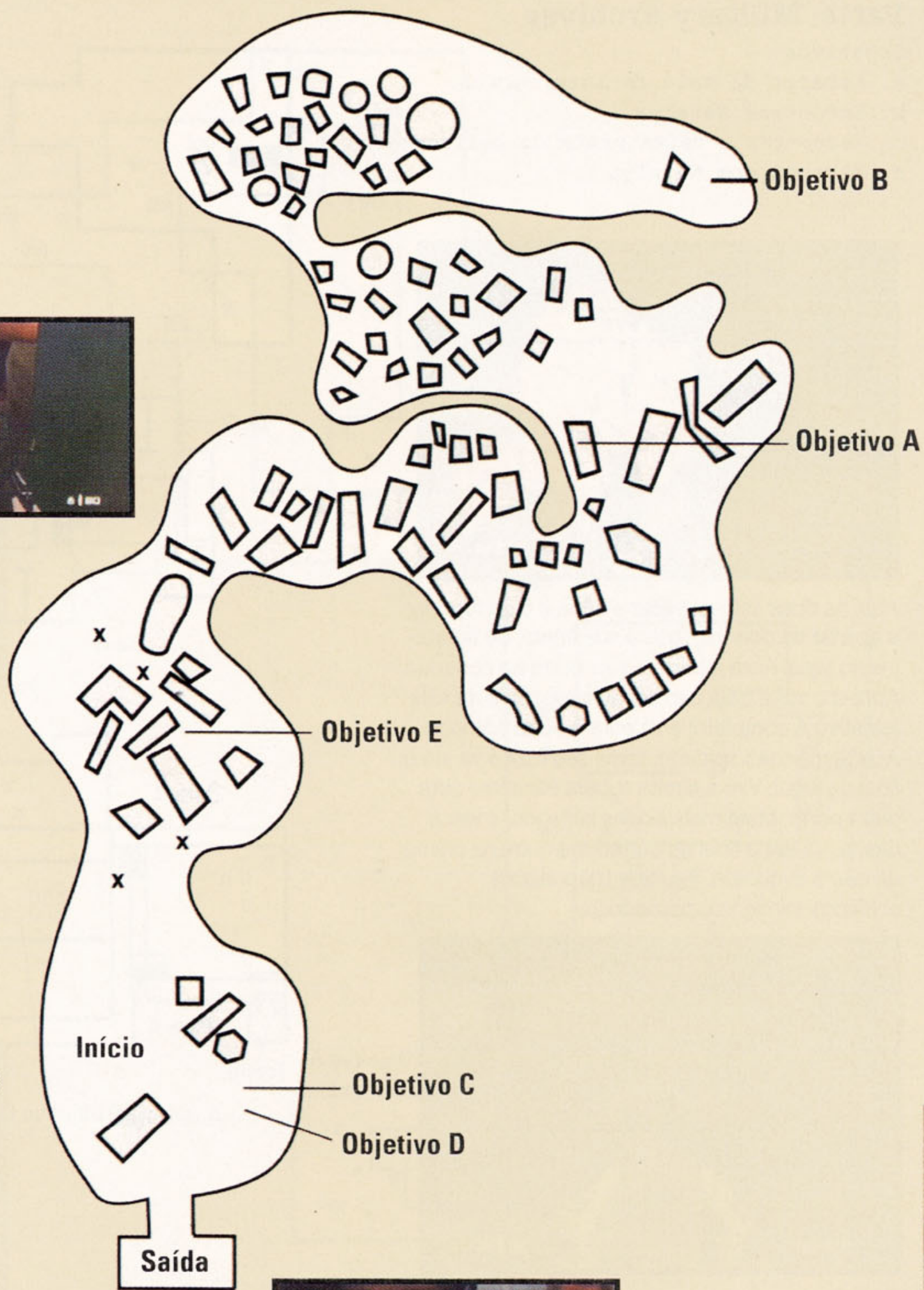
Volte para o começo da fase rapidamente. Agora há um helicóptero com a Natalya. Aproxime-se e saia (objetivos C e D completos).



sempre nas imediações. Volte até o início do estágio e encontre um portão com vários soldados esperando. Eles estão com Natalya. Entregue-se.



Após a explosão do helicóptero, procure a caixa preta (objetivo E) que nunca está no mesmo lugar, mas



Parte: Military Archives

Objetivos:

- Escapar da sala de interrogação
- Encontrar Natalya
- Recuperar a caixa preta do helicóptero
- Escapar com Natalya



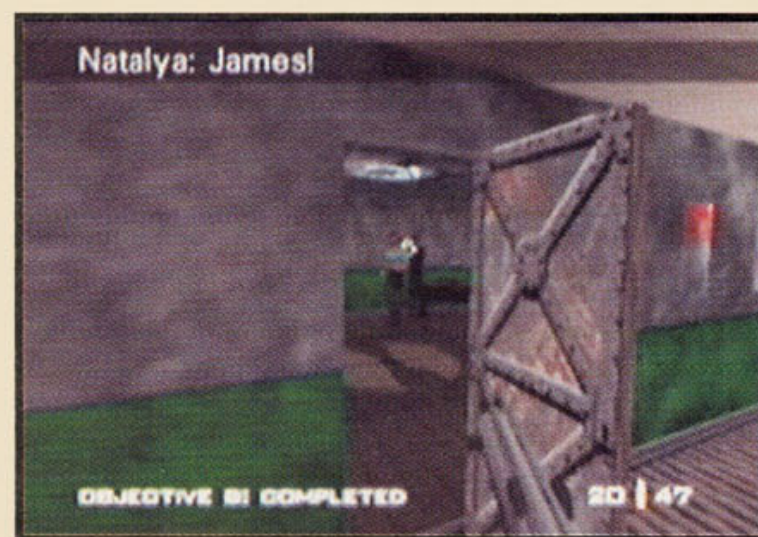
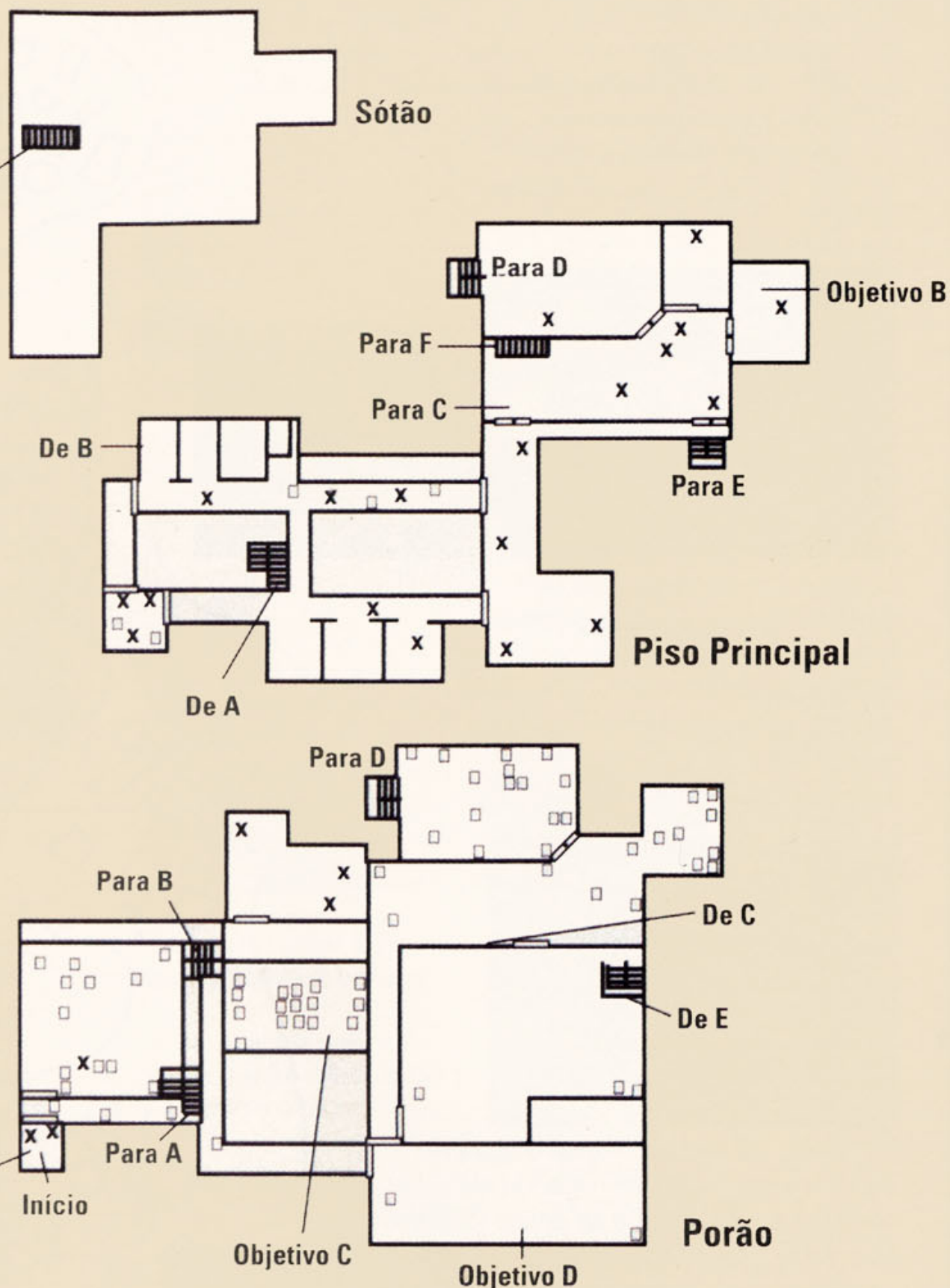
Aqui há duas saídas: sacar a arma e o carregador e acertar os dois inimigos à sua frente, ou acertá-los no tapa. Abra a porta e veja outra no corredor. Abra-a e volte para não ser atingido. Saia da sala (objetivo A completo) e vá para o outro cômodo. Acerte mais um soldado, tome seu fuzil e vá até o final do lugar. Vire à direita suba a escada e abra outra porta. Mate mais alguns inimigos, e vire à direita. Vá até o final do corredor e entre na última divisão à esquerda. Aguarde mais alguns soldados inimigos e passe fogo.



Quando parar de aparecer inimigos, saia de onde está e vire à direita, siga em frente até uma porta no final do corredor. Abra a porta e vire à direita. Vá para o lado direito e espere aparecer mais alguns soldados. Desça pela escada e entre pela porta do fundo à esquerda. Entre por outra porta à esquerda, siga pelo corredor, vire para a direita, e entre pela porta.



Chegando nesta sala você encontrará Mishkin. Não atire nele e ele lhe dará a chave do cofre (Safe Key). Pegue-a, leve também a caixa preta do helicóptero (Flight Recorder) e dê o fora (objetivo C completo). Procure Natalya.



Abra a porta e espere-a sair. Em seguida entre e elimine dois sentinelas (objetivo B completo). Tome cuidado para ninguém acertar Natalya. Estoure algumas das janelas e escape junto com a moça.

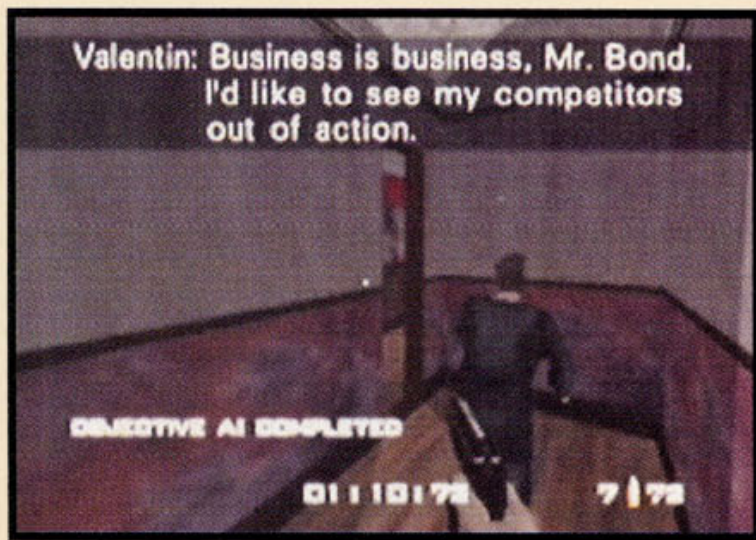
Parte: Streets

Objetivos

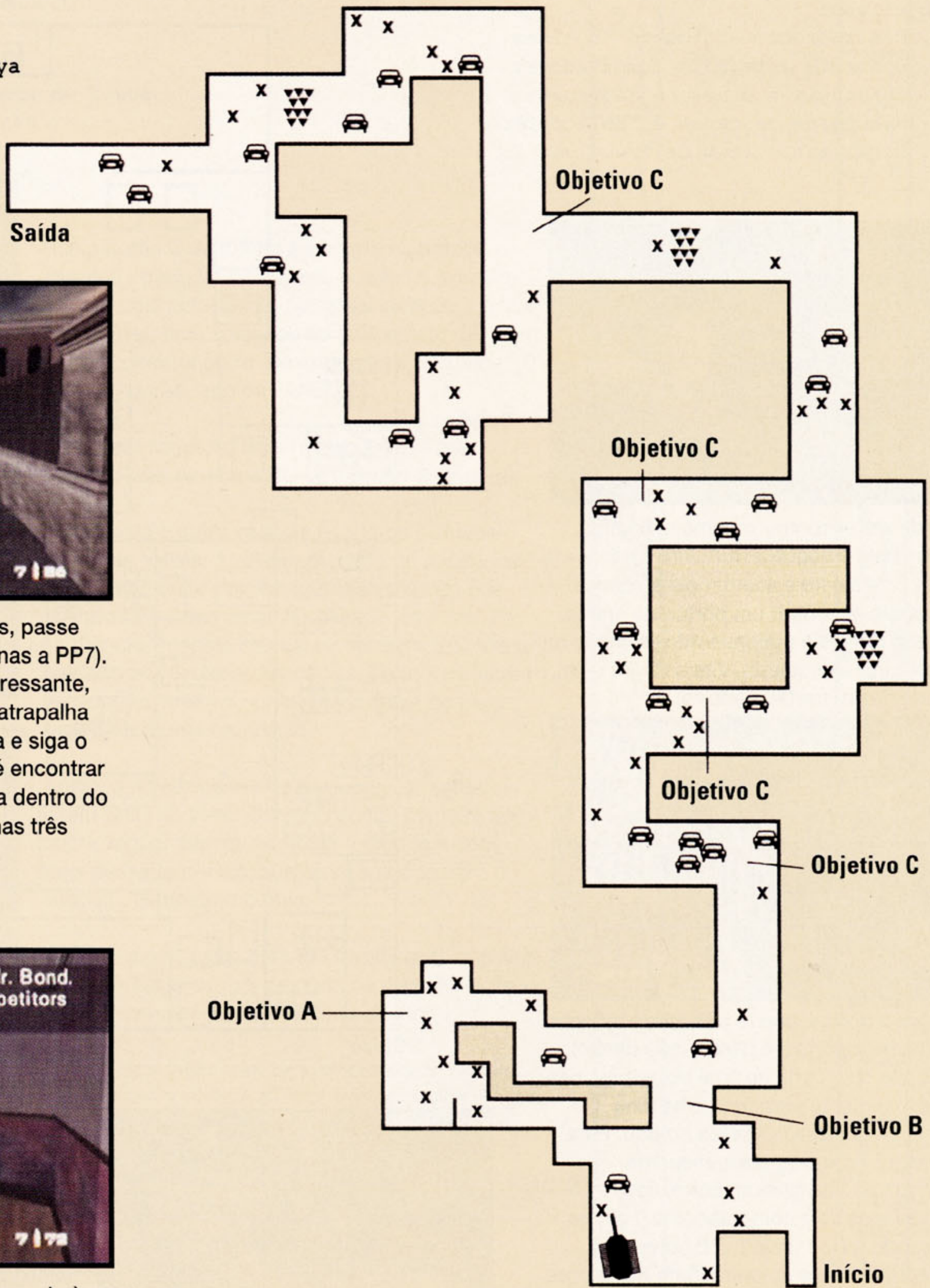
- a. Contatar Valentin
- b. Procurar Ourumov e Natalya
- c. Minimizar perdas civis



Vá até o muro e acerte três guardas, passe por ele e acerte mais três (use apenas a PP7). O tanque pode ser uma opção interessante, mas neste nível de dificuldade ele atrapalha mais do que ajuda. Vire à esquerda e siga o caminho pelo meio dos prédios até encontrar mais uma entrada à esquerda, para dentro do prédio. Seja rápido, você tem apenas três minutos.



Depois de entrar no prédio vá para a sala à esquerda. Valentin estará esperando você dentro dela. Fique de olho na porta enquanto ele fala com você, saia da sala em direção ao lado esquerdo (objetivo A completo). Agora você tem seis minutos. Elimine o soldado que está atirando de dentro de uma janela e atravesse a parede por onde ele estava disparando. Aqui há um lançador de granadas (Grenade Launcher) e um colete (Body Armor).



Pegue a KF7 Soviet e saia pelo lado esquerdo. Tente acertar os inimigos a distância e não acerte nenhum civil. Na parte dos fogueteiros, a melhor maneira de escapar e usando os botões amarelos da direita e da esquerda (na configuração original do controle). Siga o caminho indicado no mapa até o final da fase.

Parte: Depot

Objetivos:

- a. Destruir compartimento de armas
- b. Destruir a rede de computadores
- c. Conseguir a chave de segurança
- d. Recuperar os mapas do helicóptero
- e. Localizar o trem de Trevelyan

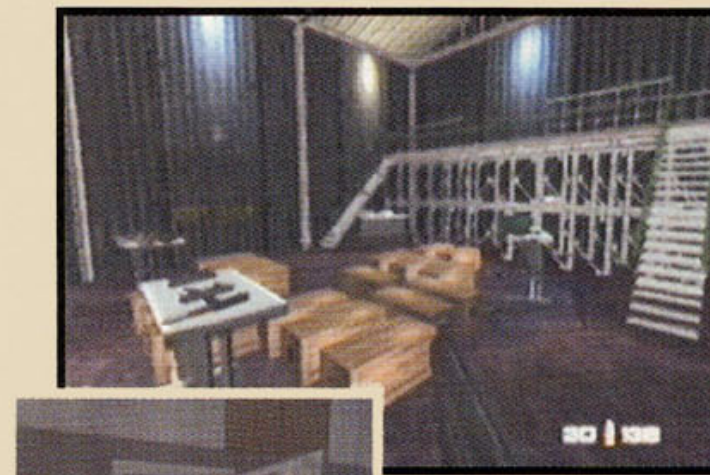
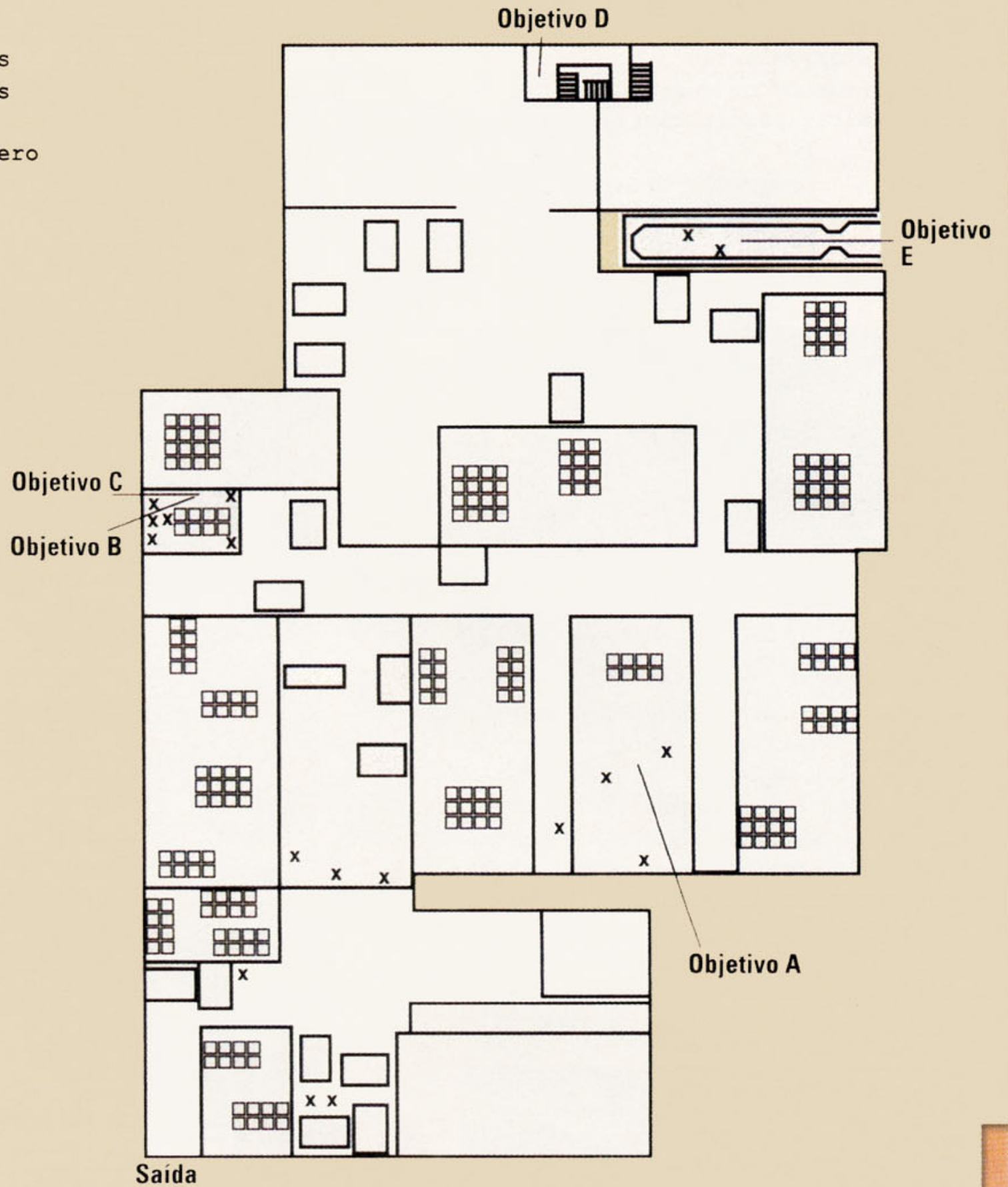


Ande até encontrar o primeiro inimigo. Atire nele e pegue a D5K. Vire à esquerda nos Containers e acerte dois soldados. Siga até encontrar um portão de arame, passe por ele e continue reto até onde dá para virar à esquerda. Vire e vá até o fim, onde há um portão de ferro.

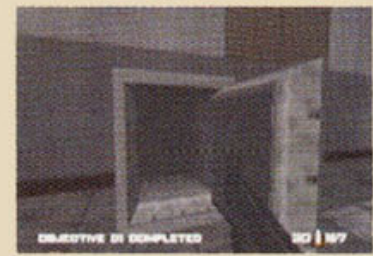


Abra a porta e acerte três inimigos, entre e feche a porta (vá para o lado direito). Acerte o soldado no final do galpão, não vá totalmente para frente, há uma metralhadora automática no teto. Para destruí-la, ande para a esquerda, encostado na parede. Entre, destrua o telão e os dois computadores grandes, usando a D5K (objetivo B completo). Pegue a chave do cofre (Safe Key) sobre uma das mesas (objetivo C completo). Para sair da sala, abra o portão e volte. Liquide todos os soldados e siga para fora. Use apenas uma DK5 para economizar munição. Quando sair, siga reto até a segunda porta de ferro à direita (segundo Container).

Abra a porta e atire no inimigo à direita, entre e metralhe os outros soldados. Antes de destruir o armamento, recolha algumas armas espalhadas. Exploda toda



a munição e vá embora em direção à casa onde está o trem (objetivo A completo). Para eliminar os soldados inimigos que aguardam Bond atrás da porta, coloque algumas minas no portão de aço e espere as explosões.



Siga reto até encontrar uma casa. Entre, feche a porta e coloque uma mina (Proximity Mines) atrás da porta. Suba a escada, encontre e abra o cofre, pegue a planta do helicóptero. Ache mais uma porta no mesmo andar. Passando por ela há um galpão. Desça a escada, abra um dos portões de ferro e entre no trem. Objetivo E completo!



Parte: Train

Objetivos:

- Destruir os freios
- Resgatar Natalya
- Encontrar a base secreta de Janus
- Quebrar a senha de Boris
- Fugir para a segurança



Use o botão C da direita e encoste na parede direita do trem. Vá para frente e atire no primeiro inimigo pelo lado direito da caixa. Volte para trás e acerte mais dois soldados do lado direito. Siga em frente e destrua outro. Destrua o freio do trem (caixa zinha ao lado da porta).

Em outros níveis de dificuldade, a caixa que aparece aqui tem uma RC-P90 escondida.

Passe para o outro vagão e acerte os inimigos atrás das caixas. A melhor maneira de acertá-los sem tomar muito tiro, é segurando o botão R e usando os botões amarelos para se esquivar. Na seqüência, encoste nas caixas de ferro e acerte um soldado por debaixo das caixas. Depois de limpar este vagão, repita a operação na caixa do freio. Siga para o próximo vagão.

Apareça no corredor e volte, espere os soldados virem atrás de você. Cuidado com a primeira porta deste vagão: depois de algum tempo que você tiver passado por ela, surge um soldado. Não esqueça de destruir o freio.

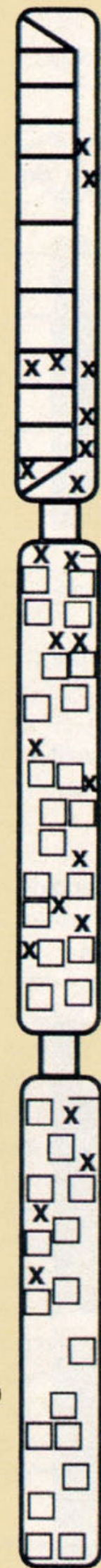
Ao abrir a porta saia atirando e volte para não ser atingido. Logo depois da porta há outro freio. Fique esperto com as cabines do lado direito.

Depois de acabar com os inimigos deste próximo vagão, abra a porta e elimine três soldados. Pegue uma ZMG 9mm e fique esperto com a retaguarda. Destrua o freio.

Vá em frente e mate mais um soldado. Volte e destrua o último freio (objetivo A completo). Agora fique esperto com dois sentinelas que surgem no começo do trem. Um deles está com a chave do primeiro vagão (Train Door Key). Em seguida vá com a PP7 até o primeiro vagão e acerte um tiro na cabeça do Cel. Ourumov.

Enquanto Natalya localiza a base de Janus nos computadores (objetivo C completo), use o relógio laser (Laser Watch) para abrir a escotilha no chão. Use a mira para não desperdiçar energia. Espere Natalya completar a missão D, saia do trem com duas ZMG 9mm (objetivo E completo) e acerte os soldados atrás das caixas. Vá embora com Natalya. Missão B completa!

Para A



Objetivo D

Objetivo E

Objetivo C

Objetivo A

Objetivo A

Objetivo B

Chave

Início

De A



Parte: Selva

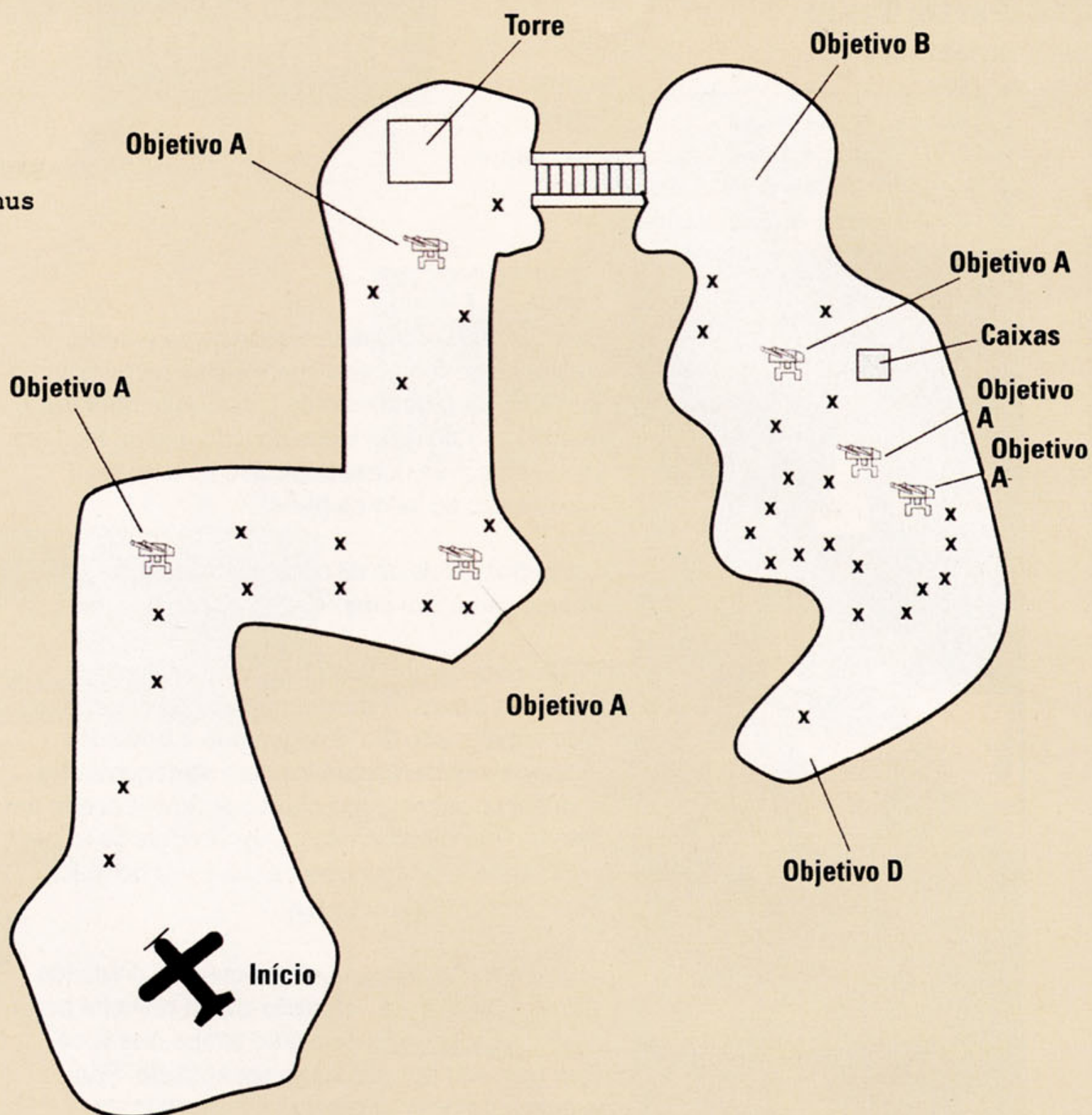
Objetivos:

- Destruir Drone Guns
- Eliminar Xenia
- Explodir armazém de armas
- Levar Natalya até a base de Janus



Fique esperto com os soldados inimigos camuflados na selva. Ande sempre em linha reta para não se perder. Deixe Natalya ir na frente para abrir caminho.

Elimine os inimigos e pegue a Assault Rifle 33. É melhor usar sua PP7 para economizar munição. Siga até encontrar a primeira Drone Gun, acerte-a de longe para não ser atingido (use o AR33). Dê uma olhada por perto (do lado esquerdo) para pegar um



colete (Body Armor). Vá até as próximas metralhadoras e repita a operação.



Logo depois de acabar com as três Drone Guns (objetivo A completo), siga em frente até encontrar uma ponte. Coloque minas e quando Xenia for atravessá-la, detoná-las.



Pegue o armamento da moça (uma RC-P90 e um Grenade Launcher) e acerte mais uma Drone Gun no final da ponte, do lado esquerdo.

Siga até encontrar uma caverna, atire em mais alguns inimigos e entre. Logo no começo dela há mais uma Drone Gun. Entre mais fundo na



caverna, atraia os soldados para fora, elimine-os e volte. Mande uma granada na porta de cima ao final da escada (objetivo C completo). Continue entrando e vá para a direita.



Use o lança-granadas e destrua mais duas Drone Guns (objetivo A completo). Atire nos soldados escondidos nas caixas. Nesta parte não adianta acertar os soldados de longe, porque eles aparecerão novamente. Use a RC-P90 e vá em frente, até o elevador à direita. Seja rápido.

Parte: Centro de controle

Objetivos:

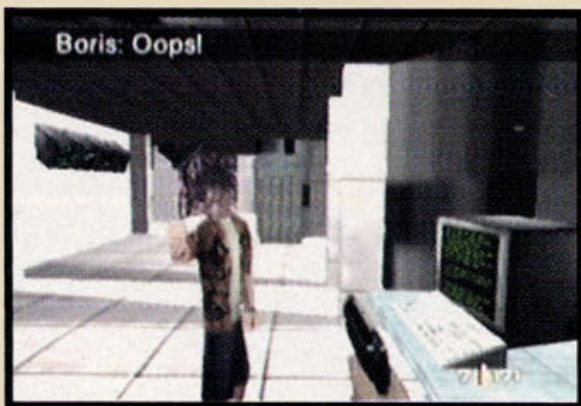
- Proteger Natalya
- Desligar o satélite GoldenEye
- Destruir os computadores (Mainframes)



Saia do elevador e corra até a parede à sua frente, encoste nela e mate três soldados. Olhe para cima e acerte as três metralhadoras no teto. Limpe a área e abra a porta do elevador onde está Natalya. Use apenas a PP7.



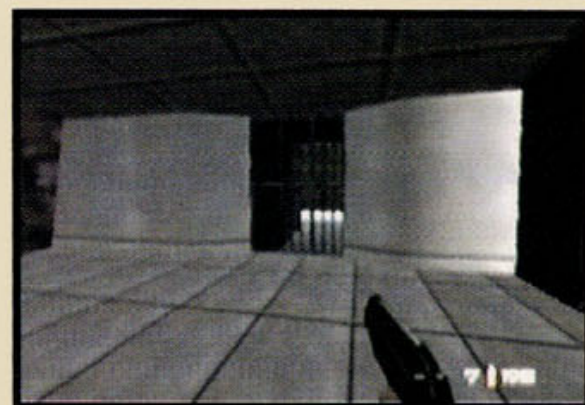
Natalya abrirá uma porta para você. Cuidado com os guardas lá no fundo. Siga pelo corredor e vá acertando os guardas que estão atrás das caixas. Atenção com o ruído das granadas. Depois entre na sala do lado esquerdo e pegue as minas (Remote Mines).



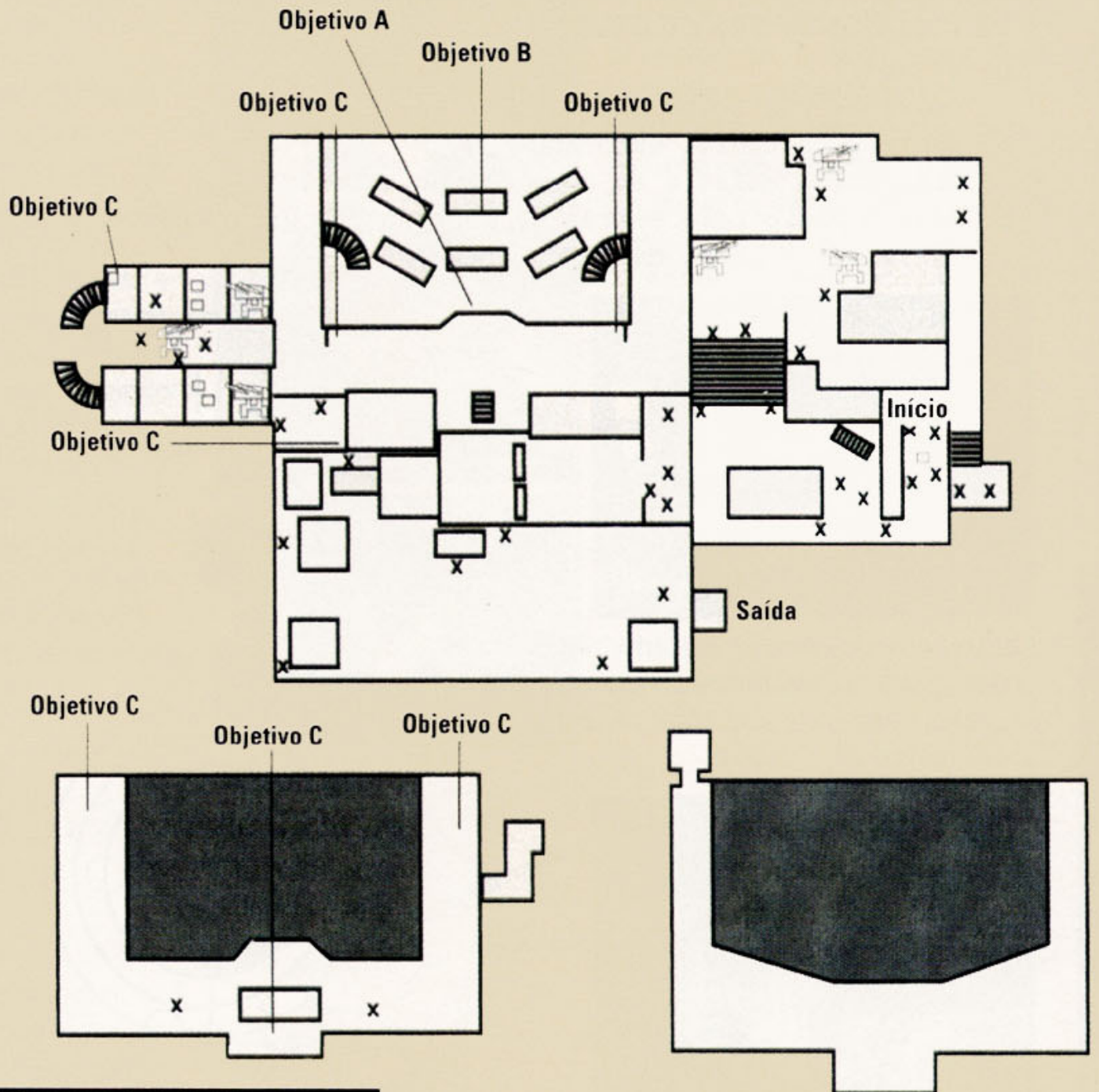
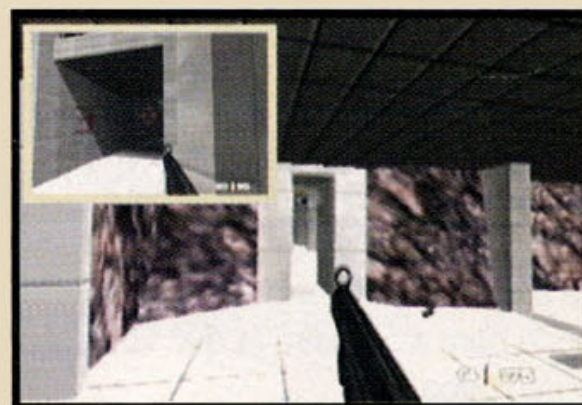
Continue em frente, suba a escada e abra mais uma porta com vários inimigos. Desça. Surge Boris. Não atire nele. Pegue sua arma e coloque uma mina em cada computador (Mainframe), mas não detone. Suba a escada para acabar com mais dois inimigos.

Coloque mais minas nos dois computadores deste andar. Suba as escadas e vá para a esquerda até o final. Atravesse a portinha de ferro e pegue um colete (Body Armor). Volte para o andar em que você entrou.

Do lado esquerdo há uma porta com duas metralhadoras no teto. Abra-a e volte para



acabar com os soldados inimigos que sairão. Abra-a novamente e acerte de longe as metralhadoras no teto da sala. Há mais duas metralhadoras dentro do lugar (uma de cada lado da porta). Use a Alavanca de Controle e os botões Z na metralhadora do lado esquerdo. Repita a operação do outro lado. Entre na sala e acerte um soldado num dos cantos. No lado direito há mais um computador. Coloque mais uma mina.



Volte para o andar principal e abra a porta para Natalya. Siga-a até a sala de computadores. Enquanto Natalya estiver desativando o satélite (objetivo B completo), surgem muitos soldados. Não deixe que ninguém acerte Natalya e pegue-os enquanto estiverem na escada. Fique ligado também nas laterais de vidro que podem ser explodidas pelos guardas. Nesta parte o ideal é ter no mínimo duzentas balas para não precisar sair do lado da Natalya. Tenha calma e não deixe acumular inimigos na sala. Depois que aparecer na tela "Objetivo A completo" volte para o andar principal e entre na porta da direita (ver mapa).



Mate dois soldados lá dentro e coloque mais uma mina no último Mainframe. Detone as minas (objetivo C completo) e abra outra porta. Tome cuidado: você vai dar de cara com dois inimigos. Acabe com eles e siga para o lado esquerdo até o elevador.

Parte: Cavernas submersas

Objetivos:

- Destruir controles internos
- Destroy controles externos
- Destruir o console de controle principal
- Usar o rádio para entrar em contato com Jack Wade
- Minimizar a perda de cientistas



AbrA a porta do elevador e acerte três inimigos. Utilize apenas a ZMG (9mm) para não gastar munição. Passe pela seqüência de portas e acerte mais dois inimigos.



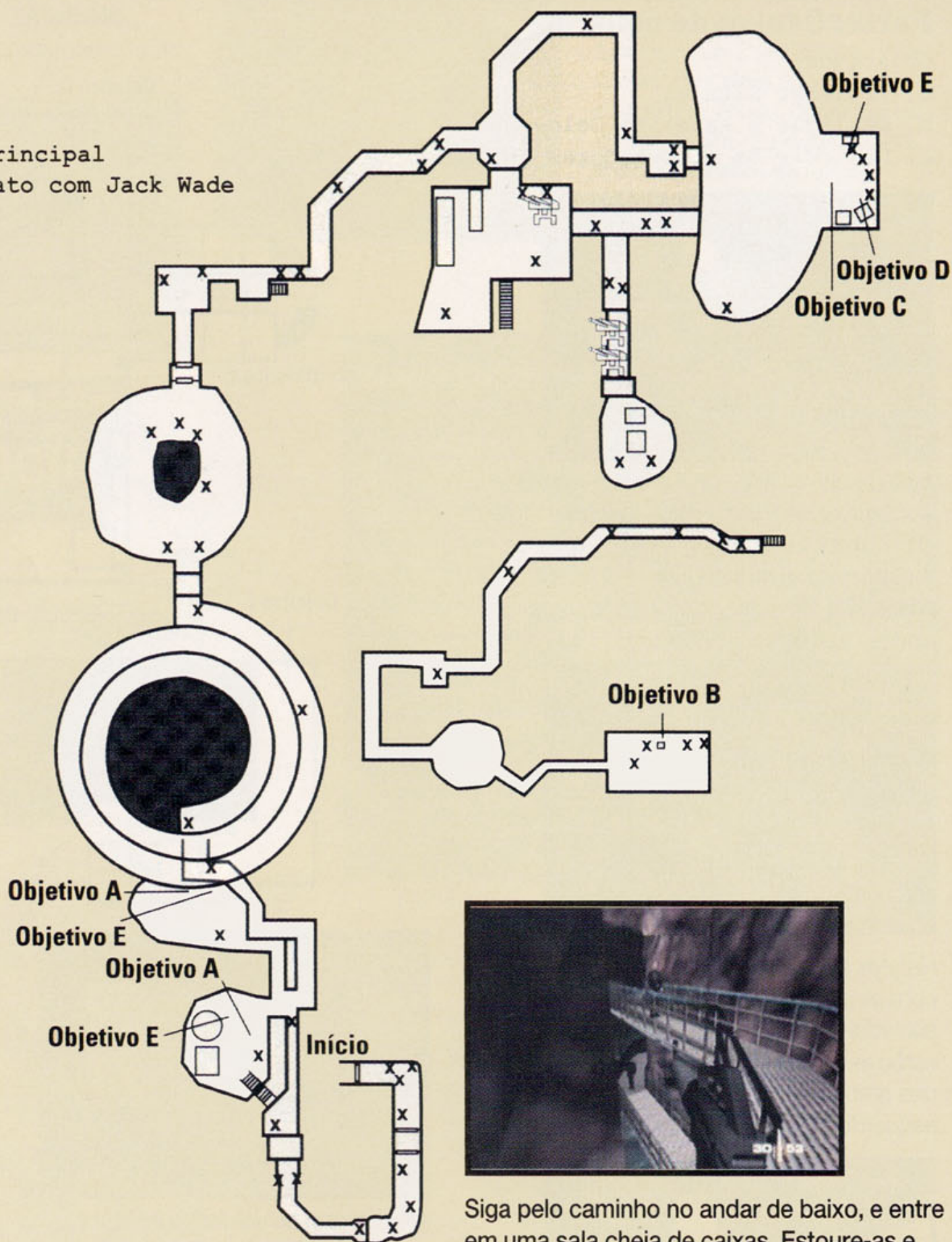
Passe pela ponte e por mais uma seqüência de portas. Elimine o soldado atrás da outra porta. Não desça a escada, continue reto até a porta no final desta ponte e acerte os sentinelas de longe com o AR33. Volte e desça o primeiro lance de escadas, passe pelo atalho e detone um guarda. Volte e aponte a arma para os cientistas se distanciarem dos computadores e exploda as máquinas (objetivo A completo). Repita a operação com os outros computadores, depois suba a escada e passe mais algumas portas.



Suba pelas bordas e chegando lá em cima há uma sala com vários guardas. Abra a porta e dê alguns tiros para atraí-los para fora. Entre e encontre munição e inimigos.



Abra a porta e siga em frente. Pare antes da escada e acerte com o AR-33 acerte um inimigo de longe. Depois de encontrar a escada, volte e limpe a parte de baixo (descendo a escada), até encontrar outra escada. Volte para a primeira (a que você desceu) e não suba.



Siga pelo caminho no andar de baixo, e entre em uma sala cheia de caixas. Estoure-as e pegue munição. No fundo da sala há um armário que esconde um atalho. Use uma de suas minas e abra o atalho. No do corredor há outro armário, destrua-o e volte para o atalho.

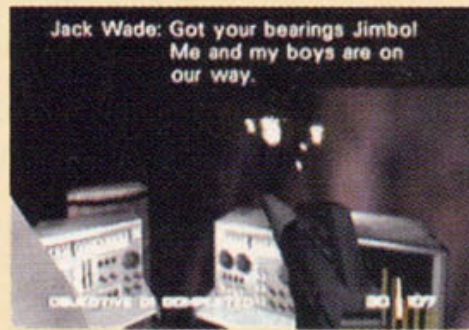
Entre no novo atalho, dê as caras e volte para atrair alguns inimigos para dentro. Acabe com eles e volte para a sala do final do atalho. Ande mais um pouco pela sala e volte novamente para atrair mais guardas. Um destes guardas está com o primeiro cartão de segurança (Code Card A). Exploda as caixas e os computadores (objetivo B completo). Suba para a direita pela parte anterior à escada, para não tomar tiro da metralhadora no teto da sala. Entre no meio dos dois armários, destrua a metralhadora automática e saia pela porta da direita.



Siga até encontrar alguns guardas parados, vá devagar e acerte-os de longe com o AR-33. Siga até encontrar uma nova porta. Antes de virar à esquerda quebre o vidro e acerte um guarda. Elimine mais soldados e entre na sala.



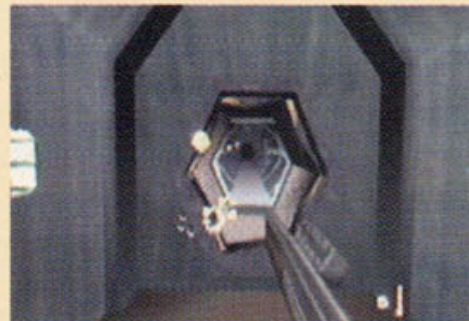
Corra para a parede do lado direito e acerte dois guardas do lado esquerdo. Aguarde para ver se não aparece algum inimigo e vá andando até a parte central de vidro. Este lugar está repleto de inimigos, combustível e cientistas, além do rádio que não pode ser destruído. Qualquer tiro errado seu ou dos seus inimigos poderá explodir tudo. Use os botões C direita e esquerda com o R apertado (AR-33). Um dos



inimigos está com mais um cartão de segurança e com uma RC-P90. Depois de eliminar todos, entre, espante os cientistas e contate Jack Wade (objetivo D). Para usar o rádio basta encostar nele e apertar o botão B. Certifique-se de que não há nenhum cientista dentro da local dos explosivos e detone tudo (objetivo C completo).



Uma das caixas do fundo desta sala pode ser explodida diversas vezes até aparecer dois monitores de computador. Estoure-os e surge um AR-33.



Abra dois portões de aço e entre. Abra as duas portas da frente, jogue uma mina e destrua uma das metralhadoras. Entre e feche as portas. Siga em frente, elimine os últimos guardas e entre no elevador.

Parte: Antena

Objetivos:

- a. Destruir o console de controle
- b. Ajustar contas com Trevelyan



Dê a volta na plataforma inicial e pegue um colete (Body Armor). Saia correndo pela ponte com a PP7 um pouco para cima (use o botão C para baixo) e acerte o guarda que vem em sua direção. Os inimigos desta fase são resistentes, por isso não pare de atirar até ele largar a arma. Pegue sua ZMG (9mm) e espere aparecer três inimigos na primeira bifurcação da ponte. Não use mais de uma ZMG (9mm) para não gastar munição. Lembre-se: você só tem três minutos.



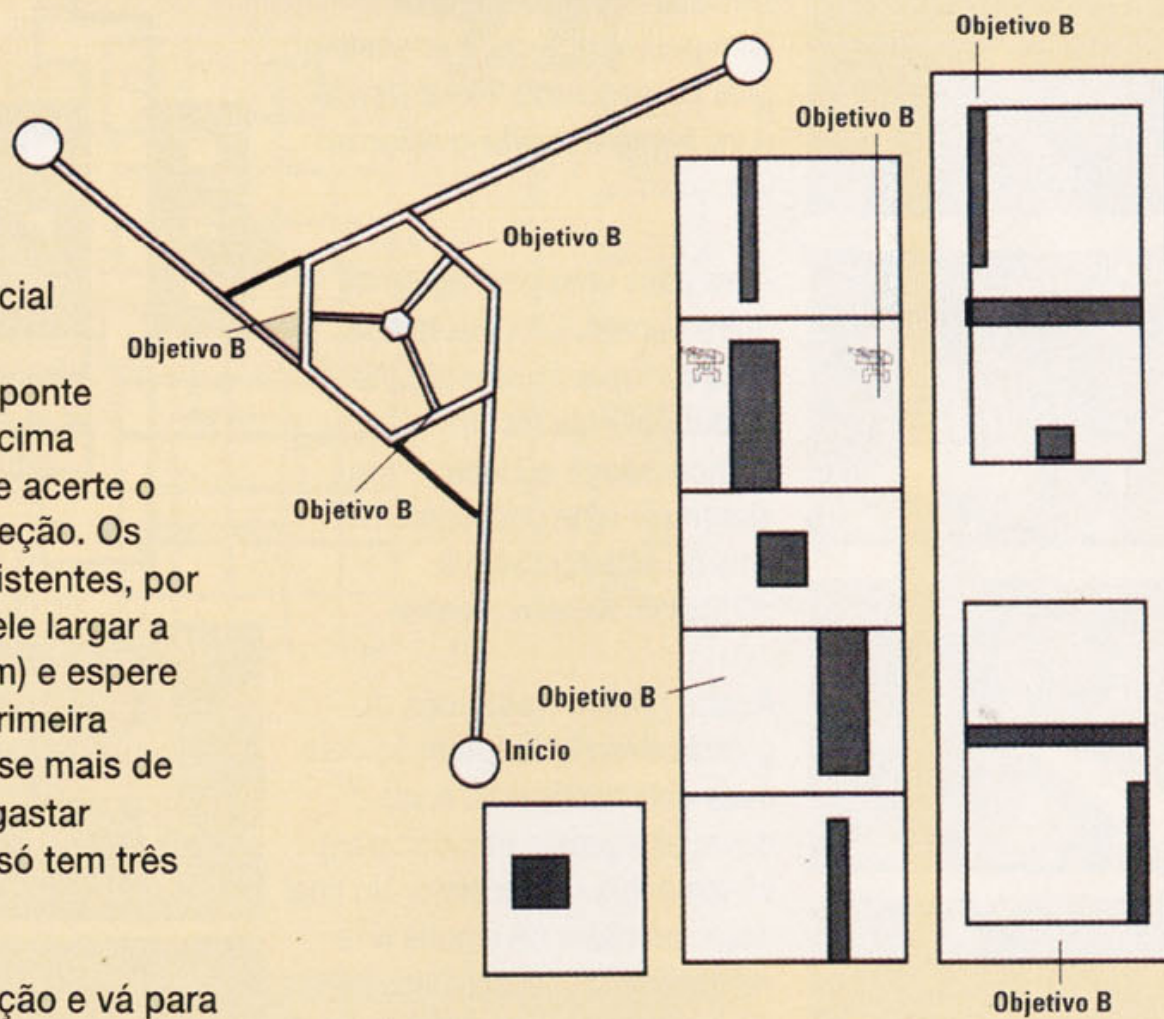
Passe pela primeira bifurcação e vá para a próxima à direita. Olhe para baixo (no final do caminho da esquerda) e espere passar um inimigo para o outro lado. Agora siga a rampa para baixo e passe pela escada, virando no final à esquerda.



Acerte a metralhadora do teto na cabana da esquerda (ela já está com a porta aberta), mas não chegue perto para não tomar tiro. Fique esperto com os inimigos que podem aparecer por detrás, e em seguida destrua mais uma

metralhadora no fundo da mesma sala. Entre e exploda o computador (objetivo A completo).

Vá para a outra cabana e pegue mais um colete ou siga para as pontes iniciais da fase para pegar um terceiro colete.



Espera Trevelyan parar no final das rampas na saída das cabanas, e acerte-o. Repita a operação até

Trevelyan dizer: "Finish the job, James!" (termine o trabalho, James) Ele correrá para uma sala no meio da fase, no andar de baixo. Corra atrás dele (não é necessário atirar).

Quando ele descer a escada na sala do meio da fase, veja se não há nenhum inimigo vindo atrás e caia de costas para a escada. Quando cair, atire sem parar com duas ZMG (9mm) para derrubá-lo da plataforma. Pegue o helicóptero e vá comemorar com a Natalya.

Parte: Complexo Asteca

Objetivos:

- a. Reprogramar os controles da nave
- b. Lançar a nave



Atire no inimigo da esquerda. Imediatamente aparecerão inimigos dos lados direito e esquerdo. Eles podem usar granadas. Há uma passagem à sua frente (a parede mais clara), encoste nela e aperte o botão B. Volte e surge um guarda.



Abra a porta mirando em um sentinela no fundo da próxima sala. Feche a porta e fique longe porque eles podem usar granadas. Abra a porta, siga até a metade. Acerte outro guarda. Use sua AR-33 e atraia os inimigos. Vença-os, e encoste no pilar da esquerda. Fique virado para frente e acerte-o de uma vez.



Abra mais uma passagem na outra parede. Dê uma rajada para dentro e elimine alguns soldados. Aqui há um computador à esquerda que abre mais uma passagem no final da sala também à esquerda. Ative-o e entre.



Acerte um tiro na cabeça do guarda e repita a operação com mais dois sentinelas. Ande devagar e preste atenção para vê-los antes de ser visto. No final deste corredor dê alguns tiros na passagem para a outra sala.



Nesta nova sala há dois computadores. Antes de entrar, destrua o que está do lado esquerdo e vá para a passagem atrás dele.

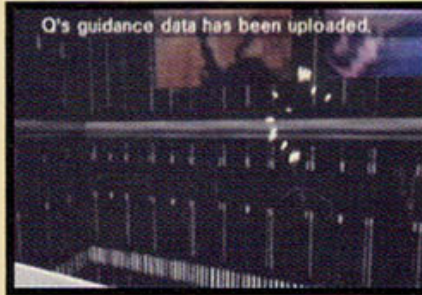
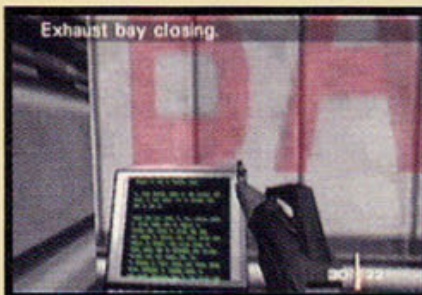
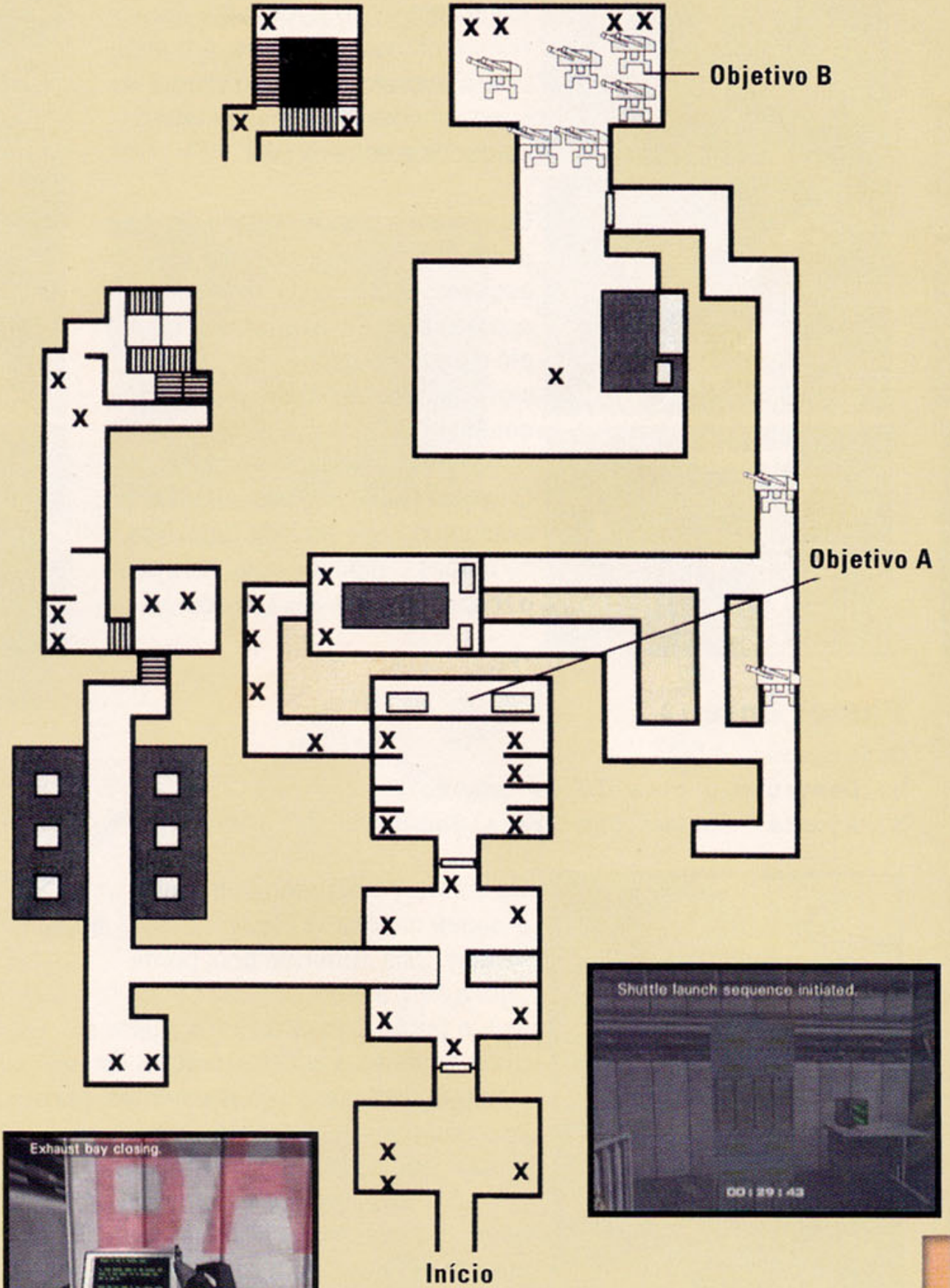


Siga em frente até um corredor. Acabe com duas metralhadoras automáticas no teto. Entre neste corredor e siga para a direita até



o fim e novamente à direita para pegar um colete. Use o laser. Volte pelo mesmo caminho e siga até uma nova entrada à esquerda. Agora há um lugar com armas no teto. Detone-as com a AR-33. Olhe na sala, para ver se não há inimigos.

Corra para o canto esquerdo da sala e encoste na parede. Acerte a metralhadora do canto superior direito com o AR-33,



em seguida a metralhadora do outro lado. No fundo há guardas. Acabe com eles e suba a escada do outro canto para ativar o computador.

Desça e entre pela porta da esquerda. Encontre soldados e Jaws. Acabe com os inimigos, encoste em Jaws e não pare de atirar. Pegue um cartão de segurança e um AR-33. Volte tudo até a primeira sala dos computadores.

Com o cartão, abra as portas e use o disquete no Drive (missão A). Pegue a fita de lançamento do foguete sobre a outra mesa. Para usar o disquete aperte Start, selecione o item e aperte o botão A. Volte para a sala do foguete.

Na sala do foguete, vá até o Mainframe e use a fita de lançamento (Launch Protocol Data). Tome cuidado com os guardas. Suba a escada e abra as comportas para o foguete decolar.

Parte: Templo egípcio

Objetivo:

- a. Recuperar a Golden Gun
- b. Derrotar o Baron Samedi



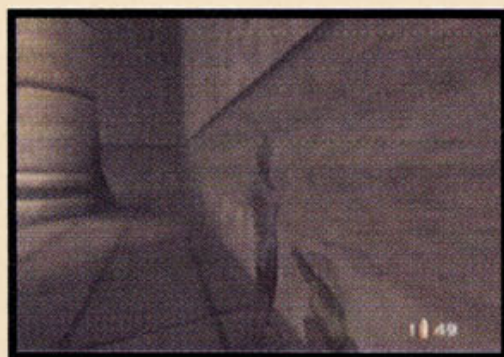
Acerte um dos guardas que estão na sala inicial e pegue uma ZMG (9mm). Use apenas uma metralhadora. Siga para a sala à esquerda e acabe com mais três sentinelas. Pegue toda a munição que encontrar. Atrás de um dos pilares à esquerda, há um colete escondido. Elimine os inimigos e deixe o colete para depois.



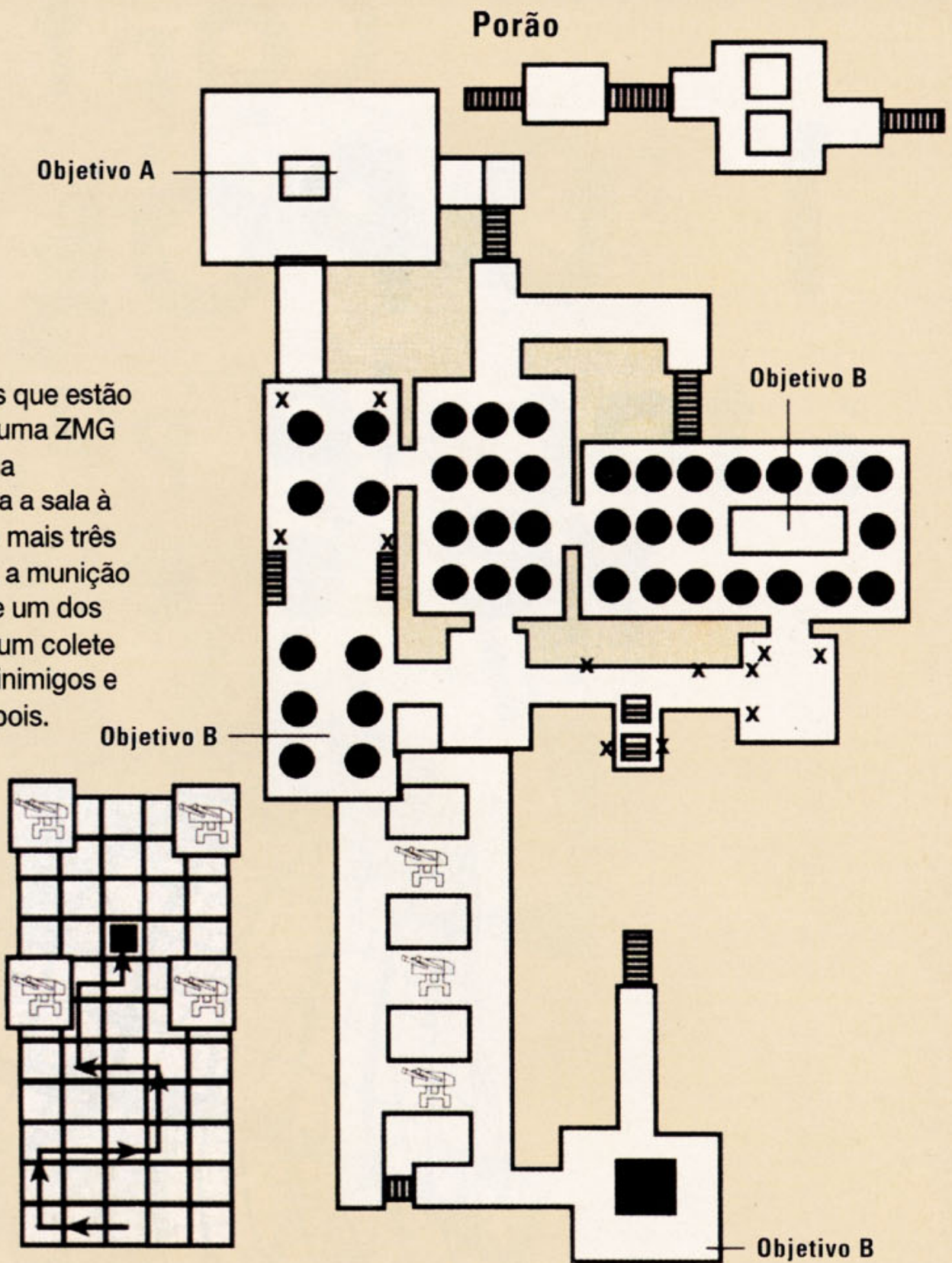
Saia deste corredor dos pilares seguindo reto e entrando em um outro ambiente. Vire à direita e siga até uma pequena entrada atrás dos pilares à sua frente. Suba até o final e abra uma porta à esquerda.



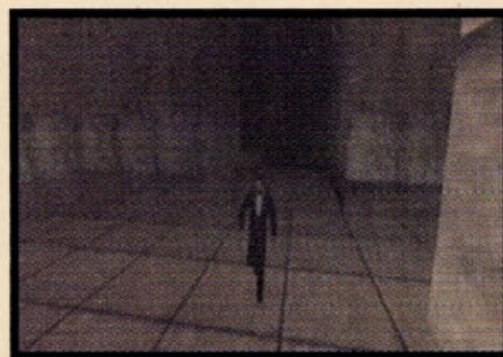
Muita atenção agora. Existem três metralhadoras automáticas indestrutíveis protegendo a Golden Gun. Você terá de fazer o caminho correto para não acioná-las (ver mapa). Uma boa dica para não sair da rota certa, é ir abaixado (segure R e aperte C para baixo). Depois de pegar a pistola dourada e as balas de ouro (objetivo A completo), saia pela outra porta da esquerda e pule no andar de baixo (pegue o colete no caminho).



Quando cair, siga pelo lado direito e acerte mais um sentinela. Acerte outro guarda do outro lado e pegue a Golden Gun. Baron Samedi está logo ali com duas DD44 (Dostovei). Acerte um tiro de ouro no peito dele e entre na passagem secreta, no canto à esquerda (ver mapa).



Passe no local do colete (pegue-o, se necessário) e volte à tela inicial (primeira sala). Acerte dois tiros de Golden Gun no Barão Samedi. Siga reto, passe por uma sala e entre pela porta da esquerda. Entre e vire novamente à direita. Siga o corredor até chegar à sala onde está o Barão Samedi.



Entre e acabe com ele (existe mais um colete neste lugar). Use a Golden Gun para eliminá-lo. Boa sorte!

Capturar
150 Pokémon
é tarefa para poucos.
Você e seu amigo.



Visite nosso site: www.nintendo.com.br



POKÉMON

Temos que pegar!

CHEGOU POKÉMON EDIÇÃO ESPECIAL: 1 GAME BOY + 1 GAME VERMELHO OU AZUL + 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO + 1 AMIGO.

Pokémon Edição Especial tem tudo o que você precisa para se tornar um Mestre e treinar os 150 Pokémon que vai capturar. Como você faz? É muito simples: pegue um Cabo Game Link e ligue no Game Boy do seu amigo, mas com cartuchos de cores diferentes. Depois é só começar a trocar.

Nintendo®

by  **gradiente**



THE LEGEND OF ZELDA[®]

A LINK TO THE PAST[™]

Simplesmente um dos maiores clássicos da era de ouro dos videogames, inteiramente detonado para você. **POR ED GARDEN**

Quem jogou *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no Nintendo 64 se maravilhou com tudo o que viu e se sentiu jogando um dos maiores games da história. Mas o Super NES também teve o seu Zelda que também foi um dos maiores jogos já lançados para este console. O cartucho foi lançado em 1992 e até hoje é um dos jogos mais completos em todos os sentidos: tem ação, RPG, adventure e tudo o que um fã dos videogames pode querer. E como nem todo mundo chegou a terminar *A Link to the Past* e também por ser um game muito jogado até hoje, é que resolvemos publicar este passo-a-passo precioso e único. É só partir para a diversão.

O ARSENAL DE LINK

Cada um dos itens e armas que Link encontra e carrega em sua aventura tem uma importância especial. A grande maioria deles poderá ser encontrada em baús grandes, dentro dos labirintos. Outros estão bem escondidos em algum lugar de Hyrule. Confira a seguir a localização dos objetos mais importantes:

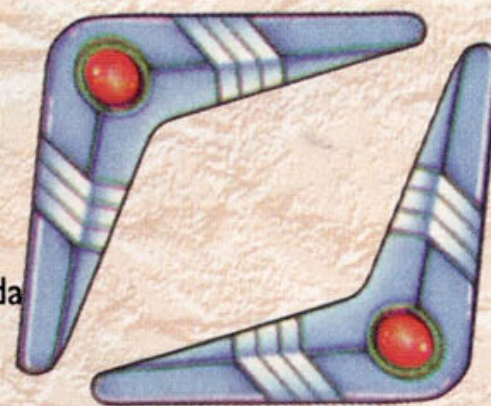
Nadadeiras

É preciso ter as Luvas de Força (Power Gloves) e 500 Rupees no bolso. Vá até o canto superior direito do mapa. Do lado direito da bruxa há uma grande pedra verde. Levante-a para abrir caminho. Siga até chegar aos Domínios de Zora. Ande pelas beiradas até chegar ao canto superior direito. Quando estiver na frente da cachoeira, o Rei Zora surgirá, cobrando 500 Rupees pelo par de nadadeiras. Com elas será possível nadar nos pontos mais escuros do rio.



Escudo Vermelho e Bumerangue Mágico

Há uma cachoeira à esquerda da saída dos Domínios de Zora. Nade em direção a ela para encontrar uma passagem secreta. Lá dentro há uma fada que poderá aumentar o poder de seu bumerangue e de seu escudo. É só arremessar estes dois objetos dentro da fonte e ver o que acontece.



está na frente do Eastern Palace. Fale com o homem que está dormindo ali.

4º pote

Depois de levar o sapo de volta para casa, um baú azul surgirá na casa do ferreiro, no Dark World. Leve-o até o homem mudo que vive na entrada do deserto, no Light World.



Potes mágicos

1º pote

Compre um do vendedor da Vila Kakariko.

2º pote

Entre por trás da casa que está no canto inferior direito da Vila Kakariko e abra o baú.

3º pote

Depois de pegar as nadadeiras, passe por debaixo da ponte que

Medalhões



Ether (controla os ventos)

Depois de pegar a Espada Mestra (Master Sword), suba a Montanha da Morte e siga à esquerda da Torre de Hera. Depois da ponte há uma lápide. Leia o livro de Mudora em frente a ela.



Bombos (gera explosões)

Na entrada do deserto, mas no Dark World, há uma parte cercada por pilares. Aproxime-se do muro que está cercado e use o Espelho Mágico. Você sairá em cima de um morro. Vá para a esquerda e leia o Livro de Mudora na frente da lápide.



Quake (causa terremotos)

Há um círculo de pedras no rio do Dark World à esquerda de onde era a entrada dos Domínios de Zora. Arremesse qualquer objeto ali dentro (uma pedra, um arbusto ou uma bomba).

Bastão de gelo (Ice Rod)

Dê a volta por baixo do Lago Hylia e vá para a direita. Há uma caverna com uma rachadura do lado esquerdo. Estoure a parede com uma bomba para abrir uma passagem secreta.



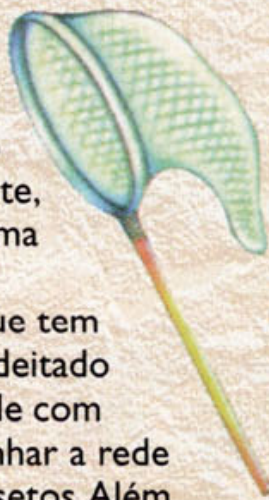
Flauta mágica

Do lado esquerdo de sua casa, mas no mundo da escuridão, há uma clareira com uma raposa no meio. Fale com ela para ganhar uma pá. Volte ao Light World e cave no canto superior esquerdo desta mesma clareira, para encontrar a flauta. Na Vila Kakariko, toque a flauta na frente do Galo do Tempo (estátua de galinha). Um pássaro irá levá-lo para qualquer ponto do Light World que você quiser.



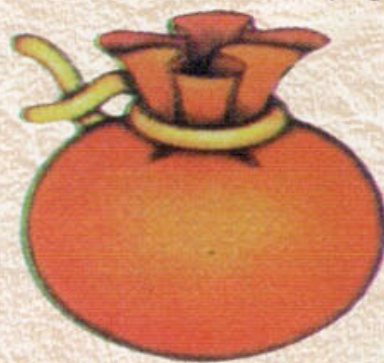
Rede

Depois de conseguir o primeiro Pote, entre em uma casa na Vila Kakariko que tem um garoto deitado na cama. Fale com ele para ganhar a rede de pegar insetos. Além disso, é possível pegar qualquer tipo de ser voador e guardar dentro de um pote.



Pó mágico

Na floresta (Lost Woods) você encontrará um cogumelo. Leve-o até a casa da bruxa, no canto superior direito do mapa. Saia e entre novamente na casa para receber um saco de pó. Muitos inimigos mudam de forma quando você arremessa o pó sobre eles.



Capa mágica

No canto superior direito do Cemitério há uma lápide cercada de pedras escuras. Trombe na lápide para abrir uma passagem secreta.



Cajado de Byrna

Na Montanha da Morte, exatamente abaixo de onde você se teletransportou para o Dark World pela primeira vez, há uma beirada com uma caverna. Desça e entre ali. Use a Capa Mágica para atravessar por cima dos espinhos. No final da trilha você encontrará o Cajado de Byrna.



Nível 3 da espada (Espada Temperada)

Depois de conseguir a Luva de Titãs (Titan's Mitt), siga uma tela para baixo do Castelo do quarto cristal. Há um sapo preso atrás de uma cerca. Liberte-o e use o Espelho Mágico para voltar ao mundo da luz. Leve-o então até a casa do ferreiro. Saia dele e entre novamente. Negocie para ele lhe fazer uma nova espada. Dê uma volta pela vila e volte mais tarde, para pegar sua encomenda.

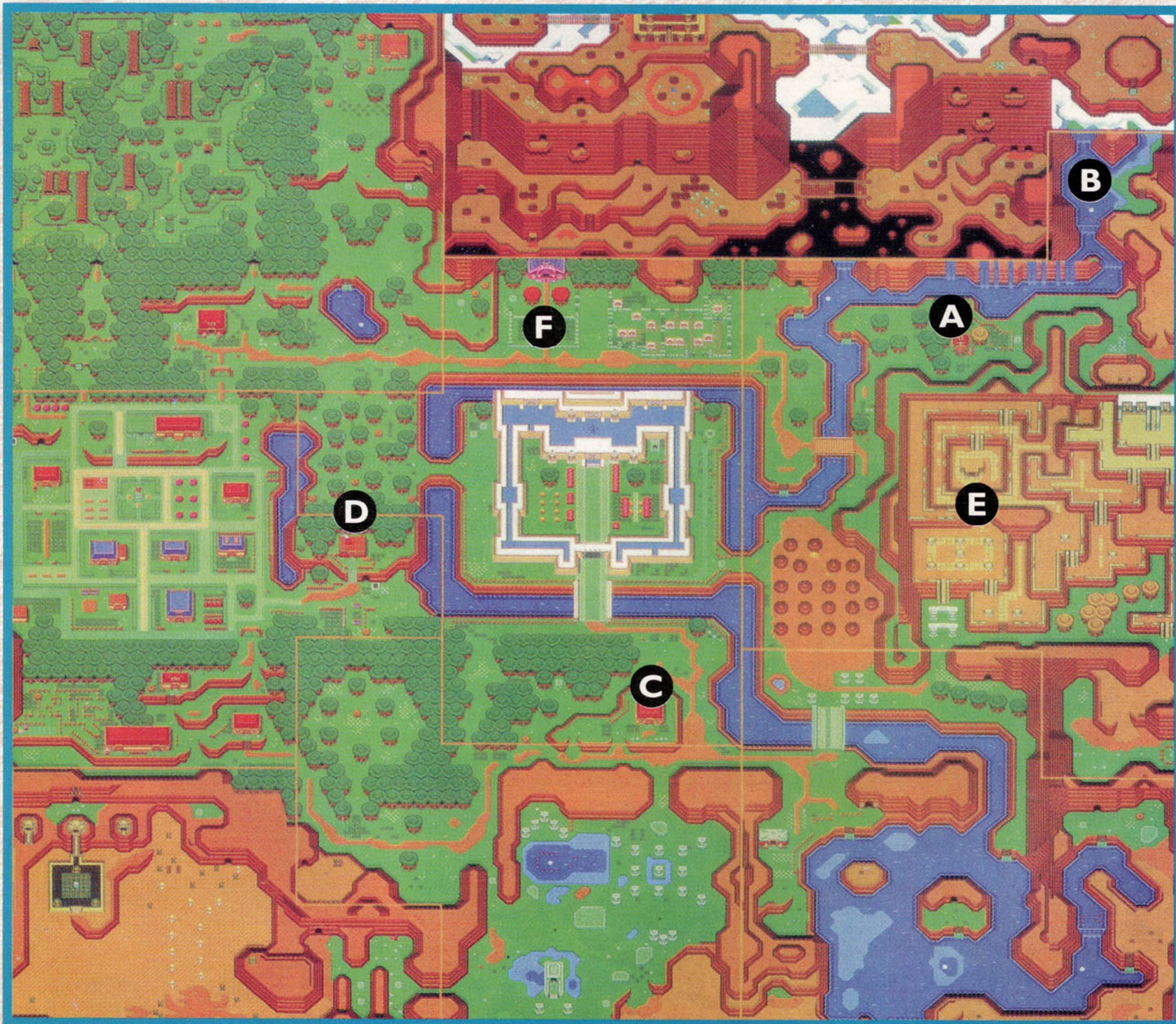


Dobrar a magia

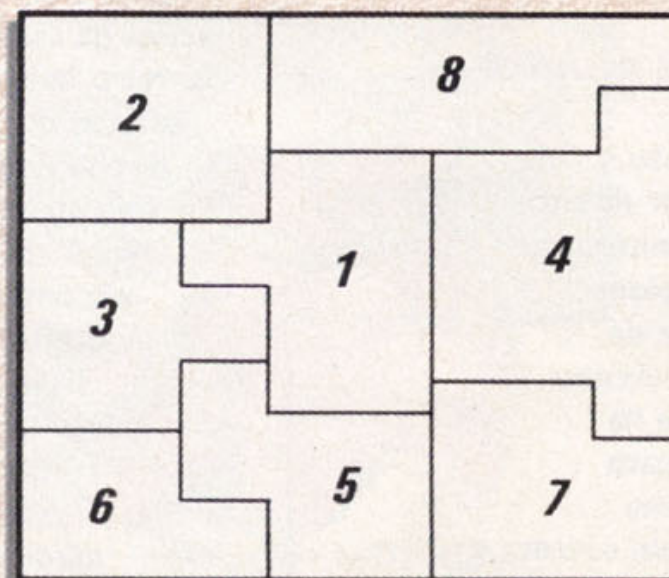
Depois de pegar o Pó Mágico e o Martelo, vá acima da casa do ferreiro, bata nas estacas que estão à direita da casa e caia no buraco. Você irá encontrar uma estátua verde segurando um caldeirão. Jogue Pó Mágico no caldeirão para aumentar o seu medidor de magia.



Light World



- A. CASA DA BRUXA
- B. DOMÍNIOS DE ZORA
- C. CASA DE LINK
- D. CASA DOS FERREIROS
- E. CASA DE SAHASRAHLA
- F. SANTUÁRIO



- 1. CASTELO DE HYRULE
- 2. LOST WOODS
- 3. VILA KAKARIKO
- 4. EASTERN PALACE
- 5. GRANDE PÂNTANO
- 6. DESERT OF MISTERY
- 7. LAGO HYLIA
- 8. DEATH MOUNTAIN

COMEÇANDO

Assim que Link acordar, vá ao canto inferior direito da sala, abra o baú e encontre uma lanterna. Saia da casa (estará chovendo), suba uma tela e atravesse a ponte para sair na frente do castelo. Pegue o caminho da direita, seguindo as trilhas de flores. No final da trilha há um arbusto cercado também por flores. Levante



este arbusto e encontre uma passagem secreta. Caia ali. Você está nos subterrâneos do castelo. Converse com seu tio que está no corredor para

ganhar uma espada e um escudo. Continue seguindo para a esquerda até o final e desça duas telas. No jardim do castelo, vá para a esquerda até a porta principal e entre. Entre pela porta da esquerda, suba uma tela desviando dos guardas, e vá mais uma tela para direita. No meio do corredor há uma porta que leva ao porão. Desça, derrote o guarda e pegue a chave que ele deixou. Abra o baú para pegar o mapa. Use a chave para entrar na porta de baixo. Desça as escadas e siga o caminho até chegar à porta do canto superior esquerdo. Entre e derrote o guarda para abrir as portas. Entre pela da direita, derrote o guarda para abrir a porta e ganhe uma chave. Abra



o baú para pegar o bumerangue. Volte à tela anterior e entre na porta de cima. Desça as diversas escadas para chegar ao terceiro andar do calabouço (3B). Ali há um guarda com uma maça de ferro. Bata nele quando ele estiver parado e fuja quando ele girar sua arma. Ele deixará cair uma chave grande (Big Key). Use-a



para abrir a prisão e libertar a Princesa Zelda.

Volte até a sala da entrada do castelo e entre pela porta de cima, que leva ao segundo andar (2F). Vá atrás do trono e empurre o emblema com as duas espadas da esquerda para a direita (encoste no emblema e pressione o direcional para o

lado). Entre no buraco (a sala estará escura). Entre pela porta do canto superior direito. Desvie das cobras e desça as escadas. Vá até o meio do corredor, abra o baú que está do lado direito (que contém uma chave) e abra a porta. Siga uma tela para a esquerda, depois uma para cima. Mate os ratos para ganhar uma chave e use-a na porta. Suba, empurre os blocos brancos que estão no caminho e suba as escadas. Desça uma tela. Você encontrará duas alavancas na parede. Puxe a da direita. Entre pela porta que se abriu para ir para o Santuário.



APRENDENDO O CAMINHO

Depois de entregar a princesa ao sábio no Santuário (e ganhar um coração extra), surge um X no seu mapa, em cima da Kakariko Village. Na vila, fale com o garoto que está ao lado dos dois bebedouros de animais, ao lado da segunda casa da direita para a esquerda. Isso fará surgir um X em outro ponto do mapa (na Casa de Sahasrahla). Vá até lá e fale com Sahasrahla. Ele irá mostrar em seu mapa a localização dos três pingentes escondidos (o da Coragem, Poder e Sabedoria). O primeiro que você deverá encontrar está no Eastern Palace.

PINGENTE DA CORAGEM THE EASTERN PALACE

Levante o vaso do meio e pise no botão para abrir a porta. No corredor, pise no botão para abrir a outra porta. Desvie das bolas que rolam, suba as escadas e entre pela porta. Pise

no botão que está no canto direito e entre pela porta que abriu. Passe pela porta do canto superior direito, levante o pote do meio e pise no botão. Entre pela porta que se abriu e pegue o mapa no baú. Desça, vá para a esquerda, suba a escada e siga duas telas para a esquerda. Pise no botão do canto esquerdo, entre pela porta e vá duas salas para a esquerda. Destrua todos os esqueletos para a porta abrir. Suba e pegue a bússola no baú. Vá três salas para a direita

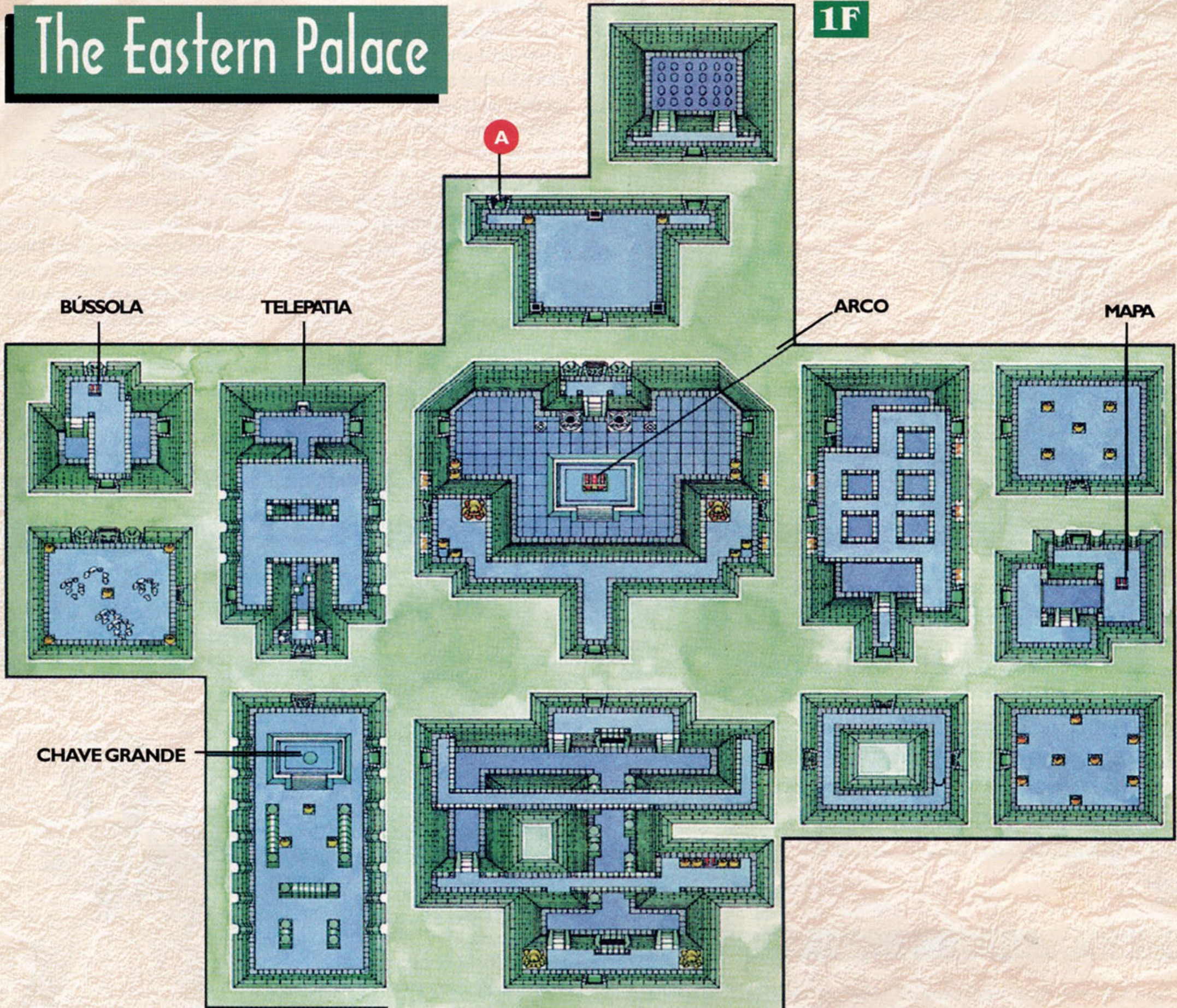
e uma para baixo. Dê uma volta na sala (bem escura) pise no botão e entre pela porta que abriu. Levante o pote do canto superior direito para pegar uma chave. Volte uma tela, use a chave e vá duas salas para a esquerda. Mate todos os inimigos e levante um vaso. Pise no botão e abra o baú com a Big Key. Use a chave, empurre os blocos e vá uma tela para a direita. Abra o baú grande para pegar o Arco (Bow). Use a Big Key na porta de cima. Derrote todos os inimigos, pegue a chave e use-a na porta da esquerda. Já no 2F, levante o



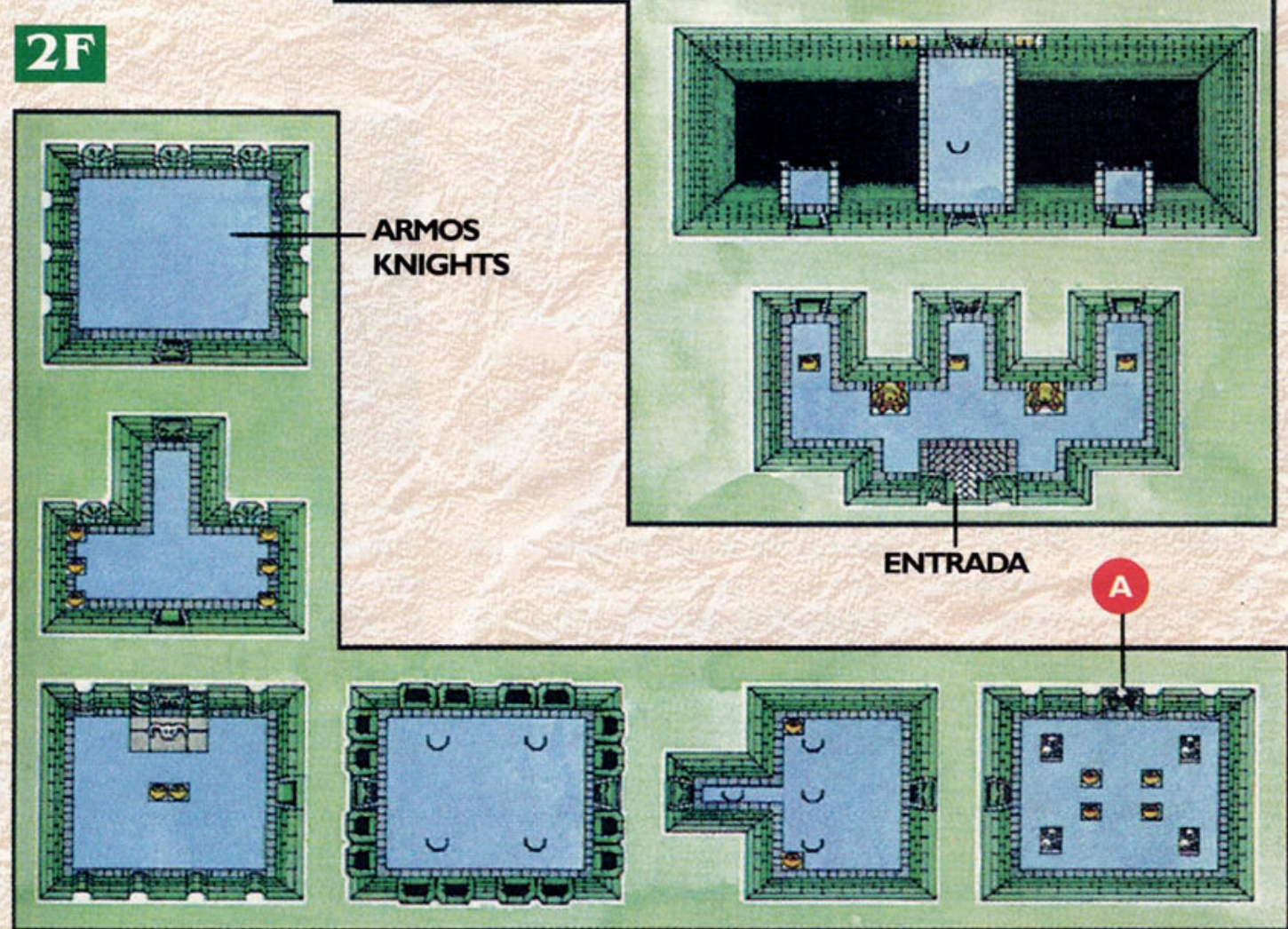
vaso do canto inferior esquerdo e pise no botão. Na sala seguinte, pise no botão de baixo e continue para a esquerda. Pise no botão do canto superior esquerdo para abrir a porta. Derrote os esqueletos e use o arco para destruir o guarda vermelho. Faça a mesma coisa na tela seguinte para entrar na sala do chefe do castelo.

The Eastern Palace

1F



2F



ARMOS KNIGHT

São seis cavaleiros que ficam pulando e girando pela tela. Use flechas para derrotá-los. O último que sobrar tentará lhe esmagar. Fuja assim que ele levantar e acerte-o quando ele encostar no chão. Se ficar sem flechas, sua única arma será a espada.

CONSEGUINDO O LIVRO

Depois de conseguir o primeiro pingente, fale mais uma vez com Sahasrahla. Ele lhe dará as Botas de Pegasus (Pegasus Shoes), que permitem correr mais rápido (mantenha o botão pressionado). Retorne para Kakariko Village e entre na casa com o símbolo de um livro com uma pena na entrada. Há um livro verde (Book of Mudora) sobre uma das estantes. Para pegá-lo, corra e dê uma trombada na estante.



PINGENTE DO PODER DESERT PALACE

Seu próximo passo é explorar o palácio do Desert of Mystery, localizado no canto inferior esquerdo do mapa. Para entrar, você terá de ler o Livro de Mudora na frente da lápide próxima à entrada. Já dentro do



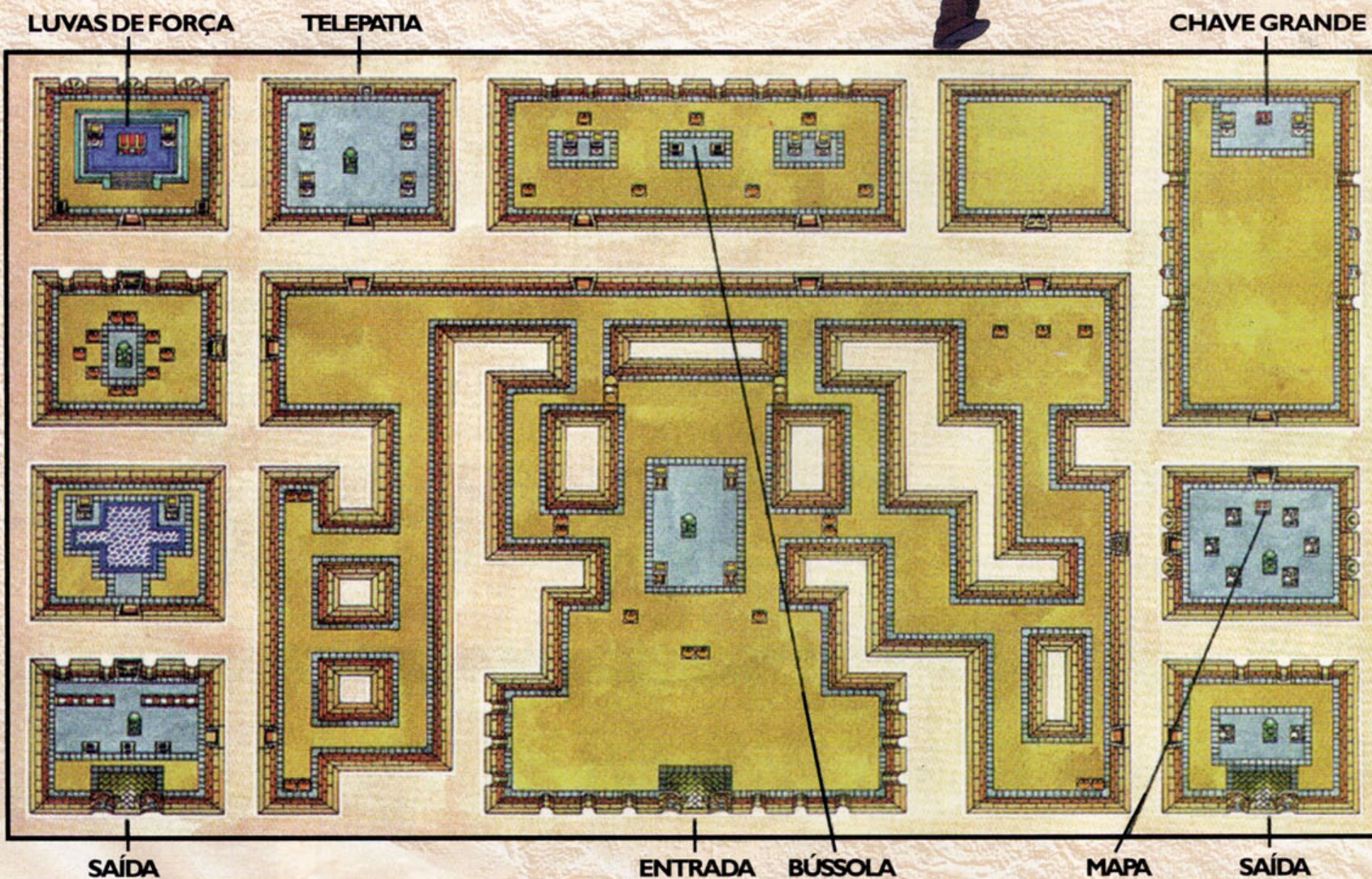
palácio, suba e entre em uma das portas do meio. Levante o vaso que está no meio dos guardas verdes e pise no botão para encontrar a bússola. Desça uma tela e entre pela porta que está acima à esquerda. Trombe no pilar para derrubar uma chave. Volte uma tela, siga tudo para direita e desça. Abra a porta trancada e pegue o mapa no baú. Derrote todos os inimigos para abrir a porta. Suba, desviando das bolas e abra o baú que contém a Big Key. Retorne para o salão da



entrada, suba e vá tudo para a esquerda até chegar em uma porta que você ainda não entrou. Ali, desvie dos raios, levante o vaso da esquerda e pise no botão para a porta se abrir. Abra o baú grande para pegar as Luvas de Força (Power Glove), que dão o poder de levantar grandes objetos. Volte para o salão principal, desça tudo e entre pela porta da esquerda. Mova a terceira pedra da esquerda para a direita para abrir uma caverna cheia de fadas. Saia do castelo

Desert Palace

B1





pela porta de baixo. Suba até chegar em uma caverna cercada por pedras. Levante uma delas e entre. Agora você está no primeiro andar (1F). Empurre o bloco do meio do conjunto da direita e suba. Pegue a chave debaixo do vaso do canto inferior esquerdo, desvie-se dos tijolos voadores e abra a porta. No 2F, mate todos os inimigos para abrir a porta. Na sala seguinte, pegue a chave debaixo de um dos vasos da fileira e suba. Pegue outra chave, debaixo do vaso do canto

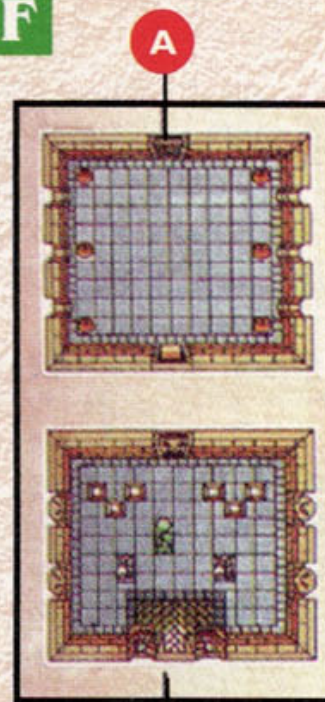
superior direito. Nesta última sala, use a lanterna para acender as quatro tochas (todas devem estar acesas ao mesmo tempo). O caminho para a sala do chefe do castelo irá se abrir.

LANMOLAS

São três vermes gigantes que saem do chão e atacam pedras. Movimente-se sem parar e observe os sinais no chão que indicam onde elas irão surgir. Bata na cabeça das Lanmolos (o único ponto vulnerável) com o golpe giratório da espada (segure o botão B e solte). Quando sobrar apenas uma, ela irá atirar oito pedras em vez de quatro.

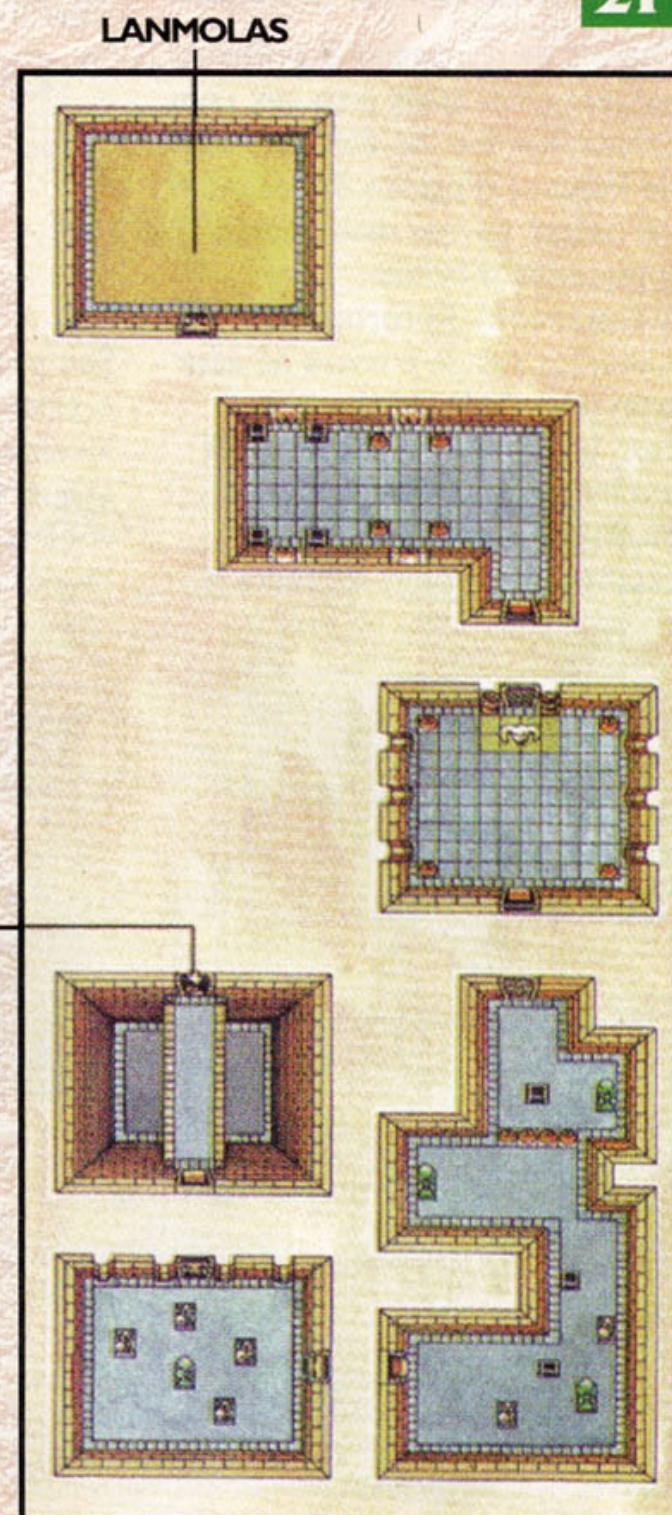


1F



ENTRADA

2F



E M O U T R O M U N D O

Seu próximo passo é na Torre de Hera, localizada na Death Mountain (na parte de cima do mapa). Para alcançar a torre, passe por um labirinto em uma caverna que se localiza na parte de baixo da Montanha. Lá você deverá guiar um velhinho que está perdido. Como prêmio, ele lhe dará um espelho mágico (Magic Mirror). Siga até o topo



da montanha e pise no portal (um quadrado azul). Você será transportado para um mundo estranho e será transformado em um coelhinho rosa. Ande para a esquerda até encontrar dois círculos marrons desenhados no chão. Fique no meio deles e use o espelho mágico. Você reaparecerá na entrada da Torre.

PINGENTE DA SABEDORIA TOWER OF HERA

Tudo começa no segundo andar (2F). Bata no cristal vermelho para torná-lo azul e desça a escadaria da esquerda. Bata no

cristal e pegue a chave (depois deixe o cristal azul novamente). Volte para o início, bata no cristal e suba para pegar o mapa no baú. Use a chave na porta do canto superior esquerdo. Desvie-se dos tijolos voadores e bata no cristal. Na sala ao lado, deixe o cristal vermelho e entre pela porta de baixo. Acenda as quatro tochas para surgir o baú com a Big Key. Volte pelo mesmo caminho até



o 2F. Suba para o 3F pela escadaria à direita da entrada da torre. Destrua os três inimigos para abrir a próxima sala. Pise na primeira estrela para transformar o piso da sala e abra a porta de cima com a Big Key. Desvie-se dos buracos e suba para o 4F. Pegue a bússola no meio da sala e suba pela escada da esquerda. Encoste na estrela e caia pelo novo "buraco" que surgir. Abra o baú grande e pegue a Pérola



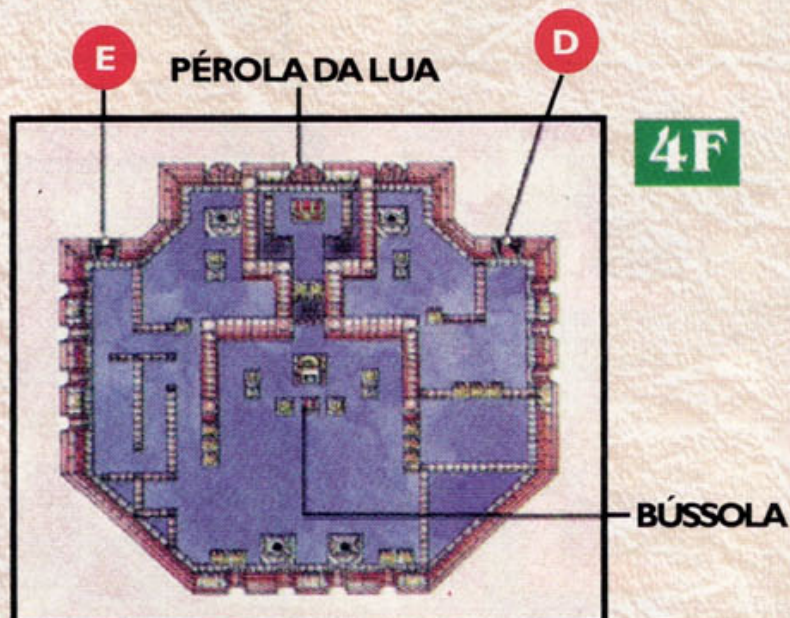
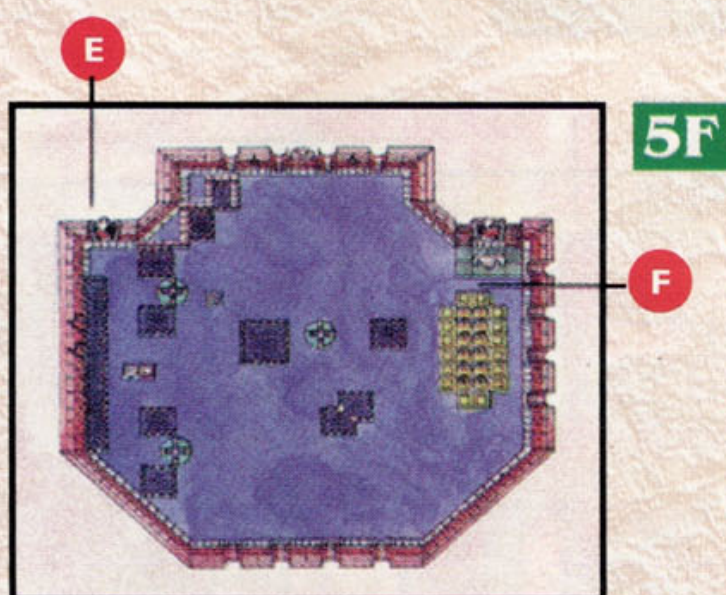
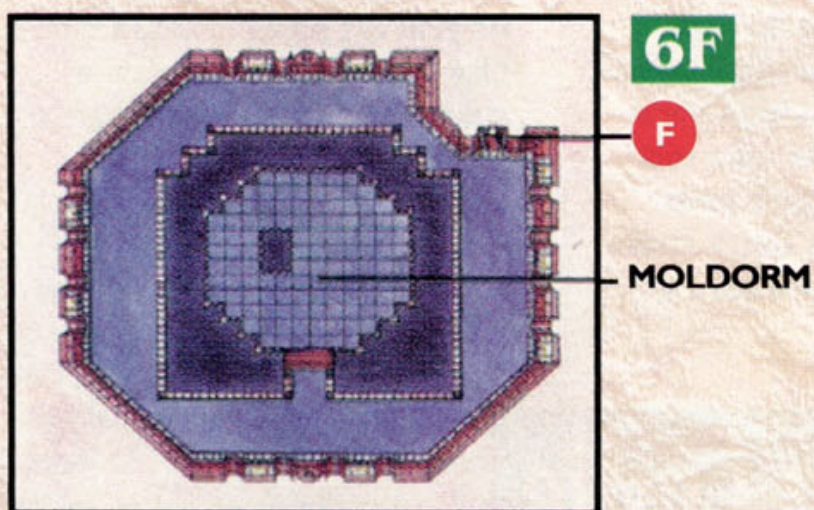
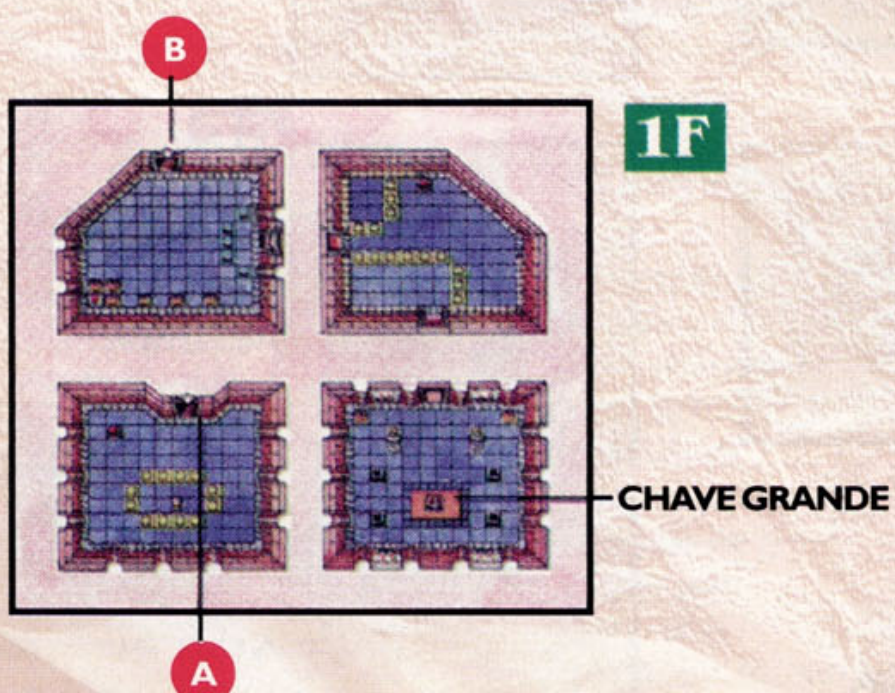
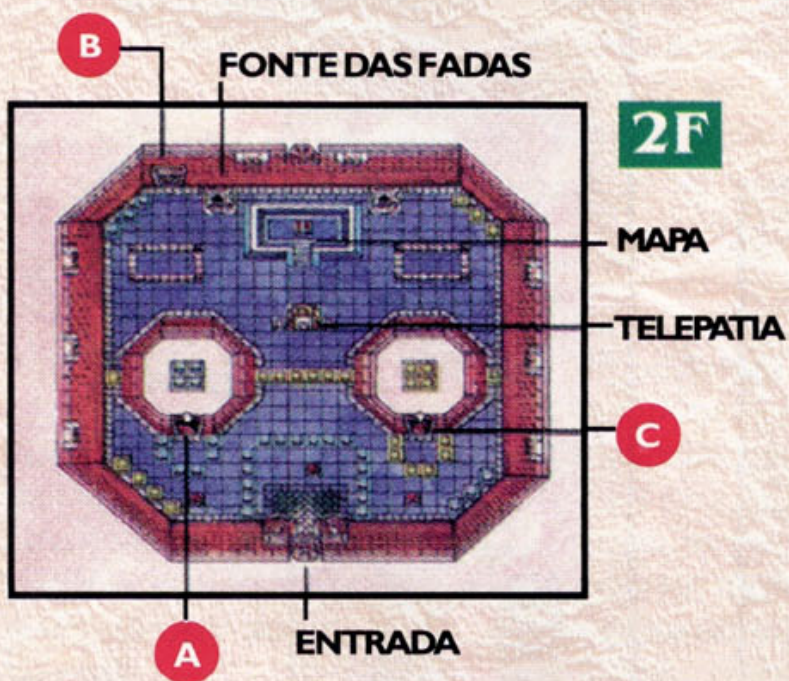
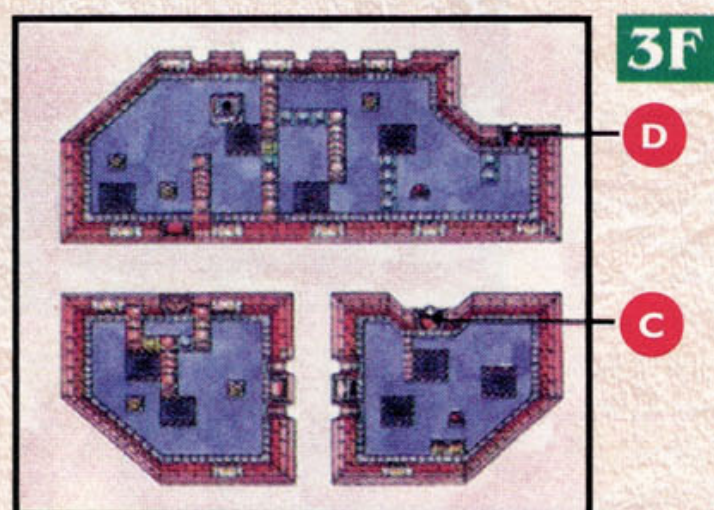
da Lua (Moon Pearl). Suba as escadas até o 6F onde está o chefe deste castelo.

MOLDORM

É uma minhoca que fica mais rápida à medida em que é atingida. Acerte-a com a espada apenas no rabo, porque o resto do corpo é blindado e o impacto jogará você longe (com o risco de jogá-lo para o andar de baixo e ao subir, ela estará com força total novamente).



Tower of Hera



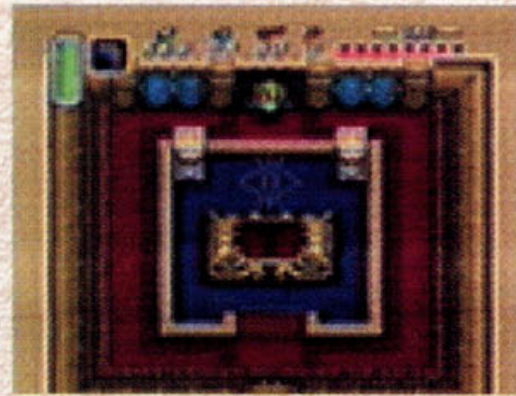
Com os três pingentes nas mãos, siga para a Floresta Lost Woods. Dê uma geral no labirinto e procure a verdadeira Master Sword, escondida no canto superior esquerdo da floresta. Assim que pegá-la, um grito ecoará por toda a floresta. Zelda está em perigo! Corra para o santuário, depois vá ao Castelo de Hyrule (onde o jogo começou).

CASTELO DE HYRULE

Entre pela porta da esquerda e suba as escadas. Desça uma tela até chegar na frente da porta principal, lacrada com raios. Para entrar, bata no raio com a Master Sword. Suba duas salas para cima. Destrua os dois guardas para abrir a próxima sala. Aqui, destrua os dois guardas para aparecer um baú com uma chave. Use-a para subir para o 3F. Vá uma tela para esquerda, passe pelo labirinto e pegue outra chave no baú. Vá uma tela para a



direita e suba para o 4F. Vá uma tela para a esquerda e entre pela porta de cima, tomando cuidado para não cair. Derrote os guardas e pegue outra chave. Use-a para sair desta sala e suba para 5F. Derrote todos os guardas para abrir esta sala. Faça o mesmo na outra sala. Derrote os dois guardas vermelhos, pegue a chave e vá



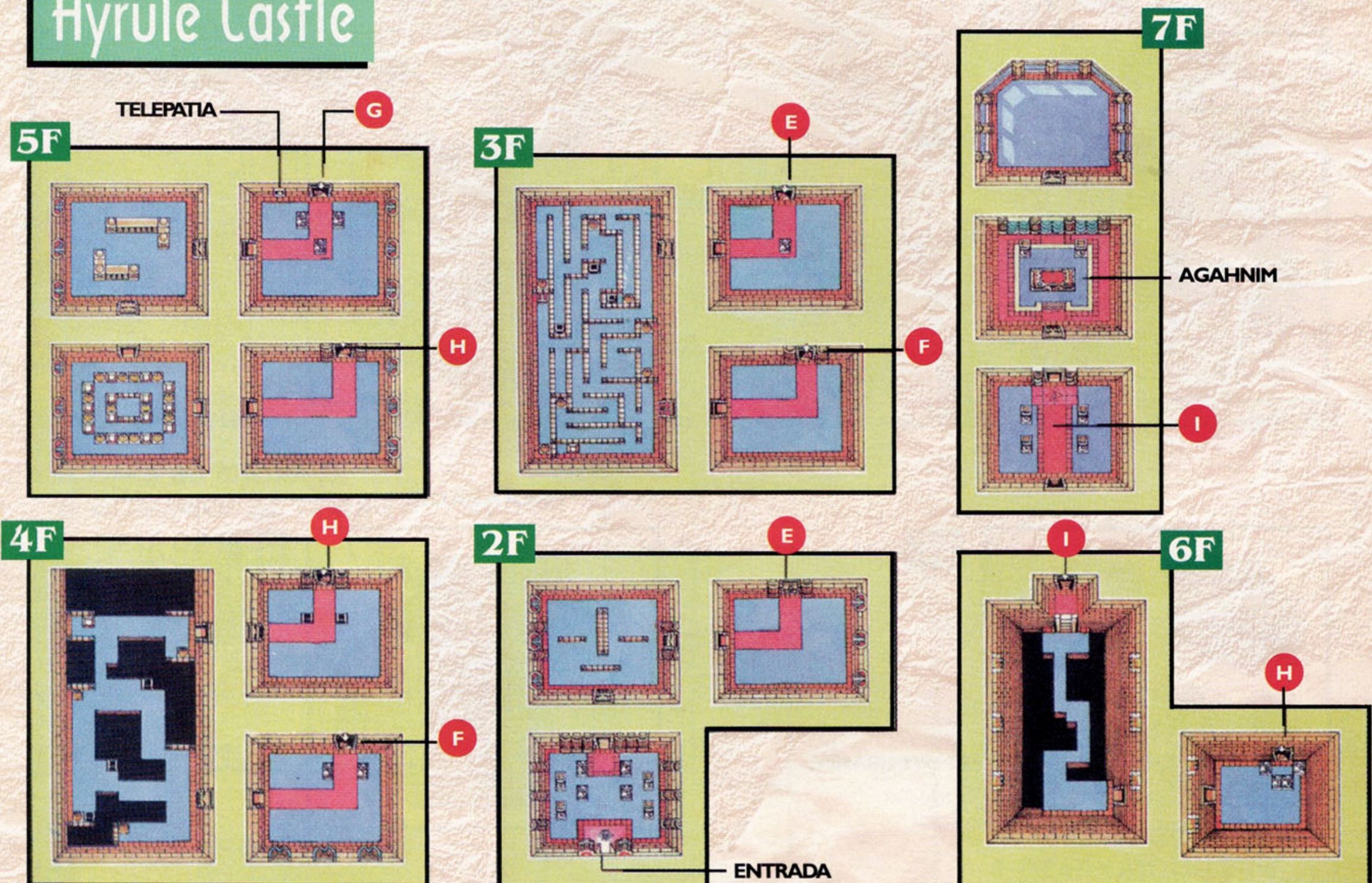
para a próxima sala. Suba para o 6F. Empurre a estátua e vá uma tela para a esquerda, depois duas telas para cima. Você verá o mago Agahnim jogar raios em Zelda e depois dar um sumiço nela. Corte a cortina do meio com a espada e encontre uma passagem secreta.

AGAHNIM

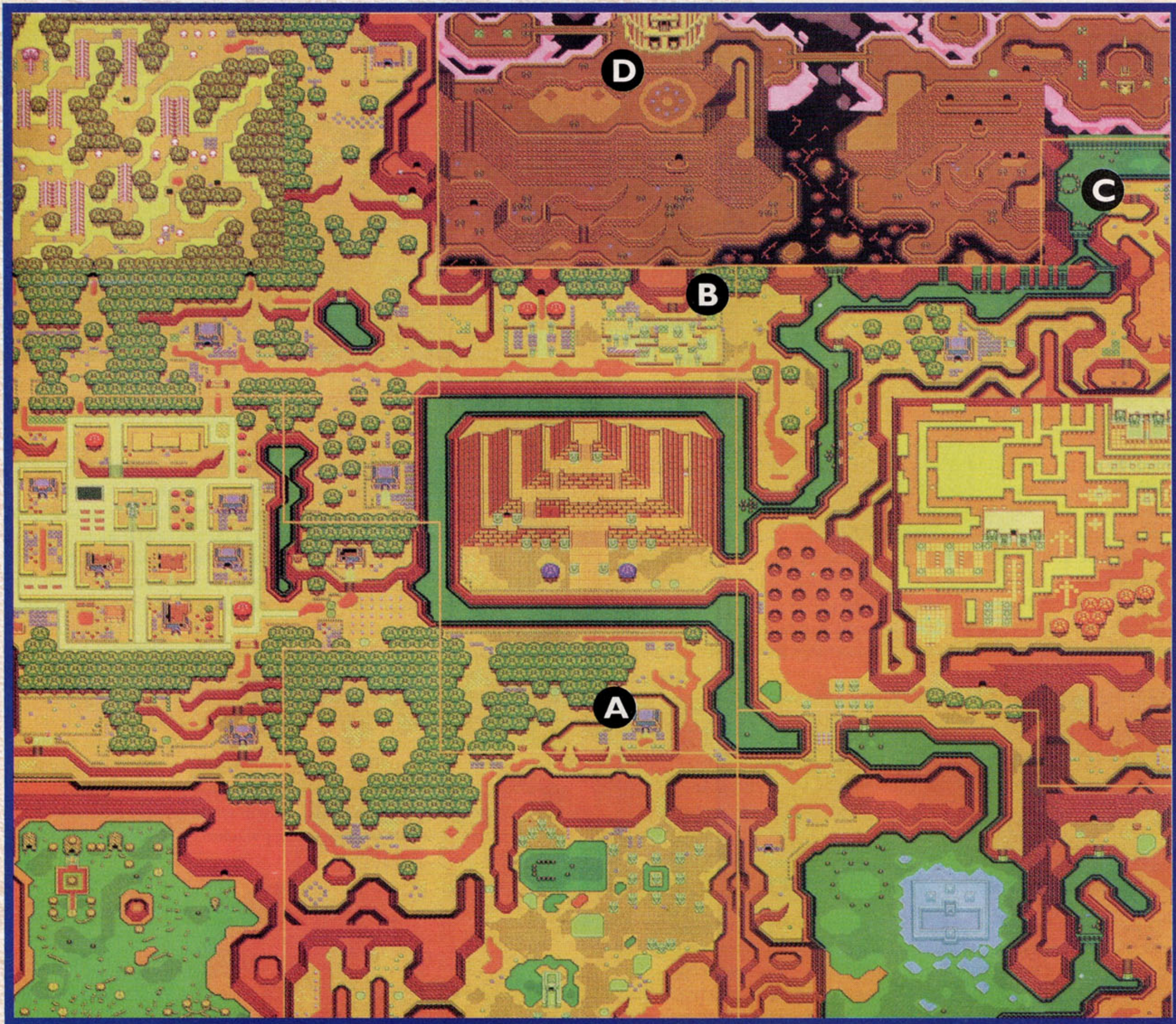
O mago fica se teletransportando pela sala e atirando bolas de energia e raios. Quando ele disparar a bola, use sua espada para rebatê-la contra ele (como se fosse beisebol). Fuja quando ele atirar uma bola de força azul ou se teletransportar para o meio da tela. Assim que destruí-lo, você será mandado diretamente para um estranho mundo, chamado Dark World (desta forma, o mundo no qual você vivia passa agora a ser conhecido como Light World).



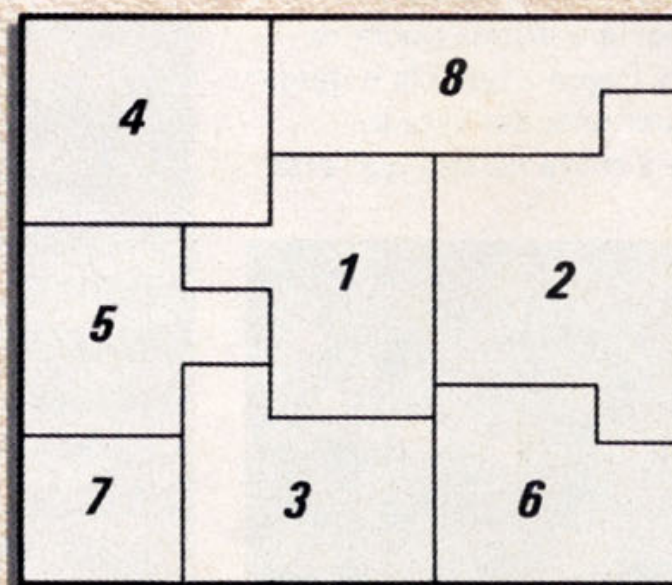
Hyrule Castle



Dark World



- A. BOMB SHOP
- B. CEMITÉRIO
- C. CÍRCULO DE PEDRAS
- D. GANON'S TOWER



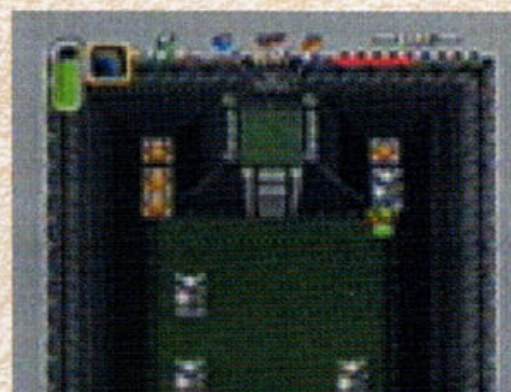
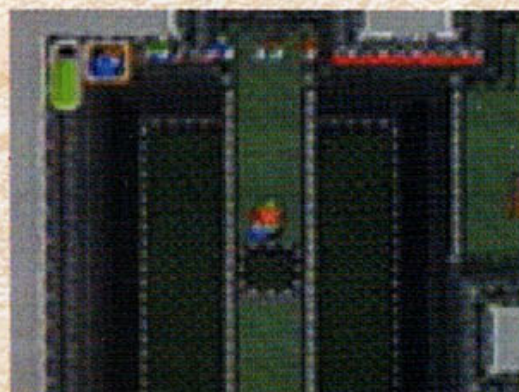
- 1. PIRÂMIDE DO PODER
- 2. DARK PALACE
- 3. SWAMP PALACE
- 4. SKULL WOODS
- 5. VILLAGE OF OUTCASTS
- 6. LAGO DE GELO
- 7. MISERY MIRE
- 8. DEATH MOUNTAIN

O objetivo agora é encontrar os sete cristais escondidos nos castelos. Lembre-se que se não tiver a Pérola da Lua, você estará transformado em coelhinho. A ordem dos castelos estará marcada no mapa. Na frente do primeiro castelo há um labirinto de plantas. No meio do caminho você encontrará o macaquinho Kiki, que lhe pedirá 10 Rupees. Dê a grana para ele e siga-o até a entrada do castelo. Desta vez ele irá pedir 100 Rupees. Pague e ele abre os portões do palácio para você.



PRIMEIRO CRISTAL DARK PALACE

Pise no botão da direita e entre pela porta da direita. Desça as escadas e pise no teletransportador do meio da sala. Coloque uma bomba na parede rachada e desça uma tela. Vá para a esquerda e coloque uma bomba na outra rachadura. Derrote todos os três Goriyas para abrir a porta (os verdes com a espada e o vermelho com o arco e flecha). Suba duas telas (cuidado com a esteira rolante). Pegue o mapa no baú e coloque uma bomba



sair desta sala. De volta ao início, suba a escada e entre pela porta do meio. Vá para o caminho da direita (empurre o bloco branco da direita para fora) e suba. Pegue a chave no baú, pise na seta no chão e atravesse para o outro lado. Entre no labirinto escuro (porta da esquerda) e corra pela ponte (ela irá se desintegrar, então seja rápido).

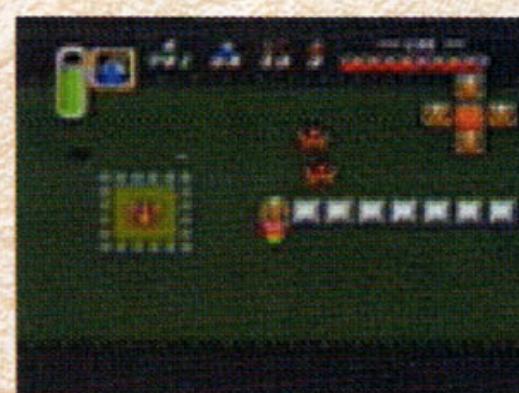
no canto inferior direito. Volte à sala da bússola e desça duas telas. Pise na seta do chão para pular para outra plataforma e atire o bumerangue no cristal que está embaixo, para torná-lo azul. Os pilares irão descer para você seguir para a direita. Levante as três caveiras do lado direito para encontrar um botão. Empurre a estátua mais próxima para cima do botão e entre pela porta que abrir. Derrote os Goriyas para abrir a porta (o vermelho repete seus movimentos como se fosse um espelho, então use o arco nele e mova-se para o lado oposto quando a flecha estiver no ar). Na sala seguinte,

bata no cristal para torná-lo vermelho e acerte uma flecha bem no olho da estátua verde, para abrir o caminho. Desça e use o martelo para abrir passagem. Coloque uma bomba ao lado do cristal e rapidamente encoste nos pilares azuis. Quando a bomba explodir, os pilares descerão para você passar. Use a chave e desça. Use o Martelo para amassar todas as tartarugas desta sala e entre na porta. Empurre o bloco branco do canto superior direito e pise no teletransportador. Suba todo o corredor para finalmente enfrentar o mestre deste palácio.



na parede da esquerda para encontrar uma chave (se quiser, coloque uma bomba na parede da direita para pegar algumas fadas). Volte todo o caminho até a entrada do castelo e siga pelo caminho da esquerda. Desça as escadas e levante o vaso do canto inferior esquerdo para encontrar um botão. Pise nele e pegue a chave no baú. Agora volte para a entrada e use a chave na porta do meio. Suba e use uma bomba no piso rachado do corredor da esquerda. Caia ali e use uma chave para subir ao 1F. Pegue a Big Key no baú e desça para o B1. Levante a caveira solitária para descobrir um botão. Pise nele e pegue a chave no baú. Use o teletransportador para

Entre pela porta da esquerda e pegue outra chave no baú que está no canto esquerdo. Use uma bomba na parede rachada do lado direito para encontrar o baú grande, que contém o Martelo Mágico (Magic Hammer). Volte para a sala anterior e entre na porta da direita. Pegue a bússola e desça qualquer uma das escadas. Pegue a chave no baú que está



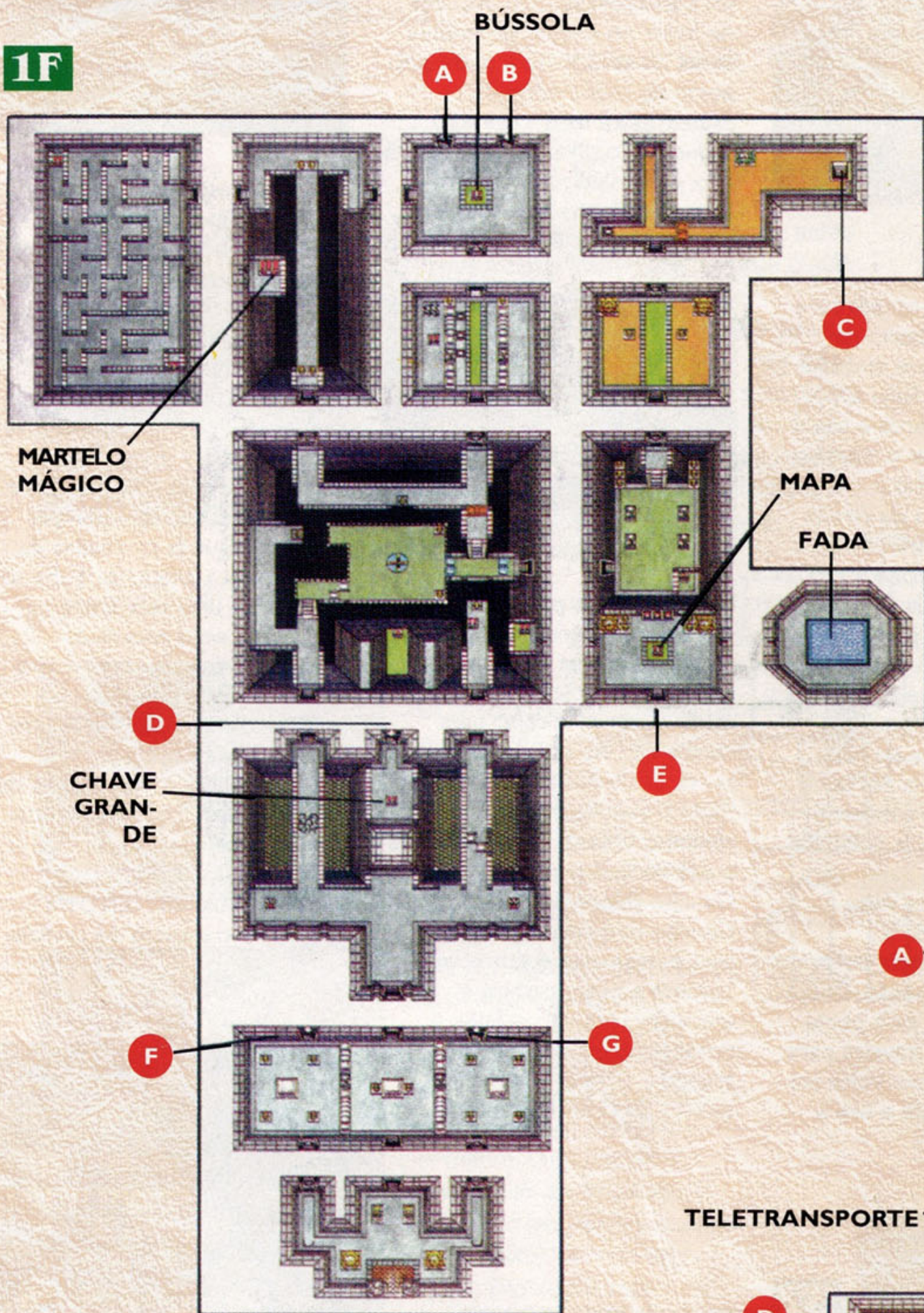
HELMASAUR KING

Um gigantesco escorpião vestido com uma máscara protetora. Primeiro, use o martelo ou bombas para destruir a máscara, desviando-se das rabadas e das bolas de fogo que ele cospe. Quando ele estiver sem a proteção, use a espada ou o arco e flecha para acertar o cristal verde que está no meio da testa do inimigo.

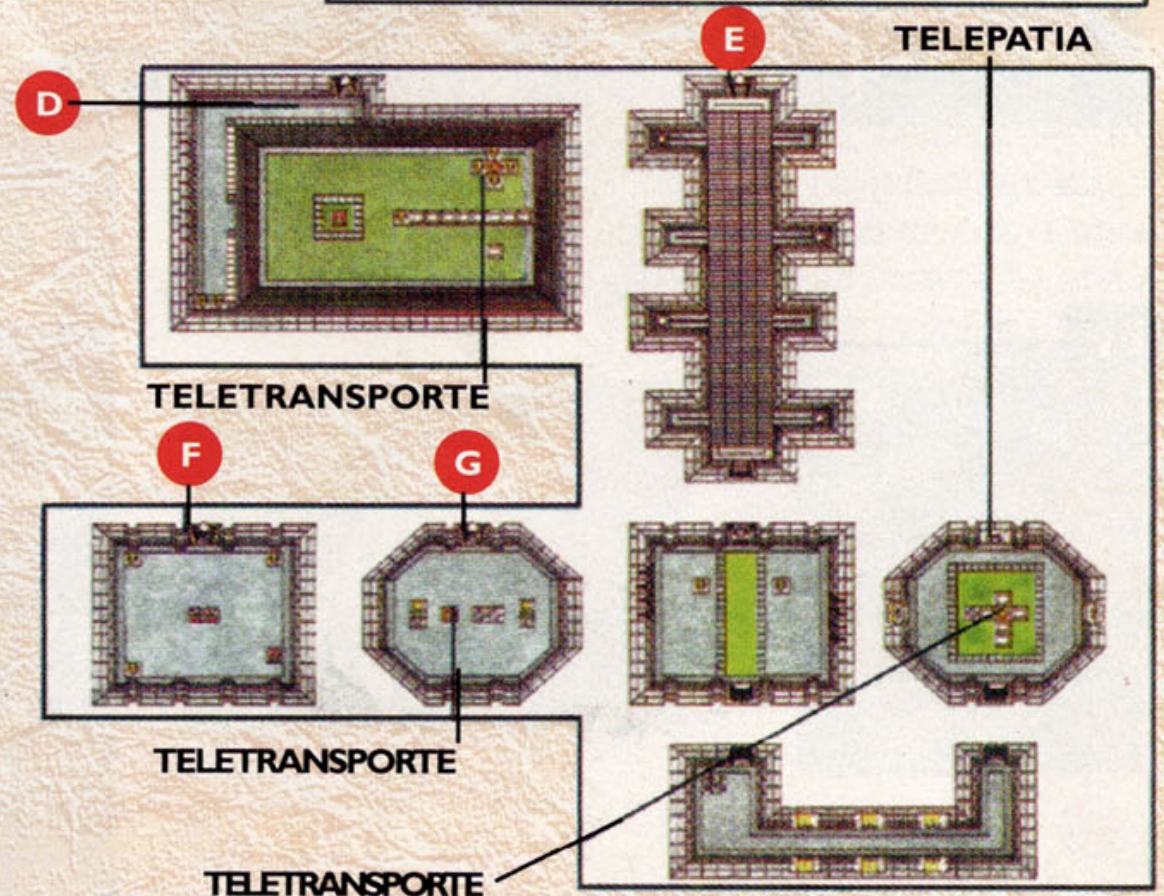
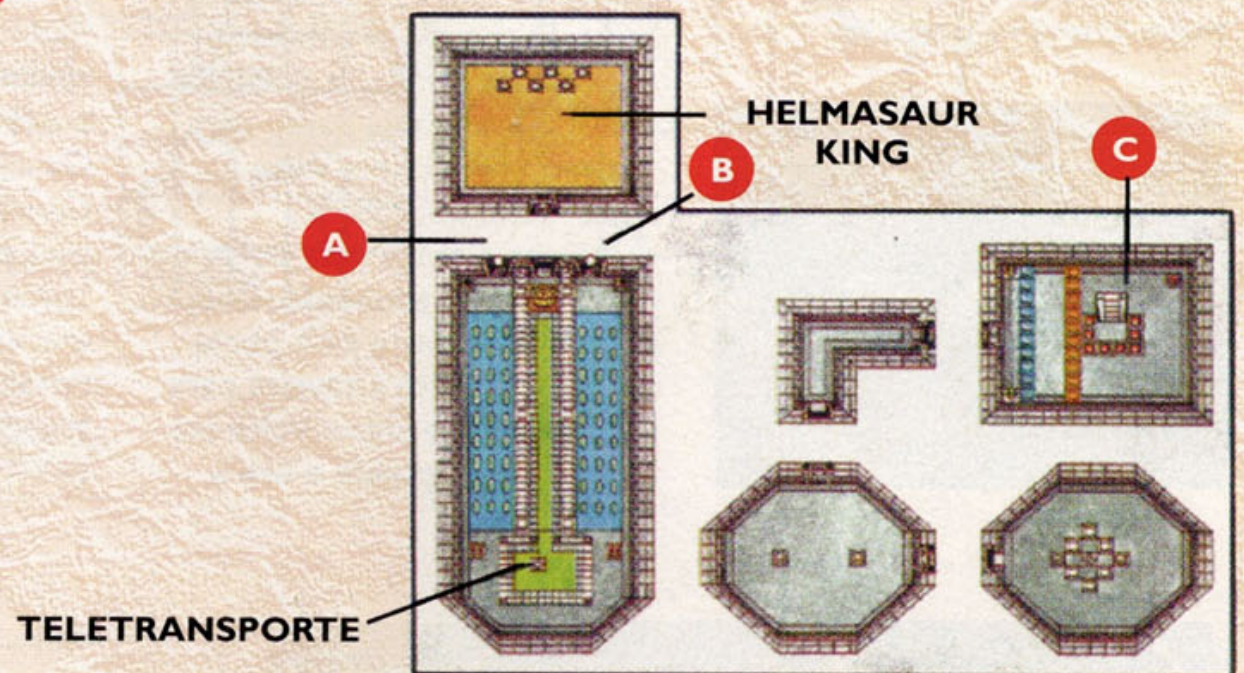


Dark Palace

1F



B1



No Dark World, vá até a entrada do castelo do segundo cristal e use o Espelho para se teletransportar para o Light World. Entre no castelo e suba uma tela. Puxe a alavanca da direita para liberar a água da represa. Saia, volte ao mundo da escuridão e entre no castelo novamente.



chave na porta do canto superior esquerdo. Bata no cristal para deixá-lo azul e empurre a alavanca da direita para a esquerda (não esqueça de bater no cristal novamente antes de sair). Volte e entre pela porta do canto inferior esquerdo. Vá duas salas para a esquerda (o nível da água estará alto, permitindo a passagem sobre os blocos brancos) e desça a escada. Empurre o



SEGUNDO CRISTAL SWAMP PALACE

Agora que o palácio já está cheio d'água, vá nadando até a escadaria da esquerda. Mate todos os inimigos, pegue a chave no baú que aparecer e desça para o B1. Coloque uma bomba na parede da esquerda e pegue o mapa. Volte à sala anterior e levante a caveira de baixo para encontrar uma chave. Use-a na porta da



esquerda. Desça a escadinha e entre pela porta aberta da frente. Pegue a chave embaixo da caveira e volte. Suba a escadinha da esquerda e use a chave na porta. Use o martelo para abrir o caminho e empurre a alavanca da direita para a esquerda para liberar a corrente de água. Volte à sala anterior e suba pela escadinha da esquerda (com o nível da água mais alto será possível alcançá-la). Entre pela porta da esquerda, desça a escadinha (você estará na sala do baú grande) e entre pela porta de baixo. Faça todo o contorno (siga para a direita) e empurre o bloco branco de baixo para encontrar a bússola. Volte para a sala anterior, suba a escadinha e entre pela porta do canto inferior esquerdo. Desça as escadas e entre pela porta de cima. Levante a caveira para encontrar uma chave. Volte até a sala do baú grande e use a



bloco de baixo para a esquerda e o do meio para cima. Suba a escada para o primeiro andar (1F). Suba, empurre o bloco do canto superior direito para cima e caia no buraco. Entre na porta da direita e pegue a Big Key no baú. Agora, faça o caminho inverso para voltar até a sala do baú grande e pegue o Gancho (Hookshot). Atire o Gancho na caveira da direita, para passar para o outro lado. Levante a outra caveira e encontre uma chave. Suba novamente ao lado do baú grande e atire o Gancho na caveira de cima. Use a chave

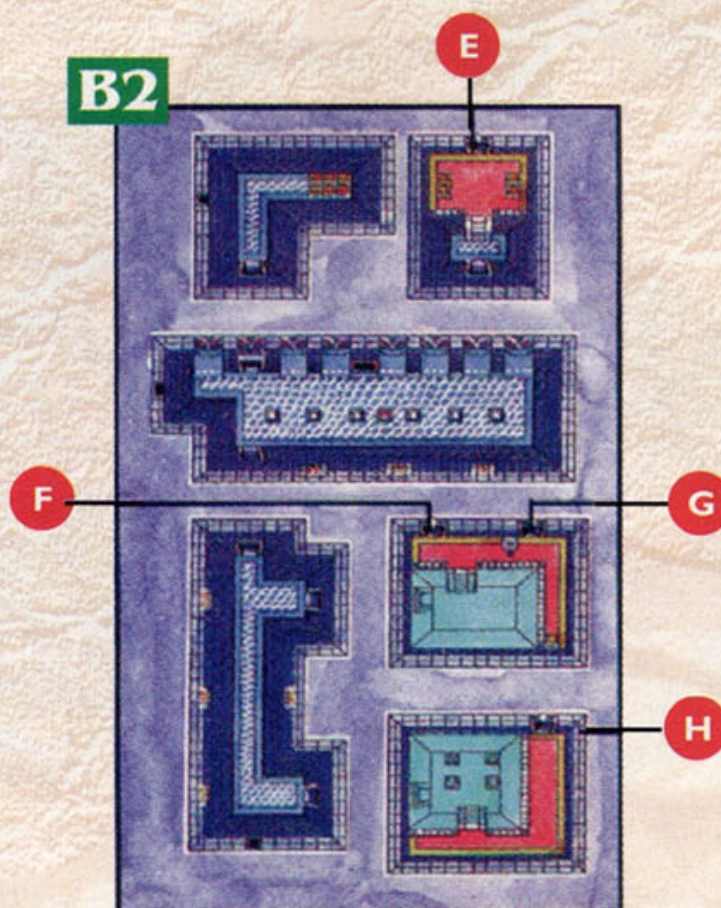
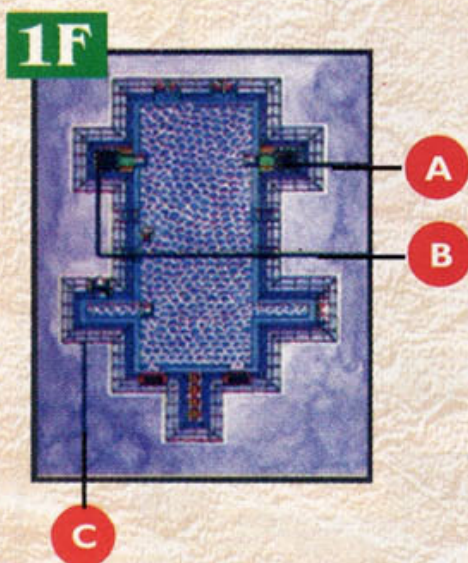
para sair desta sala. Levante a caveira do canto superior esquerdo para encontrar um botão. Empurre a estátua para cima do botão e entre pela porta que se abrir à direita. Desça a escada para o 2B e empurre a alavanca para a esquerda. Desça a escadinha, vá uma tela para a esquerda e entre pela porta de cima. Entre na passagem secreta que está atrás da segunda cachoeira da direita para a esquerda. Suba ao 1B e desça uma tela. Entre na água, nade até a escada da direita e levante a caveira para encontrar uma chave. Suba a escada do meio e coloque uma bomba na rachadura para encontrar uma caverna cheia de itens. Entre na água novamente e desta vez suba a escada da esquerda. Use a chave para entrar e suba uma tela para encontrar o mestre do castelo.

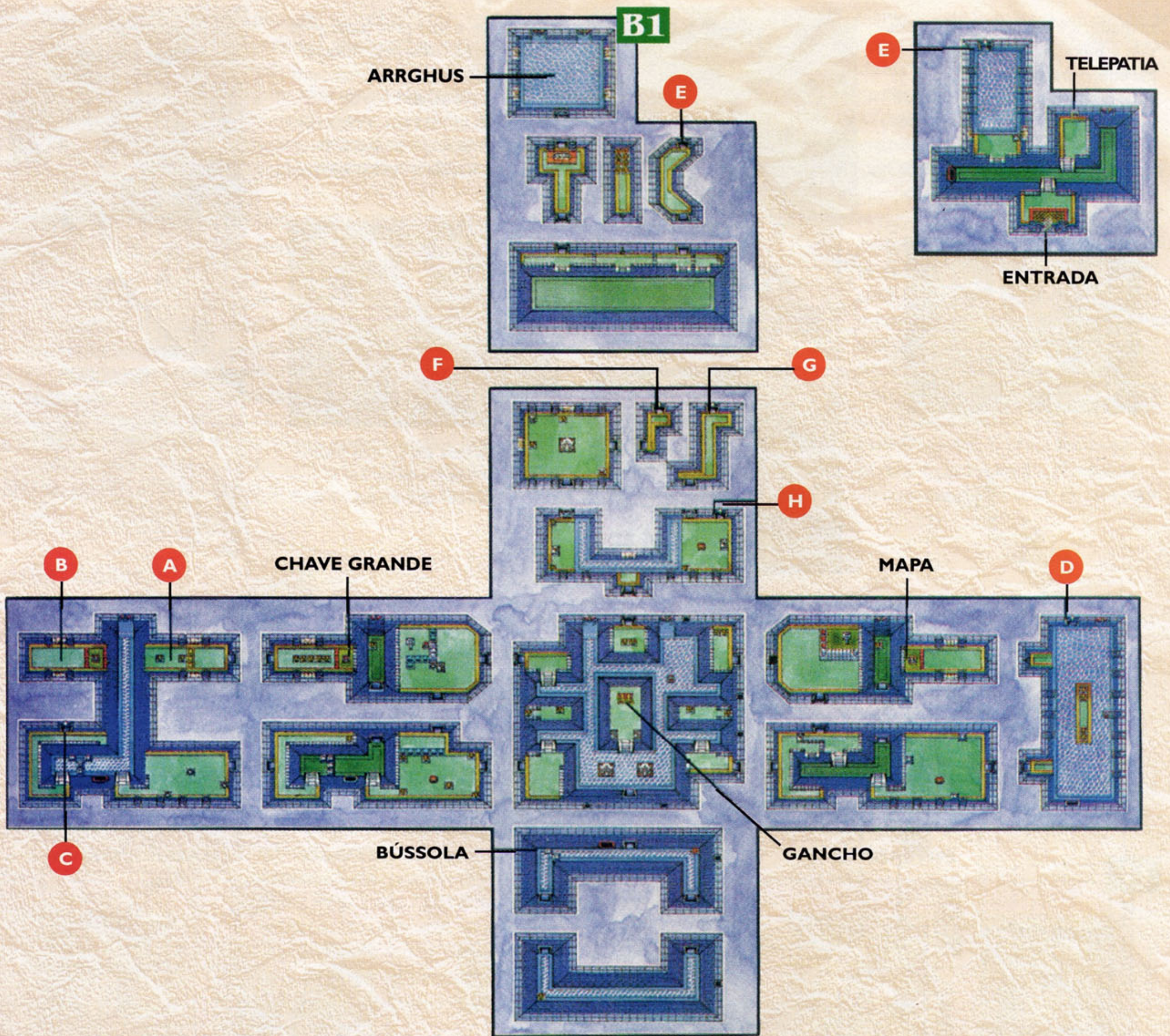
ARRGHUS

O líder do Palácio do Pântano é Arrghus, uma nojenta água viva gigante que vive cercada por criaturas parasitas chamadas Arrgi. Use o Gancho para puxar os Arrgi e acerte-os com a espada. Quando todos estiverem destruídos, Arrghus pulará e tentará cair em cima de você. Corra e use o ataque giratório da espada quando ele deslizar pela tela.



Swamp Palace





M A R T E L A N D O

Retorne ao Light World com o Espelho. Logo acima da Vila Kakariko há uma entrada para a floresta (Lost Woods). Procure uma fileira de estacas, afunde-as com o Martelo e passe para o outro lado. Levante a pedra para encontrar um portal



teletransportador (quadrado azul). Pise nele para sair dentro de Skull Woods. Suba e caia no buraco mais à direita da floresta (Entrada B). Veja os nomes de cada Entrada pelo mapa a seguir.



TERCEIRO CRISTAL SKULL DUNGEON

Pegue a chave no baú e use-a na porta do canto superior direito. Pise na estrela para alterar os buracos e pegue o mapa. Vá uma sala para esquerda e saia pela entrada A. siga para a esquerda pela floresta e entre pela passagem C. Vá uma tela para a direita e pegue a bússola. Vá uma tela para cima, pegue a chave no

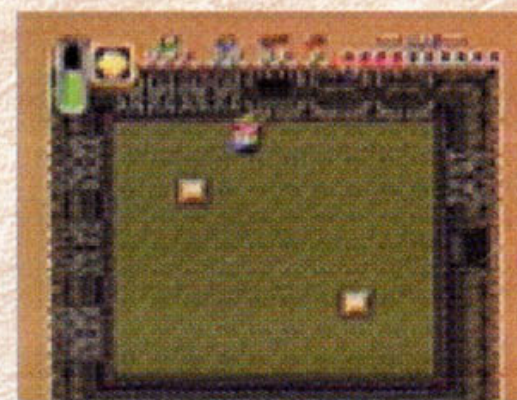
baú do canto esquerdo e saia da sala. Saia pela Entrada A e entre na D (à esquerda). Puxe uma estátua e coloque em cima do botão que está embaixo da caveira do meio. Entre pela porta de cima e pegue a Big Key. Saia do palácio e caia na passagem E (acima, à direita). Coloque uma bomba na



rachadura da esquerda, entre na sala e puxe a alavanca da parede. A parede explodirá e você poderá pegar o Bastão de Fogo (Fire Rod) no baú grande. Use o Gancho para atravessar o buraco e saia pela entrada A.



uma chave e saia pela passagem de baixo (F). Suba pela floresta até encontrar uma estátua bem estranha, parecida com a cabeça de um inseto. Atire com o Bastão de Fogo na boca da estátua para abrir a passagem



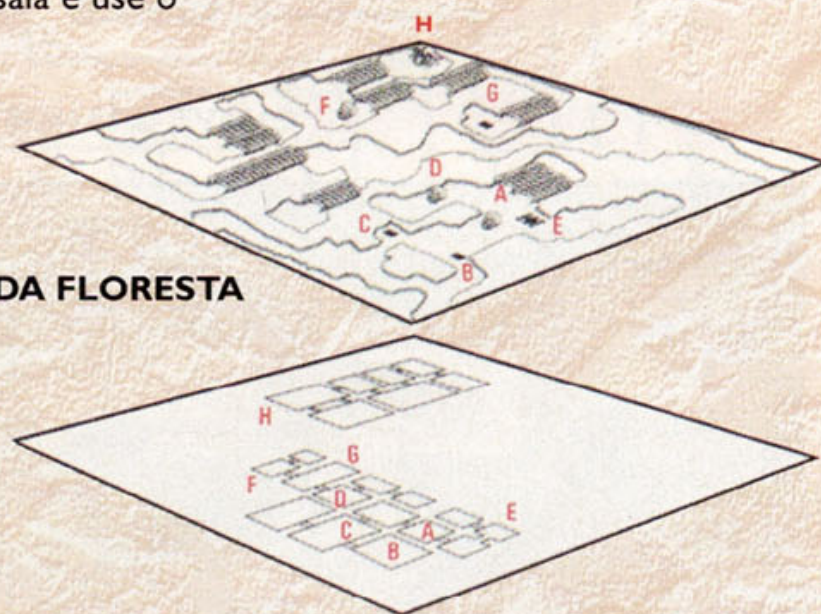
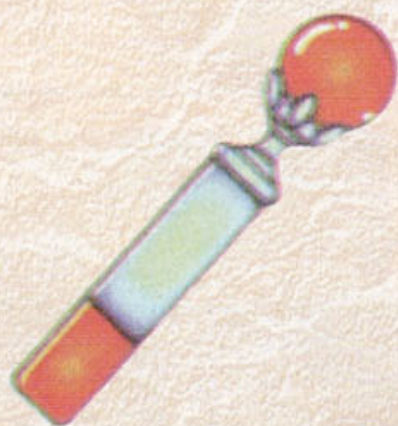
Entre pela passagem D e vá duas telas para a esquerda. Levante a caveira do canto superior esquerdo para pegar



Bastão de Fogo para acender as quatro tochas. Quando todas estiverem acesas, uma porta irá abrir. Bata com a espada no meio da parede de cima, para revelar a passagem para a outra sala. Entre e mate todos os inimigos, para ganhar uma chave para a sala da direita. Caia no buraco para encontrar o inimigo principal deste palácio.



H. Vá uma tela para cima e uma para a direita. Levante as caveiras desta sala e use o



VISTA TRIDIMENSIONAL DA FLORESTA

Skull Dungeon

1F

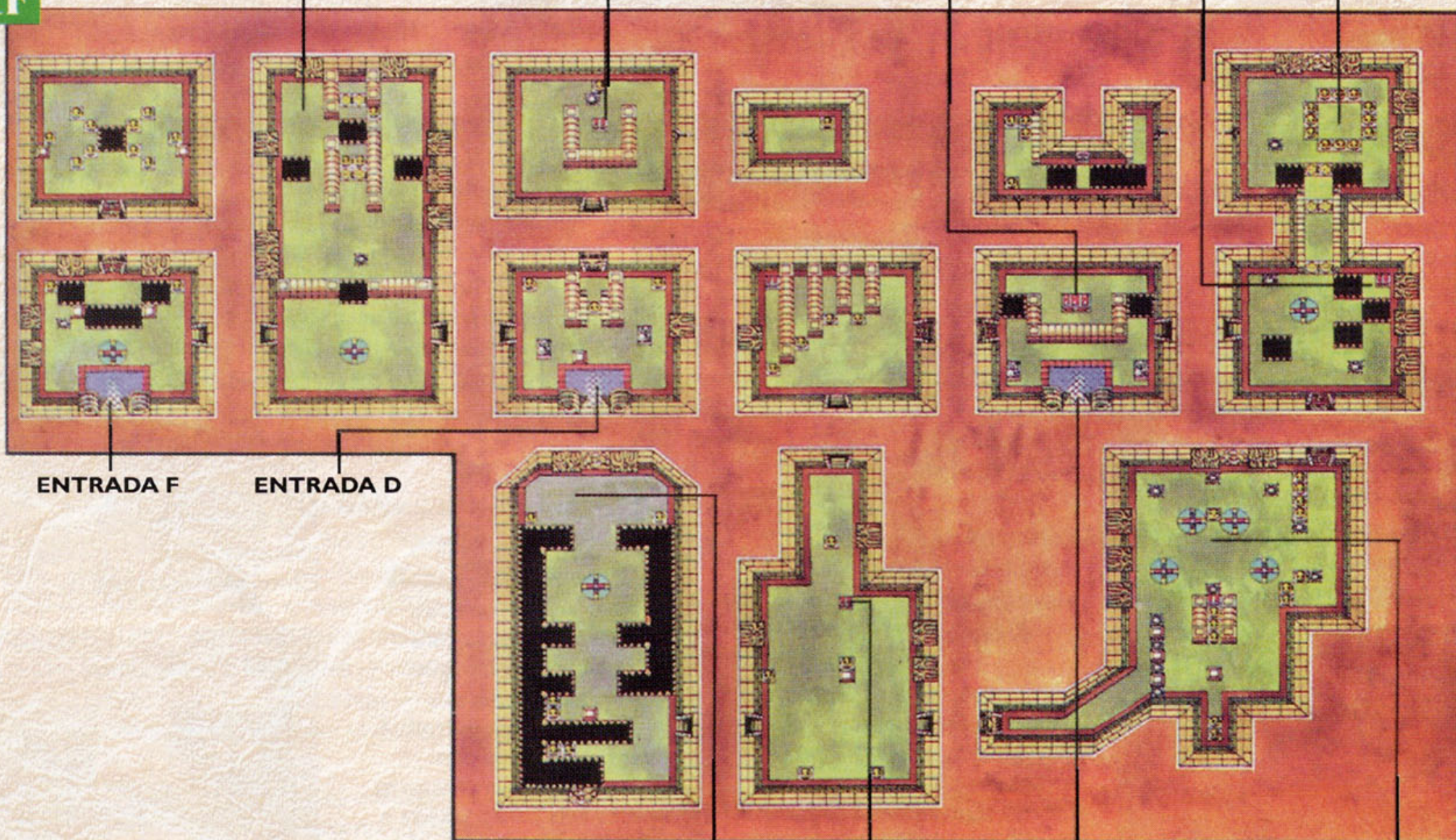
ENTRADA G

CHAVE GRANDE

BASTÃO DE FOGO

MAPA

ENTRADA E



ENTRADA F

ENTRADA D

ENTRADA C

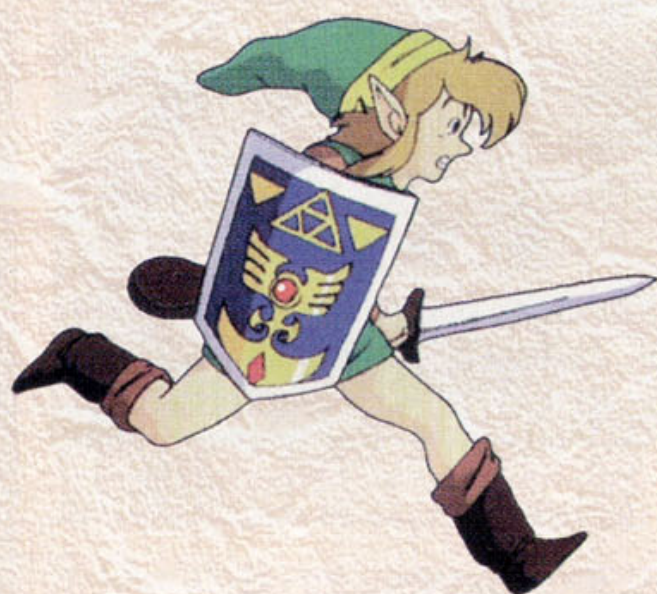
BÚSSOLA

ENTRADA A

ENTRADA B

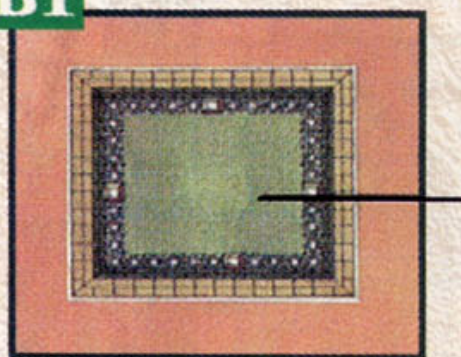
MOTHULA

Esta borboleta não é nada amigável. Mothula fica voando sem direção certa e disparando raios bastante perigosos. Para piorar, toda a sala fica se mexendo e espinhos vêm e vão. Desvie do ataque triplo e use o Bastão de Fogo (Fire Rod) para derrotá-lo. Se sua magia se esgotar, use a espada.



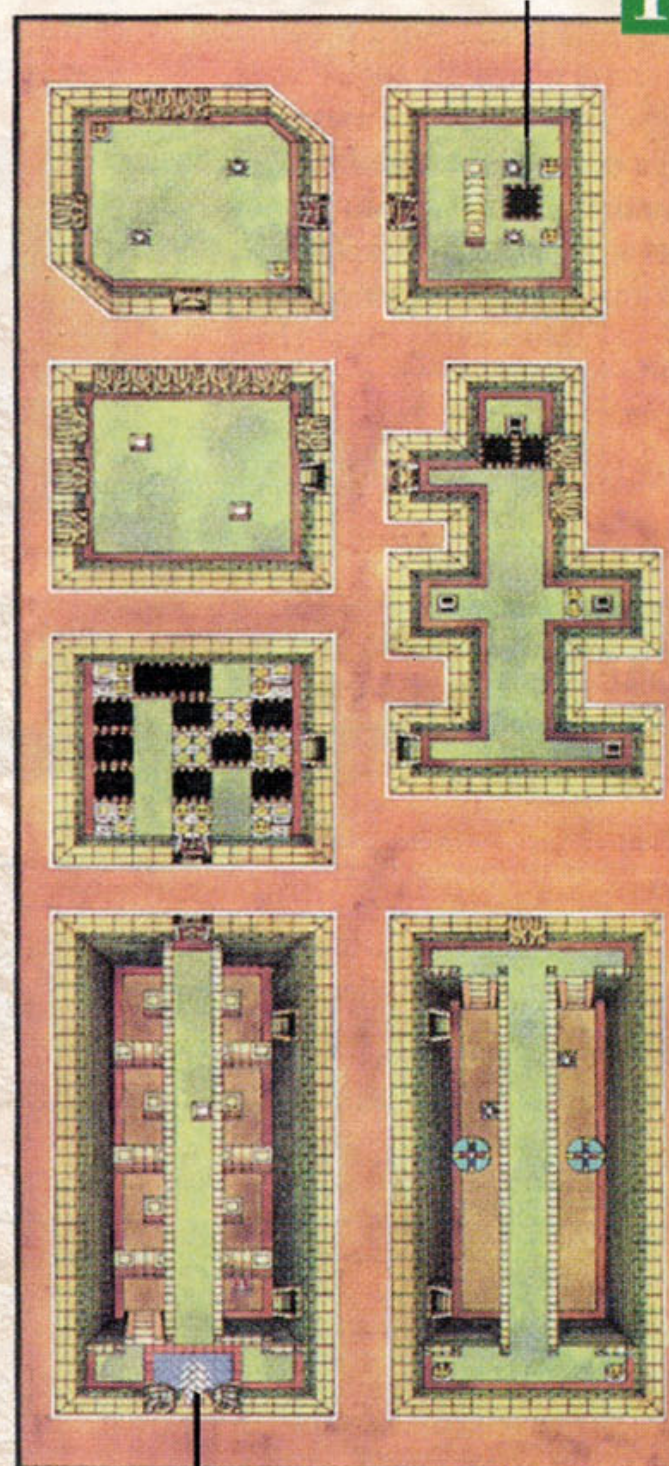
B1

MOTHULA



PARA A SALA DE MOTHULA

1F



ENTRADA H

NA VILA DOS LADRÕES

Hora de diversão! Vá até a Village of Outcasts (A Vila Kakariko no Dark World) e tente ganhar corações em um dos muitos jogos que existem ali. Depois da brincadeira, vá até o meio da vila e procure a estátua de um enorme gárgula segurando um garfo. Puxe o garfo para abrir a entrada do labirinto subterrâneo, esconderijo do vilão Blind The Thief.



QUARTO CRISTAL THE GARGOYLE'S DOMAIN

A partir da entrada, desça a escada e pegue o mapa no canto superior esquerdo. Vá uma tela para cima, contorne pela direita e desça. Suba a escadinha e pegue a bússola no baú. Desça a escada, vá para direita, desça o corredor estreito e vá uma tela para a esquerda. Abra o baú e pegue a Big Key. Volte para direita e suba uma tela. Suba a escadinha e use a Big Key na porta do canto superior direito. Suba e levante a caveira do canto superior direito para pegar uma chave. Vá três salas para a esquerda, uma para cima e



levante a caveira para pegar outra chave. Bata no cristal, para torná-lo azul e use a chave para subir para o 1F. Levante a caveira do canto inferior direito e pise no botão para a porta se abrir. Siga para a direita pelo corredor até encontrar uma rachadura no chão cercada por um muro. Há um raio de luz do sol batendo em cima deste local. Coloque uma bomba no chão, pressione o botão A para levantar a bomba, pressione o direcional para cima e o botão A novamente, para arremessar a bomba na rachadura. Depois de abrir o buraco, volte à sala

comprida cheia de esteiras e entre na porta do canto superior direito. Vá mais uma tela para a direita e desça a escadaria de cima para o B2. Afaste o bloco grande do chão, vá uma tela para baixo e uma tela para a direita. Passe pelas



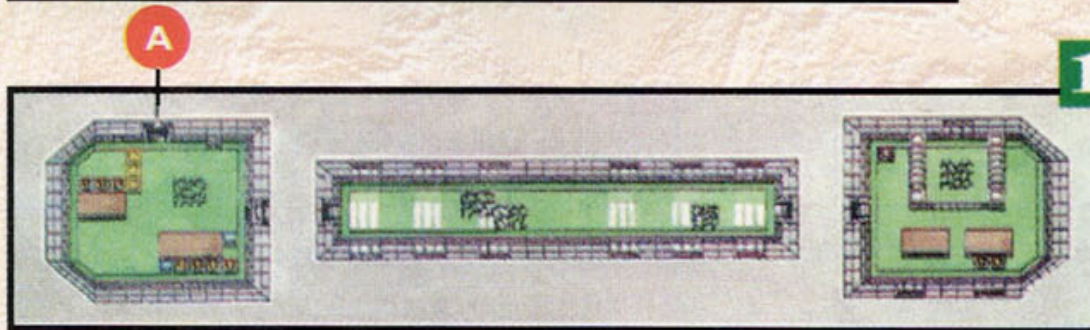
três grades e liberte a garota que está presa. Abra o baú com a chave e faça ela seguir você. Siga três telas para a esquerda, use o martelo para abrir caminho e abra o baú grande para pegar a Luva de Titãs (Titan's Mitt). Retorne uma tela (seja rápido antes do chão

quebrar) e entre pela porta do canto superior direito. Suba para o B1 e levante a caveira do

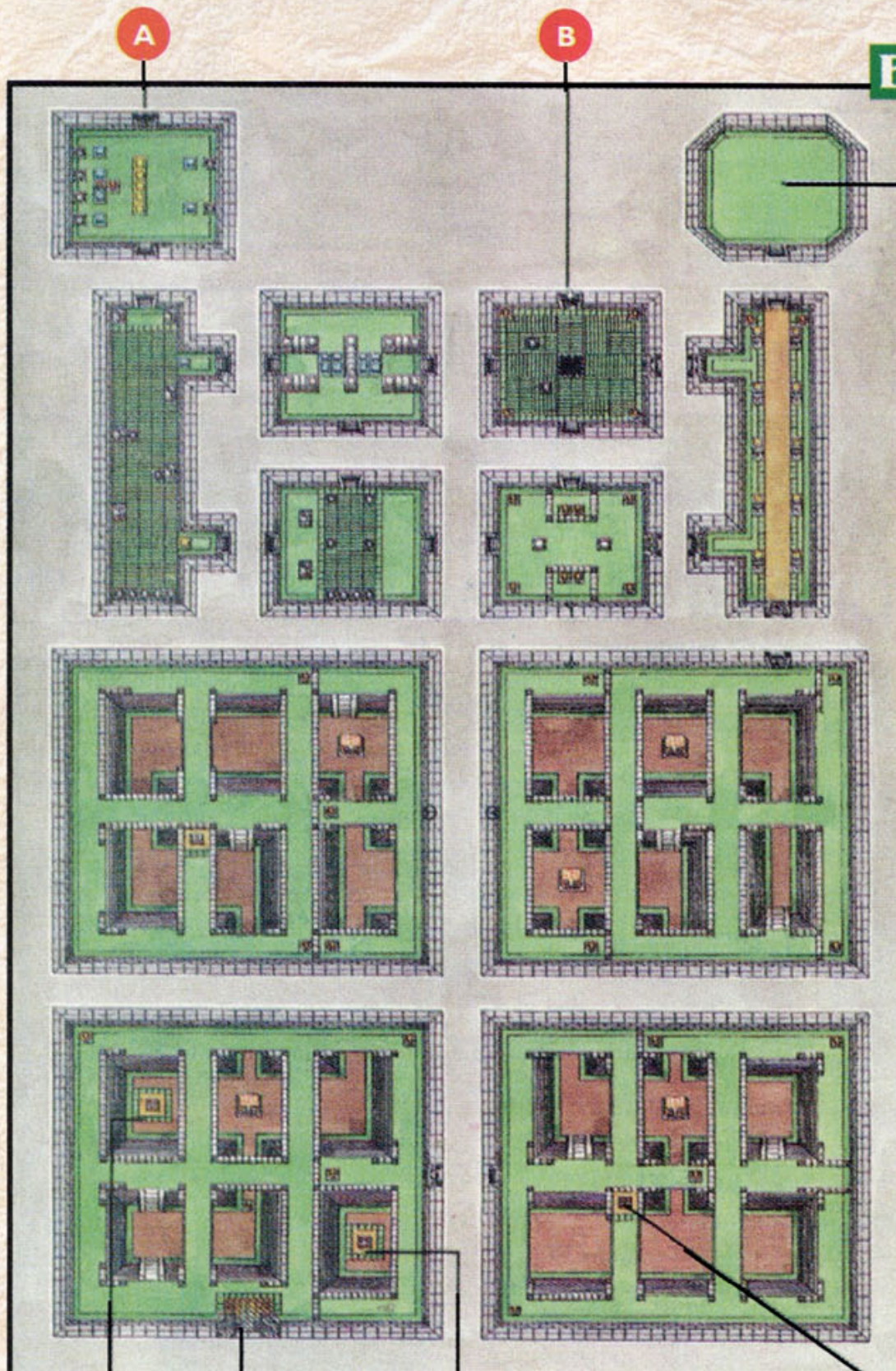


canto superior direito para encontrar um botão. Pise no botão, vá uma tela para a direita e uma para cima. O meio da sala estará iluminado pelo raio de luz do sol. Coloque a menina debaixo da luz e prepare-se para o susto: "ela" é, na verdade, Blind the Thief!

The Gargoyle's Domain



1F

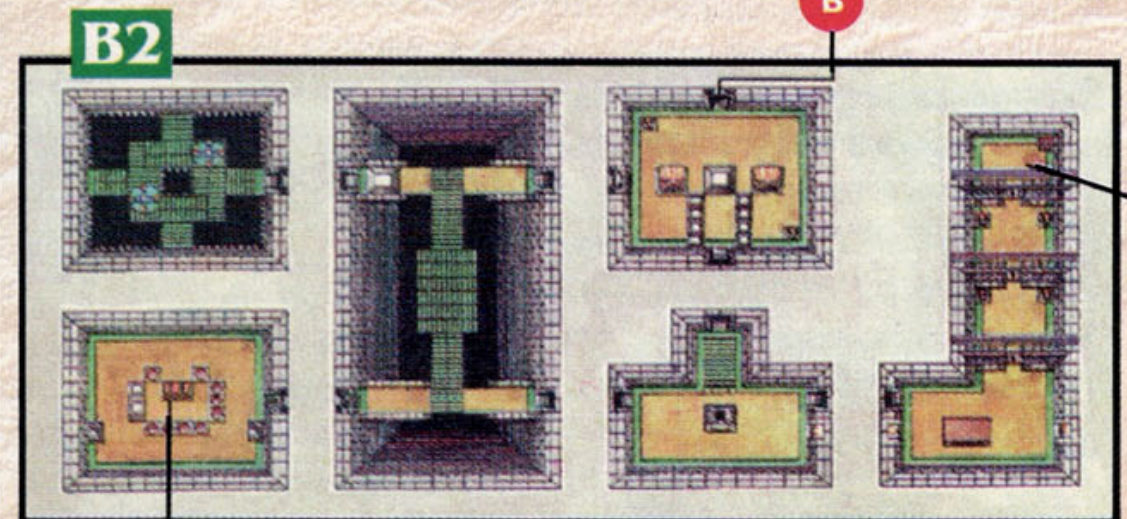


B1

BLIND THE THIEF

BLIND THE THIEF

Ela era uma bela garota e se transformou em um demônio horrroso, que fica atirando lasers e bolas de fogo. Desvie das duas cabeças que ficam voando pela sala e acerte o corpo do vilão com sua espada. É difícil não ser acertado nenhuma vez, então encha suas garrafas com poções antes de entrar no castelo.



B2

LUA DE TITÃS

DONZELA

MAPA ENTRADA

CHAVE GRANDE

BÚSSOLA

NO MEIO DO LAGO

Hora de pegar o quinto cristal. O problema é que os muros do Palácio do Gelo são tão altos que parece não haver maneira de entrar lá. O jeito é procurar um caminho alternativo: volte ao Light World e desça até o Lago Hylia. Há uma ilha no meio do lago. Suba e levante a pedra que está na frente da caverna. Você encontrará um



portal teletransportador para o Dark World. Pise nele para ir direto para dentro do castelo.

QUINTO CRISTAL ICE PALACE

Destrua o inimigo usando o Bastão de Fogo para a porta se abrir. Vá para a esquerda e destrua todos os inimigos para ganhar uma chave. Use-a para sair desta sala direto para o B1. Pise no botão do canto esquerdo para abrir a porta e siga. Empurre o bloco branco do meio para a direita e desça uma tela. Derrote todos os inimigos e pegue a bússola no



baú. Volte uma tela, empurre o bloco do meio para cima e vá para direita. Pise no botão e vá uma tela para a direita. Levante a caveira de baixo para encontrar um botão. Pise nele e volte para a sala anterior. Agora, empurre o bloco do meio para a esquerda e entre pela porta de cima. Bata no cristal, coloque uma bomba perto dele e



atravesse para a parte de cima antes que a bomba exploda. Arremesse outra bomba para estourar o piso rachado no meio e desça para o B2. Você enfrentará dois cavaleiros Stalfos. Acerte-os uma vez com a espada e coloque uma bomba para explodir os restos. Na sala seguinte, derrote os inimigos



azuis para ganhar uma chave (não acerte o cristal ainda) e desça. Pise no botão que está debaixo da caveira do canto inferior esquerdo e entre pela porta da direita. Desça para o B3, mate todos os inimigos e entre pela porta



que abrir. Desvie da bola com espinhos e entre pela porta de cima. Espere o piso ceder e caia para o B4. Entre pela porta do canto superior direito. Use o Gancho ou a ponte invisível para atravessar o buraco e entre pela porta de baixo. Suba a escada de volta para o B3. Use o Gancho na caveira para atravessar o piso de espinhos.

KHOLDSTARE

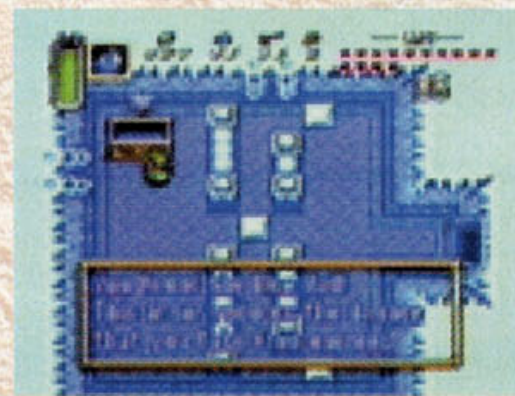
As coisas vão esfriar um pouco agora. Use o Bastão de Fogo (Fire Rod) para descongelar Kholdstare. Oito disparos são suficientes para derreter a proteção de gelo. Você descobrirá que ele não é só um, mas na verdade três nuvens congeladas. Continue atacando com o Bastão de Fogo e desvie-se das pedras de gelo que caírem. Se sua magia acabar, use a espada para derrotá-las.



Pise no botão que está debaixo da caveira e pegue a chave no baú. Suba para o B2, destrua o

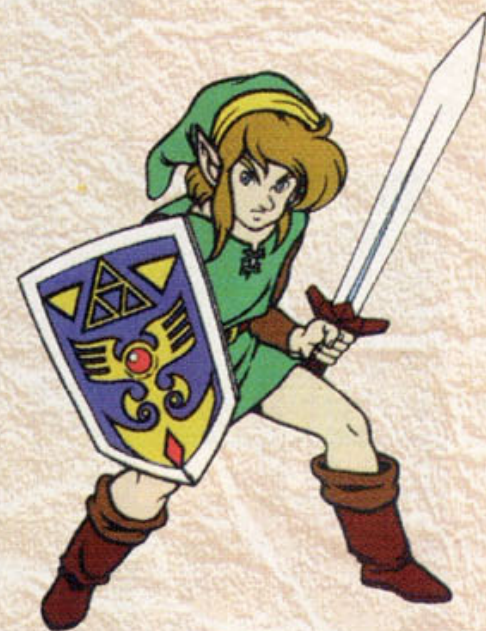


Stalfos e use o martelo para desimpedir o caminho da esquerda. Levante o cubo grande, use o martelo novamente e mate o outro Stalfos. Pise no botão do canto esquerdo para pegar um mapa e puxe a língua da estátua para abrir a porta do outro lado. Suba para o B1 e pegue a Big Key. Empurre os blocos brancos e vá duas telas para a esquerda. Volte até o B3 (ponto

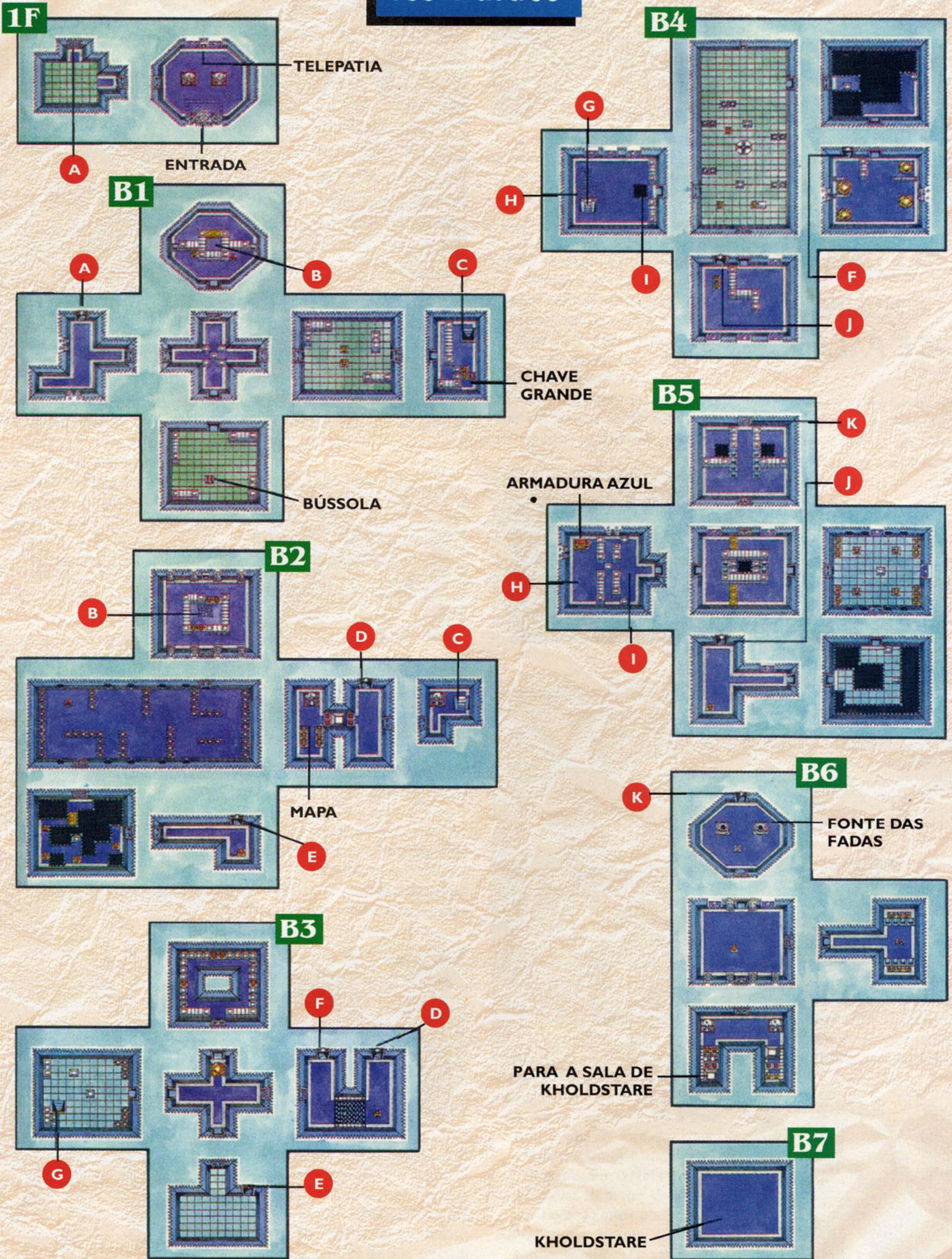


E do mapa), mate todos os inimigos e desta vez entre na porta da esquerda. Desça para B4 e use uma bomba na rachadura do chão. Caia no buraco que se formar e pegue a

Armadura Azul (Blue Mail) no baú grande. Vá uma tela para a direita e use a Big Key para entrar pela porta de cima. Use uma chave na porta de cima e desça para o B6. Vá uma tela para baixo, uma para a direita e bata no cristal para ele ficar azul. Volte até a sala do baú grande (no B5) fazendo o caminho inverso. Vá uma tela para a direita e empurre o bloco branco de baixo para a direita, de modo que ele caia no buraco para o B6. Caia no buraco também. Levante a caveira desta sala para revelar um botão. Empurre o bloco para cima do botão e entre pela porta que abrir. Levante as caveiras da esquerda, puxe a estátua e abra caminho com o martelo. Por último, levante o bloco grande e caia no buraco para o B7, direto no esconderijo de Kholdstare.



Ice Palace

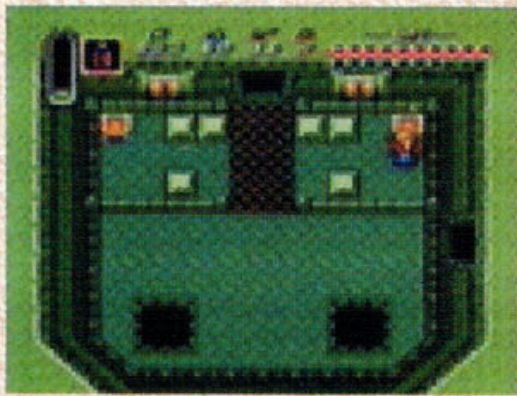


Toque a Flauta no Mundo da Luz e escolha o ponto número seis. Levante a pedra da direita para encontrar um portal teletransportador. Quando você sair no Mundo da Escuridão, estará chovendo. Suba até encontrar um piso com o símbolo do Medalhão Ether. Use o medalhão em cima do símbolo para a chuva parar e abrir o castelo.



SEXTO CRISTAL MISERY MAZE

Vá para direita e use o Gancho para atravessar o buraco. Desça a escada, mate todos os inimigos para abrir a porta e suba uma tela. Vá até a parede de cima desta sala grande e entre na porta da direita. Empurre o bloco branco para abrir uma passagem. Suba duas telas e pegue a chave no final da



trilha. Desça duas telas e entre na porta da direita. Levante a caveira do canto superior esquerdo para pegar uma chave. Vá duas telas para cima e duas para esquerda, atravessando um longo corredor. Nesta sala, pegue a chave que está debaixo da caveira mais afastada (próxima ao cristal) e bata no cristal para deixá-lo azul. Desça duas telas (use a Capa Mágica para passar por cima dos

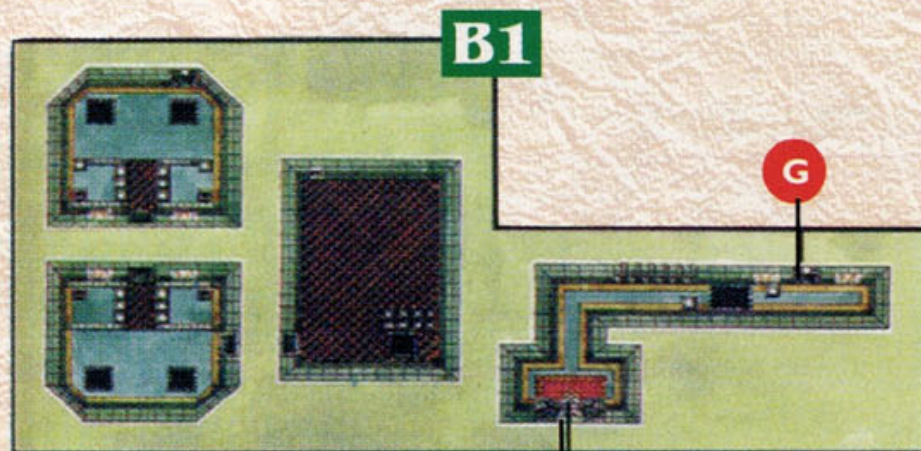


espinhos) e entre na porta da direita. Desça a escadinha e levante uma das caveiras para encontrar um botão. Pise nele para encontrar um baú com uma chave e entre na porta do canto inferior esquerdo. Vá mais uma sala para esquerda usando outra chave. Entre pela porta de baixo e suba a escadaria para o B1. Existem duas tochas nesta sala e duas na sala seguinte. Empurre os blocos



que impedem o acesso às quatro tochas e acenda-as rapidamente com a Lanterna ou o Bastão de Fogo. Você escutará um ruído se funcionar. Entre na sala da direita e caia no buraco.

Misery Maze



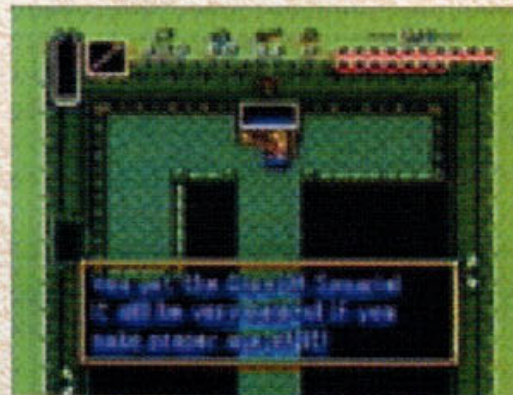
ENTRADA

VITREOUS

Vitreous é um olho gigante cercado por pequenos olhos protetores, que o atacam primeiro. Quando eles voarem em sua direção use a espada para acertá-los. Quando acabar com todos, Vitreous sairá

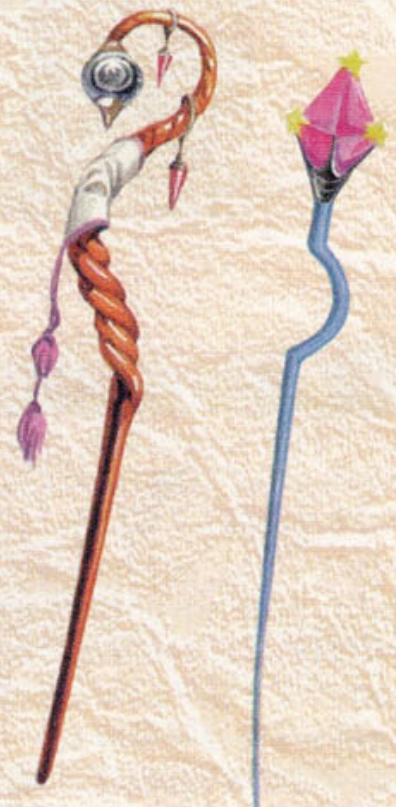


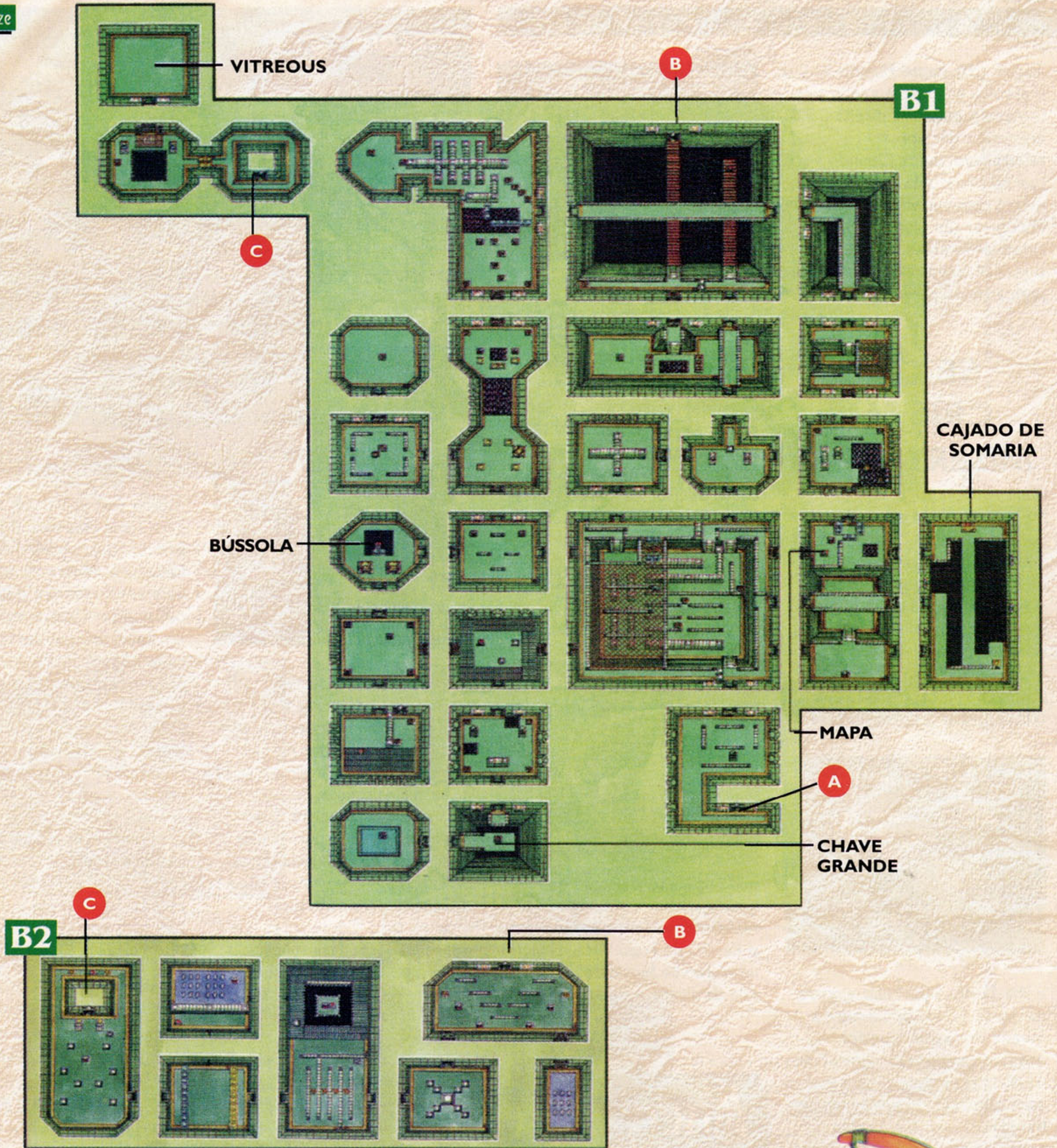
pulando atrás de você. Saia de seu campo de visão quando ele se levantar da geléia verde, assim você não será atingido pelos raios. Use a espada ou flechadas certas para acabar com ele de vez. A donzela libertada irá lhe mostrar a localização da Princesa Zelda. Agora falta pouco!



Você estará novamente no B1. Abra o baú com a Big Key, vá uma tela para a esquerda e pise no teletransportador. Ao sair, entre pela porta de cima e pise no outro teletransportador. Vá uma tela para a direita, duas telas para baixo e abra o baú com o mapa. Entre pela porta do canto inferior direito e use o Gancho para atravessar para o outro lado. Corra antes que a ponte se despedace e pegue o Cajado de Somaria no baú grande. Vá uma tela para a

esquerda, duas para cima e outra para a esquerda. Suba a escada do meio e use a Big Key para subir uma tela. Siga em frente e desça para o B2. Levante a caveira da esquerda para encontrar um botão. Use o Cajado de Somaria para criar um cubo e coloque-o sobre o botão. Entre pela porta da esquerda e vá uma tela para a esquerda. Bata no cristal para ele se tornar vermelho e vá mais uma sala para a esquerda. Coloque uma bomba na rachadura na parede e bata no cristal para deixá-lo azul. Volte e continue seguindo para a esquerda. Bata no cristal para torná-lo vermelho e suba a escada. Siga a trilha e use a Big Key para entrar na sala do Mestre.





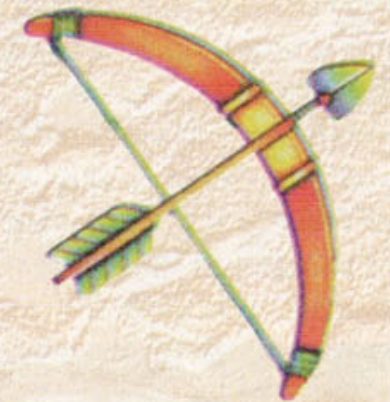
MARTELANDO E TREMENDO

Depois de conseguir seis cristais vá até a Loja de Bombas (a sua casa, só que no Dark World). Você encontrará um vendedor que tem uma bomba gigantesca (rosa) para vender. Compre e leve-a sem ser atingido até a rachadura da pirâmide. Depois que a bomba estourar, entre na passagem



que abrir. Jogue sua espada e seu arco e flecha na fonte da Fada Gorducha: você ganhará a Espada Dourada (Nível 4) e as Flechas de Prata.

Agora siga até o local do último cristal, só que no Light World (use a Flauta Mágica). Suba as escadas e bata com o martelo nas estacas nesta seqüência: direita, cima e esquerda. Um portal teletransportador



(quadrado azul) surgirá. Pise nele, depois use o Medalhão Quake em cima do símbolo na montanha. Isso fará a boca da tartaruga (ou a entrada do palácio) se abrir.

SÉTIMO CRISTAL TURTLE ROCK

Use o Cajado de Somaria em frente ao ponto de interrogação para criar uma plataforma. Suba nela para passar para o outro lado e entre na porta. Crie mais uma plataforma e entre na porta de cima da parede da direita. Crie outra plataforma e tente acender as quatro tochas, de modo que todas fiquem acesas



ao mesmo tempo. A porta de cima ficará aberta enquanto o fogo estiver aceso, então seja rápido para voltar e entre na passagem. Pegue o mapa e uma chave e volte uma tela para

baixo e outra para esquerda. Faça uma plataforma e entre na porta do canto inferior esquerdo. Pegue a bússola no baú. Para sair da sala sem ser atingido, vire para baixo e deixe o botão A pressionado. Você ficará de costas para o olho e a porta será aberta sem ele atirar em você. Crie mais uma plataforma e entre pela porta do canto superior esquerdo. Derrote o inimigo para ganhar



uma chave e use-a para subir uma tela. Atinja o cristal e empurre o bloco branco de cima do conjunto da direita. Um baú irá surgir. Bata no cristal novamente e pegue a chave. Desça a escada e entre pela tubulação do canto inferior direito. Ao sair, entre pela porta e desça pela tubulação mais próxima à



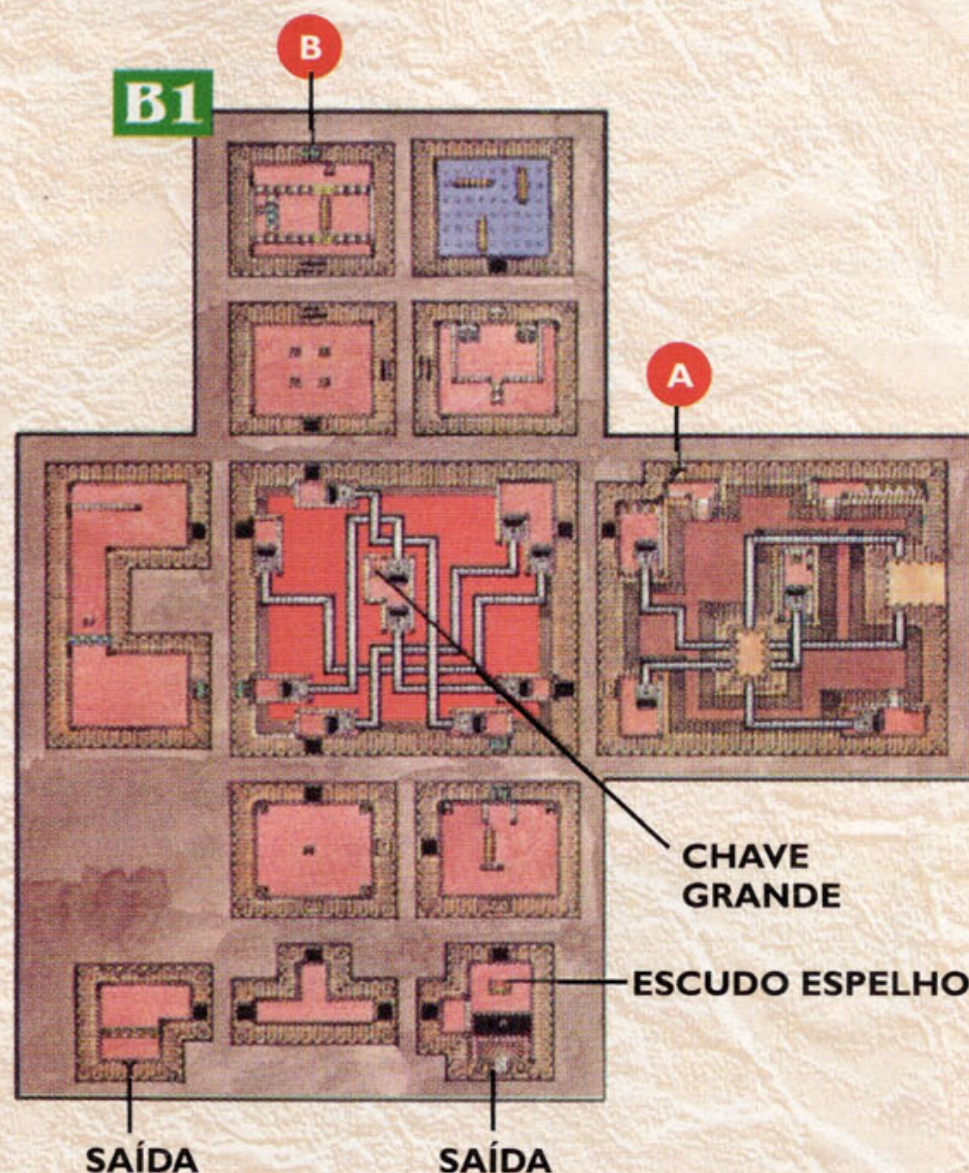
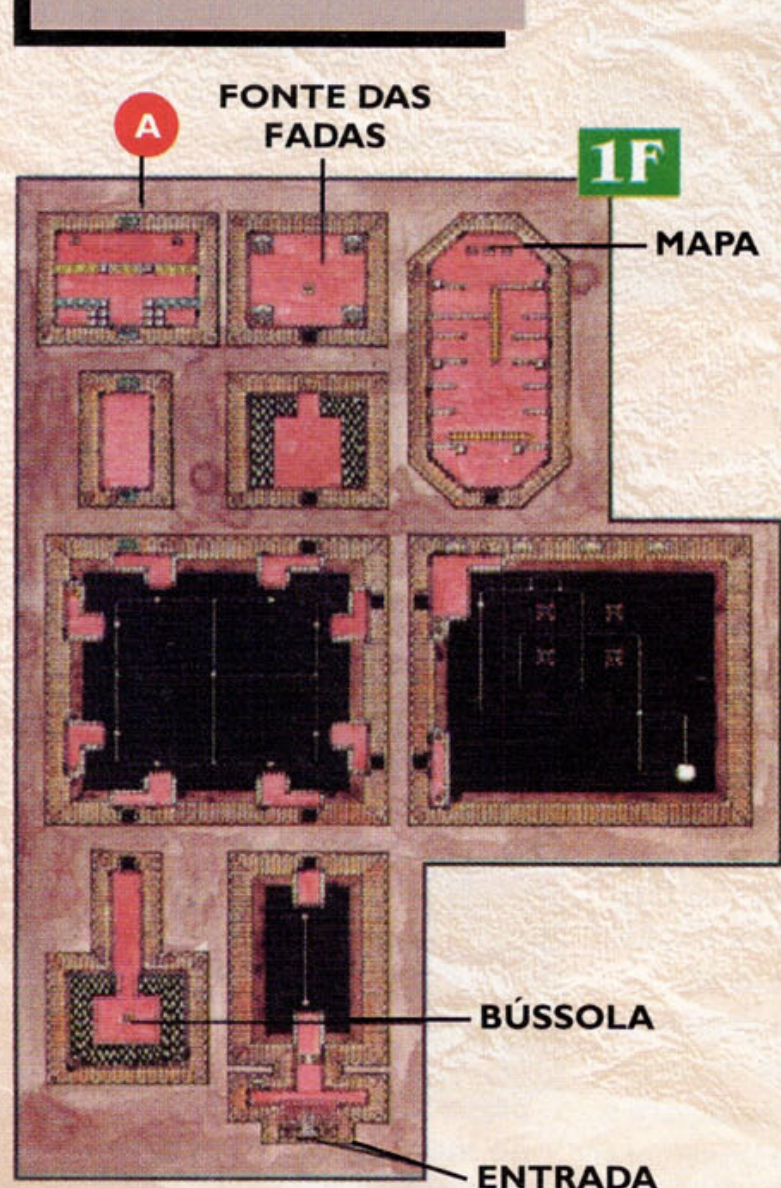
parede. Na sala ao lado, bata no cristal azul e mate todos os inimigos para conseguir uma chave. Entre pela porta de baixo e desça pela tubulação. Pegue a Big Key e entre no tubo seguinte. Vá uma tela para a direita e entre pela tubulação. Agora entre novamente no cano do canto inferior direito e vá uma tela para a esquerda. Entre no cano mais afastado da parede e desça uma tela. Derrote todos os inimigos e desça. Vá para a esquerda e use uma bomba no muro rachado. Desça (pegue o coração nº 24) e entre pela porta da direita. Crie uma plataforma e pegue o Escudo Espelho (Mirror Shield). Vá duas telas para cima e entre no tubo. Suba uma tela e coloque uma bomba na parede de cima. Atinja o cristal, pegue a

chave no baú e desça para o B2. Esta é uma das partes do jogo que exige mais paciência: crie uma plataforma e direcione-a até a plataforma com uma caveira. Aperte o botão que está embaixo da caveira e rapidamente crie outra plataforma com o Cajado de Somaria. Você deve chegar na

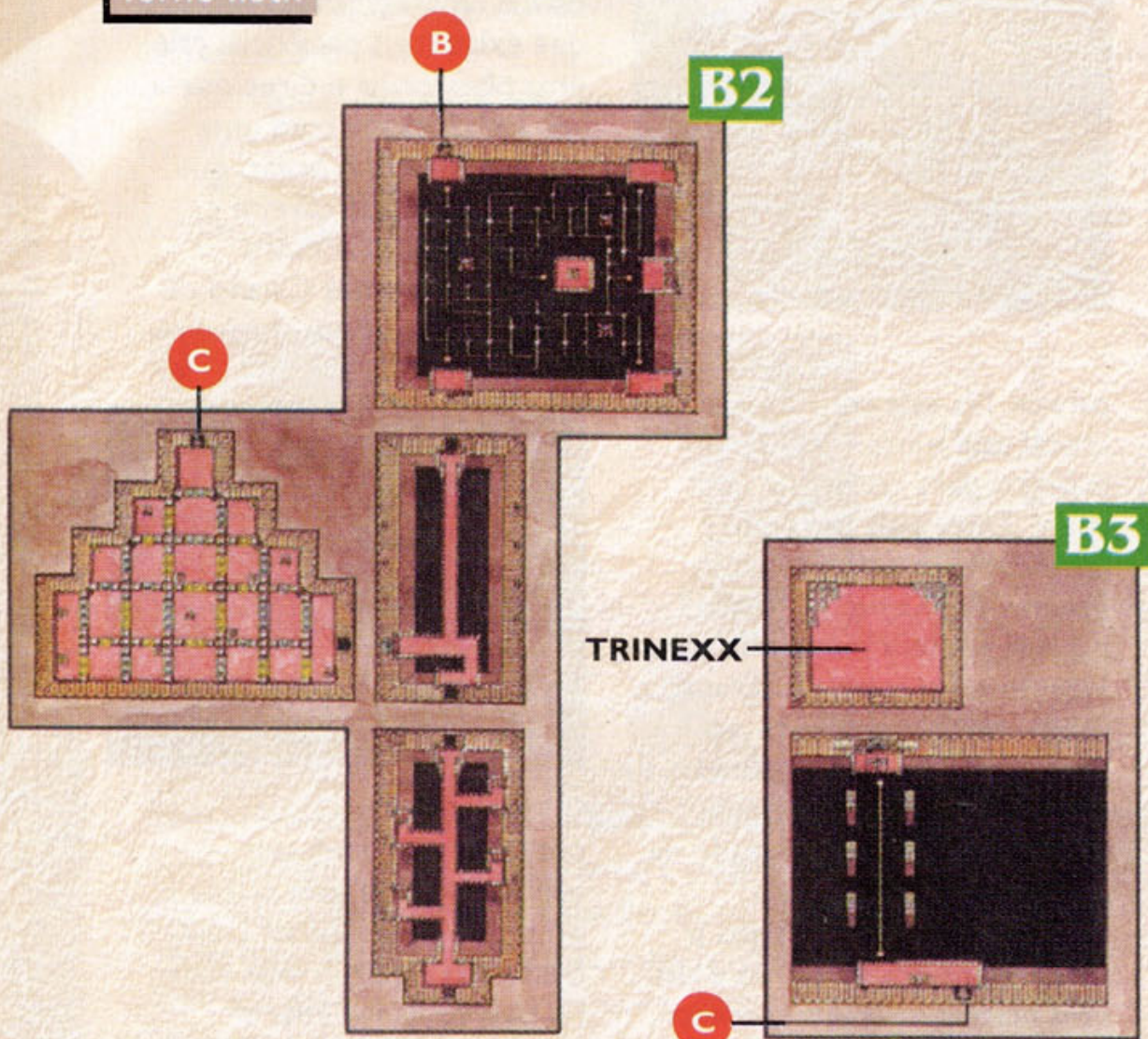


porta do canto inferior esquerdo antes dela fechar e do bloco desaparecer. Desça duas telas e pegue uma chave no baú do canto inferior esquerdo. Suba uma tela e entre pela porta da esquerda. Bata nos cristais corretamente e desça para o B3 pela porta de cima. Use o Cajado de Somaria pela última vez para criar a plataforma que o levará ao mestre deste palácio.

Turtle Rock



Turtle Rock



TRINEXX

Este monstro de três cabeças tem seus pontos fracos bem definidos. A cabeça da esquerda (a vermelha) é a quente, então use nela o Bastão de Gelo e bata com a espada quando estiver congelada. Já a azul é a fria, e você deverá usar o Bastão de Fogo e a espada para destruí-la. Depois que as duas cabeças estiverem eliminadas, Trinexx explodirá e se transformará em uma criatura parecida com uma cobra. Bata com a espada (o golpe giratório é o mais eficiente) na parte do corpo com cor diferente (ela brilha). Depois da luta, você finalmente reencontrará a Princesa Zelda. De posse dos sete cristais, você poderá abrir o portal selado da Torre de Ganon. Suba até o topo da Montanha da Morte (no mesmo local da Torre de Hera), mas no Dark World. Os cristais irão quebrar o escudo para você entrar.



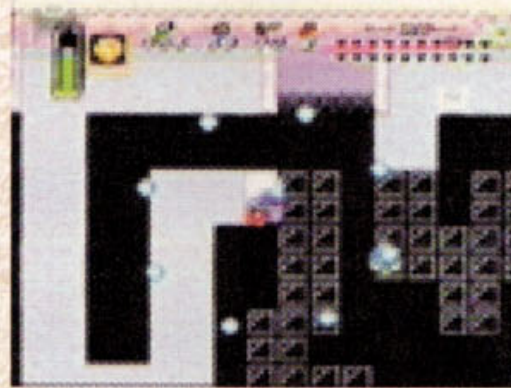
Ganon's Tower

Entre no castelo e desça pela escada da esquerda. Trombe na tocha da direita e pegue a chave. Entre na porta da esquerda, levante a caveira do canto direito e pegue outra chave. Use o martelo para liberar o bloco branco do meio e empurre-o para abrir a próxima sala. Use o Gancho para chegar à parte de baixo desta sala. Bata no cristal, coloque uma bomba ao lado dele e desça uma tela. Coloque uma bomba perto do outro cristal e rapidamente pegue a chave na caveira do canto direito. Vá uma tela para a direita, bata no cristal e pise no teletransportador. Vá para a esquerda e empurre o único

bloco sozinho para um baú aparecer. Use o Gancho para atravessar o buraco e pegue a chave. Abra a porta e entre primeiro no teletransportador da direita, depois o da esquerda. Na seqüência, entre no teletransportador do canto inferior esquerdo, depois no do canto superior direito. Entre no último teletransportador que sobrou e vá uma tela para a direita. Use o Bastão de Fogo para acender a tocha do canto superior direito e atravesse a ponte invisível. Se preferir, use o

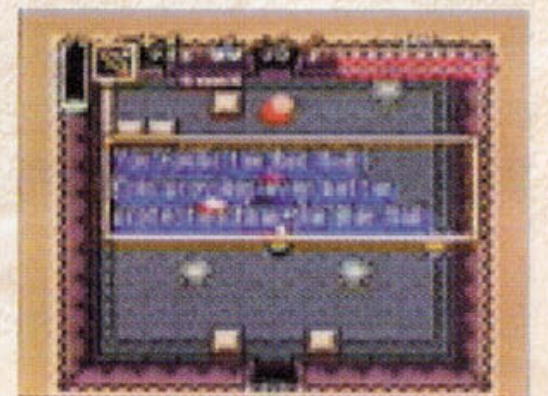
uma tela para pegar a Big Key e algumas flechas e bombas extras.

Volte, vá uma tela para a esquerda e suba a escada para o 1F. Empurre o bloco e pegue



a Armadura Vermelha (Red Mail). Vá uma tela para cima e suba para o 2F. Entre pela porta do meio e atravesse os espinhos usando o Gancho. Já do outro lado, empurre o bloco branco de cima para baixo, e entre pela porta que abrir. Destrua todos os inimigos e vá uma tela para a direita. Destrua os vilões desta sala e suba duas telas. Levante a caveira do meio para encontrar um botão. Pise nele e vá uma tela para direita. Suba as escadas para o 4F. Neste andar, há uma seqüência de salas em que você deverá matar todos os inimigos para a porta abrir. Enfrente novamente

as Lanmolas. Depois de destruí-las, suba duas telas para o 5F. Derrote todos os inimigos e use o Medalhão Ether para enxergar a ponte invisível. Desça uma tela e entre pela porta da direita. Destrua todos os inimigos para a porta abrir, suba todo o corredor e entre pela porta da direita. Levante as caveiras e acenda as tochas como Bastão de Fogo para a porta da direita abrir. Desça para o 4F e acenda as tochas em sentido horário, começando pela do canto superior direito. Suba uma tela e mate todos os inimigos para pegar uma chave. Vá para a sala da esquerda e jogue uma bomba na esteira rolante, de modo que ela



exploda próxima à rachadura na parede. Desça uma tela e pegue a chave que está no baú no meio da sala. Abra a porta



Medalhão Ether para enxergar o caminho. Entre na porta do canto superior direito, coloque uma bomba na rachadura do chão e caia no buraco. Você enfrentará novamente os Armos Knights (repita o procedimento anterior). Suba

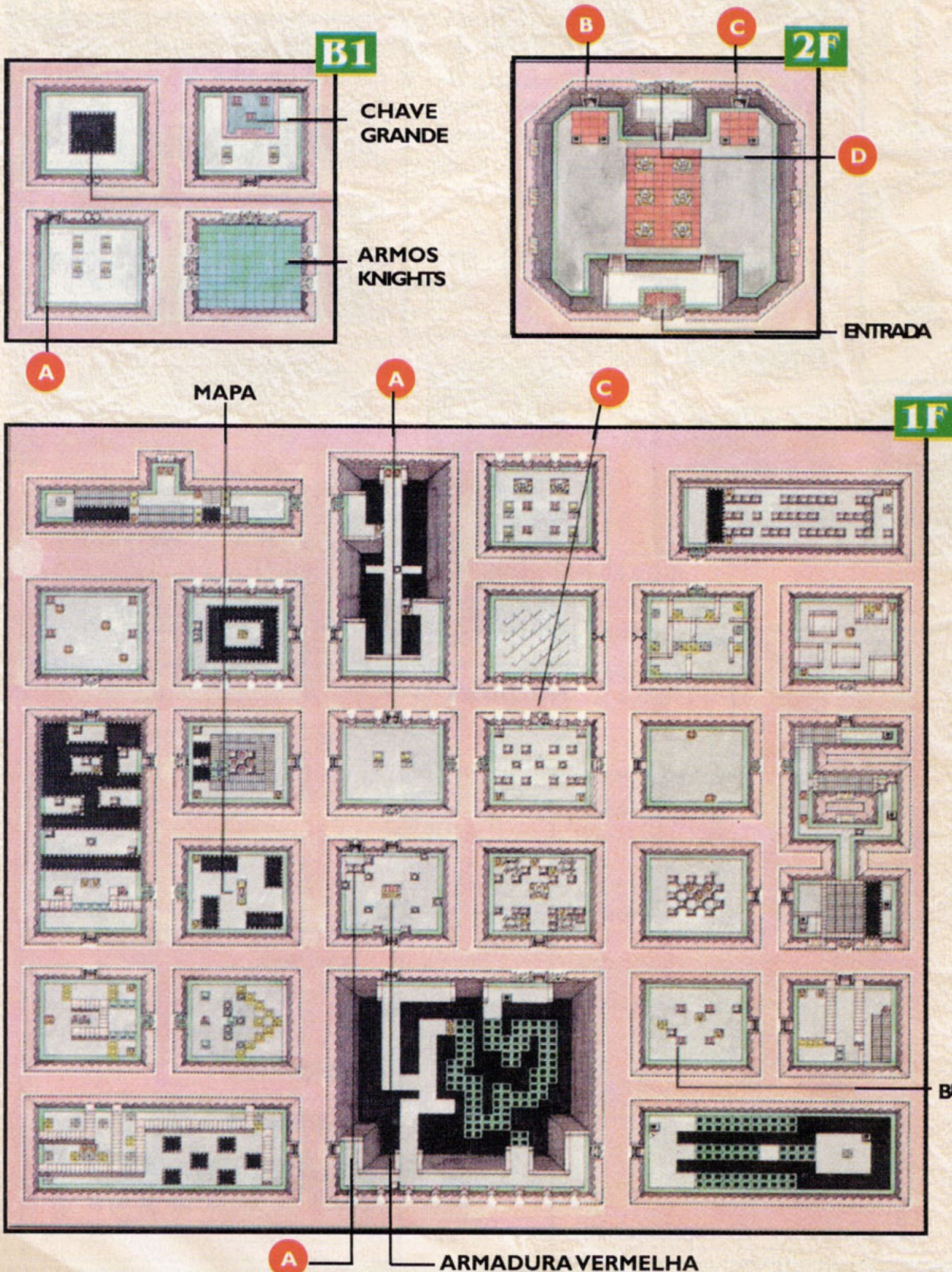
para enfrentar mais uma vez o Moldorm. Depois de derrotá-lo, um baú surgirá na parte de baixo da tela. Use o Gancho para atravessar o buraco e entre pela porta do canto

inferior esquerdo. Suba para o 7F e entre pela porta da esquerda para enfrentar o grande líder desta Torre e causador de todo o mal que afetou Hyrule...



AGAHNIM

Mais uma briga com o feiticeiro Agahnim. Seus movimentos são idênticos ao da luta anterior, só que desta vez existem duas sombras para confundir. Procure acertar apenas o inimigo mais escuro, porque os outros não podem ser atingidos de jeito nenhum. Rebata as bolas de energia em cima do Agahnim verdadeiro e fuja dos raios que eles soltam. Ao final da luta, você descobrirá que ele é, na verdade, Ganon disfarçado. O vilão entrará na Pirâmide do Poder para o último confronto. Caia pelo buraco para enfrentá-lo.

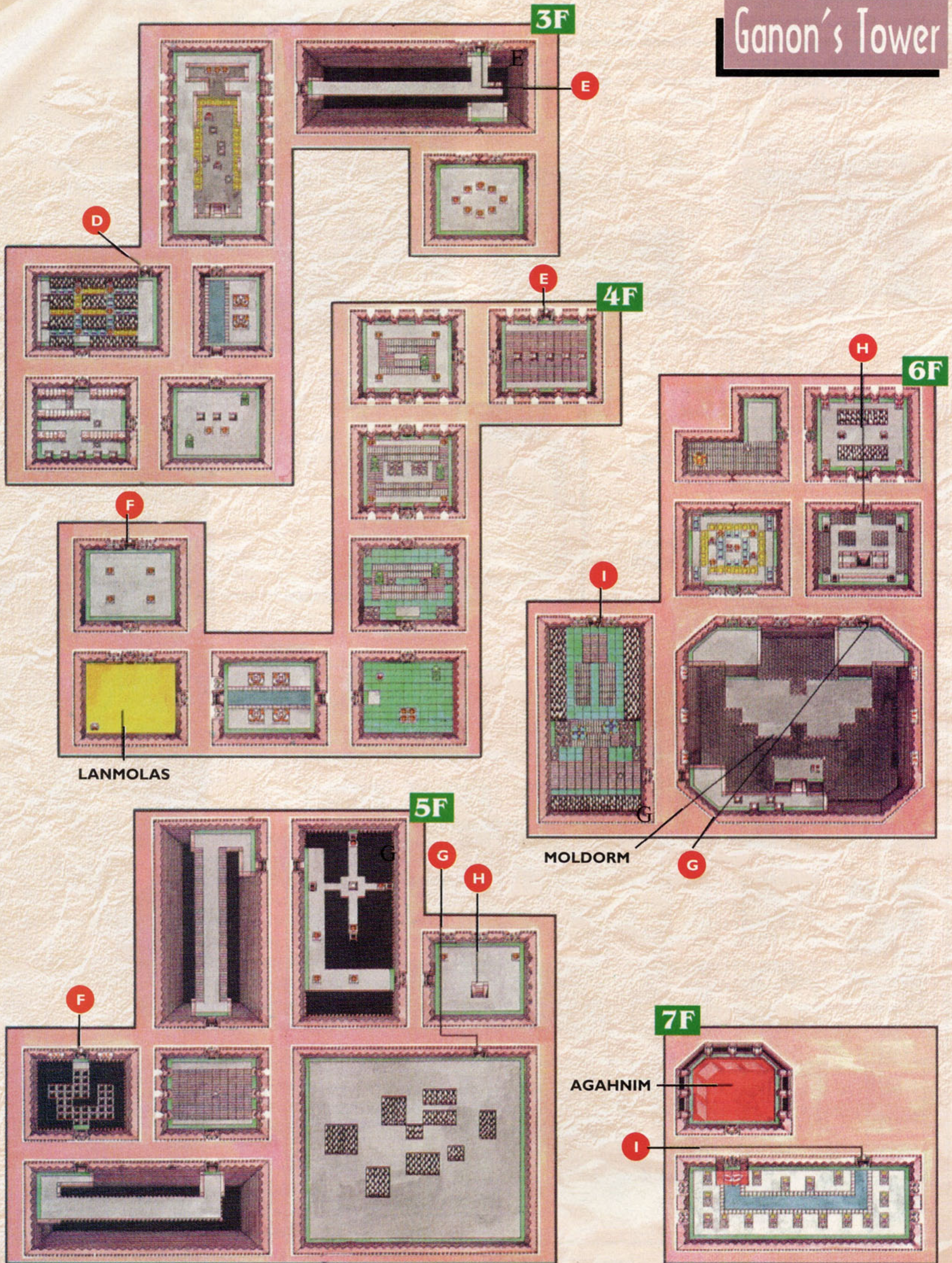


GANON

Para começar, acerte-o repetidamente com a espada, desviando de seu garfo voador e dos morcegos de fogo. Depois de um tempo, ele irá derrubar as beiradas do piso. Cuidado para não cair, senão a energia de Ganon será recarregada. Quando as luzes se apagarem, você será incapaz de enxergá-lo. Para facilitar, acenda as tochas com o Bastão de Fogo e acerte Ganon com a espada. Assim que ele ficar petrificado, use o arco com as flechas de prata. Faça isso quatro vezes para derrotá-lo de uma vez por todas. Parabéns! Você conseguiu reestabelecer o poder da Triforce! Agora é só curtir o final!



Ganon's Tower





OS CORAÇÕES DE LINK

Existem no total 24 pedaços de coração. A cada quatro pedaços coletados, um coração inteiro é adicionado à sua energia. O número máximo de corações que você poderá ter em sua fileira é vinte. Veja na lista abaixo a localização de cada um deles:

1. Na floresta

Em Lost Woods, no canto superior direito (próximo ao Fortune Teller's Hut) há um conjunto de arbustos que formam um quadrado. Levante o arbusto do meio para encontrar uma passagem secreta.

2. Esconderijo dos ladrões

Entre no Thieves' Hideout, desça para o porão e coloque uma bomba na parede rachada ao lado da porta.



3. Vila Kakariko

Há um buraco no canto superior esquerdo da vila. Dê a volta, suba no morro e caia dentro do buraco. Lá dentro, coloque uma bomba na rachadura da parede de cima.

4. Jogo dos quinze segundos

Há uma casa com duas portas do lado esquerdo da biblioteca. Entre, exploda a parede da esquerda e passe para o outro lado. Fale com o homem e atravesse o jardim em menos de quinze segundos.

5. Na entrada do pântano

Entre no Waterway (que fica ao lado do deserto). Empurre o bloco do centro para a frente e o da direita para a direita. Entre pela porta, puxe a alavanca da direita e saia. O nível da água abaixará e o coração ficará aparente.



6. Caverna do deserto

Há uma caverna no canto superior direito do deserto. Lá dentro vive um velhinho. Use uma bomba na parede rachada ao lado dele.

7. Próximo ao santuário

É preciso ter as Botas de Pegasus. À esquerda do santuário há uma pedra. Trombe nela para quebrá-la e entre no buraco.

8. No canto do deserto

Saia do Palácio do Deserto (antes de pegar o segundo pingente). Em vez de ir direto para a caverna que leva de volta ao palácio, desça para encontrar um pedaço de coração.



9. Na cachoeira de Zora

Depois de comprar as Nadadeiras, desça pela cachoeira e vá para a esquerda. Suba na ilha e pegue o coração que está do lado esquerdo.

10. Na Montanha da Morte

Há um teletransportador para o mundo da escuridão no topo da Montanha da Morte. Do lado esquerdo há uma caverna. Na frente dela existe uma beirada com a entrada para outra caverna. Caia ali, entre e suba para o segundo andar.

11. No topo da montanha da morte

Quando usar o Espelho Mágico no Dark World pela primeira vez, você sairá ao lado do coração.

12. Na árvore misteriosa

Depois de derrotar Agahnim, a grande árvore que havia ao lado da floresta (aquela que tinha dois serradores) estará de cor diferente. Trombe nela para abrir uma passagem. Entre e

use uma bomba no muro da direita.

13. Na pirâmide

Assim que derrotar Agahnim, você será transportado automaticamente para o Dark World. Desça a escadaria, vá para a direita e desça a outra escada. Você verá uma fenda no muro da direita, próximo a uma estátua verde. Caia por esta fenda.

14. No meio do Lago Hylia

No mundo da escuridão, desça até o Lago e use o espelho em uma parte rasa cercada por pedras. Você sairá sobre uma ilha com um coração.

15. Abaixo de Haunted Grove

Vá até o bosque em que vive o flautista (no mundo da escuridão, à esquerda de sua casa). Abaixo desta área há um círculo de flores. Use o Espelho ali e entre na caverna que estiver à sua esquerda.

16. Cavando para encontrar

Assim que conseguir a pá, vá até o mesmo local do coração quatro, mas no Dark World. Pague 80 Rupees para tentar a sorte no jogo de escavação. O coração surgirá após algumas tentativas.



17. Próximo ao cemitério

Acima do cemitério (no Dark World), há uma escada que leva a uma parede. Suba nela e use o espelho. Você sairá de cara para uma caverna. Entre e use uma bomba para abrir uma passagem secreta.

18. Usando a Capa Mágica

Existe uma caverna do lado direito da floresta, no Dark World. Entre nela e suba as escadas. Use o Gancho para atravessar o buraco e use a capa mágica para atravessar o bloqueio de borracha. O coração estará do outro lado.

19. O jogo dos baús

Na Village of Outcasts (onde era a Vila Kakariko no Light World), há uma casa com um baú desenhado na porta. Entre e pague 30 Rupees para tentar o jogo dos baús. Se tiver sorte, o coração irá aparecer.

20. As estacas do ferreiro

No quintal da casa do ferreiro, mas no Dark World, há diversas estacas no chão. Use o martelo para esmagar todas elas. Na parte de baixo da tela surgirá uma caverna.

21. Próximo ao sexto cristal

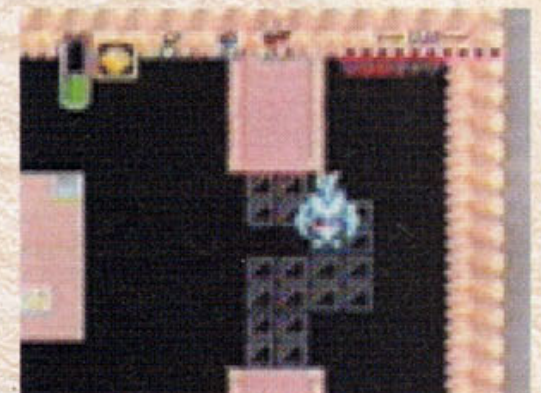
Há uma outra entrada, à esquerda da entrada do castelo do sexto cristal. Entre e siga em frente até os blocos. Empurre-os e abra o baú da esquerda.

22. Canto superior direito da área do sexto castelo

Vá até o canto superior direito da região do sexto palácio e use o espelho para voltar ao Light World. Você sairá ao lado de uma pedra. Levante-a para encontrar uma caverna. Entre e empurre os blocos.

23. Ponte invisível na Montanha da Morte

Vá uma tela para a esquerda da entrada do sétimo castelo. Há uma caverna e uma escada no chão. Suba e use o medalhão Ether para enxergar a ponte invisível. Passe para o outro lado, entre pela porta e siga uma tela para a esquerda e uma para baixo.



24. Perto da pedra da tartaruga

Dentro do Castelo do Sétimo Cristal, há uma saída exatamente na frente do baú grande (que contém o Mirror Shield). Saia por ela e use o Espelho à direita da porta. Entre na caverna e mate todos os inimigos para abrir uma porta.

HERÓI

2000

Nº 2

Mais quente
do que nunca

Tiazinha vira super-heroína

As aventuras de **Xena**

Guia de episódios **Pokémon**



Os segredos de **Dragon Ball Z**

Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Impossible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanao
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



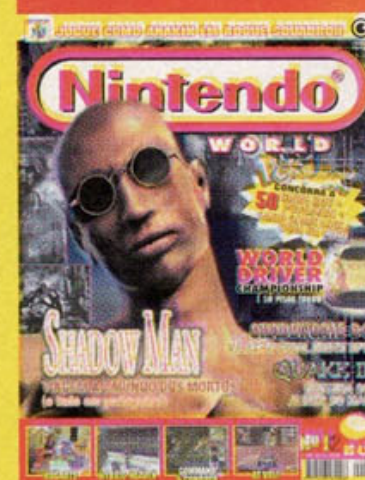
- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World



QUAKE II



A aventura do fuzileiro contra a horda de alienígenas continua com uma versão mais alucinante, perfeita e veloz. Quake II é de uma qualidade impressionante e não deixa os fãs na mão, já que os inimigos estão ainda mais selvagens e para enfrentá-los há um monte de armas novas e poderosas. Neste passo-a-passo, além de ajudar você a chegar ao final, a NW Especial mostra a localização de todos os segredos do jogo. É só mandar ver e não vacilar nunca. Por Rodrigo Assis

Melhores Armas:

- **Machine Gun:** É uma metralhadora parecida com uma UZI. É muito útil pois não tem intervalos entre os disparos. É excelente para os inimigos mais fracos.
- **Hyperblaster:** Funciona bem contra inimigos fortes. Não tem intervalos entre os disparos e lança cápsulas de energia. É muito forte e por isso serve também para enfrentar os chefes.
- **Rocket Launcher:** É muito forte e rápida, mas use apenas contra inimigos que estão distantes, para não se ferir também.

Dicas para se dar bem:

- Procure acertar os inimigos sempre no peito ou na cabeça. Tiros nos ombros ou nas pernas retardam, mas não derrubam os infelizes.
- Distância faz diferença, ou seja, quanto mais perto deles, maior o estrago que você faz e VICE-VERSA!! Por isso não gaste balas quando eles estiverem muito longe e nem fique dando sopa perto deles por muito tempo.
- Preste atenção nos movimentos dos inimigos, quase todos eles "se aprontam" antes de atacar (quando isso acontecer, saia da frente!!).
- Cuidado com caixas empilhadas e colunas, os pilantras adoram se esconder atrás delas. Arremesse sempre uma granada para ter certeza que está tudo limpo.

É hora do show!

Strogg Outpost Stage

Missão 1: Localizar a entrada do complexo central (Central Complex).

Passar as três primeiras portas e, na sala com a armadura verde, subir no elevador que está à direita da porta. Passar a próxima entrada e seguir o corredor até a sala de dois andares. Entrar pela porta da esquerda e seguir até a próxima saída. Subindo a rampa à direita você achará o acesso ao Complexo Central dos Strogg.



Segredos

Primeiro: Dentro da água, passando a primeira porta.

Segundo: Acima da segunda porta. Suba pelas plataformas à direita da porta.

Terceiro: Na sala de dois andares, desça a escada e destrua os barris.

Quarto: Passando a porta da sala de dois andares, acerte o botão acima da próxima porta.



Central Complex

Missão 2: Achar os explosivos.

Saindo do elevador, siga pela porta da esquerda e após as escadas, siga pelo corredor da direita. Acerte o barril no canto do corredor e entre no cano. Suba no elevador e quando sair, pegue os explosivos no canto esquerdo da sala.



Missão 3: Destruir o Terminal de Segurança.

Saia da sala pela porta da direita, acione o interruptor verde e entre pela porta. Siga o corredor e atravesse a ponte. Siga pela direita para achar o Terminal de Segurança.

Missão 4: Localizar e usar o teleporte.

De frente para o Terminal, desça pela esquerda e puxe a alavanca. Agora volte, atravesse novamente a ponte e siga até a primeira sala. No fundo da sala você localizará o teleporte.



Segredos

Primeiro: No canto esquerdo da primeira sala.

Segundo: Na sala dos explosivos, destrua os barris no canto da sala, perto da porta da direita.

Terceiro: Na sala do terminal de segurança, suba a rampa e pule no canto esquerdo onde há um muro com uma luz azul. Siga pela borda estreita da parede para achar o segredo.



Intelligence Center

Missão 5: Localize o CD de informações.

Siga até a sala com os lasers verdes e entre pela porta da esquerda. Siga o corredor até

achar o computador para destravar as portas. Agora volte para a sala dos lasers e atravesse a próxima porta. Derrote o inimigo desta sala e atravesse a porta da esquerda para achar o CD.

Missão 6: Entre no Centro de Comunicações.

Acione os botões nos cantos da sala do CD para destravar os escudos de proteção e siga para o corredor onde está escrito "COM CENTER".



Segredos

Primeiro: Assim que entrar na segunda sala, acerte o botão no teto.

Segundo: Na sala dos lasers, entre pela porta da esquerda e siga o corredor até uma pilha de caixas à direita. Acerte um "X" acima das caixas.

Terceiro: Na sala do CD. De costas para o CD, atire na parede rachada ao lado das caixas que estão à direita.



Communications Center

Missão 7: Transferir as informações do CD ao comando.

Siga até a sala do elevador e suba. Siga o corredor e acione o botão verde que está à esquerda. Agora vá pelo corredor e passe pela sala que tem uma porta com um laser verde. Entre na sala do computador e instale o CD.

Missão 8: Siga até o Teleporte e vá para a Estação de Defesa.

Agora é só entrar pela porta com a luz verde e entrar no portal.



Segredos

Primeiro: Após apertar o botão verde, volte e caia da plataforma acima da armadura verde. Mergulhe no líquido verde para achar o segredo.

Segundo: No início da fase, logo após sair do elevador, siga alguns passos para a esquerda e olhe para cima.

Acerte o botão no teto e entre pela porta que se abriu.

Terceiro: Na área onde está o corpo cercado de moscas, vá para o outro lado das escadas e atire no interruptor para abrir uma porta.



Orbital Defense

Missão 9: Desligue o gerador de gravidade.

Saindo da primeira sala, siga para a direita, desça as escadas e vá até a sala com um enorme laser vermelho (Gerador de Gravidade). Passe para o outro lado, suba as escadas e aperte o botão verde para desativar o Gerador de Gravidade.

Missão 10: Localizar e pegar os explosivos.

Volte até o início e desta vez siga pela esquerda. Vá até o final do corredor e ative o botão verde. Pule a ponte quebrada, ative o botão verde e siga até a primeira sala da esquerda. Suba nas caixas e siga o corredor para achar os explosivos.

Missão 11: Prossiga para a plataforma de lançamento.

Volte à sala com a Plataforma de Lançamento, saia dela e vire à esquerda.

Segredos

Primeiro: Saindo da primeira sala, siga o corredor da esquerda até ver um curto-circuito no teto. Atire nesta abertura.

Segundo: Com o Gerador de Gravidade desativado, volte à saída com o corpo cheio de moscas e suba as escadas. Do lado direito existe uma janela vermelha e acima dela há um botão vermelho. Acerte o botão e depois procure uma abertura no alto das escadas.

Terceiro: Na plataforma de lançamento, espere a nave levantar vôo e pule antes da porta abaixo da nave fechar.

Quarto: Entrando na sala com os explosivos, vire à direita e vá até o canto. Suba na caixa e encoste nas duas caixas menores. Desça e entre pela abertura na parede.



Docking Station

Missão 12: Destruir geradores com os explosivos.

Saindo do elevador, siga o corredor até a sala principal. Desça a rampa para

achar o primeiro gerador. Suba o elevador e continue seguindo o corredor para achar o segundo gerador. Desative os campos de força no computador com a faixa verde e desça a rampa a seguir para achar o último gerador.

Missão 13: Usar uma nave Strogg para fugir.

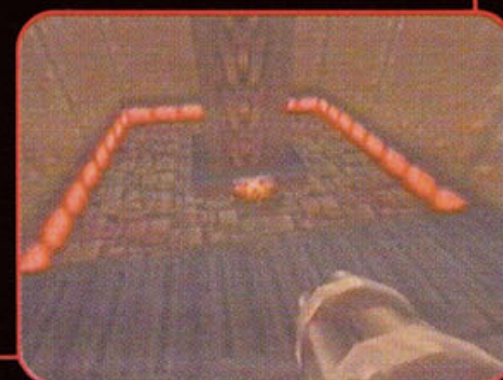
Chegando de volta à sala principal, entre no corredor da esquerda e suba a rampa. Ative o computador à esquerda e entre pela porta para concluir a fase.

Segredos

Primeiro: Acerte o botão que está abaixo do elevador logo após o primeiro gerador e entre pela abertura à esquerda.

Segundo: Ao colocar o segundo explosivo, siga o próximo corredor, quando virar à esquerda, pule na primeira janela vermelha e ative um botão. Vire para a esquerda e ache o segredo.

Terceiro: Na última sala da fase, entre na sala menor à direita e acerte um botão atrás das caixas.



Strogg Freighter



Missão 14: Reprograme o sistema de navegação.

Passe a primeira porta e suba o pequeno elevador. Siga qualquer corredor (direita ou esquerda) até o próximo elevador. Atravessando a porta seguinte, siga pelo corredor da esquerda. Pegue o corredor até a próxima plataforma e suba. Na bifurcação, vire à esquerda e desça no elevador ao fim do corredor. Suba a rampa e desative os dois computadores. Desça a rampa, aperte o botão verde e suba a rampa novamente para pegar a chave Azul. Volte ao corredor anterior e pegue os itens que estavam atrás de um campo de força azul.

Volte ao corredor da primeira intersecção e desta vez siga o corredor da esquerda. Atravesse as duas portas seguintes e desative os dois computadores. Caia na plataforma entre os dois computadores e atravesse a porta para completar a fase.

Segredos

Primeiro: Passe a primeira porta, suba no elevador, passe a primeira coluna e atire no retângulo azul da segunda coluna.

Segundo: Atire no botão vermelho que está acima do botão verde que libera a chave azul.



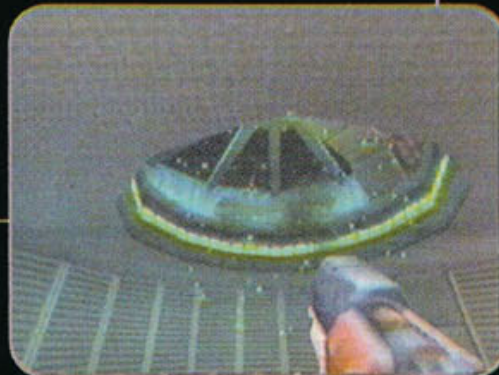
Cargo Bay



Missão 15: Localizar a nave e escapar para o lua dos Strogg.

Suba as escadas e caia no buraco no canto direito da sala. Gire a manivela para abrir uma passagem e siga por

ela. Entre pela porta à esquerda e siga pela próxima passagem até uma sala com caixas perto da parede. Suba nas caixas e entre pela porta. Vá pelo corredor e atravesse a porta para achar a chave vermelha. Siga pelo corredor e caia no buraco com o holograma verde no meio da sala. Ative o computador e entre no buraco que se abrirá no meio da sala. Entre na nave para terminar a fase.



Segredos

Primeiro: Na sala com a esteira de caixas, entre na esteira e siga até o primeiro segredo.

Segundo: Na sala com as caixas perto da parede, suba nas caixas para alcançar a plataforma superior. Vire à esquerda e vá até a parede (não entre pela porta). Olhe para a esquerda e siga pela borda estreita perto da parede para achar um botão verde. Aperte-o e vá até a parte mais baixa da sala para achar o segundo segredo.

Terceiro: Após a sala com o primeiro segredo, continue pelo corredor até a sala com as caixas perto da parede. Suba nas caixas e entre no próximo corredor.

Quando virar à direita, siga até uma abertura do lado direito da parede. Atire no botão vermelho no teto, vire à esquerda e ache o segredo.

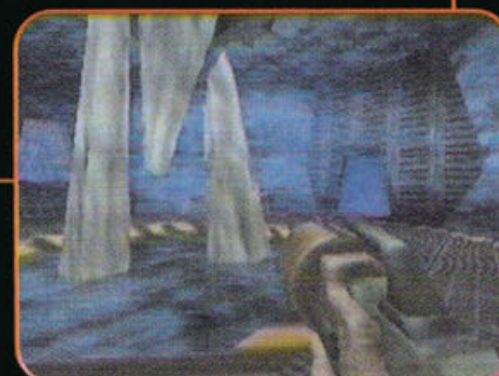


Zaxite Mines



Missão 16: Desestabilizar a área de mineração e localizar a saída de emergência.

Caia da plataforma inicial e siga pela porta da esquerda. Continue pelo corredor e ative o botão verde. Entre pelas próximas duas portas e vá pela porta que está bem à frente. Siga a parede da direita e ative o segundo botão verde. Volte para a sala com três portas e continue pela porta da esquerda (a outra ainda está trancada). Na sala circular com duas rampas, suba a da direita e passe a porta para ativar o botão verde. Volte e atravesse a outra porta. Ative o próximo botão verde, volte e entre na saída de emergência para terminar a fase.



Segredos

Primeiro: Na sala circular, atire no vidro no meio da sala e pule na água para achar o segredo.

Storage Facility

Missão 17: Achar o teleporte para a superfície da lua Strogg.

Do início, siga pelo corredor à direita e entre pela porta para ativar o botão verde. Volte o corredor e entre pela porta. No fundo da sala está o teleporte.

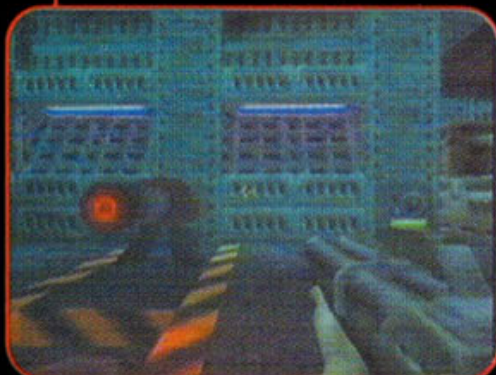


Missão 18: Redirecionar o canhão de laser para acessar o depósito inferior.

No canto esquerdo da sala, siga pela porta da direita e vá pelo corredor. Suba no elevador no final do corredor à esquerda e aperte o botão verde. Desça o elevador e entre pela porta à esquerda. Nesta sala sem teto, entre

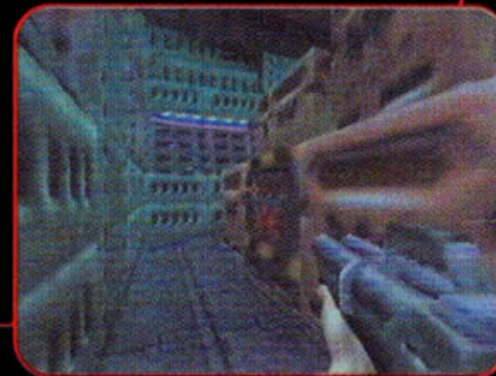
na passagem da esquerda com listras amarelas e pretas. Aperte o botão verde para ativar o canhão de laser. Vire para a esquerda, siga pela porta novamente e refaça todo o caminho até a área aberta (sem teto). Agora toque no botão verde do lado direito da sala para ativar os espelhos. Lute com o chefe e depois desça pelo elevador de onde ele veio.

Obs.: Não use a Hyperblaster durante a fase, ela será a melhor arma para destruir o chefe.



Segredos

Primeiro: Na sala com o botão que ativa o canhão de laser, entre por trás das caixas do lado direito da sala e atire na caixa com um desenho diferente das outras. Suba na caixa e caia no vão para achar o segredo.



Organic Storage

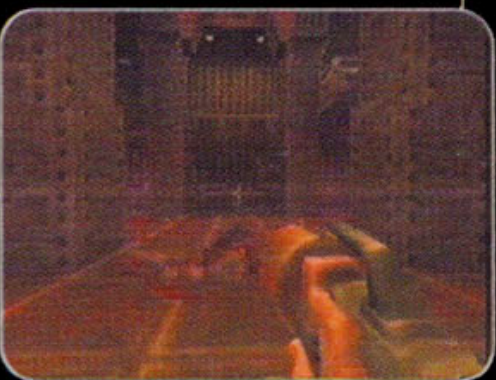
Missão 19A: Infiltrar-se na cabine de segurança e destravar as portas de segurança.

Passar as duas primeiras portas e entre em uma sala cheia de caixas. Suba a rampa à direita e vá até a próxima rampa. Vire à direita e suba no elevador no canto esquerdo da sala. Vire à esquerda e entre pela primeira porta. Suba a rampa à esquerda e pegue o corredor até a próxima passagem. Passe as portas para chegar a um elevador. Subindo no elevador, ative o computador que está à sua frente.



Missão 20A: Localizar o elevador de carga para o centro de processamento.

De frente para o computador, vire à direita e caia na abertura no chão. Desça a rampa e saia pela porta à direita. Passando a próxima porta, siga para a esquerda e vá pela próxima entrada. Na sala com uma pilha de caixas ao fundo, escale as caixas do lado esquerdo para alcançar o segundo andar e siga o corredor para acessar o elevador de carga.



Segredos

Primeiro: Passando a primeira sala cheia de caixas, suba a rampa e vire à esquerda. Atire na parede para revelar uma passagem secreta.

Suba as escadas e ache o segredo.

Segundo: Na última sala, escale as caixas da esquerda para alcançar o segundo andar. Pule por cima das caixas para o lado direito da sala e ache o segredo.

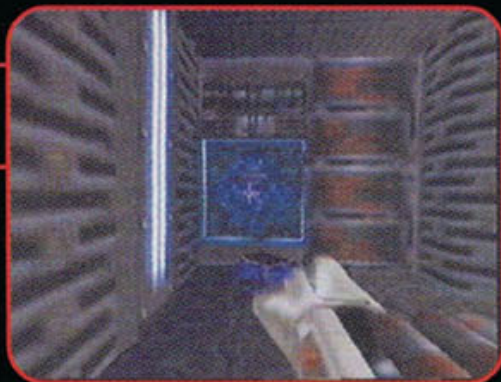


Processing Center

Missão 19B: Acessar o Centro Geotérmico.

Suba a rampa e siga o corredor à direita. Vá até o fim do corredor, vire à direita, desça a rampa e suba na esteira. Siga até a porta com uma luz amarela e vire à direita. No fim do corredor, vire à direita de novo e toque no painel azul.

Volte e desça no elevador à frente do painel azul. Toque no computador para acionar a esteira e siga por ela. No final da esteira, vire à esquerda e desça as escadas. Nesta sala funda cheia de caixas, toque o painel azul para ativar uma plataforma que fica circulando pela sala. Atravesse a sala usando a plataforma e siga pelo corredor para pegar a chave amarela. Para chegar mais rápido à porta amarela, desça a rampa à esquerda de onde você pegou a chave e acione o botão verde para abrir a porta. Entre pela próxima porta à esquerda e suba no elevador para chegar à sala da porta amarela. Entre pela porta e vire à esquerda para chegar a uma área sem teto. Desça a rampa e siga o corredor da direita até achar um botão verde (não toque nele). Desça no elevador à esquerda do botão para chegar em outra sala. Abaixar a alavanca e suba o elevador. Desta vez, toque o botão verde para ativar o laser. Desça novamente o elevador e entre no buraco que se formou abaixo do laser.



Segredos

Primeiro: Na primeira sala, suba a rampa e vá até a segunda coluna à direita. Atire no botão vermelho no teto e corra para trás das caixas onde está o Mega-Health.

Quando as caixas subirem novamente pegue o segredo.

Segundo: Na sala funda com várias caixas, ao descer o elevador, vire à esquerda e vá até as caixas próximas à parede. Atire no botão vermelho no vão entre as caixas e vire à direita para achar o segredo.

Terceiro: Ao passar pela porta amarela, entre pela porta da esquerda e desça a rampa. Suba a rampa novamente e entre na passagem que se abriu à esquerda da porta. Atire na grade no teto para achar o segredo.



Geothermal Station

Segredo

Primeiro: Saindo da primeira plataforma de transporte, vire à direita e passe a entrada à esquerda. Continue até o canto para achar o segredo.

Segundo: Na sala com os cilindros, suba nas engrenagens e alcance o segundo andar. Fique de costas para a porta e pule no cilindro que está subindo e descendo à esquerda. Pule rapidamente de novo para alcançar o segredo.



Missão 20B: Ativar sistemas geotérmicos.

Atravesse a primeira saída e pegue a plataforma de transporte. Saindo da plataforma, siga para a direita e ache uma passagem com listras amarelas e pretas.

Siga o corredor da esquerda até uma sala

com o buraco de lava e desça as escadas. Vá pelo corredor e toque o botão verde para acionar o sistema de energia.

Missão 21: Desativar sistemas de resfriamento para causar superaquecimento.

Para sair da sala, suba pelos cilindros, pule na engrenagem e chegue ao andar superior. Ative o botão verde na parede e abra a porta. Siga até o buraco de lava e suba na plataforma estreita que está girando para atravessar para o outro lado. Vire à esquerda e suba no elevador. Saindo do elevador, vire à direita e saia pela passagem. Entre na passagem à esquerda e siga o corredor até o final. Suba as escadas e continue pelo corredor (não toque o botão verde). No final do corredor, aperte o botão verde ao lado do corpo.

Missão 22A: Acessar o centro de detenção.

Agora é só voltar e apertar o botão verde para acionar a ponte. Atravesse a ponte para terminar a fase.

Detention Center

Missão 22B: Localizar entrada para o laboratório Strogg.

Suba as escadas e vire à direita. Suba as escadas e siga o corredor até o final. Ative o computador, volte pelo corredor e desça as escadas para entrar à direita. Destrua os inimigos para pegar a chave amarela. Suba novamente as escadas e entre pela porta à esquerda. Siga o corredor até o botão verde à esquerda. Aperte o botão e espere a jaula mergulhar na lava. Agora pegue o colete vermelho e siga o corredor. Passe pelas plataformas que esmagam pelas pontas na parede e pule rapidamente através do vidro quebrado.

Chegando à sala, desça a rampa e entre na próxima passagem. Na sala sem saída há uma parede rachada, destrua a parede e pule na água para chegar ao outro lado. Siga até o fim do corredor para ativar o botão verde à esquerda. Suba no elevador e siga até a esteira à direita.



Segredos

Primeiro: Assim que subir as escadas, atire no curto-circuito no teto.

Segundo: Passe a jaula pendurada e entre na próxima sala. Siga até a janela de vidro e acerte o botão vermelho acima da janela. Vire-se e entre na abertura na parede.

Terceiro: Na sala sem saída, após abrir o buraco na parede, mergulhe no lago e quando afundar, olhe para uma abertura na parede atrás de você, entre nela para achar o segredo.



Research Lab

Missão 24: Desative o núcleo de energia.

Desça da esteira e quando sair da sala, pegue o corredor da direita até o fim. Na sala com a porta da chave vermelha, pule no andar inferior. Siga a passagem e quando ela fechar, atire rapidamente na janela no fim do corredor e saia por ela. Suba no elevador e siga o corredor para a esquerda. No final do corredor, destrua o inimigo para pegar a chave vermelha. Agora volte o corredor e entre pela porta. Em seguida entre pela porta da esquerda e aperte o botão verde. Entre pela porta e siga até a porta no final do corredor para usar a chave vermelha. Entre pela porta e siga o corredor até o final para chegar ao botão verde que desativa o núcleo de energia.

Missão 25 A: Achar transporte para a base Strogg.

Suba de volta a rampa e vá até o primeiro corredor à esquerda. Aperte o botão verde e depois entre no corredor. Siga a plataforma da direita e entre na sala. Ative o computador e saia pelo lado esquerdo do computador. Siga o corredor e entre no vagão do trem para terminar a fase.



Segredos

Primeiro: Quando quebrar a janela e subir no elevador para pegar a chave vermelha, vá até o final do corredor (mesmo que já tenha pego a chave) e olhe uma grade com um curto-circuito no canto esquerdo. Atire nela para pegar o segredo.

Segundo: Na sala com o botão que desativa o núcleo, acerte o botão vermelho que está no buraco de onde saiu o inimigo voador.

Terceiro: Na sala onde há o computador que libera o caminho para o trem, entre na abertura ao lado direito do computador (onde saiu um inimigo) e atire no botão vermelho.

Bio-Waste Treatment

Segredos

Primeiro: Entrando na primeira sala de tubos, saindo da porta, siga em frente e mergulhe em um pequeno buraco cheio de água ao lado de um tubo.

Segundo: Quando subir o primeiro elevador, siga o corredor da esquerda e quando passar a entrada da próxima sala, vire à esquerda novamente e vá pelo corredor até o final onde há uma luz verde. Vire à esquerda e pule no tubo para achar o segredo.

Terceiro: Após quebrar o tubo rachado, suba o primeiro lance de escadas e siga até o segundo lance. Atrás do pilar à esquerda da escada existe um botão verde. Atire no botão, suba as escadas e siga pelo cano até a próxima entrada. Suba nos degraus bem estreitos que saem da parede para achar o segredo.



Missão 25B: Desativar o primeiro mecanismo de trava.

Saia do vagão, suba a rampa e entre pela porta. Siga o corredor à direita e entre pela porta à esquerda. Entre no buraco com água e mergulhe na abertura no meio dele. Siga o túnel por baixo da água e quando sair do outro lado, pressione o botão verde. Volte pelo túnel e gire a manivela que estava no primeiro buraco. Atravesse o túnel novamente e desta vez nade para o outro lado (onde não há escada). Pressione o botão verde na parede e destrave a porta. Suba no elevador e siga o corredor à esquerda. Passe as duas entradas e siga o corredor até o final. Vire à direita, entre pela porta, aperte o botão verde e abra a entrada do sistema de ventilação. Desça a rampa e entre no tubo.

Missão 26: Desativar o segundo mecanismo de trava.

Entre no cano e estoure o cano rachado. Suba as escadas para chegar ao último andar. Entre pela porta à direita e aperte o botão verde.

Missão 27: Entre nos dutos pela entrada de serviço.

Agora é só descer de volta as escadas e entrar na passagem que se abriu.



Access Conduits



Missão 28: Localizar última trava para o núcleo.

Passa pela porta e aperte o botão verde na parede. Siga pela plataforma flutuante até a primeira passagem à esquerda. Suba as escadas e siga pelo corredor da direita. No final do corredor, ative a manivela e caia na borda à esquerda dela. Siga pelo corredor onde havia a plataforma flutuante para achar uma passagem à direita. Entre nela e siga o corredor para subir no elevador. Abaixar a alavanca à direita e aperte o botão verde. Atravesse a porta e vire à direita. Entre pela porta e antes de descer no andar inferior da próxima sala, destrua o chefe da fase. Só então desça e pegue os itens. Agora é só atravessar a ponte azul, virar à direita e atravesse a porta no fim do corredor. Ative o botão verde para completar o objetivo.

Segredos

Primeiro: Após sair um inimigo voador de uma abertura nas escadas, fique no quarto degrau de baixo para cima e atire no botão vermelho no teto.

Segundo: Após acionar a manivela, um inimigo sairá de uma abertura. Entre nessa abertura, atire no botão no teto e entre na passagem que se abriu à esquerda da manivela.

Terceiro: Entrando na sala do chefe, vire à esquerda e encoste o ombro direito na parede. Ande para frente olhando para cima e direita até ver um botão vermelho em uma coluna acima da ponte azul. Acerte o botão e siga todo o corredor para achar o segredo.



Segredos

Primeiro: Suba bem no centro da primeira plataforma e logo depois saia dela de costas, para alcançar uma

abertura um pouco acima da saída e um pouco abaixo do próximo andar.

Segundo: Suba na plataforma em forma de "X" e vire-se. Desça na borda que existe acima da porta de onde você veio.



Descend to Core



Missão 30: Localizar entrada para o comando Strogg.

Passa a primeira porta e suba pela plataforma. Atravesse rapidamente para o outro lado e desça no andar superior.

Pule no buraco e siga o corredor para qualquer um dos lados. Suba no elevador em volta dos tubos para alcançar o próximo nível. Entre no corredor e suba em qualquer um dos dois elevadores para alcançar o próximo andar. Aproxime-se da plataforma mas não suba nela. Pule para a porta do outro lado do abismo. Passe as próximas portas e pule pela plataforma em forma de "X" para alcançar a próxima porta. Pule na plataforma azul e termine a fase.

Command Core



Missão 31: Destrua os guardiões e desative o núcleo.

Siga o corredor da esquerda e entre pelas portas. Siga sempre em frente e na sala com um pilar no meio, não entre pela porta da direita. Siga o caminho até sair no início novamente. Agora, suba no elevador e pegue o resto de itens que precisar. Siga até a sala com o pilar e vá pela porta da direita. Entre no teleporte e parta para a briga. Quando detonar os chefes, entre no portal do outro lado da sala e fim da missão.



Segredos

Primeiro: Suba no elevador e desça imediatamente. Quando o elevador subir, entre no buraco abaixo dele. Para sair desta sala é só subir no teleporte.



Se toda essa ajuda não for suficiente, a única coisa que se pode fazer é usar uma destas Passwords e invadir todas as fases:

ESTÁGIO

| | | | | |
|-----------------------|------|------|------|------|
| Central Complex | 6JBD | NJ2B | GSBR | Y3D5 |
| Intelligence Center | 1KLG | FFXD | 77BF | DV0M |
| Communications Center | 2KQD | DYWK | L6V0 | 3N7M |
| Orbital Defense | WK7F | GL50 | 8ZVN | L2MK |
| Docking Station | WK37 | JNDZ | 98B7 | XOH8 |
| Strogg Freighter | TK7K | Q43L | JHGY | XDC2 |
| Cargo Bay | ST0C | XT1C | FTXF | RZNB |
| Zaxite Mines | R?4G | ZH1P | RHVN | TW46 |
| Storage Facility | Q?4J | ZKHR | M3WZ | 6LM3 |

ESTÁGIO

| | | | | |
|---------------------|------|------|------|------|
| Organic Storage | P6W2 | VQGC | TZ3K | ?KMT |
| Processing Center | N6P0 | 0DWZ | YCSM | ZKKW |
| Geothermal Station | M6T5 | VV30 | 0RNV | 7RQS |
| Detention Center | L6WV | ?W3Y | WCTB | XF?W |
| Research Lab | K6W4 | 3F1B | 54L2 | 82K5 |
| Bio-Waste Treatment | J6Y7 | ?HWP | B27R | QQ3J |
| Access Conduits | H4T9 | GLWM | ZFH7 | 6DRN |
| Descent to Core | G60W | VHDG | SDNM | GZFK |
| Command Core | F6R4 | V7YL | Y9GP | 7YGC |

Instale um cinto de segurança no sofá.



"O Gran Turismo para Nintendo 64." -IGN64.com



NINTENDO⁶⁴



Só para



Leo Burnett

WORLD DRIVER[™]


championship



Seu passaporte para o automobilismo

Bem-vindo ao World Driver Championship, um novo mundo de efeitos especiais em games de corrida. É realismo como nunca se viu antes: a começar pela visualização de 8 carros em wide-screen. E você ainda acompanha as mudanças de cor que o carro pode ter de acordo com o circuito e as condições de tempo. São 33 carros para detonar em mais de 10 pistas ao redor do planeta. Escolha uma equipe e brigue com 7 pilotos pela pole-position. Pode voar baixo que você não vai ver nenhum flash. Afinal, aqui não tem radar.

Nintendo[®]

by  gradiente

Visite nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (011) 814.8234.

Nintendo®

RETRO AVENGERS

WORLD



Não
Perca!

ANO DETONANDO!

Edição especial com 100 páginas



RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *dark_link*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *dark_link*

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

