



CONRAD EDITORA

ANIMAL! 282 games N64, listados e avaliados



Nintendo®

ESPECIAL

WORLD



TA TUDO DETONADO!!!

N64: chegue ao final de Paper Mario

Super NES: os 103% de Donkey Kong Country 3

Game Boy: o guia definitivo das novas criaturas de Pokémon Gold & Silver

NINTENDO WORLD ESPECIAL

Nº 4 R\$ 4,90



ISSN 1519-0935

THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK™



Sõ Paka
↙

NINTENDO 64



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



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

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

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

Nintendo®

by  **gradiente**





EDITORIAL ESPECIAL

Surpresa, surpresa! É a Nintendo World Especial mais uma vez abalando as estruturas do universo Nintendo. Nesta edição, só matérias inéditas. Pra começar, **Paper Mario**, o novíssimo RPG de Mario para Nintendo 64, totalmente detonado, deschavado e destrinchado pra você. Na praia do nosso Super Nintendo velho de guerra, o superclássico **Donkey Kong Country 3**, até hoje um dos games mais requisitados na Power Line. Nosso camarada Ed Garden se entupiu de bananas para encontrar todas as moedas e itens secretos do jogo. E nem o Game Boy ficou de fora desta edição. "Vocês pedem, nós fazemos", este é o nosso lema, e não poderíamos ignorar seus pedidos de uma nova Pokéagenda, bem mais completa que a anterior. Todos os golpes, localizações e poderes especiais dos novos Pokémon, mais a lista completa das TMs e HMs, só aqui mesmo, nesta edição especial. Tudo cortesia de nosso mestre samurai e treinador de Pokémon, Eric Araki. Para finalizar, uma matéria que já pretendíamos publicar há um tempão: o **Dossiê Nintendo 64**, um listão com todos os 282 games já lançados para o console, avaliados definitivamente pelos profissionais da Nintendo World. Aproveite: a revista é sua e de mais ninguém.

E até a próxima especial!

Pablo Miyazawa



ÍNDICE

PAPER MARIO

07

DONKEY KONG 3

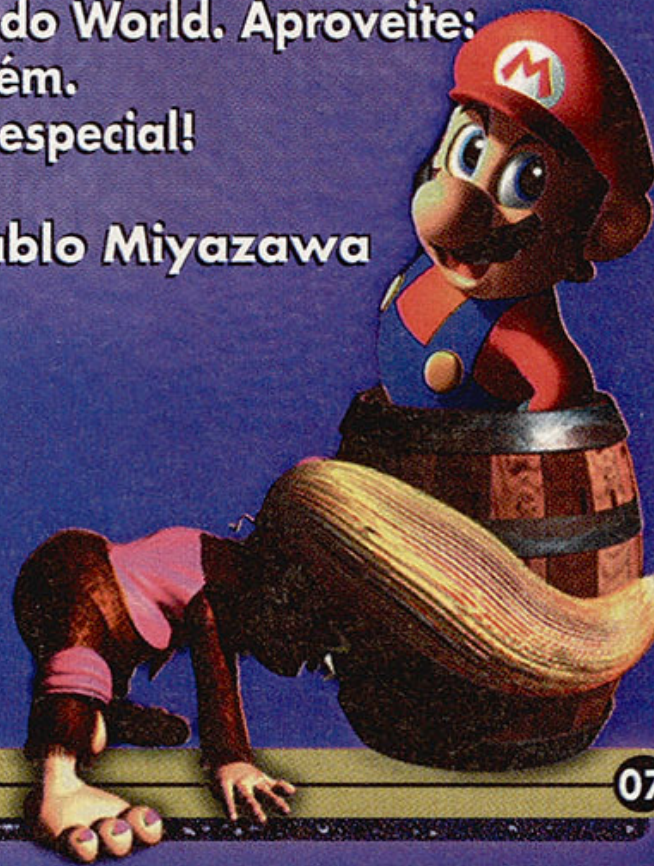
22

POKÉMON GOLD & SILVER

34

LISTÃO NINTENDO 64

52



CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

Nintendo

WORLD

EQUIPE JORNALISMO

Editor-chefe

Odair Braz Junior

REDAÇÃO

Editor

Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte

Eduardo Trivella

Editor Assistente

Ronny Marinoto

Redator

Renato Siqueira

ARTE

Editor de Arte Sênior

José Carlos Assumpção

Chefe de Arte

Leonardo Nery Protti

Assistente Editorial/Revisão

Sandra Martha Dolinsky

Colaboradores

Edgard Pereira, Eric Araki

Conselho Editorial

Alexandre Linares

José Carlos Assumpção

Odair Braz Junior

Priscilla Santos

ADMINISTRAÇÃO

Coordenadora de Administração

Solange Reis

Coordenador de Produção

Ed Wilson Dias

Coordenador de Pessoal

Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico

William Domingos

Atendimento

Fabiola Barcellos

Melissa Martins

Fone: (11) 279-9355

Lúcia Machado

Conselheira

PUBLICIDADE

LM&X - Fone/Fax (11) 3865-4949

Rua Cardoso de Almeida, 60

Cj. 162 - São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracá, 185 - Aclimação

CEP 01534-030 - São Paulo/SP

Fone: (11) 279-9355 - Fax: (11) 3341-7752

conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press

Impressão: Pura! • Distribuição: Dinap

Visite nosso site:

www.nintendoworld.com.br

Nintendo
WORLD

ESPECIAL

4

MARÇO 2001

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

www.nintendoworld.com.br

Ed. 18 – Fevereiro/2000

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



Ed. 19 – Março/2000

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



Ed. 20 – Abril/2000

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



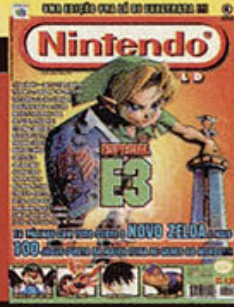
Ed. 21 – Maio/2000

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



Ed. 22 – Junho/2000

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



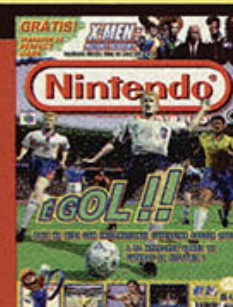
Ed. 23 – Julho/2000

- * Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez.
- * Passo a passo de Metal Gear Solid para o Game Boy Color, com sete páginas de mapas e estratégias para chegar ao final.
- * Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer.
- * A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do Super Nintendo.
- * Entrevista com Shigeru Miyamoto, criador do novo Zelda.
- * Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Donkey Kong Country, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman.
- * Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon.



Ed. 24 – Agosto/2000

- * É Go! Seis páginas de International Superstar Soccer 2000 e os melhores games de futebol da história!
- * Game Boy total: X-Men Mutant Academy, Warlock, Crystalis etc...
- * Mario Tennis: o bigodudo arrasa nas quadras virtuais.
- * Games e HQ. Os melhores quadrinhos que viraram games.
- * A segunda parte do debulhado de Chrono Trigger, o RPG clássico do Super NES. E mais: como fazer os 13 finais do game.
- * N-WEB especial: os sites mais legais da Nintendo na rede.
- * Grátis: um Transfer para camiseta de Perfect Dark.



Ed. 25 – Setembro/2000

- * Edição de aniversário: 2 anos de NW em 100 páginas.
- * Fomos ao Japão e contamos tudo sobre os novos consoles, Gamecube e Game Boy Advance. Cobertura completa da feira Nintendo Space World.
- * Entrevista com Kena Lobb, gerente de desenvolvimento da Treehouse, empresa responsável pelos novos produtos Nintendo.
- * Perfect Dark: detonado de 16 páginas no modo Perfect Agent.
- * A primeira parte do detonado de Zelda DX para Game Boy Color.
- * Teste seus conhecimentos em games no vestibular Nintendo World.



Ed. 26 – Outubro/2000

- * Duas capas para você escolher: Zelda: Majora's Mask e Pokémon Gold Silver.
- * Estratégia completa de Pokémon Gold & Silver, para Game Boy Color.
- * Preview especial: Zelda: Majora's Mask.
- * O final de Zelda DX para Game Boy Color.
- * Turok 3 (N64), Perfect Dark (GBC) e os lançamentos para Gamecube.
- * Tudo sobre 007 – O Mundo não é o Bastante. E mais: entrevista com o produtor Michael Condrey.
- * Grátis: pôster Zelda ou Pokémon.



Ed. 27 – Novembro/2000

- * Capa: 007 – O Mundo não é o Bastante: é melhor que Goldeneye? Nós respondemos! E mais: primeira parte do debulhado.
- * Hot Shots: desvendamos o Nintendo Gamecube.
- * Especial: Rock'n Roll e Nintendo.
- * A primeira parte do detonado de The Legend of Zelda: Majora's Mask.
- * Ogre Battle 64: o retorno das batalhas épicas no seu N64.
- * Super Classics: toda a saga de Ninja Gaiden nos consoles Nintendo.
- * Grátis: guia exclusivo Pokémon Gold & Silver.



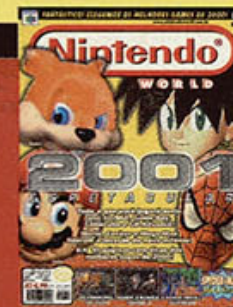
Ed. 28 – Dezembro/2000

- * Banjo Tooie sensacional. Os dois primeiros mundos debulhados.
- * A parte final do detonado de 007 – O Mundo não é o Bastante.
- * O final arrasador de Zelda: Majora's Mask.
- * Reviews: Donkey Kong Country, Corrida Maluca e Tony Hawk's Pro Skater 2 arrasam no Game Boy Color.
- * Preview especial: Indiana Jones e Star Wars: Battle for Naboo.
- * Grátis: supercalendário Zelda/ Pokémon 2001.



Ed. 29 – Janeiro/2001

- * Capa: 2001 uma odisséia na NW. Um mega Preview com tudo o que você jogará esse ano. Conker, Mega Man e Mario lideram a invasão.
- * Top Secret especial: 10 páginas de dicas com os melhores jogos para N64 e Game Boy Color lançados no ano 2000.
- * Os melhores games de 2000, eleitos pela equipe NW.
- * Spider-Man: detonado até o final.
- * Banjo Tooie: os segredos de mais quatro mundos.
- * Todas as máscaras, corações e as tarefas de Zelda: Majora's Mask.

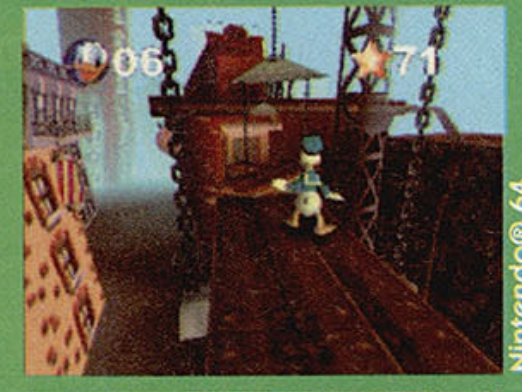


Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Você pode adquirir os números atrasados pelo telefone (11) 279-9355, ramal 227. Ligue correndo!



Disney 2000 Ubi Soft Entertainment S.A. Ubi Soft e o logo Ubi Soft Entertainment são marcas registradas da Ubi Soft, Inc. Todos os direitos reservados. Game Boy e Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. 1989, 1998 Nintendo of America Inc. Licenciado pela Nintendo. Nintendo 64 e o logo N64 são marcas registradas da Nintendo of America Inc. Licenciado pela Nintendo.

Disney's DONALD DUCK "GOINI! QUACKERS!"



Nintendo® 64



Nintendo® 64



Nintendo® 64



Game Boy® Color



Game Boy® Color

Donald está pato da vida

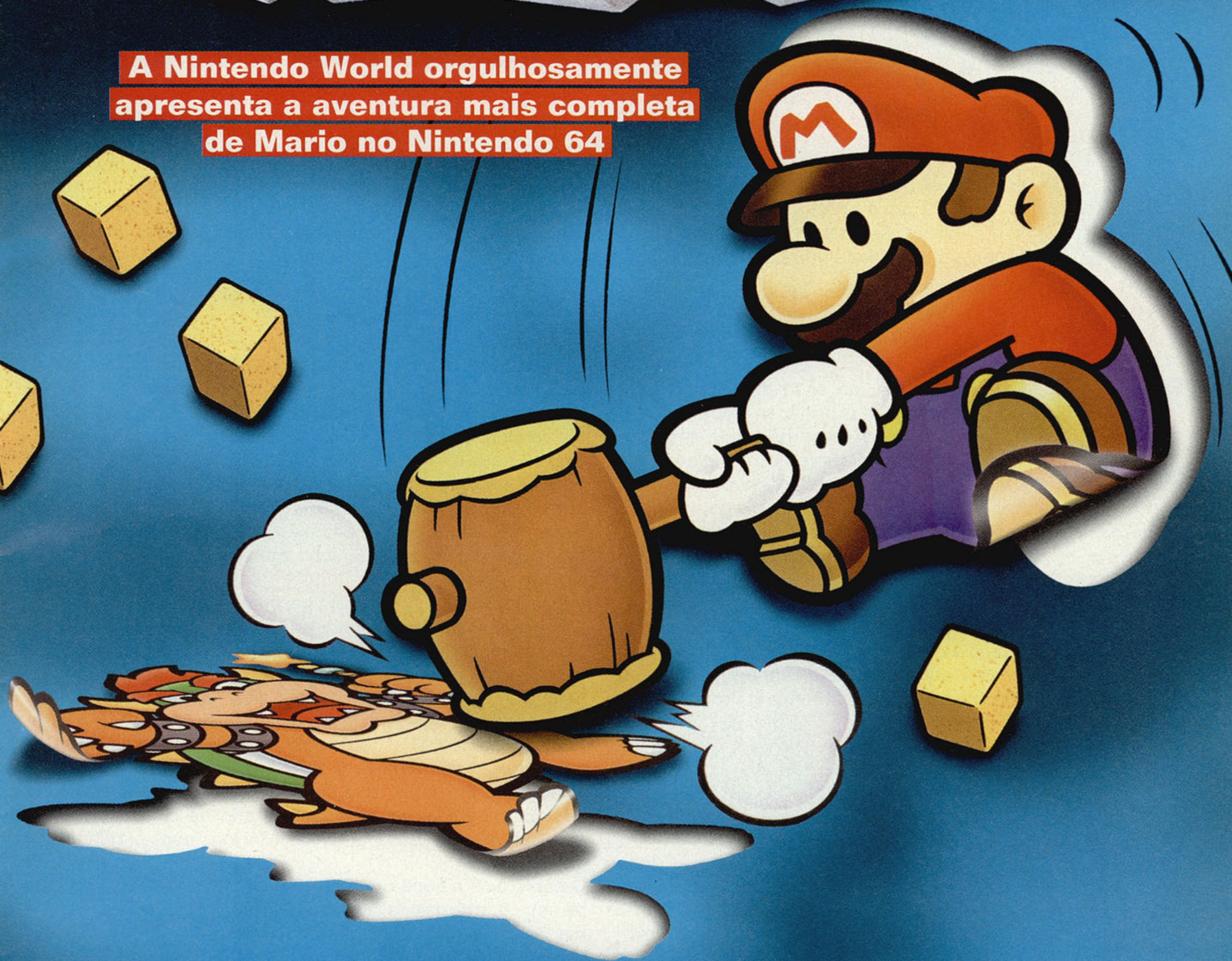
Donald fica maluco, perde as estribeiras e quebra tudo em mais de 20 fases estilo quadrinhos nesta hilariante jornada para salvar Margarida. Derrote o malvado mágico Merlock e recolha todas as peças do teleporter do Prof. Pardal para mandar esse feiticeiro para outra dimensão.

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



PAPER MARIO™

A Nintendo World orgulhosamente
apresenta a aventura mais completa
de Mario no Nintendo 64





PAPER MARIO™

Tudo para você não fazer papelão no melhor RPG da vida do Mario. Por Eric Araki

Mesmo recebendo o título de "RPG para crianças", a divertidíssima e esperada seqüência de

Super Mario RPG: Legend of Seven Stars já está sendo responsável por tirar as noites de sono de muitos jogadores. E por isso mesmo a sua

Nintendo World dá aquela força e prepara uma superestratégia para ninguém fazer feio diante de Bowser e companhia!

O HOMEM QUE VEIO DO CÉU



Logo de início, siga diretamente para a sala do trono, no topo das escadarias, para encontrar a princesa Peach. Quando tudo parece estar na mais completa paz, um grande terremoto abala as estruturas do castelo. Debaixo de seus pés,

ergue-se a fortaleza de Bowser. Eis que surge o grande rei Koopa em pessoa e desafia Mario para mais um duelo pela segurança da princesa. Essa batalha você não poderá vencer. Derrotado,

Mario é jogado pela janela de volta à terra dos cogumelos e é resgatado por uma família de Goombas.

Pelos sonhos você descobrirá que seu próximo destino é o Shooting Star Summit.

Quando acordar, fale com **Goompa**, o goomba mais próximo à porta, para que a bruxa Kammy Koopa surja e impeça seu caminho com um bloco gigante. Você precisará de um martelo. Dirija-se até onde a varanda da casa deveria estar e caia no abismo. Fale com o velho Goompa e vasculhe as moitas até encontrar o Hammer.

Quando tentar sair desta área, Koopa Jr. virá enfrentá-lo. Sim, o primeiro chefe do jogo antes mesmo de qualquer inimigo! Apenas atinja Jr. com seu martelo e não haverá grandes problemas. Prossiga para a direita até



voltar à Goomba Village e receba a Power Jump Badge e Goombario, seu primeiro parceiro de grupo. Livre-se dos blocos e continue à direita.

No caminho para Toad Town, você enfrentará os Goomba Bros. Vença-os com Power Jumps. Salve seu progresso e continue para enfrentar King Goomba, o líder dos facinoras. Acabe primeiro com seus dois arautos e então parta com Power Jumps para **cima do rei**.



Vencidos, verifique as moitas para encontrar um interruptor azul. Bata nele e a ponte para Toad Town aparecerá. Na cidade, rume para o lugar onde o castelo costumava estar e siga à direita novamente para chegar ao Shooting Star Summit. No topo, os sete Star Spirits dirão que precisam ser libertados para poder fazer frente aos poderes do Star Rod de Bowser. Volte à cidade e encontre Twink, a pequena Star Spirit, que entregará o Star Pendant e permitirá que você treine os novos comandos. Em seguida, vença Magikoopa e, na cidade, verifique algumas vezes a casa de Merlon, com o telhado giratório.

O sábio dirá a você que seu próximo passo é chegar à Koopa Bros. Fortress, à direita da cidade. Fale com os cogumelos negros e então volte a falar com **Merlon para liberar** o caminho para a fortaleza.



UM TIME DE TIRAR O FÔLEGO!

Assim como em *Super Mario RPG*, nosso encanador favorito não está só nesta aventura. E em vez de Mallow, Geno ou mesmo Bowser, desta vez você contará com diversos novos parceiros, com os mais

variados poderes. E não pense que é apenas durante as batalhas que você terá esse apoio — na verdade, a importância deles nas batalhas é muito menor do que antes. Cada um possui sua habilidade especial, usa-

da com o botão C-baixo, que varia de derrubar paredes rachadas a flutuar no ar, permitindo ao bigodudo superar qualquer obstáculo. Abaixo vai uma listagem com todos os parceiros, além de suas vantagens.



GOOMBARIO

O primeiro membro de seu time. Muito fã de Mario, estudou sobre tudo que podia e é uma verdadeira enciclopédia ambulante. Caso esteja encaalhado em alguma parte, pressione C-baixo para receber dicas de como prosseguir. Em combate ele é especialista em atacar inimigos voadores com suas cabeçadas. E não subestime seu poder de ataque: no último nível ele aprende o Multibonk, que ataca indefinidamente enquanto você completar o Action Command, podendo até mesmo derrubar um chefe no primeiro turno!



BOMBETTE

A esquentada bob-omb une-se a Mario durante a invasão à fortaleza dos Koopa Bros. Seu poder explosivo é capaz de derrubar qualquer parede que contenha rachaduras, sem mencionar o fato de ser ótima para acionar interruptores que necessitem de tempo para você se preparar. Em batalha, ela será sua principal aliada, porque possui os ataques de maior poder de dano do grupo. Seu único ponto fraco é o alto custo em Flower Points de seus ataques.



PARAKARRY

Um parakoopa que pode carregá-lo no ar por curtas distâncias para alcançar certos itens ou locais de difícil acesso com o seu poder. Fora isso, ele também é responsável pela entrega das cartas. Em combate é inútil, porque não tem grande poder de ataque e muito menos especialidade em derrubar inimigos aéreos ou terrestres. Se aceita um bom conselho, mantenha-o longe de seus combates.



SUSHIE

Problemas com inimigos flamejantes? Sushie é a solução. Seu Squirt apaga qualquer fogo ou, no mínimo, causa um dano considerável. Mesmo que seus ataques não sejam grande coisa contra os demais tipos de oponentes, seu poder já é auto-suficiente: com ela você poderá atravessar rios e outros recipientes com água, além de mergulhar para recolher itens ou passar por obstáculos pressionando C-baixo novamente. Resolve acompanhar o grupo logo depois de salvar os filhotes na Yoshi's Village.



KOOPER

Depois de ter tido o casco salvo pelo encanador, resolveu segui-lo para tornar-se um grande explorador. Seus ataques são perfeitos para atingir inimigos no solo ou que causem dano ao serem atingidos (como oponentes de fogo, elétricos ou cheios de espinhos). Fora das batalhas, seu poder permite atingir interruptores distantes ou mesmo recolher itens, além de ser ótimo para First Attacks.



BOW

Depois de Watt é sua melhor parceira em combate. Unindo-se a você logo após a derrota de Blubba Tubba, ela tem a capacidade de deixar Mario intangível por um tempo indeterminado — contanto que ele não se mexa —, o que permite escapar de inimigos e atravessar obstáculos como grades, espinhos e cachoeiras de lava. Isso também funciona nas batalhas; seu Outta Sight será um grande aliado para escapar de ataques que causem danos devastadores. Além de tudo, a fantasma é capaz de causar grandes danos com sua sequência de tapas. Mas isso é também seu ponto fraco: ela é inútil contra inimigos com qualquer tipo de defesa.



WATT

Esta pequena faísca ambulante tem uma capacidade de luta impressionante. Em primeiro lugar, seus ataques ignoram qualquer defesa, tornando-o imprescindível para inimigos que não perderiam HP facilmente. Em segundo, ele possui a série de ataques especiais Shock (Power e Mega), que causam paralisia e impedem que seus oponentes o ataquem. Em outras palavras, tenha-o sempre em seu grupo. No mais, seu poder é capaz de iluminar salas escuras e revelar blocos escondidos, muito útil para os últimos capítulos.



LAKILESTER

Lester é o típico parceiro balanceado, talvez por ser o último a entrar para o time. Seu poder concede a Mario a capacidade de passar por sobre espinhos, lava e outros tipos de perigos terrestres sem sofrer dano algum. Seu Action Command é o mais diferente de todos, obrigando a você mirar no oponente para atingi-lo com seus Spinies. Procure evoluí-lo também, porque seu Spiny Nine é bastante semelhante ao Outta Sight, apesar de gastar dois FPs a mais.

CAPÍTULO I: atacando a fortaleza dos irmãos Koopa!



Prossiga para a direita e bata com a marreta na primeira árvore que encontrar. Surge um interruptor que abrirá uma ponte.

Quando o caminho se bifurcar, corra para Koopa Village, que estará destruída por causa da invasão dos Fuzzies. Ajude todos os Koopas que puder e então siga para a região mais à direita, onde você verá uma casa saltitante. Então Kooper, o koopa azul, pedirá sua ajuda para recuperar seu casco. Persiga o Fuzzie até encurralá-lo em meio às árvores. Fique atento para qual parte da folhagem é o casco e bata nela para derrubar os inimigos. Depois de três tentativas, eles entregam o casco e Kooper se unirá ao grupo. Agora você



terá de enfrentar os bichos peludos — nada que alguns Power Jumps não resolvam.

Com o poder de Kooper, você pode acertar o interruptor do outro lado do abismo e prosseguir para a fortaleza. Uma vez dentro dela, procu-

re pelas chaves para avançar. A primeira delas está com o Parakoopa logo na primeira sala. A

segunda está logo adiante. Vença o koopa para que a escada desça e você ganhe acesso. Prossiga até vir o Ninjakoopa Yellow e sua armadilha. Caia propositalmente nela para encontrar Bombette, uma Bob-Omb que se unirá a seu time. Use seu poder para mandar pelos ares as paredes rachadas e alcançar as demais chaves.

Ao atingir o topo, três canhões começarão a disparar. Corra e salte para desviar das Bullet Bills e livre-se dos canhões com a técnica Bomb de sua nova companheira. Salve seu progresso, porque agora surge Bowser. Ou quase. Ataque com tudo até que ele exploda e revele os Ninjakoopas.



Ataque-os o mais rápido possível para desfazer sua formação e, em seguida, vire-os de casco para baixo e impeça seus ataques. Repita e não deixe que entrem em formação novamente para finalmente libertar o primeiro Star Spirit, Eldstar.

A ação é transferida para a princesa. Primeiro verifique o quadro e pressione o interruptor para chegar à passagem secreta que o levará ao quarto de Bowser. Leia seu diário até o fim para descobrir que o próximo espírito está no Dry Dry Desert. Volte para Toad Town e, no caminho, Koopa Jr.



irá desafiá-lo. Use Bomb para superar sua defesa elevada. Assim que chegar ao destino, tome as saídas ao sul para chegar à estação de trem, onde você terá de usar o poder de Bombette para se livrar da pedra e ganhar acesso ao Mt. Rugged, a caminho do deserto.



tornando-se mais forte

À medida que Mario derrota seus inimigos, ele vai acumulando novos poderes e tornando-se mais forte. Aos veteranos de jogos de RPG, esse é um velho conhecido deles, os pontos de experiência. Aqui, no entanto, eles são chamados Star Points. Cada inimigo concede a Mario uma certa quantidade de Star Points, que pode variar de dezenas — em se tratando de chefes — a nenhuma. Quando o total de Star Points chega a 100, você ganha um nível e pode aumentar cinco pontos no HP (para maior resistência) ou FP (usar mais constantemente os golpes que consomem esses pontos), ou três nos BPs (para equipar insígnias). A cada novo nível ganho pelo encanador, o número de Star Points liberados vai diminuindo, tornando mais difícil a evolução e obrigando você a procurar novos desafios em troca de mais desses pontos.



você tem que pegar todas!



Na onda de **Pokémon**, uma novidade introduzida em **Paper Mario** são as insígnias (Badges). Ao todo são oitenta, cada qual com sua respectiva vantagem ou habilidade. Elas incluem proteção contra ataques de fogo, maior dano contra oponentes, recuperação de energia ou aumento temporário do número de FPs. Já as habilidades são ataques que consomem Flower Points, com efeitos diversos.

Aqui, usar insígnias tem preço: para cada uma equipada, um certo número de Badge Points (BPs) são consumidos. Quanto maior o poder concedido, mais custosa ela será. No total você poderá ter até 30 BPs para equipá-las como bem entender. Além de encontrá-las, existem ainda mais três locais onde você pode comprá-las. O primeiro deles é o Rowf's Badge Shop, em Toad Town, disponível logo de início. O segundo é o Rip Cheato, localizado nas profundezas dos esgotos de Toad Town, atrás de uma parede, em um beco sem saída. Por fim, há a Merlow's House, no sopé da Shooting Star Summit. Vale lembrar que nosso encanador precisará de uma boa quantidade de Star Pieces para adquirir as Badges desta última, portanto trate de correr atrás delas!



Badge	Localização
All or Nothing	Compre no Rowf's Badge Shop
Attack FX A	Compre de Merlow
Attack FX B	Pouco antes da entrada de Koopa Village
Attack FX C	No Dry Dry Desert, encontre o cactus de pedra e siga três telas ao sul e duas à esquerda. Fique sobre o bloco e salte para atingir um bloco invisível
Attack FX D	Fale com o atendente do Club 64 até receber o Lyrics. Leve este item ao compositor de Dry Dry Outpost para conseguir a Melody. Traga de volta esta ao Bartender e você receberá a Badge
Attack FX E	No Crystal Palace
Bump Attack	Compre de Rip Cheato
Chill Out	Compre de Merlow
Close Call	No caminho para Toad Town
Damage Dodge	No Mt. Rugged
D-Down Jump	Na Blubba Tubba Mansion
D-Down Pound	Compre no Rowf's Badge Shop
Deep Focus	1. Cenário de Peach; coloque-a no baú cor-de-rosa para que Mario as recolha depois 2. Na Toy Box 3. Na Bowser Fortress
Defend Plus	Na Toy Box
Dizzy Attack	Na Koopa Village
Dizzy Stomp	Na Lava Lava island
Dodge Master	Compre no Rowf's Badge Shop
Double Dip	Compre no Rowf's Badge Shop
Feeling Fine	Desconhecido
Fire Shield	Dentro do vulcão de Lava lava island
First Attack	Compre no Rowf's Badge Shop
Flower Finder	Compre de Merlow
Flower Saver	1. Compre de Merlow 2. Em Flower Fields
FP Plus	1. Dentro de Koopa Bros. Fortress 2. Na Forever Forest 3. Compre no Rowf's Badge Shop
Group Focus	Compre no Rowf's Badge Shop
Hammer Throw	Na entrada de Toad Town
Happy Flower	1. Compre de Merlow 2. Em Flower Fields
Happy Heart	1. Compre de Merlow 2. Na Lava Lava Island
Heart Finder	Compre de Merlow
HP Drain	Compre de Merlow
HP Plus	1. A caminho da Koopa Bros. Fortress 2. A caminho da Tubba Blubba Mansion 3. Compre no Rowf's Badge Shop

Badge	Localização
Ice Power	Na Toy Box
I Spy	Devolva a Calculator ao Rowf e receba esta
Jump Charge	Compre no Rowf's Badge Shop
Last Stand	Cenário de Peach; coloque-a no baú cor-de-rosa para que Mario as recolha depois
Lucky Day	Confira o box "Correios: chegando na frente"
Mega Jump	No Crystal Palace
Mega Quake	Compre no Rowf's Badge Shop
Mega Rush	Na Blubba Tubba Mansion
Mega Smash	Em Flower fields
Money Money	Compre de Merlow
Multibounce	Compre no Rowf's Badge Shop
Payoff	Compre de Merlow
P-Down D-Up	Em Flower Fields
Peekaboo	Compre de Merlow
Power Bounce	Dentro de Koopa Bros. Fortress
Power Jump	Receba de Goompapa
Power Plus	1. Compre de Merlow 2. Na Toy Box
Power Quake	No vulcão de Lava Lava Island
Power Rush	Cenário de Peach; coloque-a no baú cor-de-rosa para que Mario as recolha depois
Power Smash	Esgotos de Toad Town
Pretty Lucky	Prologue
P-Up D-Down	No Crystal Palace
Quake Hammer	No Mt. Rugged
Quick Change	Ao final do terceiro capítulo, fale com Marlon para que ele conte seu sonho. Retorne a Dry Dry Outpost e comece a andar ao redor da palmeira vermelha para que alguém fale com o bigodudo. Volte à Toad Town e salte com o super pulo três vezes dentro da casa de Marlon e a insígnia será sua.
Refund	Dentro de Koopa Bros. Fortress
Runaway Pay	No Dry Dry Desert
S Jump Charge	Em Flower Fields
S Smash Charge	Compre no Rowf's Badge Shop
Shrink Stomp	Nos esgotos de Toad Town
Sleep Stomp	Compre no Rowf's Badge Shop
Slow Go	No Dry Dry Desert
Smash Charge	Dentro de Koopa Bros. Fortress
Speedy Spin	Compre no Rowf's Badge Shop
Spike Shield	Dentro das Dry Dry Ruins
Spin Attack	No Dry Dry Desert, encontre o cactus de pedra, vá duas telas para baixo e uma à direita. Entre no ciclone e você a encontrará.
Spin Smash	Compre no Rowf's Badge Shop
Triple Dip	No Crystal Palace
Zap Tap	Compre de Merlow



Capítulo 3: O "INVENCÍVEL" Tubba Blubba



A paisagem logo mudará para um assustador céu noturno. Assim que colocar os pés na floresta, avance pela entrada onde as flores riem para encontrar um misterioso velho. Ele dirá para você tomar cuidado, pois um único caminho errado que tomar pode levá-lo de volta à entrada da floresta. "Preste atenção aos caminhos diferentes", ele diz. Siga à risca a recomendação e encontre a passagem na qual dois olhos vermelhos surgem dentro do tronco ao fundo. Agora você terá de entrar por aquela onde quatro flores fizerem bico para você. A próxima a ser tomada é a que possui um tronco gargalhante, depois a dos cogumelos que brilham e, por fim, aquela em que as flores



não somem quando você as verifica. Na última tela, confie na placa e entre pela passagem diante dela, chegando assim à mansão assombrada. Dirija-se imediatamente para a segunda porta do segundo andar en-

contrando o Old Record. Você o consegue após adivinhar em qual dos boos ele está e pisar em sua cabeça.

Use isso no gramofone da sala adjacente, pressionando o botão A de forma ritmada para afastar o boo do baú e recolher o Weight. Esse acessório deve ser usado para manter o lustre no hall de entrada abaixado após saltar sobre o sofá rosa. Passada a porta secreta, novamente você terá de adivinhar com qual boo estão os itens Super Boots, que permitem quebrar alçapões pressionando o botão A durante o salto. Com eles calçados, entre na sala



logo ao lado, acesse a biblioteca e, com o poder de Karry, alcance o Boo's Portrait à direita. Coloque este item no último quadro no topo das escadas para ser transportado imediatamente ao terceiro andar. Lá você encontrará a Bow, a senhora da mansão, que pedirá sua ajuda para acabar com Tubba Blubba. Ele está se alimentando de seu povo, em troca do Star Spirit. Para garantir que o trabalho será bem feito, Bow se unirá ao grupo.

Saia da mansão e corra à direita para ter uma pequena demonstração do poder de Blubba. Depois, continue subindo a colina até encontrar o castelo do monstro. Apenas tome cuidado redobrado com os inimigos no caminho: a maioria deles pode usar a técnica Charge, na qual carregam suas forças e em seguida dispararam um ataque devastador que pode drenar sua energia num único turno. Quando

perceber a intenção deles, use a técnica Outta Sight de Bow para evitar qualquer dano e partir para o contra-ataque.

Logo nas primeiras salas do castelo, você terá de usar o poder de Bow para enganar as máquinas e evitar ser jogado para fora dali. Vá à direita, passe a sala de jantar e atravesse o alçapão para encontrar a chave e um recarregador de energia. À direita, o encanador encontrará o acesso ao segundo andar, onde está uma sala repleta de espinhos. Espere que eles baixem, avance e imediatamente use o poder de Bow para ficar intangível e alcançar a chave. Continue a subir. No caminho você se deparará com o grande Blubba. Haja o que houver, não o enfrente: ele é invencível. Fique invisível para que ele não note sua presença e corra para o outro lado do corredor.

Enfim, Mario estará no quarto do tirano. Abra o baú e, assim que a perseguição se iniciar, pique a mula e saia da mansão. Alguns boos fiéis a Bow virão ajudá-lo, barrando a porta. Seu objetivo agora é usar a Magic Key recolhida no moinho de vento entre a cidade fantasma e a mansão. Com isso você encontrará o mais bem guardado segredo de Blubba: monstro azul é seu corpo apenas, enquanto o coração, sua consciência e ponto fraco, é guardado aqui. Enfrente-o — tomando o cuidado de usar o Outta Sight quando o coração brilhar — e logo ele fugirá para se unir a seu corpo mais uma vez. A batalha agora é bem mais simples. Apenas ataque com tudo que tiver (Bomb de Bombette é muito bem-vindo) e logo ele libertará to-



Ataque antes, pergunte depois



Se antes de entrar numa batalha você atingir um inimigo — seja com as explosões de Bombette, com marretadas,

ataques com cascos ou saltos —, o dano será computado também durante a batalha. É como se você tivesse executado um ataque sem chance de ser defendido, mas que também não sofre o efeito do Action Command. Vale ressaltar que o oponente também pode acontecer: em partes mais avançadas do jogo, os oponentes começarão a atacar antes mesmo de entrar na seqüência de batalha. Se o atingirem, você receberá um dano antes mesmo de ter a chance de retaliá-lo.





dos os boos. Bow cumpre sua promessa e entrega a você o terceiro espírito, Skolar.

Mais um cenário de Peach. Retorne ao quarto de Bowser para encontrar a ele e Kammy Koopa tramando contra as aventuras do bigodudo. Bowser percebe a presença da princesa e a interroga quanto aos medos de Mario. Responda sempre a



terceira opção, e seu trabalho adiante será mais leve.

Mario deve agora retornar a Toad Town. Mas antes que possa sair da Forever Forest, Koopa Jr. aparece e o desafia mais uma vez. Acabe com o chato usando ataques que o atinjam no ar e você não terá muitos problemas. Retornando à cidade, você vê todos correndo por causa de uma invasão dos pequeninos Shy Guys. Examine todas as áreas para ver o



ataque das criaturas e, em seguida, vá para a área pouco antes do porto. A casa vazia mais próxima da saída é a chave para seu próximo objetivo. Use o poder de Bow e aguarde o Shy Guy entrar e usar a passagem secreta. Siga-o e adentre a caixa.



A verdade está lá fora

Assim que liberar Eldstar, o primeiro Star Spirit, você receberá seu primeiro Star Power, juntamente com o Star Meter. Os Star Powers são ataques e efeitos únicos de cada um dos sete espíritos que consomem uma parcela do Star Meter para serem invocados. A cada novo poder recebido, uma estrela é adicionada ao medidor. O gasto de estrelas é proporcional à grandiosidade do efeito, variando de uma a três.

O marcador de estrelas, por sua vez, só se recupera de três formas: gradativamente, a cada novo turno de ataque de Mario; em porções, por meio do comando Focus, incluso no primeiro Star Power que você receber; e descansando na Toad House. Agora conheça os sete Star Spirits com seus respectivos poderes:

Skolar: diferentemente dos estúdios convencionais, Skolar é bastante esquentado e dono do Star Storm, único Star Power que causa dano direto a todos os oponentes. Consome duas estrelas.

Misstar: a jovem é capaz de recuperar a energia de seus protegidos por meio de seus doces beijos. Mas não pense que ela se contenta com pouco. Seu poder é o de maior gasto: três estrelas.

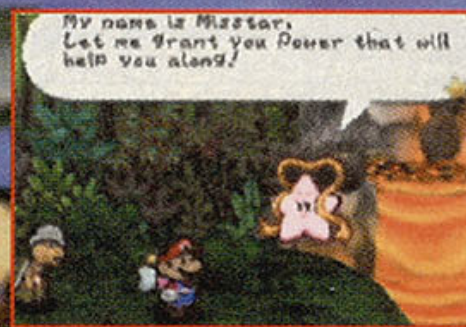
Kalmar: o "pai de família". Para proteger os demais dos perigos, ele é capaz de transformar qualquer inimigo em estrelas e mandá-los para o espaço. Duas estrelas e a batalha está vencida — mas você não recebe nenhuma experiência por isso.

Eldstar: o mais velho dos espíritos e, por isso mesmo, seu líder. O Refresh, seu poder, consome uma estrela e recupera, simultaneamente, cinco pontos de HP e FP.

Mamar: a "mãezona" de todos. Muito preocupada e atenciosa, canta o Lullaby, uma música de ninar, para fazer com que todos os inimigos caiam no sono ao custo de uma única estrela.

Klevar: é sábio e está sempre cercado de livros que o ensinaram a ter o controle sobre o tempo. Consumindo duas estrelas, ele manterá os inimigos parados por alguns turnos. O único problema é seu baixo índice de sucesso.

Muskular: a estrela do mar é a responsável pela força bruta do time. Seu poder, o Chill Out, drena o poder de ataque dos oponentes por alguns turnos. É perfeito para prevenir dano em troca de duas estrelas.



E o grupo? Evolui?

Da mesma forma que Mario, os componentes de seu grupo podem elevar seus poderes, acumulando níveis. Contudo, eles não requerem Star Points. Em vez disso, você deve encontrar os Super Blocks, blocos contendo esferas azuis e luminosas que concedem novos poderes aos personagens. A cada nova evolução eles ganham um ponto de poder de ataque e um novo golpe. Mas fique atento: você só poderá evoluir todos para o seu nível máximo depois de receber a Ultra Stone do grande Raphael Raven, no quinto capítulo.



CAPÍTULO 4: PROVAS NA CAIXA DE BRINQUEDOS

Este estágio é repleto de idas e vindas a Toad Town, portanto acostume-se com as localizações da Toy Box.

Primeiramente, siga para a direita até encontrar a Storeroom Key dentro de um baú. Se você respondeu corretamente às perguntas de Bowser, aqui ainda

haverá um Mushroom para o seu arsenal. Retorne, então, à cidade dos cogumelos e devolva a chave ao vendedor para que ele abra seu depósito e você possa pegar o Toy Train.

Volte para perto da caixa mas não entre; em vez disso, use o trem na caixa para que você possa se locomover para as demais regiões.

Pise no interruptor e dirija-se para a estação rosa. Aqui, pegue a direita e entre pela passagem secreta da parede azul para encontrar a Frying Pan dentro do baú. Leve a frigideira para a cozinheira Tayce T. na cidade para receber o Cake. Novamente na estação rosa, tome agora a esquerda para encontrar o Gourmet Guy, um imenso Shy Guy.

Entregue a ele o Cake e continue até encontrar um interruptor cor-de-rosa. Acione-o e ganhe acesso à estação verde.

Logo que chegar, ignore as caixas e vá para a direita. Use o poder de Bow para atravessar as grades nas esteiras e acabe com o Shy Guy amarelo para recolher o manuscrito que ele carrega. Continue nessa mesma direção para alcançar um baú contendo o Dictionary de Russ T. Entregue os dois últimos itens ao estudioso de Toad Town e, por fim, retorne à estação verde, onde você terá que atingir os blocos na seguinte ordem: amarelo, verde, vermelho e azul. A Red Station se abrirá.

Tome a esquerda até encontrar o Big Lantern Guy. Atinja sua lanterna duas vezes (Goombario é uma ótima

opção aqui) para que ela se acenda e, só assim, possa causar dano no oponente. A lanterna parte-se e de lá surge o pequeno Watt, seu mais novo aliado. Use seu poder

para enxergar nas escuras salas à direita até encontrar General Guy, o líder local. Prepare-se para um combate longo. Primeiro investirá com a Shy Squad, seu batalhão. Ataque

com tudo que tiver para reduzir o número de Shy Guys e, conseqüentemente, o dano. Em seguida, é a vez dos Stilt Guys, que devem ser derrubados com pulos. Shy Stacks são os próximos. Bons golpes de marreta e os cascos de Kooper acabam com eles em instantes.

Por fim, o tanque do General Guy. Acabe com a lâmpada para evitar maiores danos e então use Watt, cujos ataques ignoram a defesa, para mandar o que restar pelos ares. Depois de todo o esforço, Muskular, o quarto Star Spirit, será seu.

Agora será o momento do mais extenso cenário da princesa. Entre no quarto de Bowser e contorne o

saguão até chegar à sala de jantar, onde Gourmet Guy aguarda pela refeição. Ele contará um segredo à princesa se ela cozinhar algo muito bom para ele e, para isso, dará a chave do andar inferior, onde está a cozinha. Rume para lá e, tomando cuidado com os guardas, entre pela porta logo à direita. Aqui Twink lerá a receita e você deverá seguir as indicações.

Primeiro, pegue o Sugar e coloque na tigela sobre a mesa. Repita com os Eggs e então fale com a estrelinha para passar ao próximo passo. Por dez segundos você terá de pressionar o mais rápido possível o botão A, provando que bate-deira é coisa para maricas. Adicione uma porção de Flour (farinha) e Butter (manteiga) ao bolo e então leve ao forno por aproximadamente trinta segundos. Você terá de contar esse tempo e, quando considerar pronto, remova-o de lá e comece a enfeitá-lo. Use o Cream e as Strawberries na sobremesa para só então entregá-lo ao Gourmet Guy. De tão feliz, ele revelará que Mario agora deve ir para a ilha de Lava Lava.

Mario volta à cena. Corra ao porto e verifique as docas para encontrar uma baleia. Caia de traseiro sobre suas costas para que ela peça ajuda quanto a uma terrível dor de barriga. Você terá de enfrentar um Fuzzie cheio de fermento (esse negócio de cozinhar subiu à cabeça). Feito isso, o bigodudo estará a caminho da ilha de Lava Lava!



ENFRENTA O MESTRE

Em Toad Town você terá a oportunidade de encontrar um Dojo. Ele é seu mestre, é muito respeitado pelo mundo todo e formou discípulos famosos.

Primeiramente você enfrentará uma tartaruga que está impossibilitada de atacar se você atacar com seus saltos. O segundo é um fantasma; mantenha-o dormindo ou paralizado que não haverá problemas. Em seguida vêm as três batalhas contra o mestre. A primeira delas é simples: basta colocá-lo para dormir. A próxima complica um pouco, mas

com alguma insistência do Shock de Watt ele cede. A última vai exigir bastante de suas habilidades. Traga vários itens de cura eficientes. Aproveite e venha munido de itens poderosos de ataque como o Starfall. Nem se incomode de evitar que ele se mova porque será inútil. Ataque com tudo que tiver (Bombette é essencial aqui) e tente drenar seus 99 HPs. Vencido, você recebe o diploma, que fará com que os discípulos espalhados pelo mundo fiquem impressionados.

CAPÍTULO 5: TEMPOS MUITO QUENTES NA ILHA DE LAVA LAVA

Vá acompanhando a praia à direita



para chegar rapidamente a Yoshi's Village. Fale com o líder e prossiga apenas para descobrir que a entrada para o vulcão

está bloqueada. Fale com Kolorado, o koopa explorador, e retorne ao vilarejo. Você descobrirá que nesse pequeno meio tempo as crianças desapareceram na selva. Corra para cima e continue até encontrar Sushie, a babá dos filhotes, presa sobre a árvore. Bata três vezes para que ela caia e assim una-se ao grupo.



Com ela, você poderá atravessar algumas partes de água e explorar outras ilhotas. Continue sua exploração até chegar a uma ilha e ouvir o choro de um dos filhotes. Verifique as moitas para poder encontrar o Yoshi vermelho.

O próximo deles está dentro de um cano verde oculto pelas folhagens, alcançado somente pressionando o botão Z enquanto estiver sobre uma das flores giratórias.



Dois já foram, faltam três. Siga à esquerda desta última área e atinja o toco de árvore para fazer uma ponte surgir e

permitir chegar ao Yoshi azul. Daqui, rume sempre à direita para ver uma estátua de Raven. Abaixo desta área você encontra a criança roxa, cochilando sobre uma árvore. Agora volte ao monumento e tome a direita para enfrentar as Putrid Piranhas e salvar a vida do verdinho.



O povoado todo agradecerá e, em troca de seu heroísmo, o líder entregará a Jade Raven, a chave para chegar a Raphael, o senhor da ilha. Use a estatueta no buraco que há em seu monumento em meio à selva, reve-



lando assim um novo caminho.

Cada área possui uma dificuldade para encontrar a saída. Na primeira, basta verificar as folhagens mais à direita. Na seguinte, empurre os blocos sobre todos os buracos, incluindo o do chafariz e eliminando a mais próxima à grande pedra ao centro. Quando conseguir fazer com que ela desapareça, libere um dos orifícios para poder continuar. A terceira exige que você puxe o cipó verde na árvore à direita para finalmente chegar às Putrid Piranhas acompanhadas de um W-Magikoopa. Preocupe-se com este último porque ele possui a capacidade de recuperar as energias dos demais. Suba na árvore milenar para encontrar Raphael, o Raven, que cederá ao encanador seu auxílio em chegar ao vulcão. Quando estiver lá dentro, vá avançando e usando os cubos azuis para bloquear a lava quando necessário. Isso logo o levará ao Ultra Hammer, o melhor martelo de Mario, capaz de quebrar blocos de metal. Volte, então, ao último Save Point que encontrou e abra caminho com a nova arma. Mario encontrará a Lava Piranha, a responsável pelas erupções vulcânicas recentes. Ela tem duas formas de ataque. Na primeira, cuide primeiro de suas Piranha Bud e então use golpes que impeçam seus ataques, como Shock de Watt. Quando toda a sua energia se for, ela retornará com força total, em chamas. Use Sushie para apagar o fogo e concentre seus esforços na cabeça principal, porque as outras voltam com o tempo. Vença e Misstar, a quinta estrela, será sua.

Depois da fuga do vulcão, chega a vez de mais um episódio de Peach. Repita o procedimento padrão e tente chegar à sala mais à esquerda, pouco antes da entrada do castelo. Em troca do silêncio dos guardas, a princesa aceita participar de um jogo de perguntas e respostas. Independentemente do número de acertos, você receberá o Sneak Parasol como prêmio de participação, pouco antes dela ser encontrada por Bowser e novamente jogada em seu confinamento.



Volte para Toad Town, onde mais uma vez o mala do Koopa Jr. o enfrentará. Ele está bem mais poderoso mas, por ter gasto metade de sua energia apenas nadando da ilha Lava Lava até o continente principal, dois Star Storms e alguns ataques de Watt o apagam por enquanto. Fale com Minh T., a responsável pelo jardim diante da agência de correios. Ela dirá que as Bub-Ulbs, plantas habitantes dos Flower Fields, estão com problemas às voltas com os asseclas de Bowser, que escolheram ocultar lá a Star Spirit. Para chegar à terra natal deles, no entanto, você precisará de quatro sementes mágicas encontradas com os Bub-Ulbs espalhados pelo reino. O primeiro está na área logo abaixo do jardim, o segundo no Mt. Rugged, o terceiro numa das partes centrais da Forever Forest e a última com Kolorado — mas, para esta, você precisará voltar à Lava Lava, para falar com o Bub-Ulb, que então contará sobre o arqueólogo ter recebido sua semente; recolha o vaso no baú próximo e troque com o koopa. Entregue as sementes a Minh e o caminho para Flower Fields se abrirá sob o arco.

Quando estiver lá dentro, vá avançando e usando os cubos azuis para bloquear a lava quando necessário. Isso logo o levará ao Ultra Hammer, o melhor martelo de Mario, capaz de quebrar blocos de metal. Volte, então, ao último Save Point que encontrou e abra caminho com a nova arma. Mario encontrará a Lava Piranha, a responsável pelas erupções vulcânicas recentes. Ela tem duas formas de ataque. Na primeira, cuide primeiro de suas Piranha Bud e então use golpes que impeçam seus ataques, como Shock de Watt. Quando toda a sua energia se for, ela retornará com força total, em chamas. Use Sushie para apagar o fogo e concentre seus esforços na cabeça principal, porque as outras voltam com o tempo. Vença e Misstar, a quinta estrela, será sua.



Depois da fuga do vulcão, chega a vez de mais um episódio de Peach. Repita o procedimento padrão e tente chegar à sala mais à esquerda, pouco antes da entrada do castelo. Em troca do silêncio dos guardas, a princesa aceita participar de um jogo de perguntas e respostas. Independentemente do número de acertos, você receberá o Sneak Parasol como prêmio de participação, pouco antes dela ser encontrada por Bowser e novamente jogada em seu confinamento.



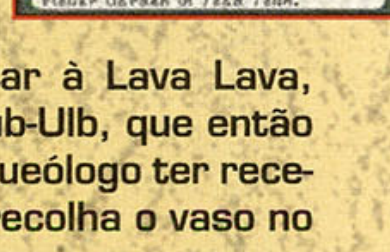
Fale com Minh T., a responsável pelo jardim diante da agência de correios. Ela dirá que as Bub-Ulbs, plantas habitantes dos Flower Fields, estão com problemas às voltas com os asseclas de Bowser, que escolheram ocultar lá a Star Spirit. Para chegar à terra natal deles, no entanto, você precisará de quatro sementes mágicas encontradas com os Bub-Ulbs espalhados pelo reino. O primeiro está na área logo abaixo do jardim, o segundo no Mt. Rugged, o terceiro numa das partes centrais da Forever Forest e a última com Kolorado — mas, para esta, você precisará voltar à Lava Lava, para falar com o Bub-Ulb, que então contará sobre o arqueólogo ter recebido sua semente; recolha o vaso no baú próximo e troque com o koopa. Entregue as sementes a Minh e o caminho para Flower Fields se abrirá sob o arco.



Fale com Minh T., a responsável pelo jardim diante da agência de correios. Ela dirá que as Bub-Ulbs, plantas habitantes dos Flower Fields, estão com problemas às voltas com os asseclas de Bowser, que escolheram ocultar lá a Star Spirit. Para chegar à terra natal deles, no entanto, você precisará de quatro sementes mágicas encontradas com os Bub-Ulbs espalhados pelo reino. O primeiro está na área logo abaixo do jardim, o segundo no Mt. Rugged, o terceiro numa das partes centrais da Forever Forest e a última com Kolorado — mas, para esta, você precisará voltar à Lava Lava, para falar com o Bub-Ulb, que então contará sobre o arqueólogo ter recebido sua semente; recolha o vaso no baú próximo e troque com o koopa. Entregue as sementes a Minh e o caminho para Flower Fields se abrirá sob o arco.

Depois da fuga do vulcão, chega a vez de mais um episódio de Peach. Repita o procedimento padrão e tente chegar à sala mais à esquerda, pouco antes da entrada do castelo. Em troca do silêncio dos guardas, a princesa aceita participar de um jogo de perguntas e respostas. Independentemente do número de acertos, você receberá o Sneak Parasol como prêmio de participação, pouco antes dela ser encontrada por Bowser e novamente jogada em seu confinamento.

Volte para Toad Town, onde mais uma vez o mala do Koopa Jr. o enfrentará. Ele está bem mais poderoso mas, por ter gasto metade de sua energia apenas nadando da ilha Lava Lava até o continente principal, dois Star Storms e alguns ataques de Watt o apagam por enquanto. Fale com Minh T., a responsável pelo jardim diante da agência de correios. Ela dirá que as Bub-Ulbs, plantas habitantes dos Flower Fields, estão com problemas às voltas com os asseclas de Bowser, que escolheram ocultar lá a Star Spirit. Para chegar à terra natal deles, no entanto, você precisará de quatro sementes mágicas encontradas com os Bub-Ulbs espalhados pelo reino. O primeiro está na área logo abaixo do jardim, o segundo no Mt. Rugged, o terceiro numa das partes centrais da Forever Forest e a última com Kolorado — mas, para esta, você precisará voltar à Lava Lava, para falar com o Bub-Ulb, que então contará sobre o arqueólogo ter recebido sua semente; recolha o vaso no baú próximo e troque com o koopa. Entregue as sementes a Minh e o caminho para Flower Fields se abrirá sob o arco.



CAPÍTULO 6: DIAS NEGROS EM FLOWER FIELDS

Depois de conhecer o panorama geral com a sábia árvore, rume para a direita para se encontrar com Petunia, a colecionadora de sementes. Ela pedirá que



você a ajude a acabar com todos os Monty Moles que estão atacando suas raízes, e só então entregará a Magical Bean. Com ela você poderá chegar às nuvens e enfrentar o poderoso Huff n' Duff, guardião da estrela e responsável pelas densas nuvens sobre Flower Fields. Mas há um probleminha: para fazer um feijão mágico brotar



são necessárias três coisas: a Miracle Water, um punhado de Fertile Soil e sol. Sem outra opção, corra atrás desses ingredientes.

Antes de voltar para a área central, bata na árvore próxima a Petunia para recolher a Red Berry. Entregue pelo menos uma delas para o guarda vermelho que impedia seu caminho. Avance por aqui para encontrar o Fertile Soil. Pelo caminho de volta, bata na árvore para receber a Yellow Berry. Entregue-a a seu respectivo

guarda para chegar a uma espécie de fonte seca, onde Lily pede que você recupere a Water Stone em troca de sua Miracle Water. Na volta, bata na árvore para conseguir a Blue Berry — que, a esta altura, você já deve imaginar a quem entregar.



Atravesse o labirinto e encontre a narcisista Rosie, que tem a pedra de Lily mas não a entregará sem que antes Mario traga algo de beleza superior à dela. Retorne à árvore



de cristal imediatamente e fale com a flor ali para receber a Crystal Berry, suficiente para sanar os caprichos da rosa. Recolha a Water Stone e leve à fonte a fim de que a água retorne. Lily será muito grata e concederá a Miracle Water. No caminho para a grande árvore, use Sushie para atingir a árvore de bolhas para conseguir a

Bubble Berry. Recolha a Water Stone e leve à fonte a fim de que a água retorne. Lily será muito grata e concederá a Miracle Water. No caminho para a grande árvore, use Sushie para atingir a árvore de bolhas para conseguir a



Ceda esta última à Bubble Plant, na entrada superior esquerda da região principal, para atravessar o campo de espinhos dentro de uma bolha. Continue até encontrar a torre do sol, local onde o astro rei parece estar à procura de um psicólogo, visto o seu desânimo. No caminho de volta, um lakitu o atacará. Vencido, sua namorada revelará que apenas estava seguindo ordens. Para evitar maior constrangimento, a tartaruga Lakilester aceita entrar para o grupo. Com seu poder você será capaz de passar por sobre os espinhos antes intransponíveis.



A passagem do canto superior direito leva a um corredor repleto de espinhos e alguns blocos coloridos que sobem ou descem à medida que você acerta traseiradas neles. Use Lester para voar sobre os espinhos e subir no último pilar verde. Bata nele para que suba e repita isso em seguida com o roxo, vermelho, verde, o outro verde e roxo, nesta ordem. Você chegará à grande máquina de fazer nuvens de Huff. Vença os soldados e destrua-a com golpes de marreta. Automaticamente o sol voltará a brilhar, permitindo que você plante a Magic Bean.



Use os três itens — Fertile Soil, Magic Bean e Miracle Water, nesta mesma ordem — no pequeno pedaço de solo diante da grande árvore. O pé de feijão começará a subir e atravessará a misteriosa nuvem dourada que pairava sobre os campos. Lá, o encanador enfrentará finalmente Huff n' Duff, a raiz de tudo isso. Quando atingi-lo, ele soltará algumas nuvens. Se você não se livrar delas, ele as engolirá e recuperará sua energia. Como resolver esse problema? Venha preparado com alguns itens fracos que atinjam a todos, em especial o Pow Block. Atinja-o com ataques poderosos e faça com que



ACTION COMMAND, O COMANDO DE AÇÃO

Um dos elementos herdados de Super Mario RPG é o sistema conhecido por Action Command. Depois do primeiro encontro com os sete Star Spirits, Twink entrega o Lucky Star ao encontrar Mario e sua trupe. Uma vez com ele, durante as batalhas você poderá realizar certas ações para aumentar o dano causado por seus golpes. A isso é dado o nome de Action Command. Diferindo-se de seu predecessor, contudo, desta vez ele não é acionado simplesmente pressionando o botão corre-

to no momento exato. Cada golpe exige de você um tipo de ação, como pressionar à esquerda no direcional, segurar o botão A até que o poder se carregue ou pressionar o botão no instante preciso.

O mesmo recurso pode também ser utilizado para reduzir todo o dano recebido. Ao pressionar o botão A milésimos de segundos antes de receber um ataque, sua defesa se elevará momentaneamente e a investida do oponente perderá certa efetividade. Dessa forma você também pode evitar efeitos como envenenamento ou paralisia. Portanto, fique atento a tudo.



todas as dez nuvens surjam ao seu redor. Em seguida, use o Pow Block e todas elas finalmente desaparecerão causando algum dano ao grandalhão. Apenas tome o cuidado de usar o Outta Sight de Bow quando ele ficar



vermelho para evitar danos altos. Sempre mantenha sua energia acima de 10; Huff possui um golpe que causa uma quantidade de dano igual ao número de nuvens ao seu redor. Após o duro combate, a sexta estrela será sua.

O último cenário de Peach é o mais simples de todos, por você sequer precisar fugir dos guardas. Use o botão B para tomar a forma de qualquer um dos soldados e, em seguida, tente chegar à sala da torre. Um guarda dirá que você precisa encontrar o guarda verde para trocar sua ronda. Receba a Castle Key e use-a nos



portões principais para chegar ao lado de fora do castelo, local onde o monstro dorme. Copie sua forma, fale com o guarda e ganhe acesso à torre para descobrir algo sobre uma poderosa arma contra Mario. Mas logo Kammy Koopa descobre a farsa da princesa e manda que a prendam novamente.



De volta a Toad Town, fale com Marlon para encontrar um ninja enviado por seu filho Merle, informando que há problemas no Starborn Valley, o local onde estrelas são treinadas para se tornar Star Spirits. Chegar até o vale é o problema. Você terá de passar por Shiver City, a cidade ligada a Toad Town mais próxima de lá. Para tanto, o encanador deve se aventurar nos esgotos desta cidade até encontrar um cano atrás de uma porta azul, que o levará à frígida região de Shiver.



Siga as estrelas!

Além das Badges a serem colecionadas, existe ainda um segundo item a ser procurado: as Star Pieces. No geral, os 160 fragmentos de estrelas partidas e espalhadas por todo o mundo são usados para comprar insígnias com Merlow, o bebê mago no sopé da Shooting Star Summit. Tais artefatos podem estar em absolutamente qualquer lugar: no topo de uma árvore, esquecido no meio do deserto, sob uma camada de água gelada ou até com alguns personagens-chave, que pedirão favores em troca deles.



Outra forma de conseguir os fragmentos é por meio das perguntas de Chuck Quizmo, uma minhoca apresentadora de um programa à la *Show do Milhão*. Cada resposta correta vale um pedaço, mas se errar terá de procurar o showman por onde quer que ele esteja. Ele surge aleatoriamente em algumas cidades, próximo aos Save Points. Fique atento aos detalhes e responda tudo!



CAPÍTULO 7: ENTRANDO NUMA SÓCIA

Bem-vindo ao capítulo mais complexo de todos. Assim que chegar a Shiver, siga para a direita e fale com o pingüim que obstrui sua passagem. Ele dirá que só é permitida a passagem de pessoas com a indicação do prefeito. A casa desse prefeito fica no extremo oposto à esquerda e com um boneco de neve à frente. Dentro dela, o prefeito parece morto, caído no chão. Isso já é o suficiente para que a primeira dama acredite que Mario e companhia são os responsáveis pelo crime. Dando um crédito aos aventureiros, o investigador permite que você descubra o verdadeiro criminoso para provar sua inocência.



Vá para o grande lago congelado e quebre o gelo para poder recolher a chave do depósito. Abra a porta, use a mola e chegue



ao telhado. Escorregue à esquerda para atingir uma chaminé. Entre por ela e depare-se com Hemmingway, o principal suspeito do crime — depois de você, claro. Leve-o à casa do prefeito e tudo se resolverá de uma forma surpreendente. Você terá livre acesso ao caminho para o Starborn Valley. Avance pela tripla e ignore os bonecos de neve por enquanto. Koopa Jr. também não será problema, mas tome cuidado com suas



investidas com mágica. Pouco antes do final, Monstar, um imenso monstro de estrelas, virá para cima dos heróis. Apenas certifique-se de pressionar como um louco o botão A quando o oponente soltar seu Starfall e evitar qualquer dano. Assim, a cidade das estrelas se abrirá diante

de seus olhos. Entre e avance imediatamente para a casa de Merle, que entregará o Scarf, o tesouro sagrado. Ele diz que outro tesouro, o de Shiver, é necessário para chegar ao Crystal Palace, onde a última estrela está aprisionada.

Volte para a cidade gelada e fale com o prefeito para receber o Bucket. De posse de ambos, use-os nos bonecos de neve que, felizes, acabarão indicando o caminho para o misterioso palácio. No caminho, um sócia de Kooper surgirá, tentando enganá-lo. Desça o martelo na cabeça daquele que está à esquerda, fazendo com que ele se revele um dos servos de Bowser. Vença-o, continue em frente e suba até encontrar um pilar carregando a inscrição de uma estrela. Caia no



abismo abaixo e mande o paredão pelos ares com a ajuda do poder de Bombette. Ali, após uma longa história, o encanador receberá a Star Stone. Coloque-a no pilar logo acima e veja as



grandes escadarias brotarem do chão até o palácio.

Uma vez dentro do castelo, entre pela primeira porta que encontrar para receber a Blue Key. Volte então à sala "espelhada", pressione o interruptor e use a chave na porta azul. Você logo notará algo de errado com o reflexo do outro lado.



Quando descobrir os farsantes, siga pelo outro lado e entre pela mesma primeira porta onde você pegou a Blue Key e estoure o alçapão de madeira. Volte para o lado original e encontre um novo buraco. Entre por ele e prossiga até que, depois de derrubar uma parede, várias Bombettes apareçam.

Bata em todas elas, menos na segunda (da direita para a esquerda). Receba então a Red Key. Pise novamente no interruptor e lá estará a porta vermelha. Lá você verá um Mario e um Kooper agirem por conta própria. Repita exatamente os passos do reflexo para fazer surgir vários koopas, com os quais você cruzou durante as aventuras. Excetuando Kooper, martele todos eles para continuar em frente e encontrar mais uma sala dupla. Lembra-se do alçapão? Aqui você terá de mover a pequena estátua de dinossauro para que a imensa do outro lado também avance e revele uma passagem, dando acesso à Palace Key. Continue pelo lado original e vá derrotando todos os inimigos aqui para liberar as passagens do outro. Re-



pete a fórmula até chegar a uma grande sala com dinossauros, mas sem divisórias. Seu objetivo aqui é colocar os três bichos de verdade sobre os painéis coloridos. Para isso você deve lembrar de duas coisas importantes: primeiro, você não pode empurrar os dinossauros, somente suas equivalentes de pedra, mas pode virá-los; segundo, as estátuas só se movem para a frente, mas você não pode virá-las. O que fazer? Fale com cada dinossauro, virando a estátua na direção desejada e então, empurre-as para cima dos quadrados coloridos. A escadaria aparecerá e a porta poderá ser atravessada.

Você terá de encarar agora Crystal King, o senhor do castelo. Use golpes que impeçam suas ações, como Shock de Watt, e não haverá muitos problemas. Quando ele se dividir, atinja a ambos para não ter maiores dores de cabeça. Em pouco tempo você libertará Kalmar, o último dos Star Spirits. Com todos os sete membros libertados, dirija-se ao Shooting Star Summit e a estrada para Star Haven se abrirá. Prossiga pela espiral colossal e, chegando à cidade, não se esqueça de renovar seus estoques de itens. Vá então ao templo, local onde os espíritos aguardam sua chegada para conceder o Star Beam, capaz de anular os poderes do Star Rod. Você também ganha o Starship, a nave capaz de cruzar o espaço para chegar ao castelo de Bowser.



Quando descobrir os farsantes, siga pelo outro lado e entre pela mesma primeira porta onde você pegou a Blue Key e estoure o alçapão de madeira. Volte para o lado original e encontre um novo buraco. Entre por ele e prossiga até que, depois de derrubar uma parede, várias Bombettes apareçam.



Bata em todas elas, menos na segunda (da direita para a esquerda). Receba então a Red Key. Pise novamente no interruptor e lá estará a porta vermelha. Lá você verá um Mario e um Kooper agirem por conta própria. Repita exatamente os passos do reflexo para fazer surgir vários koopas, com os quais você cruzou durante as aventuras. Excetuando Kooper, martele todos eles para continuar em frente e encontrar mais uma sala dupla. Lembra-se do alçapão? Aqui você terá de mover a pequena estátua de dinossauro para que a imensa do outro lado também avance e revele uma passagem, dando acesso à Palace Key. Continue pelo lado original e vá derrotando todos os inimigos aqui para liberar as passagens do outro. Re-



pete a fórmula até chegar a uma grande sala com dinossauros, mas sem divisórias. Seu objetivo aqui é colocar os três bichos de verdade sobre os painéis coloridos. Para isso você deve lembrar de duas coisas importantes: primeiro, você não pode empurrar os dinossauros, somente suas equivalentes de pedra, mas pode virá-los; segundo, as estátuas só se movem para a frente, mas você não pode virá-las. O que fazer? Fale com cada dinossauro, virando a estátua na direção desejada e então, empurre-as para cima dos quadrados coloridos. A escadaria aparecerá e a porta poderá ser atravessada.

Você terá de encarar agora Crystal King, o senhor do castelo. Use golpes que impeçam suas ações, como Shock de Watt, e não haverá muitos problemas. Quando ele se dividir, atinja a ambos para não ter maiores dores de cabeça. Em pouco tempo você libertará Kalmar, o último dos Star Spirits. Com todos os sete membros libertados, dirija-se ao Shooting Star Summit e a estrada para Star Haven se abrirá. Prossiga pela espiral colossal e, chegando à cidade, não se esqueça de renovar seus estoques de itens. Vá então ao templo, local onde os espíritos aguardam sua chegada para conceder o Star Beam, capaz de anular os poderes do Star Rod. Você também ganha o Starship, a nave capaz de cruzar o espaço para chegar ao castelo de Bowser.



correios: chegando na frente

A segunda função de Karry — o que o torna menos inútil — é entregar cartas por todo o reino. Cada vez que você encontrar uma correspondência, verifique seu destinatário e vá falar com a pessoa. Leve Parakoopa junto. Em troca, a maioria lhe entregará as valiosas Star Pieces. Existe uma seqüência, no entanto, que concede uma raríssima Badge, conseguida somente desta forma. Abaixo seguem os passos para chegar à insígnia.



1) Recolha a carta destinada a Goompa no Mt. Rugged e leve-a a seu destino.

2) Leve a carta de Goompa a Muss T., o cogumelo em frente aos destroços do castelo de Peach.

3) Leve então esta para Koover, o koopa mais próximo da entrada de Koopa Village.

4) Dê a correspondência ao grande pescador no porto de Toad Town.

5) Mr. E, o cogumelo de turbante azul em Dry Dry Outpost, e Miss T., de Toad Town são os próximos da lista.

6) Retorne a Dry Dry Outpost e entregue a carta ao mouser rosa da loja. Em seguida, leve sua entrega ao Frank, na entrada da Boo Mansion.

7) A carta assustadora deve ser entregue a Dane T., diante da estação de trem. Seu amigo pedirá que entregue uma carta à criança Yoshi vermelha na ilha Lava Lava.

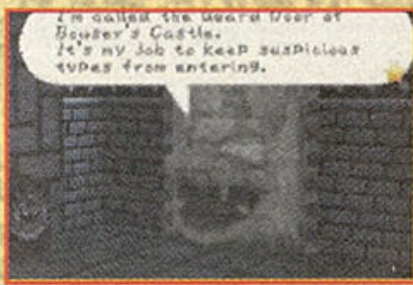
8) Entregue a resposta ao garoto amigo de Dane T. e parta para o Starborn Valley. Lá você encontrará Fros T., um dos únicos cogumelos da região.

9) Retorne depois de todo esse ciclo a Goompa, que dará a você a Lucky Day Badge. Com ela equipada, os inimigos algumas vezes errarão seus golpes. Isso lhe dará alguma vantagem sobre eles.



CAPÍTULO 6: a batalha estelar final

Passada a coleção de veículos de luxo do tirano, utilize a porta localizada na extrema direita para encontrar os koopatropas que possuem as chaves para o portão principal. Avance, então, pela nova entrada, e logo o bigodudo se deparará com uma imensa cabeça de Bowser, que o jogará na prisão da fortaleza. Use o poder de Bombette para conseguir a liberdade e encontrar uma nova área a explorar.



Passar por sobre a lava usando Lester e, na cachoeira fumegante, Bow se encarrega de deixá-lo intangível. Entre pelas portas e, assim que encontrar e acionar o interruptor, volte todo o caminho para recolher a Castle Key dentro do baú antes inatingível. Entre nas cavernas escuras e abuse dos poderes de Watt para iluminar sua passagem, além de Karry para atravessar as distâncias maiores. Quando enfim voltar aos tijolos negros, empurre o bloco no centro da sala e libere a passagem de volta à grande cabeça de pedra. Rendo-se às habilidades do encanador, a cabeça se abre e você chega a um Save Point. À direita dele há um calabouço, onde você pode recobrar suas forças depois de libertar os presos. Mas seu destino está no topo das escadas, à direita.



Pressione os interruptores que encontrar e puxe todas as correntes que puder para inundar o local e alcançar a chave na extrema esquerda, com a ajuda de Sushie. Feito isso, repita para que tudo volte ao normal e você possa continuar. Bullet Bills e seus canhões serão o desafio seguinte, mas nada que Watt e seus ataques que atravessam a defesa do adversário não sejam capazes de transpor. Em se-



guida, é a vez dos imortais Dry Bones. Seja rápido: desvie dos projéteis que disparam e mova o último bloco à direita para liberar seu caminho. Na próxima sala, empurre o primeiro bloco e chegue a uma sala onde aparentemente a passagem já está aberta. Não se engane com isso. Empurre o bloco para a direita e um novo corredor surgirá, levando-o à Castle Key. E mais uma vez Mario terá de enfrentar a cabeça de Bowser. O desafio agora é uma bateria de perguntas baseadas nos servos que saírem das três passagens. Você tem de acertar ao menos cinco, contando com o direito de cometer até um limite de dois equívocos. Tente responder à 1ª, 1ª, 2ª, 1ª e 1ª, nesta ordem, para atravessar mais este portal e aparecer num local semelhante ao do primeiro Save Point. Logo à direita, mais uma prisão onde se pode recuperar as forças. Avance pela porta direita no alto das escadas. Com Bombette, acione o interruptor e ganhe acesso à Castle Key para chegar a um amplo corredor. Aqui existem duas portas, cada uma em diferentes alturas. Repare nos padrões das tochas nas paredes e vá seguindo-os pelas portas — cima, baixo, baixo, cima, baixo, cima — para chegar a um corredor com a "princesa". Ela seguirá mas, em dado momento, retornará à porta e, quando você for em seu encalço, encontrará um fantasma. Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-

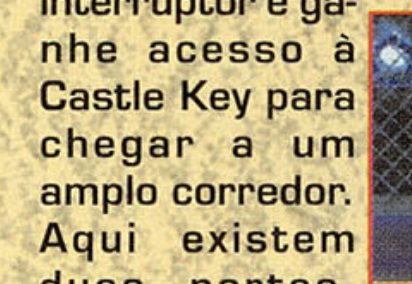


sante: os Koopa Bros. Mas, antes que possam fazer qualquer coisa, Koopa Jr. prova ser mais chato que todos os quatro juntos e os atropela para derrotar Mario. Repita os mesmos procedimentos das batalhas anteriores e não haverá problemas. Sem outra alternativa, o portal se abre e você estará, enfim, nos pés da escadaria do castelo de Peach. Siga até a sala do trono, onde Bowser o desafiará pela primeira vez. Apenas use o Shock de Watt para impedir seus ataques. Caso o vilão use o Star Rod para elevar seu status, rebata com o Star Beam e anule seus efeitos. Tome cuidado com as baforadas de fogo, de dano considerável. Como era de se esperar, o rei fugirá, levando consigo Peach. Suba as escadas a caminho da torre e você será atraído para uma estranha arena: um campo de batalha que aumenta os poderes de Bowser! Quando enfrentá-lo, use todos os FPs que puder e não se preocupe com sua energia, apenas procure causar a maior quantidade de dano que puder antes que seu oponente use o Star Rod para elevar seu poder. Use o Star Beam e descubra que ele não mais anula os poderes do caído. A luta acabará e então a ação passa para Twink e Peach, que enfrentam Kammy Koopa. O combate é bem linear e você não tem como ser derrotado. Em seguida, Twink une-se aos sete espíritos e, juntamente com as preces da princesa, o poder de todos se eleva monstruosamente, concedendo a Mario a mais poderosa de todas as magias anuladoras: a Peach Beam. Com suas energias recuperadas, você deve agora atacar com mode-

guida, é a vez dos imortais Dry Bones. Seja rápido: desvie dos projéteis que disparam e mova o último bloco à direita para liberar seu caminho. Na próxima sala, empurre o primeiro bloco e chegue a uma sala onde aparentemente a passagem já está aberta. Não se engane com isso. Empurre o bloco para a direita e um novo corredor surgirá, levando-o à Castle Key. E mais uma vez Mario terá de enfrentar a cabeça de Bowser. O desafio agora é uma bateria de perguntas baseadas nos servos que saírem das três passagens. Você tem de acertar ao menos cinco, contando com o direito de cometer até um limite de dois equívocos. Tente responder à 1ª, 1ª, 2ª, 1ª e 1ª, nesta ordem, para atravessar mais este portal e aparecer num local semelhante ao do primeiro Save Point. Logo à direita, mais uma prisão onde se pode recuperar as forças. Avance pela porta direita no alto das escadas. Com Bombette, acione o interruptor e ganhe acesso à Castle Key para chegar a um amplo corredor. Aqui existem duas portas, cada uma em diferentes alturas. Repare nos padrões das tochas nas paredes e vá seguindo-os pelas portas — cima, baixo, baixo, cima, baixo, cima — para chegar a um corredor com a "princesa". Ela seguirá mas, em dado momento, retornará à porta e, quando você for em seu encalço, encontrará um fantasma. Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-

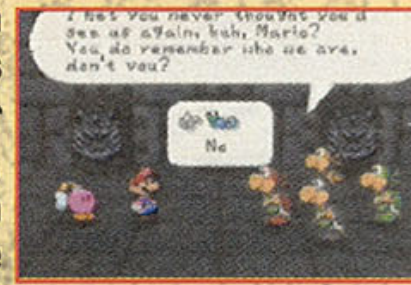


Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-

Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-



Desça o martelo na cabeça da falsa princesa por três vezes e a verdade virá à tona. A última porta que separa a fortaleza do castelo da princesa oferece um desafio interes-

PAPER MARIO™



ração, pois Bowser aumentará suas energias diversas vezes. Entretanto, depois de algumas vezes esse poder se acaba, e você terá caminho livre para atacar com os golpes mais fortes que possuir, desde itens até o Star Storm de Skolar. Não perca tempo tentando paralisá-

lo. Será inútil. Certifique-se de usar sempre o Peach Beam quando ele elevar seus poderes com o Star Rod e manter sua energia acima de 10. Repita os procedimentos até que Bowser vire papel picado. Missão cumprida! Você venceu o game!



COMANDOS

- Botão A : salta
- Botão B: bate com martelo
- C- direita : troca membros do grupo
- C- esquerda: usa itens comuns
- C- baixo: usa poderes do parceiro
- C- cima: visualiza mapas
- Botão Z: movimento Spin
- Start: menu

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



**Macacos me mordam!
Tudo sobre o desfecho da saga símia no
Super Nintendo. Por Ed Garden**

A história da mais famosa família de macacos do universo virtual é formada por três grandes momentos no Super Nintendo. O primeiro foi em 1994, quando o revolucionário **Donkey Kong Country** apareceu no mercado. O segundo foi um ano depois, com a seqüência, **DKC2: Diddy Kong's Quest**, que

apresentava ao mundo novos personagens e um enredo ainda mais intrincado. O terceiro e último foi em 1996, um desfecho triunfal com **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble**, que lançou o personagem Kiddy Kong e consagrou de vez a série como uma das mais populares do console de 16 bits.

Como o game, até hoje, é um dos mais requisitados por nossos leitores, resolvemos detoná-lo inteirinho, bônus por bônus, banana por banana. É hora de tirar a poeira do seu Super Nintendo e mandar aquela brasa na macacada!

KIDDY E DIXIE E A BUSCA PELAS MOEDAS PERDIDAS

O maior desafio de **DKC3** é conseguir a porcentagem máxima no final do jogo. Para conseguir isso, é preciso encontrar todas as moedas de bônus, todas as moedas DK e os Banana Birds. No total, são 85 moedas de bônus (marcadas com um B), que são conseguidas em minigames encontrados em barris escondidos, e 41 moedas DK. Diferentemente dos games anteriores, para conseguir as DK é preciso derrotar certos jacarés que usam as moedas como escudo. Se quiser fechar o jogo com 103%, é preciso pegar todas as moedas de bônus, todas as DK e, por fim, os quinze Banana Birds (veja quadro no final). Veja, agora, como conseguir todos os bônus e as DK.



1º MUNDO: LAKE ORANGATANGA

11 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

LAKESIDE LIMBO



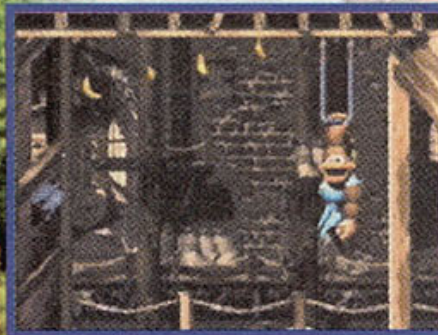
Bônus 1: depois da letra K você encontrará uma letra A formada por bananas. Embaixo dela há uma rachadura no piso com um barril bônus embaixo. Use Dixie e jogue Kiddy para cima. Ele cairá e o chão se quebrará, abrindo passagem para o barril.



Bônus 2: caia na água exatamente abaixo da letra N. Passe por baixo das plataformas de madeira e entre no barril de bônus.

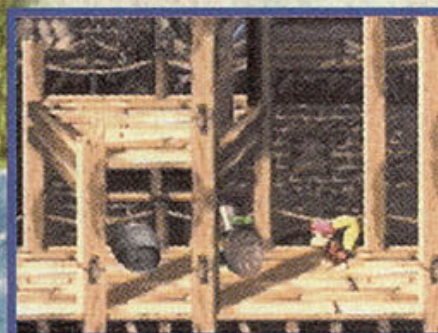
Moeda DK: abaixo da letra O há um barril de ferro. Pegue-o e jogue-o atrás do jacaré que segura a moeda DK. O barril vai rebater e acertará o jacaré por trás, fazendo-o soltar a moeda.

DOORSTOP DASH



Bônus 1: após a letra O, você terá a opção de subir numa corda para continuar. Vá para a esquerda e use Dixie para jogar Kiddy no gancho, o que fará a porta se abrir. Voe para a esquerda (usando o cabelo de Dixie) e entre pela porta para encontrar o bônus.

Bônus 2: após subir pela segunda corda, pule para a direita (onde há uma abelha). Suba no gancho para abrir a porta e entre no barril.



Moeda DK: após a letra G, você encontrará dois barris que giram e atiram você. Use-os para encontrar o gancho e entre pela porta para continuar a fase. Quando estiver caindo, segure o direcional para a esquerda para cair sobre uma plataforma.

Suba no gancho para abrir a porta e jogue o barril de ferro pela porta.

TIDAL TROUBLE

Bônus 1: após a letra O, você terá que entrar na água. Volte para pegar o barril que o transforma em golfinho. Siga sempre em frente para encontrar o bônus.

Bônus 2: após o barril que marca o meio da fase, você encontrará joaninhas na superfície. Use-as como "escada" para subir na plataforma. Derrote o barril verde e use Dixie para chegar à próxima plataforma (corra até a beirada, segure para a frente e pressione Y para girar. Quando no ar, pressione B para saltar e mantenha os dois botões pressionados).



Moeda DK: há um barril de ferro em cima da casa, no início da fase. Use Kiddy para arremessar Dixie em direção ao teto da casa e pegue o barril. Jogue-o por cima do jacaré que está logo à frente.

SKIDDA'S ROW

Bônus 1: pouco antes da letra O você verá o barril de bônus no canto superior. Pule diretamente em sua direção antes de chegar à parte mais baixa do morro.



Bônus 2: após a letra N há uma casa com dois jacarés em cima. Derrote-os e arremesse um dos personagens no barril de bônus que está acima da casa.

Moeda DK: após o marcador de meio de fase há um barril de ferro. Jogue-o por cima do jacaré da moeda DK.

MURKY MILL

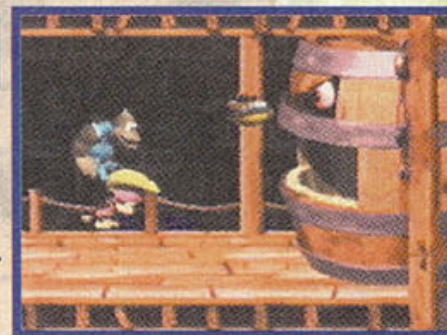
Bônus 1: após o marcador de meio de fase há um barril de ferro. Pegue-o e use-o para matar a abelha verde que está acima de um alçapão. O bônus está ali dentro.

Bônus 2: após a letra N, siga e caia da plataforma. Siga para a esquerda até encontrar um barril invisível, que o jogará para cima. Vá um pouco para a esquerda e segure o botão Y para puxar o barril de ferro e derrotar a abelha.

Moeda DK: depois da primeira fase de bônus há outro barril de ferro. Leve-o para a direita, até o jacaré da moeda DK. Arremesse o barril por cima do teto, para ele bater e voltar em suas costas.

CHEFE: BELCHA'S BARN

Pule os barris que Belcha jogar. Quando ele jogar besouros, pule em cima de um para que ele fique de ponta-cabeça. Pegue o inseto virado e jogue-o na boca aberta do inimigo. Ele recuará para a direita. Repita até ele cair. Como prêmio, você leva uma moeda bônus.



Faça o malvado engolir os besouros até cair



2º MUNDO: KREMWOOD FOREST

10 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

BARREL SHIELD BUST-UP

Bônus 1: depois da letra O, suba pela corda. No topo há um barril TNT. Jogue-o contra a parede da esquerda.



Bônus 2: depois da letra G (logo após a moeda DK), suba pela corda. No topo, pegue o barril TNT. Jogue-o contra a parede da esquerda para abrir uma passagem. Lá em cima, pegue o barril DK. Carregue Dixie e flutue com seu cabelo-helicóptero para a direita. Você atravessará as árvores e encontrará o bônus do outro lado.



Moeda DK: após a letra N há um barril DK. Jogue Dixie no canto superior esquerdo e suba na plataforma de madeira. Entre pela abertura da árvore da esquerda para pegar o barril de ferro e jogue-o contra a parede da esquerda.

RIVERSIDE RAGE



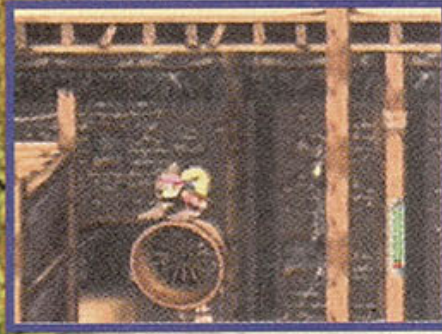
Bônus 1: após a letra K há um pequeno lago. Use Kiddy para quicar sobre a água (role e pressione B antes de encostar na superfície) até a plataforma que tem um barril de bônus.

Bônus 2: abaixo da letra N há outra lagoa com três abelhas vermelhas na superfície. Nade para o canto inferior esquerdo para encontrar um barril de invencibilidade. Use as abelhas como escada para alcançar a fase de bônus.

Moeda DK: vá até o final da fase e volte para a esquerda, para as abelhas perseguirem você da direita para a esquerda. Pule com Kiddy por cima da água para chegar ao topo do morro. Jogue o barril por cima do jacaré e pegue a moeda DK.



SQUEALS ON WHEELS



Bônus 1: passando a letra O, use o barril de ferro para atingir o rato que está fazendo exercício. Pule em cima da roda para alcançar a plataforma do barril de bônus.

Bônus 2: passe o barril marcador de meio de fase para encontrar dois ratos fazendo exercício. Use Kiddy para jogar Dixie sobre um deles e pule para o canto superior direito para encontrar uma plataforma com o barril de bônus.

Moeda DK: logo após a letra N, procure o rato fazendo exercícios que tem duas abelhas verdes



em volta. Pule sobre a máquina, depois pule para o canto superior direito para encontrar o barril de ferro e o jacaré com a moeda DK.

SPRINGIN' SPIDERS



Bônus 1: após a letra K, você verá uma aranha saltando entre dois troncos. Caia ali para encontrar o papagaio Squawks. Voe até o canto superior direito até encontrar uma abertura na árvore. Suba e derrote a abelha verde.

Bônus 2: passe por uma abelha verde que se mexe de um lado para o outro. Depois, você encontrará a letra G (entre duas árvores) e, na seqüência, uma aranha rosa. Caia pelo lado direito dela para encontrar o bônus.

Moeda DK: depois do marcador de meio de fase, entre numa árvore com o barril DK. Suba na segunda aranha saltadora com Dixie nas costas de Kiddy e jogue-a para o canto superior esquerdo. Lá você encontrará o barril de ferro. Com Dixie, jogue o barril pelo buraco, depois troque novamente para Kiddy arremessar Dixie ali dentro.

BOBBING BARREL BRAWL

Bônus 1: depois de se transformar em elefante, siga em frente até ser jogado por um barril-canhão. Volte até a beirada do desfiladeiro e atire um jato de água na ave que está acima da abelha vermelha. Ela deixará cair um barril TNT, que explodirá a abelha.

Bônus 2: depois do marcador de meio de fase há uma lagoa sem piranhas. Logo depois, há uma plataforma com dois besouros voando em volta. Não enfrente os besouros até eles pararem de se mexer. Depois, pule sobre eles para usá-los como trampolim, em direção à lagoa. Com o peso, o elefante chegará até o fundo, onde está o barril de bônus.

Moeda DK: pouco antes do marcador de meio de fase há duas abelhas vermelhas protegendo um barril de ferro. Puxe o barril (mantenha o botão Y pressionado) e jogue-o por cima do jacaré.

CHEFE: ARICH'S AMBUSH

Use o barril para acertar o rosto do inimigo. Para pegar a "munição", suba nas costas dele e depois pule para o canto superior direito. Muito cuidado com o veneno que ele soltar. Após vencer Arich, leve o curativo que você recebeu para o mecânico Funky, em Funky's Rentals.



Fazendo isso, você ganhará o Hovercraft, um novo veículo que permite alcançar os novos mundos.

3º MUNDO: COTTON-TOP COVE

10 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

BAZZA'S BLOCKADE



Bônus 1: após a letra K, você encontrará uma trilha de bananas, e logo abaixo, diversos peixes passando em disparada. Desça por ali para encontrar o bônus.

Bônus 2: após o marcador de meio de fase, você começará a subir. Pas-

se por um desfiladeiro que tem duas tocas de peixes. No topo, surgirão barracudas de um buraco na parede, no canto superior esquerdo. Passe por cima delas e siga para a esquerda.



Moeda DK: o jacaré da moeda DK está logo após a bandeira final. Pegue o barril de ferro e suba sobre a moeda que ele carrega. Jogue o barril contra a parede da direita.

ROCKET BARREL RIDE

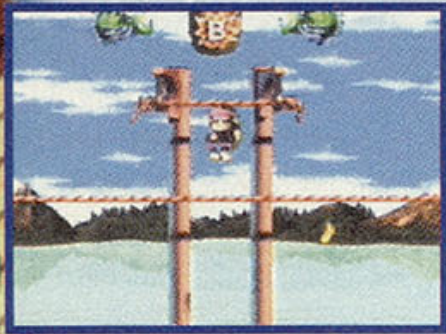


Bônus 1: passe a letra K para encontrar um barril que o atira para um barril automático. Depois de ser mandado para uma plataforma, passe por trás da cachoeira e entre no barril com uma seta. Ele o levará até uma área com uma abelha verde, à esquerda. Passe por cima dela e use as joaninhas para chegar até o bônus que está a sua esquerda.

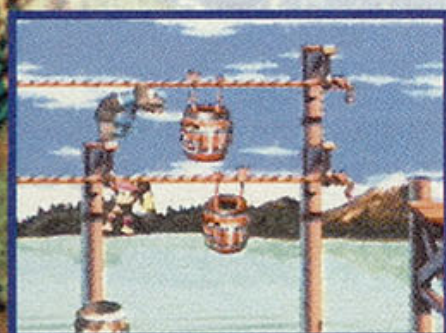
Bônus 2: após a placa "proibido pássaros", pule o barril com a seta e caia para a direita. Volte e caia no desfiladeiro.

Moeda DK: à esquerda da bandeira do final há um barril de ferro. Jogue-o para cima para ele deslizar para a esquerda, enquanto você passa por trás da cachoeira. Do outro lado, basta pegar a DK que estava com o jacaré.

KREPPING KLASPS



Bônus 1: após a letra K, pendure-se numa corda. Salte para a corda de cima no local onde há duas abelhas verdes girando em volta. Acima delas há um barril de bônus.



Bônus 2: depois do marcador de meio de fase, suba pelas cordas. Quando encontrar duas cordas, pule para a de baixo. Ali há um barril que o jogará para o barril de bônus.

Moeda DK: no final da fase há uma casinha com o barril de ferro dentro. Pegue-o e volte até o jacaré. Suba nele e jogue o barril para a esquerda.

TRACKER BARREL TREK

Bônus 1: à direita da letra O há um precipício. Pule com Dixie para a direita e segure o botão B para voar até o barril de bônus que está à direita.

Bônus 2: à direita do barril de transformação em elefante há uma cachoeira com um barril-seta atrás. Entre nele e vá para a esquerda. Derrote as duas abelhas com o jato do elefante e entre no bônus.

Moeda DK: após voltar a sua forma normal, você ganhará um barril de ferro. Leve-o para trás até encontrar o jacaré. Jogue o barril para a esquerda lentamente (segure o direcional para cima) e corra para subir na plataforma acima do jacaré enquanto o barril rebate na parede.

FISH FOOD FRENZY

Bônus 1: após a letra K, você descerá por um precipício de corais e seguirá para a esquerda. Quando subir, verá uma concha venenosa à direita. Passe por ela e siga até encontrar o barril.



Bônus 2: suba pelo corredor de coral à esquerda da placa "proibido peixes".

Moeda DK: no final da fase, use Kiddy para arremessar Dixie no canto superior esquerdo. Suba na plataforma, pegue o barril de ferro e jogue-o contra a parede da esquerda.

CHEFE: SQUIRT'S SHOWDOWN

Como elefante, puxe água com o botão L e atire nos olhos do monstro usando o botão R. Dispare sempre no olho que estiver mais aberto. Para fugir dos ataques de água, basta dar a volta usando as plataformas. Depois de vencer a luta, você vai ganhar uma pá de esqui. Quando tiver a outra pá, poderá ganhar outro veículo.



**Engarde
sabe onde
mete o nariz**

4º MUNDO: MEKANOS

10 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

FIRE-BALL FRENZY

Bônus 1: depois do marcador de meio de fase, você descerá por plataformas em zigue-zague. Na última, verá uma coruja jogando bolas, no canto superior esquerdo. Use Kiddy para jogar Dixie nessa plataforma e pule para a esquerda, para encontrar a fase de bônus.

Bônus 2: depois da placa de "proibido aranhas", você usará uma plataforma para subir. Ao chegar no topo, vá para a esquerda.

À esquerda há uma coruja atirando bolas de fogo. Use Kiddy para atirar Dixie contra uma banana que está no teto, do lado esquerdo da coruja. Você subirá numa plataforma. Pule para a direita para encontrar o bônus.

Moeda DK: à esquerda da letra N há uma plataforma-elevador. Suba nela e pule para a direita. Lá você encontrará o jacaré e o barril de ferro.

DEMOLITION DRAIN-PIPE

Bônus 1: depois da letra K, você encontrará um grupo de abelhas verdes. Pule por cima, pegando o cano do teto. Você encontrará o barril de bônus no cano que tem uma banana em cima da abelha.

Bônus 2: depois da letra N há um besouro voando acima de um buraco no trilho. Caia no buraco seguinte ao do besouro.

Moeda DK: o barril de ferro está no final da fase. Pegue-o e leve-o para a esquerda, onde encontrará o jacaré.

RIPSAW RAGE

Bônus 1: depois da letra O você encontrará um barril do lado de fora da árvore. Pegue-o e leve-o para derrotar a abelha verde que protege uma entrada. O barril de bônus está ali dentro.

Bônus 2: continue subindo após a letra N, até encontrar um barril de ferro no canto esquerdo da tela. Use-o para destruir a abelha verde que está logo acima.

Moeda DK: há uma banana logo abaixo da letra G. Pule nela para encontrar um barril invisível, que o lançará para cima e o deixará invencível. Pegue o barril de ferro, leve-o para a plataforma acima do jacaré e arremesse-o para a esquerda.

BLAZING BAZUKAS

Bônus 1: à direita da letra O existe um canhoneiro que atira barris de TNT. Volte para a esquerda, pegue o barril de TNT que está acima da plataforma e jogue-o nele para se transformar numa aranha. Suba (usando teias) até o local onde você pegou o TNT. Siga para a direita, atirando nos barris que o canhoneiro joga. O bônus está acima dele.

Bônus 2: após a letra N, você passará por dois barris que o lançam automaticamente e dois controláveis. O último canhoneiro joga barris de madeira. Use-os para seguir à esquerda: o barril de bônus está no canto superior esquerdo.

Moeda DK: como aranha, vá para a esquerda e suba usando teias. Ali há um canhoneiro que joga barris lentamente. Acima dele há um barril com um S. Encoste nele para mudar o tipo de barril e siga para a direita para pegar a moeda DK.

LOW-G LABYRINTH

Bônus 1: depois do marcador de meio de fase você se transformará em papagaio. Volte até um grupo de três abelhas e entre no barril de bônus que está acima delas.

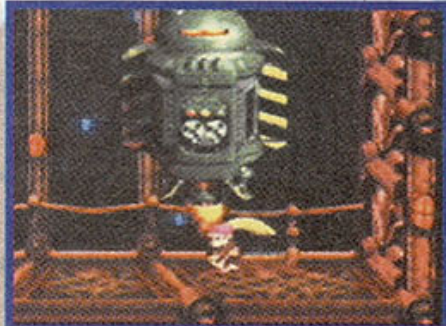
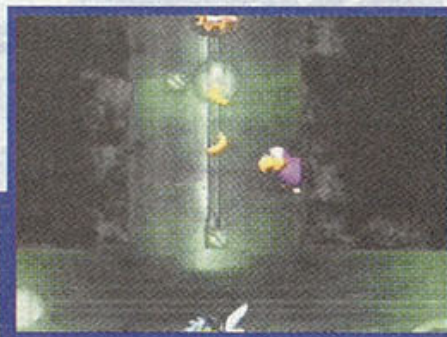
Bônus 2: entre no túnel paralelo à esquerda do túnel onde você encontrou a letra N. Mate a abelha verde usando o barril que você trouxe e siga até o final.

Moeda DK: ao voltar à forma normal, você ganhará um barril. Leve-o para a esquerda e derrote o jacaré.

CHEFE: KAOS KARNAGE

Passe por baixo do inimigo rodando (pressione o botão Y) quando ele não estiver soltando jatos de fogo. Quando ele girar as lâminas, use-as como plataforma para pular em sua cabeça. Quando o capacete se desprender do corpo, desvie dos ataques de laser e espere outra oportunidade para acertá-lo. Você ganhará a outra pá do esquí. Com o par nas mãos, vá até o Funky Rentals para ganhar um novo veículo, o Turbo Ski. Pressione Y para atravessar a cachoeira e acesse os outros mundos.

Pode vir quente que eu estou fervendo



5º MUNDO: K3

11 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

KREVICE KREEPERS



Bônus 1: após a letra K, você chegará ao topo de uma plataforma que tem uma corda acima e um barril-bomba à esquerda. Atraia o barril para a direita e pule por cima dele. Vá para a esquerda até encontrar um barril, que o lançará para o bônus.

Bônus 2: depois do marcador de meio de fase você entrará num barril-seta. Após passar um grupo de três barris-bomba, você vai encontrar a letra N. Use Kiddy para jogar Dixie no canto superior direito. Passe pelo barril verde e entre no bônus.

Moeda DK: depois da letra O pegue o barril de ferro no topo do desfiladeiro. Com o barril na mão de Kiddy, pule e jogue-o para o canto superior direito. Depois, saia correndo por baixo para o jacaré apontar o escudo para o outro lado.

TEARAWAY TOBOGGAN



Bônus 1: no início, entre no barril atirador e direcione-se para o canto inferior direito, para ser jogado para o barril de bônus.

Bônus 2: após a letra G, você encontrará uma casa, uma seta de bananas e uma outra casa.

Depois da seta, não pule por cima da casa: vá por baixo e pule a abelha verde.

Moeda DK: assim que saltar do carrinho de neve, você encontrará o barril de ferro. Carregue-o para depois da bandeira final.



BARREL DROP BOUNCE



Bônus 1: à esquerda da letra K há dois barris descendo uma cachoeira. Suba na plataforma da esquerda e use o barril que agora está a sua direita para um salto longo para a direita. O barril de bônus está bem à direita.

Bônus 2: no final, volte e caia no primeiro buraco com Dixie. Gire o cabelo dela para descer suavemente para a esquerda.

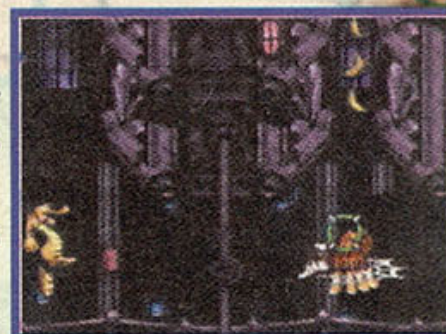
Moeda DK: depois da letra K, pule para a direita girando o cabelo de Dixie. Você cairá numa plataforma com um barril de ferro. Leve-o para a direita por trás da cachoeira e jogue-o para a direita para ele rebater. Saia correndo para a esquerda e pule por cima do jacaré.



Haja talco para tanto tênis

KRACK-SHOT KRAC

Bônus 1: depois de passar por um balde de produtos químicos, você verá dois porcos-espinhos e um jacaré saltitante. Suba usando teias para encontrar umas bananas no teto. O bônus está ali.



Bônus 2: após a letra N há um grupo de baldes com produtos químicos e duas abelhas vermelhas acima. Continue subindo até o canto esquerdo, protegido por outra abelha, para encontrar o bônus.

Moeda DK: assim que retornar à forma original, você ganhará um barril de ferro. Vá para a esquerda e derrote o jacaré.

LEMGUIN LUNGE

Bônus 1: há uma abelha vermelha bem acima, no início da fase. Use Kiddy para jogar Dixie por cima da abelha.



Bônus 2: depois da letra G, você encontrará uma casa com o barril de bônus na porta. Passe por cima da casa e, quando tiver espaço, pule e corra para a esquerda.

Moeda DK: há um barril de ferro após a letra O. Jogue-o para a esquerda para ele rebater na parede e seguir para a direita. Corra na frente do barril e pule por cima do jacaré.

CHEFE: BLEAK'S NOUSE



Você terá que mirar no peito do boneco de neve. Quando ele estiver atrás, coloque o direcional para cima; quando ele estiver na frente, direcione para baixo, fazendo a mira descer. Desvie das bolas de neve que ele jogar e fique atento quando ele tirar a cartola:

é nesta hora que ele arremessa bolas grandes. Você ganhará mais uma moeda bônus.

6º MUNDO: RAZOR RIDGE

11 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

BUZZER BARRAGE



Bônus 1: depois do quarto jacaré-helicóptero, o caminho vai se dividir. Siga em frente para encontrar uma abelha vermelha e uma verde, na parte de baixo da tela. Pegue o barril que está logo à frente e derrote a abelha verde com ele. Desça por ali até o final.

Bônus 2: há um jacaré-helicóptero no final da fase. Pule na cabeça dele para subir até a abertura do teto, à esquerda. Pule até chegar no barril de bônus.

Moeda DK: depois do barril de meio de fase há uma área com várias abelhas verdes girando. Passe por ali para encontrar o jacaré com a moeda DK e dois jacarés helicópteros no canto superior esquerdo. Suba entre eles para encontrar o barril de ferro. Jogue o barril para a direita para liberar o caminho e desça novamente até o jacaré da moeda.

KONG-FUSED CLIFFS



Bônus 1: após a primeira troca de corda há uma área grande com duas abelhas verdes girando ao redor da corda. Siga a trilha de bananas da direita para encontrar o barril de bônus.

Bônus 2: depois do marcador de meio de fase, você passará por um desfiladeiro aberto com três abelhas verdes. Logo acima das abelhas há uma banana do lado direito. Pule em direção a ela para encontrar o barril de bônus.

Moeda DK: na última corda, suba pelo desfiladeiro da esquerda para pegar o barril de ferro. Jogue-o para a esquerda e caia para a direita. O jacaré será atingido, e é só passar para a esquerda para pegar a moeda.

FLOODLIT FISH



Bônus 1: no desfiladeiro, com duas conchas que o acompanham, derrote o terceiro peixe vermelho. À direita está o barril de bônus.

Bônus 2: depois do marcador de meio de fase você terá que descer por um penhasco acompanhando as ostras

que se abrem e fecham. Quando o caminho se dividir, a letra G estará à esquerda, uma trilha de bananas à direita e, no centro, o barril de bônus, atrás de algumas ostras.



Moeda DK: no final da fase, pule para a esquerda para pegar o barril de ferro. Vá para a direita, suba no jacaré com a moeda e jogue o barril para a direita.

POT HOLE PANIC

Bônus 1: depois de pegar o elefante você cairá na água. Vá para a esquerda e pegue a letra N. Para entrar no bônus, basta saltar do elefante exatamente acima da letra N.



Bônus 2: pouco antes da placa de "proibido aranhas" há um barril que arremessa bomba. Suba acima dele usando teias para entrar no bônus.

Moeda DK: depois da placa de "proibido aranhas" e antes do final da fase, use Kiddy para arremessar Dixie no canto superior direito, onde há um desfiladeiro. Lá você encontrará um barril de ferro do lado esquerdo e, do lado direito, o jacaré com a moeda. Pegue o barril, desça até o jacaré e jogue o barril por cima dele.



ROPEY RUMPUS

Bônus 1: após subir o primeiro desfiladeiro você encontrará um barril TNT. Pegue-o e pule para o canto direito com ele para destruir a parede direita do desfiladeiro. O bônus está do outro lado.

Bônus 2: leve o passarinho até a placa de "proibido pássaros". Ele se transformará no barril de bônus.

Moeda DK: depois do marcador de meio de fase, você vai passar por um desfiladeiro com duas abelhas girando em volta. Depois de passar, vai encontrar uma corda com uma abelha vermelha e uma verde girando em volta da vermelha. Depois delas há um conjunto de três abelhas verdes. Caia bem no meio delas: logo abaixo você encontrará o barril de ferro e o jacaré da DK.



CHEFE: BARBOS' BARRIER

O único chefe submarino do jogo. Bata nas ostras verdes para que elas rebatem nas rosas que estão em volta da ostra-mãe. Quando ela estiver desprotegida, bata no centro dela. Em sua segunda forma ela atira conchas. Atraia-as em direção às ostras rosa e, assim que elas ficarem amarelas, saia da frente, para elas se atingirem. Na terceira fase, desvie dos espinhos que ela joga e acerte o centro da ostra-mãe diversas vezes. O prêmio é mais uma moeda bônus.



Troque um par de esquis por essa lançona



7º MUNDO: KAOS KORE

11 MOEDAS BÔNUS, 5 MOEDAS DK

KONVEYOR ROPE KLASH



Bônus 1: após a letra K, você passará por uma plataforma com um barril verde. Vá para a direita e não pule por cima da corda: caia para encontrar o barril de bônus logo abaixo.

Bônus 2: após a letra N há um conjunto de cordas, das quais a de cima vai para a direita e a de baixo para a esquerda. Ali há uma abelha verde no final, e no próximo conjunto há duas abelhas girando em volta da corda. Use Kiddy para jogar Dixie na copa das árvores, onde há um barril de bônus.



Moeda DK: antes de puxar a corda do final da fase, vá para a esquerda para encontrar o barril de ferro e o jacaré DK. Jogue o barril para a direita lentamente e suba sobre o jacaré para derrotá-lo.

GREEPY CAVERNS



Bônus 1: à esquerda da letra O há um barril-fantasma que o leva para cima e o deixa à direita do desfiladeiro. Gire e "pingue" no ar para chegar ao lado esquerdo. O bônus está ali.



Bônus 2: depois do marcador de meio de fase há uma abelha verde no teto da caverna. Use Kiddy para jogar Dixie por cima dessa abelha. Você se tornará uma aranha. Você subirá por um barril que tem duas abelhas vermelhas no caminho e um

barril-fantasma no meio. Quando chegar ao topo, vá para a esquerda e preste atenção no teto. Há uma parte cheia de barris-fantasmas. Escale o local para encontrar o barril de bônus.



Moeda DK: você encontrará um barril de ferro abaixo de uma abelha vermelha, com um barril-fantasma do lado esquerdo. Jogue o barril por cima da abelha vermelha enquanto você estiver pulando para pegar o barril-fantasma, que será jogado à frente do barril. Aí é só pular o jacaré e pegar a DK.

LIGHTNING LOOK-OUT

Bônus 1: desça pelo buraco cheio de água abaixo da letra O.

Bônus 2: antes da letra G, você verá o barril de bônus acima de um pedaço de água com três barris flutuando.

Faça um macaco subir nas costas do outro e jogue-se no barril de bônus.

Moeda DK: antes do marcador de meio de fase, você encontrará o jacaré com a DK. À esquerda, há dois pássaros voando. Fique parado embaixo do pássaro para que um raio o acerte. Você vai ganhar um barril. Use-o para derrotar o outro pássaro e ganhar um barril de ferro. Use o barril para ganhar a DK.

KOINDOZER KLAMBER

Bônus 1: antes do marcador de meio de fase há um canhoneiro que atira barris de madeira. O barril-bônus está acima dele. Basta subir na corda e pular.

Bônus 2: depois da letra N, você encontrará um jacaré com escudo e um jacaré saltitante. Entre eles, há um bônus na parte de cima da tela. Coloque Kiddy acima do jacaré com escudo para arremessar Dixie no barril de bônus.



Moeda DK: o jacaré com a DK está no meio do caminho, bombardeado por barris de madeira. Pule pelos barris para chegar ao outro lado. Use Dixie para pular na corda que está acima do canhoneiro e pule para a esquerda. Você atingirá um barril especial, que transforma os barris de madeira em barris de ferro. Aí, é só voltar para pegar o prêmio.

POISONOUS PIPELINE



Bônus 1: do início, siga até o final do cano. Você será obrigado a descer e ir para a esquerda. No final, vai encontrar um peixe vermelho e duas ostras. O barril de bônus está logo depois.

Bônus 2: antes do final da fase há dois peixes vermelhos com duas ostras. À esquerda, há três ostras subindo e descendo. Passe as três para encontrar um buraco com duas ostras descendo e subindo. Embaixo deles se encontra um barril de bônus.

Moeda DK: ao chegar ao final, volte para a água e vá para a esquerda para encontrar outra abertura, com o jacaré e o barril de ferro. Suba no jacaré com o barril e pule, jogando o barril de ferro contra a parede da direita.

Esse peixe com arroz é uma delícia



CHEFE: KASTLE KAOS

Primeira forma: passe por baixo do robô e jogue um barril na cabeça dele. Ele vai trocar de cabeça e começará a jogar bombas. Enquanto isso, passe por baixo dele e pegue outro barril para atirar em sua cabeça, até ele ser derrotado.

Segunda forma: puxe as alavancas do teto para pegar barris e jogue-os nas costas de Kaos para descontrolar seu jato. Faça isso duas vezes.

Depois, Kaos apertará um botão e transformará o cenário. Suba na plataforma da esquerda para não ser atingido pelo raio do chão e passe por ele, usando as alavancas do teto. Depois de puxar a última da esquerda, volte para pegar o barril que estará sobre a plataforma e jogue-o nas costas de Kaos. Faça isso duas vezes para ele se transformar novamente. A plataforma se moverá pra esquerda e mais uma plataforma surgirá. Suba na plataforma móvel e abaixe-se para não ser atingido. Puxe a alavanca e volte para pegar o barril que está na plataforma da direita. Atire o barril nas costas de Kaos duas vezes para ele mudar novamente.

forma da direita. Atire o barril nas costas de Kaos duas vezes para ele mudar novamente.

Para finalizar, suba nas plataformas para se esconder dos raios, e quando tiver oportunidade, pule na alavanca que estiver levantada para fazer cair um barril (não adianta fazer isso se o raio estiver para ser acionado, porque ele destrói o barril).

Para saber se ele vai atirar, basta olhar debaixo da plataforma: a bola brilha antes do raio ser ativado. Atire o barril três vezes nas costas do bichão para derrotá-lo... somente por enquanto.

E TEM MAIS...

Pensa que acabou? Ainda não! Percebeu um grupo de quatro pedras boiando ao lado de Mekanos? Com o Turbo Ski, gire rapidamente em volta das quatro pedras (três vezes) para um vulcão surgir. Esse é o mundo perdido de Krematoa. Aqui, você precisará de todas as moedas de bônus para poder acessar as fases. Para cada fase é preciso pagar 15 moedas de bônus para o urso Boomer (25 moedas antes da última fase). Após passar pelas cinco fases, você enfrentará K. Rool novamente – dessa vez, pra valer!

8º MUNDO: KREMATOA

11 MOEDAS BÔNUS, 6 MOEDAS DK

STAMPEDE SPRINT

Bônus 1: no início da fase, use Kiddy para jogar Dixie no barril que está exatamente acima do início da fase.

Bônus 2: logo após o primeiro barril de bônus há um outro barril. Use Kiddy para jogar Dixie no barril.

Bônus 3: leve o passarinho a salvo até a placa de "proibido pássaros". Ele se transformará num barril de bônus.

Moeda DK: antes do final da fase, você encontrará o barril de ferro. Leve-o para depois do final da fase até encontrar o jacaré. Atire o barril por cima dele para derrotá-lo e pegar a DK.

CRISS KROSS CLIFFS

Bônus 1: no início da fase você vai pular alguns barris de ferro. Quando chegar à primeira plataforma você verá duas abelhas vermelhas a sua direita. Pule por cima delas e entre no barril de bônus.

Bônus 2: depois da letra G, você encontrará uma grande área aberta com uma plataforma de madeira, e logo

acima, uma abelha vermelha que impede seu caminho. Suba na plataforma e pule para a direita, girando o cabelo de Dixie para chegar a um barril de bônus.

Moeda DK: depois da letra G há uma abelha vermelha impedindo o caminho. À esquerda, há um barril de transformação. Transforme o barril em TNT e desça para ver a abelha ser destruída. Transforme o barril em ferro novamente e passe pela abertura que a abelha fechava. Do lado direito, você encontrará o jacaré e o barril de ferro.

TYRANT TWIN TUSSELE

Bônus 1: passe por dois jacarés que correm, depois por dois que pulam. Ao chegar a uma plataforma com um jacaré rosa que morde, jogue Dixie (usando Kiddy) para alcançar uma banana no teto. Você se transformará em aranha. Vá até a placa de "proibido aranhas" e use a teia para chegar a uma banana que está no teto.

Bônus 2: à esquerda da letra N há uma abertura no teto. Jogue Dixie (usando Kiddy) para encontrar um barril giratório. Jogue-se para cima e vá para a direita, até encontrar duas abelhas vermelhas e o barril de bônus em cima. Es-

pere os jacarés saírem e jogue Dixie no barril de bônus.

Bônus 3: do lado direito da bandeira do final de fase há uma banana solitária. Pegue-a para ela se transformar no barril de bônus.



Moeda DK: antes da placa "proibido aranhas" há duas aberturas no teto, à esquerda. Suba pela abertura da esquerda para encontrar o jacaré DK e um canhoneiro atirando barris de ferro. Suba na cabeça do jacaré e atire teia pra esquerda, para fazer uma espécie de ponte para os barris.

SWOOPY SALVO

Bônus 1: há uma abelha verde após a letra K. Derrote-a para entrar na árvore e desça para encontrar mais um bônus.



Bônus 2: depois de passar pelo primeiro bônus, suba, passe por três abelhas vermelhas e saia da árvore pela esquerda. Entre na árvore da esquerda, suba e saia pela direita. Suba, desvie do ataque dos pica-paus e entre na árvore da esquerda. Suba e saia da árvore pela direita. Suba e entre pela abertura da esquerda da árvore de onde saem os pica-paus. Você terá que atirar nos pica-paus para entrar. Suba e pegue a banana que tem duas abelhas vermelhas voando em volta. Ela se transformará no bônus.



Bônus 3: depois do marcador do meio de fase, você entrará numa árvore a sua esquerda. Para subir, suba nos pica-paus que ficam presos na parede. Chegando ao topo, você sairá e verá alguns pica-paus voando da esquerda para a direita.

Use-os para chegar ao canto superior esquerdo, onde está o barril de bônus.

Eis o objeto do desejo da macacada



Moeda DK: depois de pegar o segundo bônus, você será deixado no canto esquerdo da tela, do lado de fora da árvore. Suba e entre pela abertura do canto superior direito, onde há uma placa "proibido papagaios". Ele se transformará num barril de ferro. Suba na cabeça do jacaré e jogue o barril pra esquerda.

ROCKET RUSH

Moeda DK: o barril de ferro está no final da fase. Jogue-o por cima do jacaré que está à esquerda.

CHEFE: KNAUTILUS



Espere ele atirar com o canhão e desvie para não ser atingido. Pegue o barril e jogue pela tubulação do teto quando o inimigo estiver passando. Ele virá para o seu plano. Pegue o barril e suba nas bolas das pontas, e quando ele estiver de costas,

atire na hélice. Faça isso duas vezes, e ele voltará para o outro plano. Desvie das bolas de fogo novamente e jogue mais duas vezes na hélice do inimigo. Ele vai apertar um botão, fazendo o chão se mexer. Com cuidado, já que agora o chão se move, atire o barril no teto mais uma vez. Ele vai voltar para o seu plano. Espere o raio



que sai dos interruptores de baixo atingirem o barril de ferro e, depois de se esconder atrás do barril, jogue-o bem na hélice do inimigo. Faça isso até destruí-lo de uma vez por todas!

Depois de derrotá-lo, você ganhará a 41ª e última moeda DK. Visite o Funky's Rentals para ele lhe dar um novo veículo, o girocôptero. Com ele, você poderá finalmente conseguir todas as três Banana Birds que faltam. Quando tiver todos os quinze pássaros (veja no quadro



a seguir a localização de todos), retorne para a casa da vovó (Wrinklys Save Cave) para ver o verdadeiro final do jogo. Parabéns, você fechou o game com 103%! Você é um verdadeiro membro da família Kong! Coma uma penca de bananas para comemorar!



ITENS ESPECIAIS

Use os itens para efetuar trocas entre a família urso. Faça isso para ganhar novos veículos, outros itens e Banana Birds. Confira:

ONDE PEGAR	ENTREGAR PARA	DESCRIÇÃO DO ITEM	O QUE GANHA
Arich's Ambush	Funky, em Funky's Rentals	Curativo (Patch)	Hover Craft
Squirt's Showdown e Kaos Karnage	Funky, em Funky's Rentals	Par de Skis	Turbo Ski
Compre por 5 Bear Coins no Bazaar's General Store	Barnacle	Concha	Banana Bird
Compre por 50 Bear Coins no Bazaar's General Store	Barter	Espelho	Chave inglesa
Blizzard's Basecamp	Blue	Pacote de presente	Bola de boliche
Blue's Beach Hut	Bazooka	Bola de boliche	Você vai ser jogado para Sky-High Secret
À direita de Bramble's Bungalow	Bramble	Flor	Banana Bird
Barter's Swap Shop	Bjorn	Chave inglesa	Conserta o teleférico para você pegar um Banana Bird

AS CAVERNAS DOS BANANA BIRDS

Abaixo, segue a localização de todos os quinze Banana Birds (ou pássaros-banana) do game. Em alguns casos, será preciso fazer trocas de objetos com os ursos de cada mundo. Em outros, você deverá encontrar cavernas escondidas e, lá dentro, repetir as combinações de cristais com os botões do Controller. Somente resgatando todos os pássaros você verá o verdadeiro final do jogo.

Arich's Hoard: em Kremwood Forest. Você precisará bater o recorde de tempo de Brash na Riverside Race e encontrá-lo depois, na Brash's Cabin.

Barnacle's Island: em Lake Orangatanga. Dê a concha (Shell) para o urso atrás do balcão.



Belcha's Burrow: no mapa principal. Use o girocóptero para chegar até o canto inferior esquerdo.

Bounty Bay: em Cotton-Top Cove. Nade ao norte de Blue's Beach Hut.

Bounty Beach: no mapa principal. Nade para a direita de Funky's Rentals até a pequena praia.

Bramble's Bungalow: no mapa principal. Navegue para cima de Mekanos com o Turbo Ski e traga uma flor para o urso Bramble.

Clifftop Cache: em Razor Ridge. Dê a ferramenta (Wrench) para Bjorn consertar seus teleféricos. Feito isso, suba num deles e entre no precipício que está à esquerda.



Glacial Grotto: em K3. Vá para a esquerda de Blizzard's Basecamp, no mapa principal.

Hill-Top Hoard: no mapa principal. Use o girocóptero para chegar até o canto superior direito.



K's Kache: no mapa principal. Use o girocóptero para chegar até o canto superior esquerdo.

Kong Cave: no mapa principal. Use o Hovercraft para navegar até a esquerda de Bazaar's General Store, na praia.

Sewer Stockpile: em Kaos Kore. Você terá que fazer um "8" entre as duas pedras no meio do lago, segurando o botão Y.

Sky-High Secret: em Mekanos. Depois de pegar a bola de boliche (Bowling Ball), traga-a para Bazooka. Ele irá jogá-lo até a caverna.



Smuggler's Cove: em Lake Orangatanga. Nade por dentro da ponte de cima e ande até a pequena praia.

Undercover Cove: no mapa principal. Nade para a esquerda e para cima da Kong Cave, suba pela cachoeira e chegue até a praia pequena com o Turbo Ski.

105%? COMO ASSIM?

DKC 3 não seria um game da Rare se não tivesse segredos absurdos para fazer a alegria da galera. Um dos truques mais famosos permite ao jogador alcançar a porcentagem de 105%. Para isso, execute a seguinte combinação: na tela de seleção de jogo (na qual você escolhe um dos arquivos de gravação), pressione a seqüência: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Um espaço para digitar um código irá aparecer. Escreva a palavra TUFST. Se estiver correto, você ouvirá um ruído. Daí, é só iniciar um novo game. O jogo vai rolar sem nenhum barril marcador de fase, sem a maioria dos barris DK (mas você já inicia com os dois macacos) e com dificuldade ainda maior. Se conseguir terminar o game assim e coletar todos os Banana Birds, conseguirá 105% e verá, aí sim, o melhor final do jogo. Vai encerrar?



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



Tem uma

selva

aqui dentro.



O que acontece quando a gente coloca Donkey, Diddy e Rambi™ junto com um monte de inimigos? Jogue Donkey Kong Country para Game Boy Color e descubra você mesmo esta grande aventura.

DONKEY KONG
COUNTRY™

GAME BOY
COLOR



© 1994-2000 Nintendo. Game da Rare. O logo Rareware é marca registrada da Rare.™, ©e
Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.

Nintendo®
gradiente

POKÉMON

AGENDA ESPECIAL[®]

Tudo - absolutamente tudo - sobre os novos Pokémon

Seguindo a linha "você pediu, nós fazemos", preparamos mais um serviço para a nação pokemaniaca: uma novíssima Pokéagenda, completíssima, com todas as informações sobre os 99 novos Pokémon (de 152 a 250) que estrearam nos games Pokémon Gold & Silver. Tipo, evolução, localização, golpes, itens que cada um pode usar, está tudo aí, nas próximas páginas. Além disso, há um listão com os nomes de todos os Unowns e a função e localização dos cinquenta TMs e sete HMs do jogo. Pegue o Game Boy e comece já sua captura!

152 - Chikorita

Evolução: Bayleef (Lv. 16)

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: laboratório do Prof. Elm

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 08	Razor Leaf	Planta
Lv. 12	Reflect	Psíquico
Lv. 15	Poison Powder	Venenoso
Lv. 22	Synthesis	Planta
Lv. 29	Body Slam	Normal
Lv. 36	Light Screen	Psíquico
Lv. 43	Safeguard	Normal
Lv. 50	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 31, 32, 34, 35, 43, 44, 45
HMs que pode usar: 01, 05



154 - Meganium

Evolução: estágio final

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 41	Light Screen	Psíquico
Lv. 51	Safeguard	Normal
Lv. 61	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 43, 44, 45, 49
HMs que pode usar: 01, 04, 05



153 - Bayleef

Evolução: Meganium (Lv. 32)

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 23	Synthesis	Planta
Lv. 31	Body Slam	Normal
Lv. 39	Light Screen	Psíquico
Lv. 47	Safeguard	Normal
Lv. 55	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 31, 32, 34, 35, 43, 44, 45, 49
HMs que pode usar: 01, 04, 05



155 - Cyndaquil

Evolução: Quilava (Lv. 14)

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: laboratório do Prof. Elm

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 06	Smokescreen	Normal
Lv. 12	Ember	Fogo
Lv. 19	Quick Attack	Normal
Lv. 27	Flame Wheel	Fogo
Lv. 36	Swift	Normal
Lv. 46	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 43, 44, 45
HMs que pode usar: 01



156 – Quilava

Evolução: Typhlosion (Lv. 36)

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 21	Quick Attack	Normal
Lv. 31	Falame Wheel	Fogo
Lv. 42	Swift	Normal
Lv. 54	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 49

HMs que pode usar: 01, 04



160 – Feraligatr

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 38	Slash	Normal
Lv. 47	Screech	Normal
Lv. 58	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 43, 44, 45, 49

HMs que pode usar: 01, 03, 04, 06



157 – Typhlosion

Evolução: estágio final

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 45	Swift	Normal
Lv. 60	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 48, 49

HMs que pode usar: 01, 04



161 – Sentret

Evolução: Furret (Lv. 15)

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: rotas 1 e 29

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 05	Defense Curl	Normal
Lv. 11	Quick Attack	Normal
Lv. 17	Fury Swipes	Normal
Lv. 25	Slam	Normal
Lv. 33	Rest	Psíquico
Lv. 41	Amnesia	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 49

HMs que pode usar: 01, 03



158 – Totodile

Evolução: Croconaw (Lv. 18)

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: laboratório do Prof. Elm

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 07	Rage	Normal
Lv. 13	Water Gun	Água
Lv. 20	Bite	Noturno
Lv. 27	Scary Face	Normal
Lv. 35	Slash	Normal
Lv. 43	Screech	Normal
Lv. 52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 43, 44, 45

HMs que pode usar: 01, 03, 06



162 – Furret

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: rota 1

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 18	Fury Swipes	Normal
Lv. 28	Slam	Normal
Lv. 38	Rest	Psíquico
Lv. 48	Amnesia	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 49

HMs que pode usar: 01, 03, 04



159 – Croconaw

Evolução: Feraligatr (Lv. 30)

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 21	Bite	Noturno
Lv. 28	Scary Face	Normal
Lv. 37	Slash	Normal
Lv. 45	Screech	Normal
Lv. 55	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 43, 44, 45, 49

HMs que pode usar: 01, 03, 04, 06



163 – Hoothoot

Evolução: Noctowl (Lv. 20)

Tipo: Normal/Voador

Localização em Gold/Silver: rotas 1, 2, 29, 30, 31, 35, 36, 37 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 06	Foresight	Normal
Lv. 11	Peck	Voador
Lv. 16	Hypnosis	Psíquico
Lv. 22	Reflect	Psíquico
Lv. 28	Double-Edge	Normal
Lv. 34	Confusion	Psíquico
Lv. 48	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50

HMs que pode usar: 02, 05



164 – Noctowl

Evolução: estágio final

Tipo: Normal/Voador

Localização em Gold/Silver: rotas 2, 8, 12, 14, 15, 43 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 25	Reflect	Psíquico
Lv. 33	Double-Edge	Normal
Lv. 41	Confusion	Psíquico
Lv. 57	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50

HMs que pode usar: 02, 05



168 – Ariados

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Venenoso

Localização em Gold: rota 2 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Poison Sting	Poison
Lv. -	String Shot	Inseto
Lv. 25	Leech Life	Inseto
Lv. 34	Fury Swipes	Normal
Lv. 43	Spider Web	Inseto
Lv. 53	Screech	Normal
Lv. 63	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 28, 29, 32, 34, 35, 36, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 05



165 – Ledyba

Evolução: Ledian (Lv. 18)

Tipo: Inseto/Voador

Localização em Silver: rotas 2, 30, 31, 37 (somente de manhã)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 08	Supersonic	Normal
Lv. 15	Comet Punch	Normal
Lv. 22	Safeguard	Normal
Lv. 22	Reflect	Psíquico
Lv. 22	Light Screen	Psíquico
Lv. 29	Baton Pass	Normal
Lv. 36	Swift	Normal
Lv. 43	Agility	Psíquico
Lv. 50	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 39, 41, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 05



169 – Crobat

Evolução: estágio final

Tipo: Venenoso/Voador

Localização em Gold/Silver: evolução do Golbat (com felicidade alta)*

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leech Life	Inseto
Lv. -	Supersonic	Normal
Lv. -	Bite	Noturno
Lv. -	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 30	Wing Attack	Voador
Lv. 42	Mean Look	Normal
Lv. 55	Haze	Gelo

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46, 47

HMs que pode usar: 02



166 – Ledian

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Voador

Localização em Silver: rota 2 (somente de manhã)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 24	Safeguard	Normal
Lv. 24	Reflect	Psíquico
Lv. 24	Light Screen	Psíquico
Lv. 33	Baton Pass	Normal
Lv. 42	Swift	Normal
Lv. 51	Agility	Psíquico
Lv. 60	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 39, 41, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 05



170 – Chinchou

Evolução: Lanturn (Lv. 27)

Tipo: Elétrico/Água

Localização em Gold/Silver: pesque com a Super Rod em New Bark, Olivine, Vermilion, ou rota 21

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bubble	Água
Lv. -	Thunderwave	Elétrico
Lv. 05	Supersonic	Normal
Lv. 13	Flail	Normal
Lv. 17	Water Gun	Água
Lv. 25	Spark	Elétrico
Lv. 29	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 37	Double-Edge	Normal
Lv. 41	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 05, 06, 07



167 – Spinarak

Evolução: Ariados (Lv. 22)

Tipo: Inseto/Venenoso

Localização em Gold: rotas 2, 30, 31, 37 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Poison Sting	Poison
Lv. -	String Shot	Inseto
Lv. 06	Leer	Normal
Lv. 11	Constrict	Normal
Lv. 17	Night Shade	Fantasma
Lv. 23	Leech Life	Inseto
Lv. 30	Fury Swipes	Normal
Lv. 37	Spider Web	Inseto
Lv. 45	Screech	Normal
Lv. 55	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 28, 29, 32, 34, 35, 36, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 05



171 – Lanturn

Evolução: estágio final

Tipo: Elétrico/Água

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bubble	Água
Lv. -	Thunderwave	Elétrico
Lv. 33	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 45	Double-Edge	Normal
Lv. 53	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 07, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 05, 06, 07





172 – Pichu

Evolução: Pikachu (com felicidade alta)*

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: cruze um Pikachu macho com uma Pikachu fêmea ou um Ditto. Você receberá um ovo, e dele sairá um Pichu

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Thundershock	Elétrico
Lv. -	Charm	Normal
Lv. 06	Tail Whip	Normal
Lv. 08	Thunderwave	Elétrico
Lv. 11	Sweet Kiss	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 43, 44, 45

HMs que pode usar: 05



176 – Togetic

Evolução: estágio final

Tipo: Normal/Voador

Localização em Gold/Silver: evolução (com felicidade alta)*

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Growl	Normal
Lv. -	Charm	Normal
Lv. 07	Metronome	Normal
Lv. 18	Sweet Kiss	Normal
Lv. 25	Encore	Normal
Lv. 31	Safeguard	Normal
Lv. 38	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 47

HMs que pode usar: 02, 05



173 – Cleffa

Evolução: Clefairy (com felicidade alta)*

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: cruze um Clefairy macho com uma Clefairy fêmea ou um Ditto. Você receberá um ovo, e dele sairá uma Cleffa

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Pound	Normal
Lv. -	Charm	Normal
Lv. 04	Encore	Normal
Lv. 08	Sing	Normal
Lv. 13	Sweet Kiss	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 42, 43, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 05



177 – Natu

Evolução: Xatu (Lv. 25)

Tipo: Psíquico/Voador

Localização em Gold/Silver: no gramado, nas ruínas de Alph

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Peck	Voador
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 10	Night Shade	Fantasma
Lv. 20	Teleport	Psíquico
Lv. 30	Future Sight	Psíquico
Lv. 40	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 50	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 05



174 – Igglybuff

Evolução: Jigglypuff (com felicidade alta)*

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: cruze um Jigglypuff macho com uma Jigglypuff fêmea ou um Ditto. Você receberá um ovo, e dele sairá um Igglybuff

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Sing	Normal
Lv. -	Charm	Normal
Lv. 04	Defense Curl	Normal
Lv. 09	Pound	Normal
Lv. 14	Sweet Kiss	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 42, 43, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 05



178 – Xatu

Evolução: estágio final

Tipo: Psíquico/Voador

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Peck	Voador
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 35	Future Sight	Psíquico
Lv. 50	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 65	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 02, 05



175 – Togepi

Evolução: Togetic (com felicidade alta)*

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: num ovo, recebido em Violet

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Growl	Normal
Lv. -	Charm	Normal
Lv. 07	Metronome	Normal
Lv. 18	Sweet Kiss	Normal
Lv. 25	Encore	Normal
Lv. 31	Safeguard	Normal
Lv. 38	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45

HMs que pode usar: 05



179 – Mareep

Evolução: Flaafy (Lv. 15)

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: rotas 42 e 43

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 09	Thundershock	Elétrico
Lv. 16	Thunderwave	Elétrico
Lv. 23	Cotton Spore	Planta
Lv. 30	Light Screen	Psíquico
Lv. 37	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 05

180 – Flaaffy

Evolução: Ampharos (Lv. 30)

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: rota 43

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 18	Thunderwave	Elétrico
Lv. 27	Cotton Spore	Planta
Lv. 36	Light Screen	Psíquico
Lv. 45	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 07, 08, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25,

27, 32, 34, 35, 39, 40, 41, 44, 45, 48

HMs que pode usar: 04, 05



184 – Azumarill

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Defense Curl	Normal
Lv. 25	Bubblebeam	Água
Lv. 36	Take Down	Normal
Lv. 48	Rain Dance	Água

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20,

21, 23, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 04, 06, 07



181 – Ampharos

Evolução: estágio final

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 30	Thunderpunch	Elétrico
Lv. 42	Light Screen	Psíquico
Lv. 57	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 07, 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23,

25, 27, 32, 34, 35, 39, 40, 41, 44, 45, 48

HMs que pode usar: 04, 05



185 – Sudowoodo

Evolução: estágio final

Tipo: Pedra

Localização em Gold/Silver: rota 36 (único)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Rock Throw	Pedra
Lv. -	Mimic	Normal
Lv. 10	Flail	Normal
Lv. 19	Low Kick	Lutador
Lv. 28	Rock Slide	Pedra
Lv. 37	Faint Attack	Noturno
Lv. 46	Slam	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 08, 09, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26,

27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 40, 41, 44, 45, 46, 48

HMs que pode usar: 04



182 – Bellossom

Evolução: estágio final

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: use uma Solar Stone (recebida após ganhar o primeiro lugar na Bug Catching Contest) num Gloom. Ele evoluirá para uma Bellossom

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Absorb	Planta
Lv. -	Sweet Scent	Normal
Lv. -	Stun Spore	Planta
Lv. -	Petal Dance	Planta
Lv. 55	Solar Beam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34,

35, 44, 45

HMs que pode usar: 01, 05



186 – Politoed

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: troque um Poliwhirl com uma King's Rock equipada. Ele evoluirá para um Politoed

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. -	Hypnosis	Psíquico
Lv. -	Double Slap	Normal
Lv. -	Perish Song	Normal
Lv. 51	Swagger	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21,

26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 43, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 03, 04, 06, 07



183 – Marill

Evolução: Azumarill (Lv. 18)

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: dentro do Monte Mortar, procure em terra firme, próximo à primeira cachoeira

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Defense Curl	Normal
Lv. 06	Tail Whip	Normal
Lv. 10	Water Gun	Água
Lv. 15	Rollout	Pedra
Lv. 21	Bubblebeam	Água
Lv. 28	Take Down	Normal
Lv. 36	Rain Dance	Água

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23,

27, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 06, 07



187 – Hoppip

Evolução: Skiploom (Lv. 18)

Tipo: Planta/Voador

Localização em Gold/Silver: rotas 13, 14, 15, 32, 33

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Splash	Normal
Lv. -	Synthesis	Planta
Lv. 05	Tail Whip	Normal
Lv. 10	Tackle	Normal
Lv. 13	Poison Powder	Poison
Lv. 15	Stun Spore	Planta
Lv. 17	Sleep Powder	Planta
Lv. 20	Leech Seed	Planta
Lv. 25	Cotton Spore	Planta
Lv. 30	Mega Drain	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32,

34, 35, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 05



188 – Skiploom

Evolução: Jumpluff (Lv. 27)

Tipo: Planta/Voador

Localização em Gold/Silver: rota 14

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Splash	Normal
Lv. -	Synthesis	Planta
Lv. 22	Leech Seed	Planta
Lv. 29	Cotton Spore	Planta
Lv. 36	Mega Drain	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 05



189 – Jumpluff

Evolução: estágio final

Tipo: Planta/Voador

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Splash	Normal
Lv. -	Synthesis	Planta
Lv. 33	Cotton Spore	Planta
Lv. 44	Mega Drain	Planta

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 05



190 – Aipom

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: use a técnica Headbutt nas árvores na Illex Forest

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Tail Whip	Normal
Lv. 06	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 12	Baton Pass	Normal
Lv. 19	Fury Swipes	Normal
Lv. 27	Swift	Normal
Lv. 36	Screech	Normal
Lv. 46	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50

HMs que pode usar: 01, 04



191 – Sunkern

Evolução: Sunflora (com a Solar Stone)

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: no National Park, rota 24 (somente à tarde)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Absorb	Planta
Lv. 4	Growth	Normal
Lv. 10	Mega Drain	Planta
Lv. 19	Sunny Day	Fogo
Lv. 31	Synthesis	Planta
Lv. 46	Giga Drain	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 36, 44, 45

HMs que pode usar: 01, 05



192 – Sunflora

Evolução: estágio final

Tipo: Planta

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Absorb	Planta
Lv. -	Pound	Normal
Lv. 4	Growth	Normal
Lv. 10	Razor Leaf	Planta
Lv. 19	Sunny Day	Fogo
Lv. 31	Petal Dance	Planta
Lv. 46	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 36, 44, 45

HMs que pode usar: 01, 05



193 – Yanma

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Voador

Localização em Gold/Silver: Rota 35

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Foresight	Normal
Lv. 07	Quick Attack	Normal
Lv. 13	Double Team	Normal
Lv. 19	Sonicboom	Normal
Lv. 25	Detect	Lutador
Lv. 31	Supersonic	Normal
Lv. 37	Swift	Normal
Lv. 43	Screech	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 05



194 – Wooper

Evolução: Quagsire (Lv. 20)

Tipo: Água/Terrestre

Localização em Gold/Silver: rotas 32 e 33

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. -	Tail Whip	Normal
Lv. 11	Slam	Normal
Lv. 21	Amnesia	Psíquico
Lv. 31	Earthquake	Terrestre
Lv. 41	Rain Dance	Água
Lv. 51	Haze	Gelo
Lv. 51	Mist	Gelo

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 05, 06



195 – Quagsire

Evolução: estágio final

Tipo: Água/Terrestre

Localização em Gold/Silver: rotas 10, 12, 13, 14, 15, 26, 27, 32, 33 e Silver Mountain

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. -	Tail Whip	Normal
Lv. 11	Slam	Normal
Lv. 23	Amnesia	Psíquico
Lv. 35	Earthquake	Terrestre
Lv. 47	Rain Dance	Água
Lv. 59	Haze	Gelo
Lv. 59	Mist	Gelo

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 04, 05, 06



196 – Espeon

Evolução: estágio final

Tipo: Psíquico

Localização em Gold/Silver: eleve a felicidade* de Eevee e treine-o somente durante o dia. Ele evoluirá para Espeon em qualquer nível (sem Level determinado)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Tail Whip	Normal
Lv. 08	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 16	Confusion	Psíquico
Lv. 23	Quick Attack	Normal
Lv. 30	Swift	Normal
Lv. 36	Psybeam	Psíquico
Lv. 42	Psych Up	Psíquico
Lv. 47	Psychic	Psíquico
Lv. 52	Morning Sun	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 01, 05



200 – Misdreavus

Evolução: estágio final

Tipo: Fantasma

Localização em Gold/Silver: na Silver Mountain (no segundo andar, somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Growl	Normal
Lv. -	Psywave	Psíquico
Lv. 06	Spite	Fantasma
Lv. 12	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 19	Mean Look	Normal
Lv. 27	Psybeam	Psíquico
Lv. 36	Pain Split	Normal
Lv. 46	Perish Song	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 35, 39, 40, 42, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 05

197 – Umbreon

Evolução: estágio final

Tipo: Noturno

Localização em Gold/Silver: eleve a felicidade* de Eevee e treine-o somente durante a noite. Ele evoluirá para Umbreon em qualquer nível (sem Level determinado)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Tail Whip	Normal
Lv. 08	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 16	Pursuit	Noturno
Lv. 23	Quick Attack	Normal
Lv. 30	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 36	Faint Attack	Noturno
Lv. 42	Mean Look	Normal
Lv. 47	Screech	Normal
Lv. 52	Moonlight	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 01, 05



201 – Unown

Evolução: estágio final

Tipo: Psíquico

Localização em Gold/Silver: na Caverna dos Unown, nas ruínas de Alph

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Hidden Power	Normal

TMs que pode usar: nenhuma

HMs que pode usar: nenhuma

198 – Murkrow

Evolução: estágio final

Tipo: Noturno/Voador

Localização em Gold/Silver: rotas 7 e 16 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Peck	Voador
Lv. 11	Pursuit	Noturno
Lv. 16	Haze	Gelo
Lv. 26	Night Shade	Fantasma
Lv. 31	Faint Attack	Noturno
Lv. 41	Mean Look	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 13, 16, 17, 20, 21, 27, 30, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50

HMs que pode usar: 02



202 – Wobbuffet

Evolução: estágio final

Tipo: Psíquico

Localização em Gold/Silver: na Dark Cave

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Counter	Lutador
Lv. -	Mirror Coat	Psíquico
Lv. -	Safeguard	Normal
Lv. -	Destiny Bond	Fantasma

TMs que pode usar: nenhuma

HMs que pode usar: nenhuma

199 – Slowking

Evolução: estágio final

Tipo: Água/Psíquico

Localização em Gold/Silver: troque um Slowpoke com uma King's Rock equipada. Ele evoluirá para um Slowking

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Curse	Fantasma
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 06	Growl	Normal
Lv. 15	Water Gun	Água
Lv. 20	Confusion	Psíquico
Lv. 29	Disable	Psíquico
Lv. 34	Headbutt	Normal
Lv. 43	Swagger	Normal
Lv. 48	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 39, 42, 44, 45, 49, 50

HMs que pode usar: 03, 04, 05, 06



203 – Girafarig

Evolução: estágio final

Tipo: Normal/Psíquico

Localização em Gold/Silver: rotas 37 e 43

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. -	Confusion	Psíquico
Lv. -	Stomp	Normal
Lv. 20	Agility	Psíquico
Lv. 30	Baton Pass	Normal
Lv. 41	Psybeam	Psíquico
Lv. 54	Crunch	Noturno

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 04



204 – Pinco

Evolução: Forrestress (Lv. 31)

Tipo: Inseto

Localização em Gold/Silver: use a técnica Headbutt em árvores das rotas 31 e 34

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Safeguard	Normal
Lv. 08	Self Destruct	Normal
Lv. 15	Double-Edge	Normal
Lv. 22	Rapid Spin	Normal
Lv. 29	Bide	Normal
Lv. 36	Explosion	Normal
Lv. 43	Spikes	Terrestre
Lv. 50	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04



205 – Forrestress

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Metálico

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Safeguard	Normal
Lv. 39	Explosion	Normal
Lv. 49	Spikes	Terrestre
Lv. 59T	ake Down	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04



206 – Dunsparce

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: na Dark Cave

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Rage	Normal
Lv. 05	Defense Curl	Normal
Lv. 13	Glare	Normal
Lv. 18	Spite	Fantasma
Lv. 26	Pursuit	Noturno
Lv. 30	Screech	Normal
Lv. 38	Double-Edge	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 04



207 – Gligar

Evolução: estágio final

Tipo: Terrestre/Voador

Localização em Gold: rota 45

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Poison Sting	Venenoso
Lv. 06	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 14	Harden	Normal
Lv. 20	Quick Attack	Normal
Lv. 28	Faint Attack	Noturno
Lv. 36	Slash	Normal
Lv. 44	Screech	Normal
Lv. 52	Guillotine	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 43, 44, 45, 46, 49

HMs que pode usar: 01, 04

208 – Steelix

Evolução: estágio final

Tipo: Metálico/Terrestre

Localização em Gold/Silver: troque um Onix com uma Metal Coat (conseguida no S.S. Aqua) equipada. Ele evoluirá para Steelix

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Screech	Normal
Lv. 10	Bind	Normal
Lv. 14	Rock Throw	Pedra
Lv. 23	Harden	Normal
Lv. 27	Rage	Normal
Lv. 36	Sandstorm	Pedra
Lv. 40	Slam	Normal
Lv. 49	Crunch	Noturno

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 01, 04



209 – Snubbull

Evolução: Granbull (Lv. 23)

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: rota 38

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Scary Face	Normal
Lv. 04	Tail Whip	Normal
Lv. 08	Charm	Normal
Lv. 13	Bite	Noturno
Lv. 19	Lick	Fantasma
Lv. 26	Roar	Normal
Lv. 34	Rage	Normal
Lv. 43	Double-Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 05, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48

HMs que pode usar: 04



210 – Granbull

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Scary Face	Normal
Lv. 28	Roar	Normal
Lv. 38	Rage	Normal
Lv. 51	Double-Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 05, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48

HMs que pode usar: 04



211 – Qwilfish

Evolução: estágio final

Tipo: Água/Venenoso

Localização em Gold/Silver: pesque com a Super Rod nas rotas 12 e 32

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Poison sting	Venenoso
Lv. 10	Harden	Normal
Lv. 10	Minimize	Normal
Lv. 19	Water Gun	Água
Lv. 28	Pin Missile	Inseto
Lv. 37	Double-Edge	Normal
Lv. 46	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 36, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 06, 07



212 – Scizor

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Metálico

Localização em Gold/Silver: troque um Scyther equipado com o Metal Coat (conseguido no S.S. Aqua). Ele evoluirá para Scizor

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Quick Attack	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 06	Focus Energy	Normal
Lv. 12	Pursuit	Noturno
Lv. 18	False Swipe	Normal
Lv. 24	Agility	Normal
Lv. 30	Metal Claw	Metálico
Lv. 36	Slash	Normal
Lv. 42	Sword Dance	Normal
Lv. 48	Double Team	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 49

HMs que pode usar: 01, 04



216 – Teddiursa

Evolução: Ursaring (Lv. 30)

Tipo: Normal

Localização em Gold: rota 45

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 08	Lick	Fantasma
Lv. 15	Fury Swipes	Normal
Lv. 22	Faint Attack	Noturno
Lv. 29	Rest	Psíquico
Lv. 36	Slash	Normal
Lv. 43	Snore	Normal
Lv. 50	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 41, 44, 45, 46, 48, 49

HMs que pode usar: 01, 04

213 – Schuckle

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Pedra

Localização em Gold/Silver: ponha somente cinco Pokémon em seu grupo, vá até a Cidade de Cianwood e converse com o Pokémaniac. Ele lhe entregará Schuckle

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Constrict	Normal
Lv. -	Withdraw	Água
Lv. 09	Wrap	Normal
Lv. 14	Encore	Normal
Lv. 23	Safeguard	Normal
Lv. 28	Bide	Normal
Lv. 37	Rest	Psíquico



TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04, 05



217 – Ursaring

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold: rota 28, Victory Road e Silver Mountain

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 39	Slash	Normal
Lv. 49	Snore	Normal
Lv. 59	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 41, 44, 45, 46, 48, 49

HMs que pode usar: 01, 04

214 – Heracross

Evolução: estágio final

Tipo: Inseto/Lutador

Localização em Gold/Silver: use a técnica Headbutt nas árvores próximas das Ruínas de Alph

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 06	Horn Attack	Normal
Lv. 12	Endure	Normal
Lv. 19	Fury Attack	Normal
Lv. 27	Counter	Lutador
Lv. 35	Take Down	Normal
Lv. 44	Reversal	Lutador
Lv. 54	Megahorn	Inseto



TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 32, 34, 35, 43, 44, 45, 46, 49

HMs que pode usar: 01, 04



218 – Slugma

Evolução: Magcargo (Lv. 38)

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: rotas 16, 17 e 18

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Smog	Venenoso
Lv. 08	Ember	Fogo
Lv. 15	Rock Throw	Pedra
Lv. 22	Harden	Normal
Lv. 29	Amnesia	Psíquico
Lv. 36	Flamethrower	Fogo
Lv. 43	Rock Slide	Pedra
Lv. 50	Body Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: nenhuma

215 – Sneasel

Evolução: estágio final

Tipo: Noturno/Gelo

Localização em Gold/Silver: rota 28 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Scratch	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 09	Quick Attack	Normal
Lv. 17	Screech	Normal
Lv. 25	Faint Attack	Noturno
Lv. 33	Fury Swipes	Normal
Lv. 41	Agility	Psíquico
Lv. 49	Slash	Normal
Lv. 57	Beat Up	Noturno



TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 08, 09, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 50

HMs que pode usar: 01, 03, 04



219 – Magcargo

Evolução: estágio final

Tipo: Fogo/Pedra

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Smog	Venenoso
Lv. 48	Rock Slide	Pedra
Lv. 60	Body Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04

220 – Swinub

Evolução: Piloswine (Lv. 33)

Tipo: Gelo/Terrestre

Localização em Gold/Silver: na Ice Path, entre Mahogany e Blackthorn

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 10	Powder Snow	Gelo
Lv. 19	Endure	Normal
Lv. 28	Double-Edge	Normal
Lv. 37	Haze	Gelo
Lv. 46	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43, 44, 45

HMs que pode usar: 04



224 – Octillery

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. 25	Octazooka	Água
Lv. 38	Focus Energy	Normal
Lv. 54	Ice Beam	Gelo
Lv. 70	Hyperbeam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 03, 06



221 – Piloswine

Evolução: estágio final

Tipo: Gelo/Terrestre

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 33	Fury Attack	Normal
Lv. 42	Haze	Gelo
Lv. 56	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43, 44, 45

HMs que pode usar: 04



225 – Delibird

Evolução: estágio final

Tipo: Gelo/Voador

Localização em Silver: em Ice Path

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Present	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 02



222 – Corsola

Evolução: estágio final

Tipo: Pedra/Água

Localização em Gold/Silver: pesque com a Super Rod em Cherrygrove

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 07	Harden	Normal
Lv. 13	Bubble	Água
Lv. 19	Recover	Normal
Lv. 25	Bubble Beam	Água
Lv. 31	Spike Cannon	Normal
Lv. 37	Mirror Coat	Psíquico
Lv. 43	Ancient Power	Pedra

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 04, 06



226 – Mantine

Evolução: estágio final

Tipo: Água/Voador

Localização em Gold: pesque com o Super Rod nas rotas 40 e 41

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Bubble	Água
Lv. 10	Supersonic	Normal
Lv. 18	Bubblebeam	Água
Lv. 25	Double-Edge	Normal
Lv. 32	Agility	Psíquico
Lv. 40	Wing Attack	Voador
Lv. 49	Confuse Ray	Fantasma

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 06, 07



223 – Remoraid

Evolução: Octillery (Lv. 25)

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: pesque com a Super Rod na rota 44

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. 11	Lock-On	Normal
Lv. 22	Bubblebeam	Água
Lv. 22	Psybeam	Psíquico
Lv. 22	Aurora Beam	Gelo
Lv. 33	Focus Energy	Normal
Lv. 44	Ice Beam	Gelo
Lv. 55	Hyperbeam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 03, 06



227 – Skarmory

Evolução: estágio final

Tipo: Metálico/Voador

Localização em Silver: rota 45

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Peck	Voador
Lv. 13	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 19	Swift	Normal
Lv. 25	Agility	Psíquico
Lv. 37	Fury Attack	Normal
Lv. 49	Steel Wing	Metálico

TMs que pode usar: 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44, 45, 46, 47

HMs que pode usar: 01, 02



228 – Houndour

Evolução: Houndoom (Lv. 24)

Tipo: Noturno/Fogo

Localização em Gold/Silver: rota 7 (somente à noite)

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Ember	Fogo
Lv. 07	Roar	Normal
Lv. 13	Smog	Venenoso
Lv. 20	Bite	Noturno
Lv. 27	Faint Attack	Noturno
Lv. 35	Flamethrower	Fogo
Lv. 43	Crunch	Noturno

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 27, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: nenhuma



232 – Donphan

Evolução: estágio final

Tipo: Terrestre

Localização em Silver: rota 28, Victory Road e Silver Mountain

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 25	Fury Attack	Normal
Lv. 33	Rollout	Pedra
Lv. 41	Rapid Spin	Normal
Lv. 49	Earthquake	Terrestre

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04



229 – Houndoom

Evolução: estágio final

Tipo: Noturno/Fogo

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Ember	Fogo
Lv. 30	Faint Attack	Noturno
Lv. 41	Flamethrower	Fogo
Lv. 52	Crunch	Noturno

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 27, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 04



233 – Porygon2

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: troque um Porygon equipado com o item Upgrade (conseguido em Saffron, no prédio da Silph Co). Ele evoluirá para Porygon2

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Conversion2	Normal
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Conversion	Normal
Lv. 09	Agility	Normal
Lv. 12	Psybeam	Psíquico
Lv. 20	Recover	Normal
Lv. 24	Defense Curl	Normal
Lv. 32	Lock-on	Normal
Lv. 36	Tri Attack	Normal
Lv. 44	Zap Cannon	Elétrico

TMs que pode usar: 03, 06, 07, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 40, 42, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 05



230 – Kingdra

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: troque um Seadra equipado com a Dragon Scale. Evoluirá para Kingdra

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bubble	Água
Lv. -	Smoke Screen	Água
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Water Gun	Água
Lv. 29	Twister	Dragão
Lv. 40	Agility	Normal
Lv. 51	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 24, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45

HMs que pode usar: 03, 06, 07



234 – Stantler

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: rotas 36 e 37

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 08	Leer	Normal
Lv. 15	Hypnosis	Psíquico
Lv. 23	Stomp	Normal
Lv. 31	Sand-Attack	Terrestre
Lv. 40	Take Down	Normal
Lv. 49	Confuse Ray	Fantasma

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 05



231 – Phanpy

Evolução: Donphan (Lv. 25)

Tipo: Terrestre

Localização em Silver: rota 45

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 09	Defense Curl	Normal
Lv. 17	Flail	Normal
Lv. 25	Double Edge	Normal
Lv. 33	Rollout	Pedra
Lv. 41	Focus Energy	Normal
Lv. 49	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45

HMs que pode usar: 04



235 – Smeargle

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: nas ruínas de Alf

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Sketch	Normal

TMs que pode usar: nenhuma

HMs que pode usar: nenhuma





236 – Tyrogue

Evolução: Hitmonlee/Hitmontop/Hitmonchan (evolui no nível 20, dependendo dos valores de ataque e defesa de Tyrogue)

Tipo: Lutador

Localização em Gold/Silver: entre no Mt. Mortar pela rota 45 e desça até o andar mais profundo. Lá, você enfrentará Black Belt, que lhe dará um Tyrogue caso você o vença

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 04

237 – Hitmontop

Evolução: estágio final

Tipo: Lutador

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Rolling Kick	Lutador
Lv. 07	Focus Energy	Normal
Lv. 13	Pursuit	Noturno
Lv. 19	Quick Attack	Normal
Lv. 25	Rapid Spin	Normal
Lv. 31	Counter	Lutador
Lv. 37	Agility	Psíquico
Lv. 43	Detect	Lutador
Lv. 49	Triple Attack	Lutador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46

HMs que pode usar: 04



238 – Smoochum

Evolução: Jynx (com felicidade alta)*

Tipo: Gelo/Psíquico

Localização em Gold/Silver: cruze uma Jynx com qualquer outro Pokémon macho. Você receberá um ovo, e dele sairá uma Smoochum

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Pound	Normal
Lv. -	Lick	Fantasma
Lv. 09	Sweet Kiss	Normal
Lv. 13	Powder Snow	Gelo
Lv. 21	Confusion	Psíquico
Lv. 25	Sing	Normal
Lv. 33	Mean Look	Normal
Lv. 37	Psychic	Psíquico
Lv. 45	Perish Song	Normal
Lv. 49	Blizzard	Gelo

TMs que pode usar: 01, 03, 06, 09, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 42, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: nenhuma



239 – Elekid

Evolução: Electabuzz (com felicidade alta)*

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: cruze um Electabuzz macho com uma Electabuzz fêmea ou um Ditto. Você receberá um ovo, e dele sairá um Elekid

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Quick Attack	Normal
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 09	Thunder Punch	Elétrico
Lv. 17	Light Screen	Psíquico
Lv. 25	Swift	Normal
Lv. 33	Screech	Normal
Lv. 41	Thunderbolt	Elétrico
Lv. 49	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 48

HMs que pode usar: 05



240 – Magby

Evolução: Magmar (com felicidade alta)*

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: cruze um Magmar macho com uma Magmar fêmea ou um Ditto. Você receberá um ovo, e dele sairá um Magby

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Ember	Fogo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 13	Smog	Venenoso
Lv. 19	Fire Punch	Fogo
Lv. 25	Smokescreen	Normal
Lv. 31	Sunny Day	Fogo
Lv. 37	Flamethrower	Fogo
Lv. 43	Confuse Ray	Fantasma
Lv. 49	Fire Blast	Fogo

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 38, 41, 43, 44, 45, 46, 48

HMs que pode usar: nenhuma

241 – Miltank

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: rotas 38 e 39

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Tackle	Normal
Lv. 04	Growl	Normal
Lv. 08	Defense Curl	Normal
Lv. 13	Stomp	Normal
Lv. 19	Milk Drink	Normal
Lv. 26	Bide	Normal
Lv. 34	Rollout	Pedra
Lv. 43	Body Slam	Normal
Lv. 53	Healing Bell	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 40, 41, 44, 45, 48

HMs que pode usar: 03, 04



242 – Blissey

Evolução: estágio final

Tipo: Normal

Localização em Gold/Silver: evolução da Chansey (com felicidade alta)*

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Pound	Normal
Lv. -	Growl	Normal
Lv. 07	Tail Whip	Normal
Lv. 10	Softboiled	Normal
Lv. 13	Double Slap	Normal
Lv. 18	Minimize	Normal
Lv. 23	Sing	Normal
Lv. 28	Egg Bomb	Normal
Lv. 33	Defense Curl	Normal
Lv. 40	Light Screen	Normal
Lv. 47	Double Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 04, 06, 07, 08, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 40, 42, 44, 45

HMs que pode usar: 04, 05



243 – Raikou

Evolução: estágio final

Tipo: Elétrico

Localização em Gold/Silver: após despertá-lo na Burned Tower de Ecruteak, ele pode ser encontrado aleatoriamente pelo mapa de Johto

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Thundershock	Elétrico
Lv. -	Roar	Normal
Lv. -	Quick Attack	Normal
Lv. 41	Spark	Elétrico
Lv. 51	Reflect	Psíquico
Lv. 61	Crunch	Noturno
Lv. 71	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44

HMs que pode usar: 01, 04, 05





244 – Entei

Evolução: estágio final

Tipo: Fogo

Localização em Gold/Silver: após despertá-lo na Burned Tower de Ecruteak, ele pode ser encontrado aleatoriamente pelo mapa de Johto

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. -	Ember	Fogo
Lv. -	Roar	Normal
Lv. -	Fire Spin	Fogo
Lv. 41	Stomp	Normal
Lv. 51	Flamethrower	Fogo
Lv. 61	Swagger	Normal
Lv. 71	Fire Blast	Fogo

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 43, 44

HMs que pode usar: 01, 04, 05



248 – Tyranitar

Evolução: estágio final

Tipo: Pedra/Noturno

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bite	Noturno
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 61	Earthquake	Terrestre
Lv. 75	Hyperbeam	Normal

TMs que pode usar: 01, 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 43, 44, 45, 48, 49, 50

HMs que pode usar: 01, 03, 04



249 – Lugia

Evolução: estágio final

Tipo: Psíquico/Voador

Localização em Gold: consiga o item Silver Wing em Pewter. Depois, vá para a ilha superior direita de Whirl Islands. Desça até o fundo para encontrar Lugia no lago subterrâneo.

Localização em Silver: consiga o item Silver Wing na Radio Tower de Goldenrod. Depois, vá para a ilha superior direita de Whirl Islands. Desça até o fundo para encontrar Lugia no lago subterrâneo.

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Aeroblast	Voador
Lv. -	Safeguard	Normal
Lv. -	Gust	Voador
Lv. -	Recover	Normal
Lv. 44	Hydro Pump	Água
Lv. 55	Rain Dance	Água
Lv. 66	Swift	Normal
Lv. 77	Whirlwind	Normal
Lv. 88	Ancient Power	Pedra
Lv. 99	Future Sight	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 42, 43, 44, 47, 50

HMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 07

245 – Suicune

Evolução: estágio final

Tipo: Água

Localização em Gold/Silver: após despertá-lo na Burned Tower de Ecruteak, ele pode ser encontrado aleatoriamente pelo mapa de Johto

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 11	Water Gun	Água
Lv. 21	Roar	Normal
Lv. 31	Gust	Voador
Lv. 41	Bubblebeam	Água
Lv. 51	Mist	Gelo
Lv. 61	Mirror Coat	Psíquico
Lv. 71	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44

HMs que pode usar: 01, 03, 06, 07



246 – Larvitar

Evolução: Pupitar (Lv. 30)

Tipo: Pedra/Terrestre

Localização em Gold/Silver: Silver Mountain

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bite	Noturno
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 08	Sand Storm	Pedra
Lv. 15	Screech	Normal
Lv. 22	Rock slide	Pedra
Lv. 29	Thrash	Normal
Lv. 36	Scary Face	Normal
Lv. 43	Crunch	Noturno
Lv. 50	Earthquake	Terrestre
Lv. 57	Hyperbeam	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 43, 44, 45

HMs que pode usar: nenhuma



247 – Pupitar

Evolução: Tyranitar (Lv. 55)

Tipo: Pedra/Terrestre

Localização em Gold/Silver: evolução

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Bite	Noturno
Lv. -	Leer	Normal
Lv. 38	Scary Face	Normal
Lv. 47	Crunch	Noturno
Lv. 56	Earthquake	Terrestre
Lv. 65	Hyperbeam	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 43, 44, 45

HMs que pode usar: nenhuma



250 – Ho-oh

Evolução: estágio final

Tipo: Fogo/Voador

Localização em Gold: pegue o item Rainbow Wing na Radio Tower de Goldenrod. Depois, vá até a Tin Tower, em Ecruteak. Ho-oh estará no topo da torre.

Localização em Silver: Pegue o item Rainbow Wing com um homem em Pewter. Depois, vá até a Tin Tower, em Ecruteak. Ho-oh estará no topo da torre.

Level	Habilidade	Tipo
Lv. -	Sacred Fire	Fogo
Lv. -	Safeguard	Normal
Lv. -	Gust	Voador
Lv. -	Recover	Normal
Lv. 44	Fire Blast	Fogo
Lv. 55	Sunny Day	Fogo
Lv. 66	Swift	Normal
Lv. 77	Whirlwind	Normal
Lv. 88	Ancient Power	Pedra
Lv. 99	Future Sight	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 47, 50

HMs que pode usar: 02, 04, 05

* Veja quadro "A Felicidade está no ar"

I A UnownDex

Para encontrar os 26 tipos diferentes de Unowns (cada um representado por uma letra do alfabeto), você deverá montar quatro quebra-cabeças escondidos pelo jogo. A cada quebra-cabeça montado surge um novo grupo de Unowns para você capturar. Todos eles podem ser encontrados na Unown Cavern, nas ruínas de Alph. Os quebra-cabeças podem ser acessados pela Union Cave, logo abaixo das ruínas de Alph. Se pegar três letras diferentes e as mostrar ao cientista do lado de fora da caverna, você ganha uma Unowndex, uma espécie de Pokéagenda que cataloga seus Unowns. Não é necessário capturar todos, mas vale o desafio. Veja, abaixo, o nome de todos os Unowns:



*A Felicidade está no ar... Evolua seus Pokémon com alegria

Alguns Pokémon (em especial os bebês) evoluem de acordo com o nível de apego que têm para com você. A esse atributo "invisível" de formas normais, damos o nome de "Felicidade". Algumas ações suas diminuem isso, enquanto outras a aumentam, e quanto maior ela for, mais rapidamente o bichinho vai evoluir. Alguns golpes, como o Return e o Frustration, causam dano de acordo com essa medida. Você pode conferir a quantas anda o nível de felicidade de seu Pokémon com a mulher que mora na casa atrás do Poké Mart, em Goldenrod. Abaixo, seguem algumas das ações que elevam ou reduzem a felicidade de seus monstrinhos:

Para elevar a felicidade:

- Leve seu Pokémon para Pallet, na casa da irmã de Gary, entre 3h00 e 4h00 da tarde, para que ela abraçe o Pokémon. Pode ser feito uma vez por dia.
- Corte o cabelo de seu Pokémon com um dos irmãos cabeleireiros de Goldenrod. Pode ser feito uma vez por dia, de terça a domingo.
- Mantenha seu Pokémon em seu grupo o máximo que puder, além de vencer batalhas usando-o.
- Use constantemente itens "doces" de carregamento de energia, como Lemonade ou Fresh Water. Faça-o carregar itens também.

Para reduzir a felicidade:

- Faça seu Pokémon ser derrotado em combate.
- Carregue-o sempre com o mínimo de HP possível.
- Dê vários itens "amargos" a ele, comprados com a velha Kanpo, nos finais de semana em Goldenrod.



Todas as TMs e HMs:

Na lista abaixo, estão listadas todas as Technical Machines (TMs) e Hidden Machines (HMs) existentes no jogo. Veja onde estão localizadas e para que servem:

Nº	NOME	LOCALIZAÇÃO	DESCRIÇÃO
TM 01	Dynamic Punch	Cianwood	ataque que sempre causa Confusion, apesar do baixo índice de acerto
TM 02	Headbutt	Illex Forest ou Goldenrod	impede a ofensiva do oponente. Também derruba Pokémon de árvores
TM 03	Curse	Celadon Mansion	para fantasmas, remove HP inimigo; para outros, aumenta ataque e defesa
TM 04	Rollout	rota 35	ataca cinco vezes seguidas, com poder de ataque crescente
TM 05	Roar	rota 32	faz com que o Pokémon oponente fuja da batalha. Não funciona contra treinadores
TM 06	Toxic	Fuchsia	causa Poison, com dano crescente
TM 07	Zap Cannon	Power Plant	um ataque que sempre causa Paralyze, apesar do baixo índice de acerto
TM 08	Rock Smash	rota 36 ou Goldenrod	baixa a defesa do alvo. Fora da batalha, destrói certos tipos de pedra
TM 09	Psych Up	traga Kadabras através da Time Machine.	copia todas as alterações de Status do oponente
TM 10	Hidden Power	Lake of Rage ou Celadon	varia de acordo com o Pokémon
TM 11	Sunny Day	Goldenrod ou Celadon	aumenta o poder de ataques do tipo Fogo por cinco turnos
TM 12	Sweet Scent	rota 34	diminui as chances do oponente desviar de golpes. Fora das batalhas, atrai Pokémon
TM 13	Snore	Dark Cave	usado somente quando estiver com o status Sleep. Ataca aleatoriamente
TM 14	Blizzard	Goldenrod	dano máximo do tipo Gelo
TM 15	Hyper Beam	Celadon	alto poder de ataque, mas precisa de um turno depois de usado para recarregar
TM 16	Icy Wind	Mahogany	ataque que reduz a velocidade do alvo
TM 17	Protect	Celadon	evita qualquer efeito no turno em que for usado (costuma falhar)
TM 18	Rain Dance	Slowpoke Well ou Celadon	aumenta o dano causado por ataques do tipo Água por cinco turnos
TM 19	Giga Drain	Celadon	recupera uma quantidade de energia igual à metade do dano causado pelo golpe
TM 20	Endure	Burned Tower	se um ataque causar morte ou dano superior ao seu HP, você ficará com 1 de HP
TM 21	Frustration	Goldenrod	quanto menor a felicidade do Pokémon, maior o dano
TM 22	Solarbeam	rota 27	dano máximo do tipo Planta, mas precisa de uma rodada para carregar
TM 23	Iron Tail	Olivine	ataque que pode reduzir a defesa do alvo
TM 24	Dragonbreath	Dragon's Den	ataque que sempre causa 40 pontos de dano, independente do tipo ou defesa
TM 25	Thunder	Goldenrod	dano máximo do tipo Elétrico. 20% de chance de causar o status Paralyze
TM 26	Earthquake	Victory Road	alto dano, mas inútil contra voadores
TM 27	Return	Goldenrod	quanto maior a felicidade do Pokémon, maior o dano
TM 28	Dig	National Park	inútil contra voadores. Se usado fora das batalhas, leva para fora de cavernas
TM 29	Psychic	Saffron ou Celadon	ataque que pode reduzir a defesa especial
TM 30	Shadow Ball	Ecruteak	ataque que pode reduzir a defesa especial
TM 31	Mud Slap	Violet	reduz o índice de acerto do oponente
TM 32	Double Team	Celadon	aumenta a capacidade de evitar os golpes do adversário
TM 33	Ice Punch	Goldenrod	ataque que pode causar o status Freeze
TM 34	Swagger	Lighthouse	causa o status Confusion no oponente, mas aumenta seu poder de ataque
TM 35	Sleep Talk	Goldenrod	ataca aleatoriamente enquanto estiver sob o status Sleep
TM 36	Sludge Bomb	rota 43	ataque que pode causar o status Poison
TM 37	Sand Storm	rota 27 ou Celadon	causa dano a todos os Pokémon que não forem Terrestre ou Pedra
TM 38	Fire Blast	Goldenrod	dano máximo do tipo Fogo. Pode causar o status Burn
TM 39	Swift	Union Cave	ataque que nunca erra seu alvo
TM 40	Defense Curl	Mt. Mortar	aumenta a defesa do usuário
TM 41	Thunder Punch	Celadon	ataque que pode causar Paralyze
TM 42	Dream Eater	Viridian	rouba o HP de alvos com o status Sleep
TM 43	Detect	Lake of Rage	evita qualquer ataque no turno em que for usado (costuma falhar)
TM 44	Rest	Ice Path	dorme por dois turnos para recuperar toda a energia
TM 45	Attract	Goldenrod	causa o status Confusion se o oponente for do sexo oposto ao do usuário
TM 46	Thief	Mahogany	ataque que pode roubar o item do oponente
TM 47	Steel Wing	Rock Tunnel ou rota 28	ataque do tipo Metálico
TM 48	Fire Punch	Goldenrod	ataque que pode causar o status Burn
TM 49	Fury Cutter	Azalea	ataques seguidos com dano crescente
TM 50	Nightmare	rota 31	o oponente perde 1/4 do HP a cada turno
HM 01	Cut	Illex Forest	causa dano do tipo Normal. Fora da batalha, corta árvores (necessita da Hive Badge)
HM 02	Fly	Cianwood	voa, depois ataca. Permite voar até Pokémon Centers (necessita da Shock Badge)
HM 03	Surf	Ecruteak	ataque de Água. Fora da luta, permite atravessar rios (necessita da Fog Badge)
HM 04	Strength	Olivine	ataque Normal. Fora da batalha, permite empurrar blocos (necessita da Plain Badge)
HM 05	Flash	Sprout Tower	reduz acerto do oponente e ilumina cavernas (necessita da Zephyr Badge)
HM 06	Whirlpool	Rocket's Hideout	prende alvo num remoinho. Fora, neutraliza remoinhos (necessita da Glacier Badge)
HM 07	Waterfall	Ice Path	ataque do tipo Água. Fora da luta, faz subir cachoeiras (necessita da Rising Badge)

Vem aí a nova era! Pokémon Club Evolution



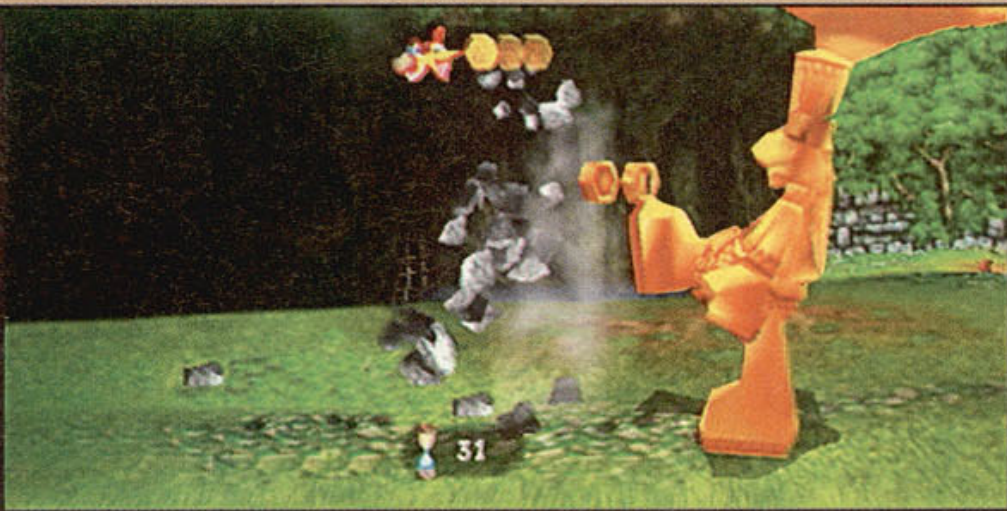
Em março nas bancas.



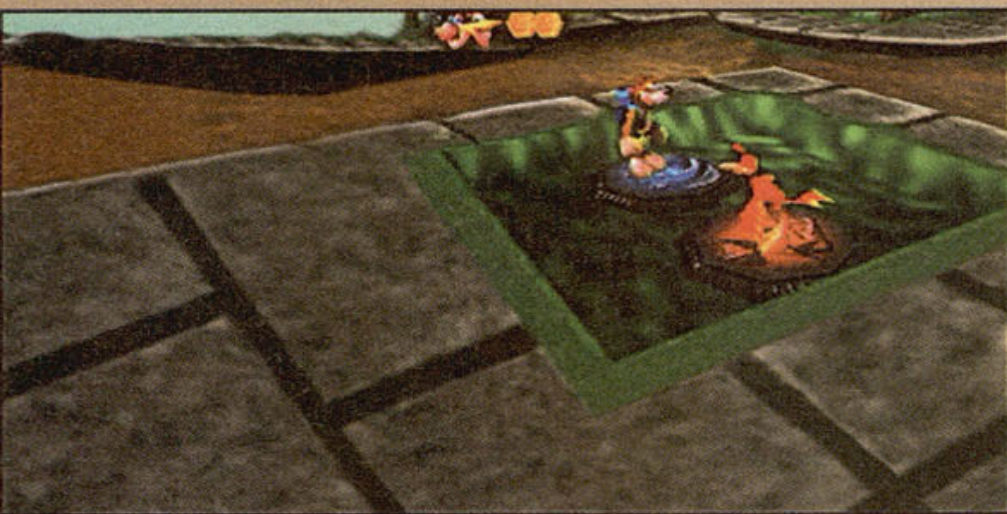
**CONRAD
EDITORA**

www.heroi.com.br/pokemonclub

BANJO-TOOIE™



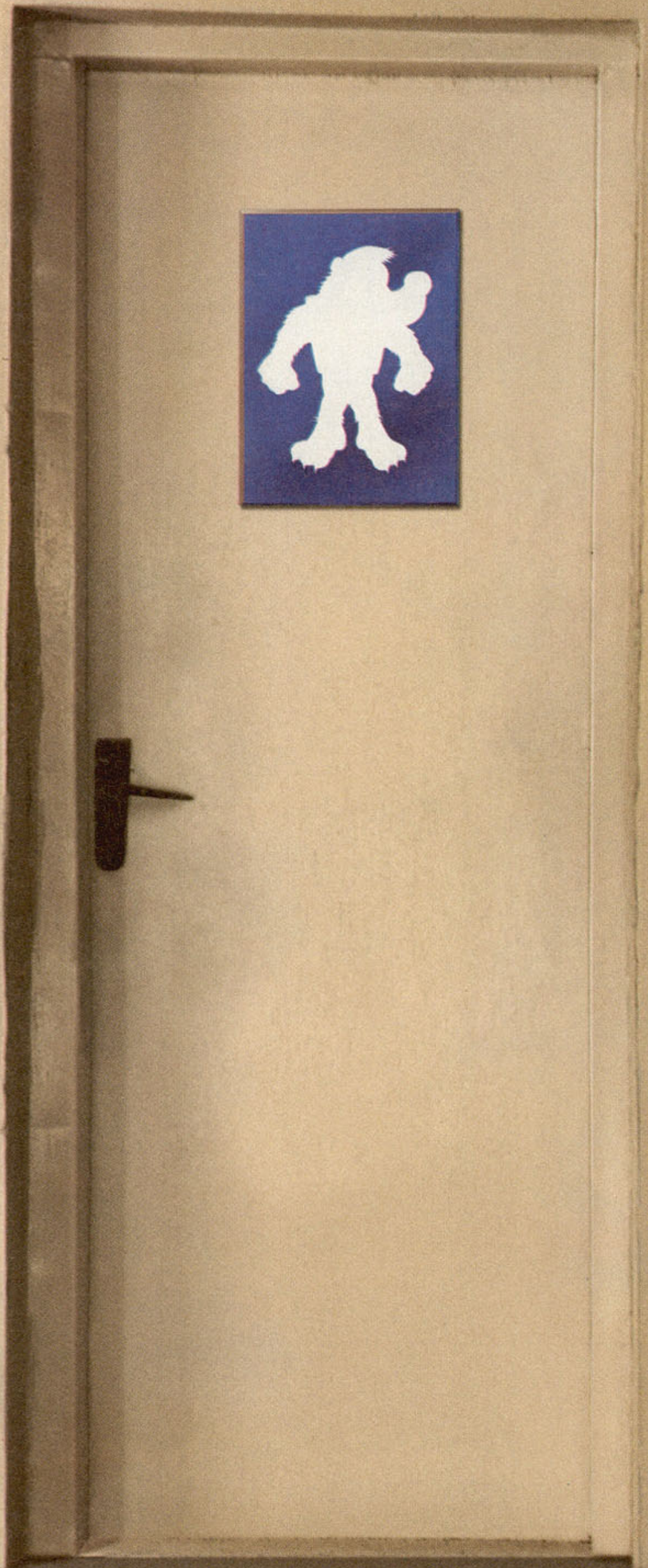
Banjo e Kazooie estão de volta, e



pela primeira vez eles podem se separar



enquanto exploram novos e emocionantes mundos.



Às vezes você precisa

Só Para



NINTENDO⁶⁴



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



© 2000 Nintendo Rare. O logo Rareware é marca registrada da Rare.
TM e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 2000 Nintendo of America Inc. Jogo e console vendidos separadamente.



estar sozinho para dar conta do trabalho.

DOSSIÊ NIN

Um listão definitivo com todos os games lançados para Nintendo 64 de 1996 a 2001

Após dois anos e seis meses de **Nintendo World**, enfim publicamos a lista de todos os games já lançados (até março de 2001) para o console de 64 bit da Nintendo, nos EUA e Brasil. Nas próximas páginas, você confere os nomes dos 282 jogos em ordem alfabética, com dados como gênero, quem produziu, quem lançou, data de lançamento, descrição do jogo e a avaliação pela equipe **NW**. Se você já acompanha a revista há um tempo, perceberá que muitas notas diferem das publicadas nas edições anteriores. É o seguinte: como muitos dos games antigos não tinham avalia-

ção (já que a revista existe desde setembro de 98), resolvemos reavaliar tudo, seguindo novos critérios que levam em conta o potencial total do console. Por exemplo, **Star Wars - Racer**, que tinha um conceito 9,7, ganhou um 8,6 na nova análise. É uma tarefa difícil comparar um título lançado em 1996 com um recente, mas fizemos o possível para analisar todos os games com os mesmos olhos críticos. Assim, além das notas ficarem mais justas, você tem uma visão mais específica da importância e qualidade de cada game do nosso N64. Confira conosco:

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
1080° Snowboarding	Esporte	Nintendo	1998	Simulador de Snowboarding	9,0
A Bug's Life	Ação	Traveller's Tales/Activision, Disney Interactive	1999	Aventura animada baseada no desenho	7,5
AeroFighters Assault	Ação	Paradigm/Video System	1998	Combate aéreo com jatos	5,3
AeroGauge	Corrida	Locomotive/ASCII	1998	Corrida futurista com som tecno	5,1
All-Star Baseball '99	Esporte	Iguana/Acclaim	1998	Simulador de beisebol	6,0
All-Star Baseball 2000	Esporte	Iguana/Acclaim	1999	Versão atualizada do anterior	6,0
All-Star Baseball 2001	Esporte	Iguana/Acclaim	2000	Versão atualizada dos anteriores	6,5
All Star Tennis 99	Esporte	Smart Dog/Ubi Soft	1999	Raquetadas realistas com o Guga	7,4
Armorines: Project S.W.A.R.M.	Ação	Acclaim	1999	Guerra contra insetos gigantes	6,4
Army Men: Air Combat	Ação	3DO	2000	Soldadinhos de plástico em guerra aérea	7,8
Army Men: Sarge's Heroes	Ação	3DO	1999	Soldadinhos em guerra caseira	7,3
Army Men: Sarge's Heroes 2	Ação	3DO	2000	Mais soldadinhos verdes	5,6
Asteroids Hyper 64	Ação	Syrox/Grave	1999	Destruição espacial	5,5
As Aventuras do Fusca	Corrida	Paradigm/Electronic Arts	1999	Corridas exploratórias com o novo Fusca	8,3
Automobili Lamborghini	Corrida	Titus	1997	Corrida de Lamborghinis	5,0
Banjo-Kazooie	Ação	Rare/Nintendo	1998	Urso e passarinha contra a bruxa malvada	9,0
Banjo-Tooie	Ação	Rare/Nintendo	2001	O retorno do urso e da passarinha	9,2
Bassmasters 2000	Esporte	Mass Media/THQ	1999	Simulador de pescaria	7,0
Batman do Futuro: O Retorno do Coringa	Ação	Kemco/Ubi Soft	2000	Batman encara o Coringa na pancada	6,2
BattleTanx	Ação	3DO	1998	Destruição total com tanques	6,5
BattleTanx: Global Assault	Ação	3DO	1999	Mais destruição com tanques	6,3
Battlezone: Rise of the Black Dogs	Ação	Climax/Grave	2000	Muita destruição em planeta distante	6,4
Big Mountain 2000	Esporte	Imagineer/South Peak Interactive	2000	Descida de montanha com esquis	4,8
Bio F.R.E.A.K.S.	Luta	Saffire/Midway	1998	Combate sangüolento com seres mutantes	6,2
Blast Corps	Ação	Rare/Nintendo	1997	Diversos veículos e muitos quebra-cabeças	8,4
Blitz 2001	Esporte	Midway	2000	Futebol americano estilo Arcade	7,7

TENDO

64

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Blues Brothers 2000	Ação	Player 1/Titus	2000	Ação e música baseados no filme	5,3
Body Harvest	Ação	DMA Design/Nintendo	1998	Veículos contra insetos gigantes	6,5
Bomberman 64	Ação	Hudson Soft/Nintendo	1997	Ação explosiva por vários mundos	6,9
Bomberman 64: The Second Attack!	Ação	Hudson Soft/Vatical	2000	Novos inimigos para explodir	6,8
Bomberman Hero	Ação	Hudson/Nintendo	1998	Explosão definitiva com o herói	7,0
Bottom of the 9th	Esporte	KCE0 Inc./Konami	1999	Simulador de beisebol limitado	4,2
Brunswick Circuit Pro Bowling	Esporte	Point of View/THQ	2000	Simulador de boliche	5,0
Buck Bumble	Ação	Argonaut Games/Ubi Soft	1998	Aventuras sangrentas com uma abelha	7,2
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	Puzzle	Probe/Acclaim	1998	Quebra-cabeça das bolhas coloridas	7,0
Bust-A-Move 99	Puzzle	Distinctive Development/Acclaim	1999	Mais quebra-cabeças com bolhas	7,6
California Speed	Corrida	Atari Games/Midway	1999	Ferrari, Lamborghini e outros carrões	6,7
Carmageddon 64	Corrida	Software Creations/Titus	2000	Atropele os zumbis para vencer	2,9
Castlevania	Ação	KCEK/Konami	1999	Caçada ao vampiro em 3D	7,0
Castlevania: Legacy of Darkness	Ação	KCEK/Konami	1999	O mesmo vampiro, novos personagens	7,5
Chameleon Twist	Ação	Japan System Supply/Sun Soft	1998	Plataforma 3D com o camaleão linguarudo	6,2
Chameleon Twist 2	Ação	Japan System Supply/Sun Soft	1999	Mais aventura com o camaleão	7,7
Charlie Blast's Territory	Puzzle	Realtime Associates/Kemco	1999	Quebra-cabeça com bombas e blocos	7,1
Chopper Attack	Ação	Seta Corporation/Midway	1998	Combate aéreo com helicóptero	5,5
Clay Fighter 63 1/3	Luta	Interplay	1997	Lutadores bizarros e golpes mais ainda	6,5
Command & Conquer 3D	Estratégia	Looking Glass/Nintendo	1999	Simulador de guerra	7,1
Conker's Bad Fur Day	Ação	Rare/Nintendo	2001	Aventuras bizarras com o esquilo bebum	9,3
Cruis'n Exotica	Corrida	Midway	2000	Carros voadores e pistas exóticas	7,1
Cruis'n USA	Corrida	Williams/Nintendo	1996	Carros voadores e pistas americanas	7,3
Cruis'n World	Corrida	Eurocom/Nintendo	1998	Rachas de arrepiar por todo o planeta	7,5
CyberTiger	Esporte	Saffire/EA Sports	2000	Simulador de Golf com o ídolo do esporte	5,6
Daikatana 64	Luta	Kemco	2000	Combate medieval em primeira pessoa	4,9
Dark Rift	Luta	Kronos/Wic Tokai	1997	Campeonato de lutadores monstruosos	5,2
Deadly Arts	Luta	Konami	1998	Torneio de lutadores sem golpes especiais	3,0
Destruction Derby 64	Corrida	Looking Glass/THQ	1999	Campeonato de destruição de carros	7,4
Diddy Kong Racing	Corrida	Rare/Nintendo	1997	Torneio de Kart e aventura com Diddy e sua turma	8,3
Disney's Tarzan	Ação	Eurocom/Activision	2000	Baseado no desenho animado Disney	7,8
Donald Duck: Goin' Quackers	Ação	Ubi Soft	2000	Pato raivoso em duas dimensões	7,7
Donkey Kong 64	Ação	Rare/Nintendo	1999	Plataforma com toda a família Kong	8,4
Doom 64	Ação	Midway	1997	Terror em primeira pessoa	6,2
Dual Heroes	Luta	Hudson Soft/Electro-Brain	1998	Torneio de luta com heróis japoneses	4,2
Duck Dodgers	Ação	Paradigm Inc./Infogrames	2000	Patolino em missão marciana	6,8
Duke Nukem 64	Ação	Eurocom/GT Interactive	1997	Tiro em primeira pessoa com o durão	6,6

DOSSIÊ NINTENDO 64

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Duke Nukem: Zero Hour	Ação	Eurocom/GT Interactive	1999	Tiro em primeira pessoa mais violento	7,7
Earthworm Jim 3D	Ação	Vis/Rockstar Games	1999	Minhoca alienígena em três dimensões	7,3
ECW Hardcore Revolution	Luta	Acclaim Salt Lake City/Acclaim	2000	Luta livre da liga americana	6,2
Elmo's Letter Adventure	Educativo	Realtime/NewKidCo	2000	Vila Sésamo ensina a escrever	6,5
Elmo's Number Journey	Educativo	Realtime/NewKidCo	2000	Vila Sésamo ensina matemática	6,5
Excitebike 64	Esporte	Left Field Inc./Nintendo	2000	Motociclos voadores alucinados	9,5
Extreme-G	Corrida	Probe Entertainment/Acclaim	1997	Motos insanas no futuro	6,0
Extreme-G 2	Corrida	Probe Entertainment/Acclaim	1998	Motos ainda mais insanas	5,9
F1 Racing Championship	Corrida	Ubi Soft/Video System	2001	Simulador de Fórmula 1 da temporada 1999	8,4
F-1 Pole Position 64	Corrida	Human/Ubi Soft	1997	Simulador de Fórmula 1 com pilotos falsos	5,8
F-1 World Grand Prix	Corrida	Paradigm/Video Sistem	1998	Fórmula 1 com os pilotos de verdade	8,1
F-Zero X	Corrida	Nintendo	1998	Pistas estreitas e motor de 100 mil cavalos	8,2
FIFA 99	Esporte	EA Sports	1998	Futebol mundial com times brasileiros	8,0
FIFA: Road to the World Cup '98	Esporte	EA Sports	1997	Futebol com seleções pré-Copa do Mundo	7,7
FIFA Soccer 64	Esporte	EA Sports	1997	Futebol com equipes mundiais	5,7
Fighter's Destiny	Luta	Imagineer/Ocean	1998	Torneio de artes marciais	4,8
Fighter Destiny 2	Luta	Imagineer/South Peak	2000	Torneio de lutas com atletas mundiais	5,9
Fighting Force 64	Ação	Core/Crave Entertainment	1999	Quebra-quebra na cidade com gangues de rua	5,6
Flying Dragon	Luta	Culture Brain/Natsume	1998	Torneio de luta no estilo japonês	4,2
Forsaken 64	Ação	Probe Entertainment/Acclaim	1998	Exploração e pilhagem no futuro	6,7
Fox Sports College Hoops '99	Esporte	Z-Axis/Fox Interactive	1998	Basquete universitário americano	5,5
Gauntlet Legends	Ação	Atari Games/Midway	1999	Ação cooperativa na era medieval	7,6
Gex 3: Deep Cover Gecko	Ação	Crystal Dynamics/Crave Entertainment	1999	Lagartixa engraçada em cenários 3D	7,2
Gex 64: Enter the Gecko	Ação	Crystal Dynamics/Midway	1998	Lagartixa comédia em novas aventuras	6,6
Glover	Ação	Interactive Studios/Hasbro Interactive	1998	Aventura de plataforma com a luvinha maluca	7,4
Goemon's Great Adventure	Ação	KCE0 Inc./Konami	1999	Muita ação com o Ninja aventureiro	7,6
GoldenEye 007	Ação	Rare/Nintendo	1997	Tiro em primeira pessoa com James Bond	9,4
Golden Nugget 64	Tabuleiro	Westwood/Electronic Arts	1998	Simulador de Cassino	4,2
GT 64 Championship Edition	Corrida	Imagineer/Ocean	1998	Campeonato de carros esportivos por circuitos de rua	4,9
Harvest Moon 64	RPG	Pack-inSoft/Natsume	1999	Simulador da vida no campo	8,2
Hercules: The Legendary Journeys	Ação	Player1/Titus	2000	Aventura baseada na série de TV	3,9
Hexen	Ação	Software Creations/GT Interactive	1997	Aventura medieval em primeira pessoa	5,6
Hey You, Pikachu!	Educativo	Marigul/Nintendo	2000	Bate-papo virtual com o Pikachu	4,0
Hot Wheels Turbo Racing	Corrida	Stormfront Studios/Electronic Arts	1999	Carros de brinquedo em pistas malucas	7,3
Hybrid Heaven	Ação	Konami	1999	Aventura extraterrestre com toques de RPG	7,4
Hydrothunder	Corrida	Eurocom/Midway	2000	Competições de lanchas super velozes	7,6
Indiana Jones and the Infernal Machine	Ação	Factor 5/LucasArts	2001	Aventura e desafios com o herói do cinema	8,6
Indy Racing 2000	Corrida	Paradigm/Infogrames	2000	Competição com os carros da Fórmula Indy	5,9
In-Fisherman Bass Hunter 64	Esporte	GearHead/Rockstar	1999	Simulador de pescaria	6,8
International Superstar Soccer 64	Esporte	Konami	1997	Simulador de futebol com seleções	8,8
International Superstar Soccer '98	Esporte	Konami	1998	Versão melhorada de ISS64	9,2
International Superstar Soccer 2000	Esporte	Konami	2000	Versão atualizada de ISS98	9,1
International Track and Field 2000	Esporte	Konami	2000	Simulador de esportes olímpicos	7,0
Iggy's Reckin' Balls	Corrida	Iguana/Acclaim	1998	Bolas malucas deslizam sobre plataformas	5,1

DOSSIÊ NINTENDO 64

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Jeopardy!	Puzzle	GameTek/TakeTwo Interactive	1998	Perguntas e respostas igual à televisão	3,0
Jeremy McGrath Supercross 2000	Esporte	Acclaim	2000	Competições de Motocross enlameadas	5,7
Jet Force Gemini	Ação	Rare/Nintendo	1999	Dois irmãos e um cachorro contra insetos gigantes	9,5
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	Esporte	Angel Studios/Nintendo	1999	Beisebol com o astro americano	7,4
Killer Instinct Gold	Luta	Rare/Nintendo	1996	Combate assassino e combos malucos	7,9
Kirby 64: The Crystal Shards	Ação	HAL/Nintendo	2000	Plataforma animada da bolinha rosa	8,7
Knife Edge: Nose Gunner	Ação	Kemco/Vatical	1998	Combate aéreo com helicópteros	6,4
Knockout Kings 2000	Esporte	Black Ops/EA Sports	1999	Lutas de Boxe com os astros do esporte	7,8
Kobe Bryant in NBA Courtside	Esporte	Left Field/Nintendo	1998	Basquete com o astro do L.A. Lakers	8,2
The Legend of Zelda: Majora's Mask	Ação	Nintendo	2000	Aventura e RPG em 72 horas	9,8
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Ação	Nintendo	1998	Aventura e RPG na terra da magia	10,0
LEGO Racer	Corrida	High Voltage/LEGO Media	1999	Corrida com Karts feitos de Lego	6,0
Lode Runner 3-D	Puzzle	Big Bang/Infogrames	1999	Labirintos futuristas em 3D	7,0
Mace: The Dark Age	Luta	Atari Games/Midway	1997	Combate com personagens medievais	7,2
Madden Football 64	Esporte	Tiburon/Electronic Arts	1997	Simulador de futebol americano	5,5
Madden NFL 99	Esporte	Tiburon/Electronic Arts	1998	Simulador de futebol americano	5,6
Madden NFL 2000	Esporte	Tiburon/Electronic Arts	1999	Simulador de futebol americano	6,1
Madden NFL 2001	Esporte	EA Sports/Electronic Arts	2000	Simulador de futebol americano	5,7
Magical Tetris Challenge	Puzzle	Capcom	1999	Tetris com os personagens Disney	7,4
Major League Baseball	Esporte	Angel Studios/Nintendo	1998	Simulador de beisebol com o astro americano	7,1
Mario Golf	Esporte	Camelot/Nintendo	1999	Simulador de golfe com a turma de Mario	9,1
Mario Kart 64	Corrida	Nintendo/Nintendo	1997	Competição de Kart com a turma da Nintendo	9,3
Mario Party	Tabuleiro	Hudson Soft/Nintendo	1999	Jogo de tabuleiro com a turma de Mario	9,2
Mario Party 2	Tabuleiro	Hudson Soft/Nintendo	2000	Versão atualizada de Mario Party	9,0
Mario Tennis	Esporte	Camelot/Nintendo	2000	Raquetadas com a turma do Mario	9,7
Mega Man 64	Ação	Capcom	2001	Aventura tridimensional em terceira pessoa	7,6
Mia Hamm Soccer 64	Esporte	Silicon Dreams/SouthPeak	2000	Futebol feminino com a craque americana	4,4
Mickey's Speedway USA	Corrida	Rare/Nintendo	2000	Simulador de kart com personagens Disney	8,0
Micro Machines 64 Turbo	Corrida	Codemasters/Midway	1999	Carrinhos de brinquedo em cenários gigantescos	6,8
Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1	Ação	Digital Eclipse/Midway	2000	Coletânea de games Arcade	6,6
Mike Piazza's StrikeZone	Esporte	Devil's Thumb/GT Interactives	1998	Simulador de beisebol com o craque americano	3,7
Milo's Astro Lanes	Esporte	Player 1/Grave Entertainment	1998	Boliche no espaço sideral	4,2
Mischief Makers	Ação	Treasure/Nintendo	1997	Aventura maluca em 2D	6,4
Mission: Impossible	Ação	Infogrames/Ocean	1998	Aventura em terceira pessoa baseado no filme	7,0
Monaco Grand Prix	Corrida	Ubi Soft	1999	Os traçados oficiais da fórmula 1	8,0
Monopoly	Tabuleiro	Mind's Eye/Rashro Interactive	1999	Simulador de Banco Imobiliário	6,0
Monster Truck Madness 64	Corrida	Edge of Reality/Rockstar Games	1999	Competição com carrões Big Foot	6,6
Mortal Kombat 4	Luta	Eurocom/Midway	1998	Lutas violentas em mundo paralelo	7,5
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	Ação	Avalanche/Midway	1997	Aventura em side-scrolling com Sub-Zero	6,0
Mortal Kombat Trilogy	Luta	Midway	1996	Mais lutas violentas em mundo paralelo	6,7
Ms. Pac-Man Maze Madness	Ação	Mass Media/Namco	2000	Comilança de bolinhas e perseguição de fantasmas	6,8
Multi Racing Championship	Corrida	Imagee/Ocean	1997	Rali de carros esportivos	4,4
Mystical Ninja Starring Goemon	Ação	Konami	1998	Aventura e RPG com personagens animados	7,0
Nagano Olympic Hockey '98	Esporte	Atari Games/Midway	1998	Hóquei no gelo com seleções mundiais	6,2

DOSSIÊ NINTENDO 64

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Namco Museum 64	Ação	Mass Media/Namco	1999	Coletânea de games antigos de Arcade	6,4
NASCAR 99	Corrida	Stormfront Studios/EA Sports	1998	Simulador do campeonato de stock-cars	7,1
NASCAR 2000	Corrida	Stormfront Studios/EA Sports	1999	Versão atualizada de Nascar 99	7,5
NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant	Esporte	Left Field/Nintendo	1999	Basquete com o astro dos L.A. Lakers	8,3
NBA Hang Time	Esporte	Funcom/Williams	1997	Basquete dois a dois estilo Arcade	6,9
NBA In the Zone '98	Esporte	Konami	1998	Simulador da Liga Americana de Basquete	6,6
NBA In the Zone '99	Esporte	KCE0 Inc./Konami	1999	Simulador da Liga Americana de Basquete	6,4
NBA In the Zone 2000	Esporte	KCE0 Inc./Konami	2000	Simulador da Liga Americana de Basquete	6,9
NBA Jam '99	Esporte	Iguana/Acclaim	1998	Simulação de basquete com acrobacias	6,7
NBA Jam 2000	Esporte	Acclaim	1999	Simulação de basquete com acrobacias	7,1
NBA Live '99	Esporte	EA Sports	1998	Basquete com os times da NBA	7,2
NBA Live 2000	Esporte	NuFX/EA Sports	1999	Basquete com os times da NBA	7,7
NBA Showtime: NBA on NBC	Esporte	Eurocom/Midway	1999	Simulação de basquete estilo Arcade	6,8
NFL Blitz	Esporte	Midway	1998	Futebol americano estilo Arcade	6,9
NFL Blitz 2000	Esporte	Midway	1999	Futebol americano estilo Arcade	6,7
NFL Quarterback Club '98	Esporte	Iguana/Acclaim	1997	Futebol americano realista	6,5
NFL Quarterback Club '99	Esporte	Iguana/Acclaim	1998	Futebol americano realista	6,0
NFL Quarterback Club 2000	Esporte	Iguana/Acclaim	1999	Futebol americano realista	6,3
NFL Quarterback Club 2001	Esporte	High Voltage/Acclaim	2000	Versão definitiva de futebol americano	6,6
NHL Blades of Steel '99	Esporte	KCE0 Inc./Konami	1999	Série clássica de hóquei sobre o gelo	6,4
NHL 99	Esporte	EA Canada/EA Sports	1998	Campeonato da liga de hóquei americana	6,7
NHL Breakaway '98	Esporte	Iguana/Acclaim	1998	Jogadores oficiais da liga de hóquei	5,5
NHL Breakaway 99	Esporte	Iguana/Acclaim	1998	Simulador da liga americana de hóquei	5,6
Nightmare Creatures	Ação	Kalisto/Activision	1998	Terror e violência no século XIX	6,5
Nuclear Strike 64	Ação	Pacific Power & Light/THQ	1999	Tiroteio desenfreado com helicóptero de guerra	7,4
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber	Estratégia	Quest/Atlus	2000	Comande tropas na era medieval	9,0
Off Road Challenge	Corrida	Avalanche/Midway	1998	Carros com pneus enormes em corrida na lama	5,9
Olimpiadas de Inverno Nagano 98'	Esporte	Treyarch/Konami	1998	Simulador de esportes de inverno	6,1
Paper Mario	RPG	Intelligent Systems/Nintendo	2001	Mario salva Peach em RPG	9,0
Paperboy	Ação	High Voltage Software/Midway	1999	Um entregador de jornal com problemas	6,8
Penny Racers	Corrida	Takara/THQ	1999	Miniaturas queimando asfalto	5,9
Perfect Dark	Ação	Rare/Nintendo	2000	Espionagem futurista em primeira pessoa	10,0
PGA European Tour	Esporte	Infogrames Sheffield House/Infogrames	2000	Simulador de Golf	5,0
Pilotwings 64	Esporte	Paradigm Simulations/Nintendo	1996	Simulador de esportes aéreos	7,3
Pokémon Puzzle League	Puzzle	NST/Nintendo	2000	Peças de encaixar com Pokémon	8,8
Pokémon Snap	Educativo	HAL Laboratory/Nintendo	1999	Aprenda a fotografar com os Pokemon	8,1
Pokémon Stadium	Luta	HAL Laboratory/Nintendo	2000	Arena de batalhas Pokemon	8,7
Pokémon Stadium 2	Luta	HAL Laboratory/Nintendo	2001	Todos os Pokémon em mais batalhas na arena	9,0
Power Rangers Lightspeed Rescue	Ação	Mass Media/THQ	2000	Briga de rua entre heróis coloridos e monstros	3,8
Quake 64	Ação	Midway	1998	Tiro sinistro em primeira pessoa	6,4
Quake II	Ação	Raster Productions/Activision	1999	Tiro em primeira pessoa mais sinistro ainda	7,7
Quest 64	RPG	Imagineer/THQ	1998	RPG para crianças	6,6
Rally Challenge 2000	Corrida	Genki, Xicat /SouthPeak	2000	Corrida por regiões acidentadas	6,3
Rampage: World Tour	Ação	Saffire/Midway	1998	Demolição de prédios com monstros	5,2

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Rampage 2: Universal Tour	Ação	Avalanche/Midway	1999	Mais demolição com bichos	5,9
Rayman 2: The Great Escape	Ação	Ubi Soft	1999	Ambientes 3D e um herói sem braços nem pernas	9,1
Re-Volt	Corrida	Acclaim Studios London/Acclaim	1999	Corrida com carros de controle remoto	6,9
Ready 2 Rumble Boxing	Esporte	Point of View/Midway	1999	Lutadores exóticos na arena	7,0
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Esporte	Midway	2000	Lutadores mais exóticos e famosos	7,1
Resident Evil 2	Ação	Capcom	1999	Policial encara uma cidade infestada de zumbis	9,6
Ridge Racer 64	Corrida	NST, Namco/Nintendo	2000	Adrenalina e carros esporte	7,8
Road Rash 64	Corrida	Pacific Coast Power & Light/THQ	1999	Arruaceiros em motos envenenadas	7,7
Roadsters Trophy	Corrida	Titus	1999	Corrida de conversíveis	7,3
Robotron 64	Ação	Player 1/Crave Entertainment	1998	Uma arma laser na mão e muitos inimigos na arena	4,0
Rocket: Robot on Wheels	Ação	Sucker Punch/Ubi Soft	1999	Um robô em monociclo e uma aventura em 3D	8,4
Rugrats: Scavenger Hunt	Ação	Realtime Associates/THQ	1999	Jogo de tabuleiro com os Anjinhos	5,8
Rugrats in Paris: The Movie	Ação	Avalanche/THQ	2000	Baseado no desenho animado dos Anjinhos	4,5
Rush 2: Extreme Racing USA	Corrida	Atari Games/Midway	1998	Corrida por circuitos de rua	6,8
San Francisco Rush 2049	Corrida	Midway	2000	Corrida com carros e cidades futuristas	7,4
San Francisco Rush: Extreme Racing	Corrida	Atari Games/Midway	1997	Corrida por cidades virtuais	5,8
Scooby Doo: Classic Creep Capers	Ação	Terra Glyph/THQ	2000	A turma do desenho em histórias de terror	7,4
S.C.A.R.S.	Corrida	Vivid Image/Ubi Soft	1998	Carros estranhos que sobem pelas paredes	5,8
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers	RPG	Infinite Ventures/Kemco	1999	RPG medieval em primeira pessoa	7,4
Shadow Man	Ação	Acclaim	1999	Morto-vivo combate forças malignas em mundo sobrenatural	9,0
Snowboard Kids	Esporte	Racdym/Atlus Software	1998	Simulador de Snowboard com personagens engraçados	7,5
Snowboard Kids 2	Esporte	Racdym/Atlus Software	1999	Nova competição de Snowboard com molecada	7,7
South Park	Ação	Iguana Entertainment/Acclaim	1998	Aventura com personagens da TV	7,0
South Park: Chef's Luv Shack	Puzzle	Acclaim	1999	Quiz sobre episódios da série de TV	5,5
South Park Rally	Corrida	Tantalus/Acclaim	2000	Competição de Kart entre os personagens do desenho	7,3
Space Invaders	Ação	Z-Axis/Activision	1999	Tiroteio contra naves alienígenas no espaço	7,7
Space Station: Silicon Valley	Ação	DMA Desing/Take 2 Interactive	1998	Controle um chip de computador por desafios doidos	8,0
Spider-Man	Ação	Nerversoft, Edge of Reality/Activision	2000	Aventura do Aranha contra o crime em Nova York	8,8
StarCraft 64	Estratégia	Blizzard, Mass Media/Nintendo	2000	Organize seus exércitos em planetas distantes	7,7
Star Fox 64	Ação	Nintendo	1997	Guerra nas estrelas poligonal	8,8
Starshot: Space Circus Fever	Ação	Infogrames	1999	Aventura em um circo de horrores	6,5
Star Soldier: Vanishing Earth	Ação	Hudson/Electro-Brain	1998	Tiroteio espacial acéfalo	5,7
Star Wars: Episode I: Racer	Corrida	Lucas Arts/Nintendo	1999	Corrida de Pod Racers baseado no filme	8,6
Star Wars: Episode I: Battle for Naboo	Ação	Factor 5/ Lucas Arts	2001	Batalha pela libertação do planeta Naboo	8,7
Star Wars: Rogue Squadron	Ação	Factor 5/Lucas Arts	1998	Pilote uma X-Wing contra o lado negro da força	8,8
Star Wars: Shadows of the Empire	Ação	Lucas Arts/Nintendo	1996	Dash Rendar combate as forças do império	8,4
Super Mario 64	Ação	Nintendo	1996	Aventura 3D com Mario e sua turma	9,7
Super Smash Bros.	Luta	HAL Laboratory/Nintendo	1999	Os heróis Nintendo trocam sopapos	9,2
Supercross 2000	Corrida	MBL Research/EA Sports	1999	Adrenalina com motocicletas em pistas arenosas	5,5
Superman	Ação	Titus	1999	Superman contra o crime em Metrópolis	4,0
The New Tetris	Puzzle	H2O/Nintendo	1999	Quebra-cabeça russo para quatro jogadores	8,0
Tetrisphere	Puzzle	H2O/Nintendo	1997	Quebra-cabeça 3D com trilha sonora tecno	5,1
Tigger's Honey Hunt	Ação	Doki Denki Studios	2000	Tigrão em aventuras para crianças	7,1
Tonic Trouble	Ação	Ubi Soft	1999	Alienígena maluco contra tomates assassinos	7,5

Nome	Gênero	Produtora/Publisher	Lançamento	Descrição	Avaliação NW
Tony Hawk's Pro Skater	Esporte	Neversoft, Edge of Reality/Activision	2000	Simulador de Skate e competições	9,5
Tom and Jerry's: First of Furry	Ação	Vis/Mattel Interactive	2000	A velha briga entre gato e rato	7,1
Tom Clancy's Rainbow Six	Ação	Saffire/ Red Storm	1999	Simulador de operações de grupo de operações especiais	7,8
Top Gear Hyper-Bike	Corrida	Snowblind/Kemco	2000	Motos envenenadas na lama	6,3
Top Gear Overdrive	Corrida	Snowblind/Kemco	1998	Carrões esportivos queimando borracha na estrada	7,2
Top Gear Rally	Corrida	Boss Game/Kemco, Midway	1997	Tração nas 4 rodas para sair da lama	7,0
Top Gear Rally 2	Corrida	Saffire/Kemco	1999	Nova versão com ainda mais lama	7,7
Toy Story 2	Ação	Traveller's Tales/Activision	1999	Aventura com Buzz Lightyear baseado no filme	7,9
Transformers: Beast Wars Transmetals	Luta	Takara/BAM Entertainment	2000	Luta com robôs baseada na série de TV	6,6
Triple Play 2000	Esporte	Treyarch/EA Sports	1999	Mais um simulador de beisebol	6,0
Turok: Dinosaur Hunter	Ação	Iguana Entertainment/Acclaim	1997	Índio nervoso combate dinossauros	8,2
Turok: Rage Wars	Ação	Acclaim	1999	Tiro em primeira pessoa, só Multiplayer	8,5
Turok 2: Seeds of Evil	Ação	Iguana Entertainment/Acclaim	1998	Tiro em primeira pessoa com o índio nervoso	8,0
Turok 3: Shadow of Oblivion	Ação	Acclaim	2000	Mais tiro com os descendentes do índio	8,6
The World Is Not Enough	Ação	Eurocom/Electronic Arts	2000	Tiro em primeira pessoa com James Bond	9,2
Twisted Edge Extreme Snowboarding	Esporte	Boss Game/Kemco, Midway	1998	Simulador de Snowboarding	6,4
V-Rally Edition 99	Corrida	Eden Studios/Infogrames	1999	Rali de carros esportivos	6,5
Vigilante 8	Corrida	Luxoflux Corp./Activision	1999	Carros bem armados em arenas de destruição	7,4
Vigilante 8: Second Offense	Corrida	Luxoflux Corp./Activision	2000	Novas arenas e competidores mal-intencionados	8,0
Virtual Chess 64	Tabuleiro	Titus	1998	Xadrez virtual e animado	6,4
Virtual Pool	Esporte	Celeris Corporation/Crave Entertainment	1998	Jogo de sinuca tridimensional	5,6
Waikae Country Club: True Golf Classics	Esporte	T&E Software/Nintendo	1998	Simulador de Golf	5,5
War Gods	Luta	Eurocom/Williams	1997	Luta entre os Deuses do universo	6,8
Wave Race 64	Corrida	Nintendo	1996	Simulador de jet-skis	8,5
Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98	Esporte	Software Creations/Midway	1997	Hóquei no gelo com o astro do esporte	6,7
WCW Backstage Assault	Luta	Kodiak/Electronic Arts	2000	Luta livre nos bastidores	4,8
WCW Mayhem	Luta	Kodiak/Electronic Arts	1999	Luta livre da liga WCW	6,9
WCW Nitro	Luta	Inland Productions/THQ	1999	Luta livre da liga WCW	5,9
WCW/NWO Revenge	Luta	Asmik Ace, Inland Productions/THQ	1998	Luta livre da Liga Americana	6,8
WCW vs. NWO: World Tour	Luta	Asmik Ace, Inland Productions/THQ	1997	Luta livre com muitos brucutus	6,4
WWF Attitude	Luta	Iguana West/Acclaim	1999	Luta livre com atitude	7,2
WWF No Mercy	Luta	Asmik Ace, Aki Corporation/THQ	2000	Luta livre sem piedade	7,5
WWF: War Zone	Luta	Iguana West/Acclaim	1998	Luta livre na zona guerra	6,9
WWF WrestleMania 2000	Luta	Asmik Ace, Aki Corporation/THQ	1999	Luta livre com os mais famosos brucutus	7,6
Wetrix	Puzzle	Zed Two/Ocean	1998	Peças de encaixar com visual 3D	5,9
Wheel of Fortune	Puzzle	game Tek/take 2 Interactive	1997	Simulador de programa de auditório	3,7
WinBack: Covert Operations	Ação	Koei	1999	Simulador de operações táticas e espionagem	7,8
Wipeout 64	Corrida	Psygnosis/Midway	1998	Velocidade absurda e trilha sonora tecno	7,1
World Cup '98	Esporte	EA Sports	1998	Simulador da Copa do Mundo 98	7,9
World Driver Championship	Corrida	Boss Game/Midway	1999	Carros verdadeiros em competições por todo o mundo	8,1
Worms: Armageddon	Ação	Infogrames Lyon/Infogrames	2000	Estratégia com minhocas guerreiras	6,7
Xena Warrior Princess: Talisman of Fate	Luta	Saffire/Titus	1999	A princesa guerreira contra monstros mitológicos	5,2
Yoshi's Story	Ação	Nintendo	1998	Aventura de Yoshi por um mundo colorido	8,1

Concordou ou discordou de nossa avaliação? Opine! Participe! Escreva para redacao@nintendoworld.com.br

Os mangás chegaram para virar sua cabeça



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

Já nas bancas

MANGÁ CONRAD
AÇÃO DO FIM AO COMEÇO
www.heroi.com.br



RETRO
AVENGERS

FRACTA

A Herói caiu na rede

Universo Herói:

nova revista + novo portal.

Vai encarar?

*Acesse,
cadastre-se
e ganhe
prêmios!*

WWW.HEROI.COM.BR



**CONRAD
EDITORA**

HERÓI
.COM.BR



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: **evil_arthas**

Editada por: **Zalbag**

Revista: **Ricardo Hutter**

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

