



GRÁTIS!
Chidete Ping Pong Games
 Colecione as figurinhas Nintendo!

ESTRATÉGIA
megaespecial
 em 11 páginas!

METROID: ZERO MISSION
 Consiga 100% no melhor jogo do GBA



Nintendo®



67

Março de 2004
 R\$ 6,50



Pokémon Colosseum

A febre dos monstros de bolso volta com tudo!



Harvest Moon: A Wonderful Life
 Curta a vidinha no campo



Mario & Donkey Kong
 Um clássico de cara nova



Seu nome é Bond...

JAMES BOND!

O maior agente secreto do cinema arrasa em Everything or Nothing, seu melhor game desde GoldenEye 007



Estratégia: O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei (GC)

www.nintendoworld.com.br

P R O M O Ç Ã O

GAMEBOY ADVANCE SP DUAL TONE

E D I Ç Ã O L I M I T A D A



**GAME LINK E "O SENHOR DOS ANÉIS
AS DUAS TORRES" - VERSÃO EM PORTUGUÊS
TUDO A PARTIR DE R\$649,00.**

Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL
BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 •
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 223-3277 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309
(085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM.
CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 •
3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919
IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 •
(013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 •
3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST
WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM • ZYZ BRINQUEDOS

EXCLUSIVIDADE



KIT EXCLUSIVO
EDIÇÃO
LIMITADA
KIT EXCLUSIVO



Nintendo



(011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 •
CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255
• FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA
DE BRINQ. (011) 5052-6956 • GR GAMES (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA
LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011)
• POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP.
TEXAS FILM BARÃO DE TATUI (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES
UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 /
PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WWW.SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 •
(031) 3286-1860

Cadastre sua revenda

(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

Nossa parceria com a Nintendo Power continua! Todos os meses, você confere o material exclusivo da revista americana nas páginas da sua Nintendo World!

LISTÃO

007: Everything or Nothing 48

Activision Anthology 56

Custom Robo Battle Revolution 27

Harry Potter and the Sorcerer's Stone 54

Harvest Moon: A Wonderful Life 24

Killer 7 26

Mario & Donkey Kong 28

Mega Man X: Command Mission 27

Metroid: Zero Mission 33, 59

Need for Speed: Underground 59

NFL Street 52, 58

Pokémon Colosseum 20

Resident Evil 4 26

Resident Evil - Code Veronica: X 58

Robocop 28

Sabre Wulf 29

Serious Sam: Next Encounter 26

Shining Soul II 28

Sim City 2000 56

Spawn: Armageddon 58

The Lord of the Rings:
The Return of the King 44

Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow 27

Yu-Gi-Oh:
The Sacred Cards 56

É a vez dos videogames

Cinema e games já andam de mãos dadas há tempos. No início, os filmes davam aos games as idéias para seus heróis e enredos (Shigeru Miyamoto se inspirou em King Kong para criar o seu Donkey Kong, por exemplo). Depois, **Goonies** e **Caça-Fantasmas** deram Start na onda de games baseados em produções cinematográficas. Às vezes, filmes ruins dão origem a jogos fracos, mas raramente a receita deixa de ser sucesso. Uma das colaborações mais inusitadas ocorreu em 1989, quando a Nintendo usou **O Herói do Videogame (The Wizard)** para divulgar a terceira aventura de Mario no NES. Muito da expectativa criada em torno do lançamento do game foi gerada pelo longa-metragem, que chegou aos cinemas quatro meses antes. Apesar de renderem mais dinheiro que a indústria de Hollywood, os games sempre foram colocados em segundo plano. Hoje, a situação se inverte: é o cinema que usa os games como ferramenta para alavancar suas marcas. A colaboração **Matrix Reloaded** e **Enter the Matrix** é um bom exemplo. E a recente parceria entre a Electronic Arts e a franquia 007 promete inaugurar um novo panorama nesse mercado. **Everything or Nothing**, o game da capa, é uma aventura de James Bond que traz a participação do elenco oficial, um enredo original escrito pelo roteirista da série e tratamento técnico digno de um grande filme. Este parece ser o começo de uma relação vantajosa para ambas partes, e promete render muitas surpresas no futuro. Sabe quem mais ganha com isso? Nós mesmos, os jogadores de videogame.

Pablo Miyazawa

pablo@conradeditora.com.br

Índice

007: Everything or Nothing

pág. 48



Metroid: Zero Mission

pág. 33

O critério de avaliação mudou!

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

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

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

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus NW, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9



de 9,0 a 9,9



10



6

N-Mail

Descobriu quem responde suas dúvidas? Não? Azar o seu!

10

Hot Shots

Confira o resultado da hilariante promoção Quem é você!

18

Especial

Você votou. Agora, conheça os melhores games de 2003.

20

Previews

Pokémon Colosseum reacende a febre dos monstros de bolso.

33

Estratégia

Metroid: Zero Mission e Return of the King, detonadíssimos!

48

Reviews

É filme ou game? **Everything or Nothing** é tudo isso!

52

Mais Reviews

NFL Street e Harry Potter mexem com os brios do Cube.

56

Reviews

Sim City, Activision Anthology e Yu-Gi-Oh! detonam no GBA.

58

Dicas

São poucas nesta edição. Mas na próxima, tem muito mais.

60

Linha Cruzada

Trivas e Pablo vão ao cinema para... jogar videogame.



CONSELHO EXECUTIVO

Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Villegas



Editor Pablo Miyazawa

Editor Assistente Eric Araki

Designers Ana Franco, Elisabete Nagahama,
Kelven Frank

Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES

Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Fabio Santana,
Felipe Azevedo, JP Nogueira, Maria Beatriz Sant'
Ana, Nicolas Tavares, Renato Siqueira (textos);
Homero Letonai, Denis Takata (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias,
Alessandra Vieira

WEB

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

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

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

VENDAS

Gerente de Vendas Diretas Chris Peruch
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula
Gonçalves Gerente de Circulação Aparecido
Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jacon e Artur Augusto
Martins

Nintendo World

Edição 67, março de 2004, é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas,
reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11)
3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspon-
dência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93,
Acimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP
"Nada que aparece na revista
Nintendo World pode ser reproduzi-
do total ou parcialmente sem auto-
rização expressa e escrita da
Nintendo of America Inc., propieta-
ria dos copyrights.
Nintendo é marca registrada da
Nintendo of America Inc. TM, ®, ©
são propriedades privadas."



ANER

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

ELETROMÍL

A MAIOR LOJA DO BRASIL
O Melhor Preço e
a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO
DE VIDEOGAMES.

Vendemos também via
SEDEX.

PROMOÇÃO

Aparelho GameCube
c/ 1 jogo apenas

R\$ **595,00**

estoque limitado!

Nintendo®

SUPEROFERTAS

Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão porR\$ **99,00**

Jogos para GameCube novos à partir deR\$ **99,00**

Fitas de Advance à partir de R\$ **89,50**

Fitas de GameBoy Color à partir de R\$ **49,00**

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

Seja Bem Vindo!

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3362.2308 — 3337.5557 — 3362.2309



DAM



**Compramos
Vídeo Games!**

Perguntas 1, 2, 3

1. Para participar da promoção "Quem é você?", a fotomontagem tem que ser necessariamente minha ou pode ser, por exemplo, da minha irmã?

2. Por que vocês publicavam os e-mails do leitor Ajury Neto com tanta frequência? Foram pelo menos quatro edições com mensagens dele.

3. Sinto falta da seção "Suas cartas em números". Não dá para ressuscitá-la?

Anna Hanashiro
Atibaia/SP

1. Se você quiser, a fotomontagem pode ser até do seu peixinho dourado.

2. Porque as mensagens que ele mandou eram cartas que despertaram nossa atenção.

Fora o depósito de R\$ 5 mil que ele fez em nossas contas bancárias.

3. Quem é morto sempre aparece!

RPG para que te quero

Achei legal a matéria sobre RPGs, mas algumas coisas me irritaram:

1. Vocês classificaram **Zelda** como jogo de ação.

2. Vocês não incluíram **Breath of Fire 2**, **Lufia e Lufia 2**. Tá certo que são meio desconhecidos, mas seus enredos não ficam devendo a qualquer **Final Fantasy**.

3. Acho que vocês se enganaram ao dizer que foram lançados três jogos **Mana** no Ocidente. Somente **Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana)** foi lançado nos EUA. E como **Seiken**

Densetsu pode ser **Secret of Mana 2**? Acho que é o contrário não?

4. Discordo que **Secret of The Stars** e **Secret of Evermore** são ruins.

São jogos legais que merecem atenção.

Saulo Silva Sena
Via e-mail

1. Não deixa de ser um jogo de ação, certo? Mas não vamos ligar se você considerá-lo um RPG também.

2. E também não incluímos um monte de outros jogos. Cada um tem sua lista, e se fôssemos incluir os favoritos de todos os leitores, o Top 10 viraria Top 10 mil.

3. Para não haver mais confusão: **Seiken Densetsu** é o **Final Fantasy Legends (Game Boy)**, **Seiken Densetsu 2** é o **Secret of Mana (Super NES)** e **Seiken Densetsu Advance** é o **Sword of Mana (GBA)**.

4. Sem problemas. Como eu disse, cada um com seus favoritos.

Zelda para todos

Na edição 64, vocês falaram que **The Legend of Zelda: Collector's Edition** não será lançado por aqui. Mas eu vi o game à venda nas lojas, e pelo que percebi, era original. Na hora não acreditei, mas o vendedor até abriu a embalagem na minha frente. Como posso descobrir quem está mentindo?

Andre Luiz Soares da Cunha
Via e-mail

Eu tenho **Zelda: Collector's Edition** há

Cartas do mês

Reparei uma coisa que não me agradou. Quando vocês respondem as cartas, são muito grossos e ignorantes com quem critica. Se a pessoal elogia, vocês tratam bem. Se a pessoa faz uma crítica, vocês tratam mal.

Rafael Carreira
São Paulo/SP

De uns tempos para cá, a maneira que vocês respondem as cartas tornou-se estúpida e arrogante. O que houve? É tão difícil assim responder às cartas de maneira séria? Espero obter uma resposta, embora duvide que vocês publiquem este e-mail. Se possível, não sejam arrogantes e nem cínicos, usando um linguajar complicado (como se isso tornasse a resposta mais séria).

Henrique C. Caobianco
São José do Rio Preto/SP

Injustiça sua, Rafael. E exagerei seu, Henrique. Já tratamos bem quem criticou e já zoamos com quem elogiou. Depende muito do conteúdo da carta. E, sinceramente, não precisamos usar linguajar complicado para dar um teor mais sério às respostas. O que acontece é que, apesar de ser uma revista de games, a NW é feita por pessoas inteligentes e que sabem se expressar com desenvoltura. Queremos que nossos leitores também sejam assim. Cartas que merecem uma resposta séria terão esse tipo de resposta. Aquelas que dão abertura à tiragem de sarro, com certeza serão tripudiadas. Mas não é todo mundo que aprecia o mesmo tipo de humor: uns gostam de **Casseta & Planeta**, outros preferem **A Praça é Nossa**. Ficaram mais calminhos?

pouco mais de um mês. Comprei em São Paulo e conheço vários lugares onde o jogo é vendido. Não é difícil encontrá-lo.

Angelo Mota
São Paulo/SP

Ahhh, as maravilhas da globalização. Essa edição comemorativa não foi lançada no Brasil, mas é possível encontrá-la em vários importadores. Quem estiver interessado é melhor correr, pois o que é bom, dura pouco.

O garoto da capa

Há cinco edições, o layout da capa é exatamente o mesmo! As estratégias embaixo, três fotos na esquer-

da, etc. Por que não variar? É muito chato saber exatamente como a próxima capa vai ser.

Carlo Lopes
Porto Alegre/RS

Você não sabe exatamente como a próxima capa será. Você sabe que ela vai seguir um estilo pré-definido, mas o que vai estar nela, nem o diabo sabe até o dia do fechamento. Você já trabalhou em uma redação? Sabe a correria que é isso? Temos que usar

alguns recursos para economizar tempo e fazer com que a revista chegue a suas mãos na data certa. É para isso que existe o padrão visual da revista.

Ai, ai... mais perguntas?

1. Sou psicodelicamente louco por **Chrono Trigger**. Tem chance de sair **Chrono Advance**?

2. Eu ainda posso conseguir a edição 24, com a segunda parte do detonado do **Chrono**? Como? E o cartucho do game?

3. O que significa o SP do GBA?

4. Quantas canoas cabem em um pote de margarina?

5. Cadê o Jardileno?

6. As garotas da redação gostam de homens morenos?

Paulo Vítor Ferreira
Juiz de Fora/MG

1. Não há previsão.

2. Ligue para (11) 3346-6191, mas não peça o cartucho, pois não vendemos games. Apenas revistas.

3. Special.

4. Canoa quebrada ou



espaço: as suas dúvidas, por exemplo! Escreva para nós, mas não deixe de enviar seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail redacao@nintendoworld.com.br.

Ou escreva para:

Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

canoa furada?
Doriana ou Becel?

5. Podamos, aparamos e arrancamos as ervas daninhas de nosso "jardileno".

6. As garotas da redação vão direto ao assunto e preferem homens com o "juiz de fora".

Bateria arriada

Meu cartucho de Pokémon Sapphire não salva meu progresso! Toda vez que eu gravo o jogo e desligo o GBA, aparece a horrível frase quando eu volto a ligá-lo: "The saved game has been deleted". Eu não entendo qual é o problema,



por isso, recorro a vocês! Será que o meu cartucho está danificado para sempre?

Daniel Lemos Cury
Itu/SP

Ihhh Dani... ferrou! Parece que a sua bateria de gravação foi mesmo para o saco. É muito caro e muito complicado (quase impossível) trocá-la.

Sinto informar, mas acho que você terá que arranjar outro cartucho... Vem cá, tem certeza que esse aí não é pirata?

Noid demais

Não conhecia o Noid, mas agora estou perdidamente apaixonada por ele! Foi amor à primeira vista! O que devo fazer para conseguir um bonequinho dele, como o que vocês mostraram na revista?

Dona Noidakbeça
Via e-mail

O cara é boa pinta mesmo, né? Infelizmente, não sabemos onde você pode achar esse objeto do desejo. Mas se encontrar, compre dois e mande um para cá. Ele ficaria bem bacanão em cima do meu computador!

Linha inventada

Aquela conversa no fim da revista é inventada aí na redação, ou o Pablo e o Trivella vão para casa, ligam um para o outro e gravam a conversa para depois passar para o papel?

Lucas Vieira de Oliveira
São Paulo/SP

Depende. Às vezes, estão lado a lado no banheiro, em privadas diferentes. Outras, um está lavando os pratos e o outro está varrendo o chão da cozinha. E pode acontecer, as duas coisas que você citou. Depende do humor dos dois.

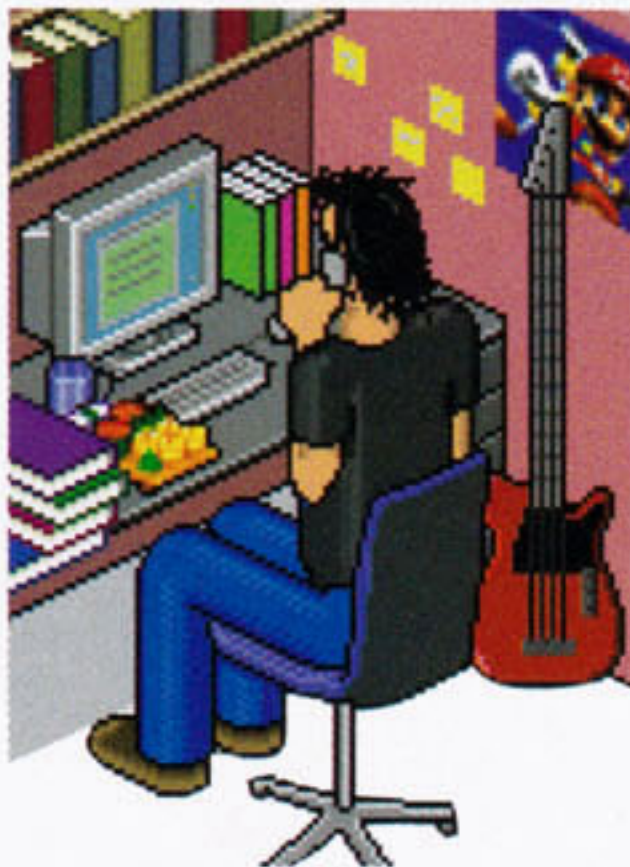
Excelente!

Dessa vez, vocês foram além. Nunca vi um preview como o da edição 62, com Mario Kart: Double Dash!!, Tony Hawk's Underground e companhia. A nova roupagem está excelente. Essa parceria com a Nintendo Power está

excepcional e a revista ficou ainda melhor, com os novos critérios de avaliação, estilos de capas e tudo mais. As novas seções, Linha Cruzada e Pokémon World ficaram demais. Só posso dizer que a NW mudou para melhor, e espero, sinceramente, que melhore cada vez mais.

Giovanni Pampolha
Guerreiro
Belém/PA

Pode ir esperando que a gente vai melhorando. E isso é uma promessa! Com tanta gente escrevendo para elogiar, criticar e reclamar, temos cada vez mais informações sobre do que o povo gosta. É sério



mesmo! Continuem escrevendo, seja para elevar nosso ego, seja para jogar lama na nossa cara. Os leitores, satisfeitos ou insatisfeitos, são o nosso maior patrimônio.

Eu, hein?

Olá, ser misterioso que responde às cartas da Nintendo World. Quero parabenizá-los por esses cinco anos de profissionalismo total e por fazer parte da minha vida!

Leonel da Costa Neto
Curitiba/PR

Se sou misterioso, como posso fazer parte da sua vida? De qualquer modo, obrigado por estar conosco durante esses cinco anos. Esteja por perto durante os próximos 50!

Colorido

Há uma pergunta que não sai da minha cabeça. Vi alguns controles do Game-Cube, o botão A é azul, o B é verde e o Start é vermelho. Mas tenho visto muitos controles com as cores invertidas: o A é verde, o B é vermelho e o Start é cinza. Qual é a diferença de um para o outro?

Cid Bessa
Duque de Caxias/RJ

Existem alguns controles produzidos por empresas licenciadas com botões de outras cores. Mas você deve ter visto alguma imagem do antigo visual do Controller, no qual as cores dos botões eram diferentes. É só uma questão de cor... as funções dos botões são as mesmas.

Cadê a turma Online?

Precisamos desesperadamente de ajuda! Eu sei que em algum lugar do Brasil tem mais gente jogando Phantasy Star Online... Online mesmo! Precisamos de ajuda para encontrar esse povo perdido! Dá para publicar meu e-mail e o do meu namorado pedindo para os jogadores entrarem em contato? Obrigada!

Úrsula
(sulamoon@uol.com.br) e
Pedro
(rakescar@hotmail.com)
Via e-mail

Lógico que sim! Taí os e-mails de vocês. Jogadores de PS0, uni-vos! 🎮



Idéia bizarra

A Nintendo deveria lançar um jogo de corrida de karts para GBA no qual o jogador tivesse que fazer suas necessidades fisiológicas para vencer! O cartucho teria um lugar para a pessoa fazer cocô e xixi. Os karts correriam normalmente sem essas duas substâncias, mas se o jogador depositasse seus dejetos no cartucho, o kart poderia ganhar turbos ou ficar imbatível por um certo tempo!

Yan Alves
Via e-mail

Yan, temos nojo de você. Muito nojo.

Falando nisso...

Confira os nomes dos vencedores da promoção "Quem é você" na página 10 desta edição. Se você foi um dos ganhadores, aguarde o nosso contato: em breve, seus prêmios serão enviados pelo correio!

Hot Paint

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint**

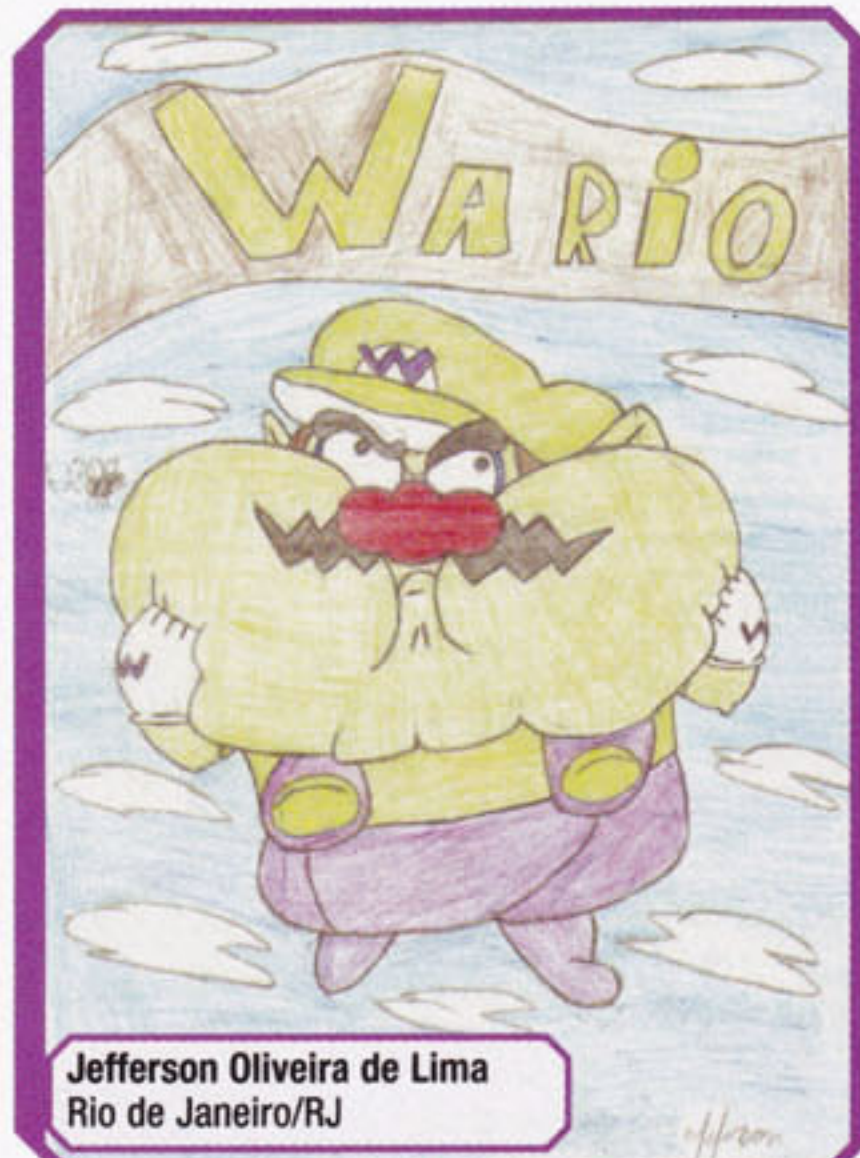
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP

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

Vencedor



Marcos Antônio Follador
Bento Gonçalves/RS



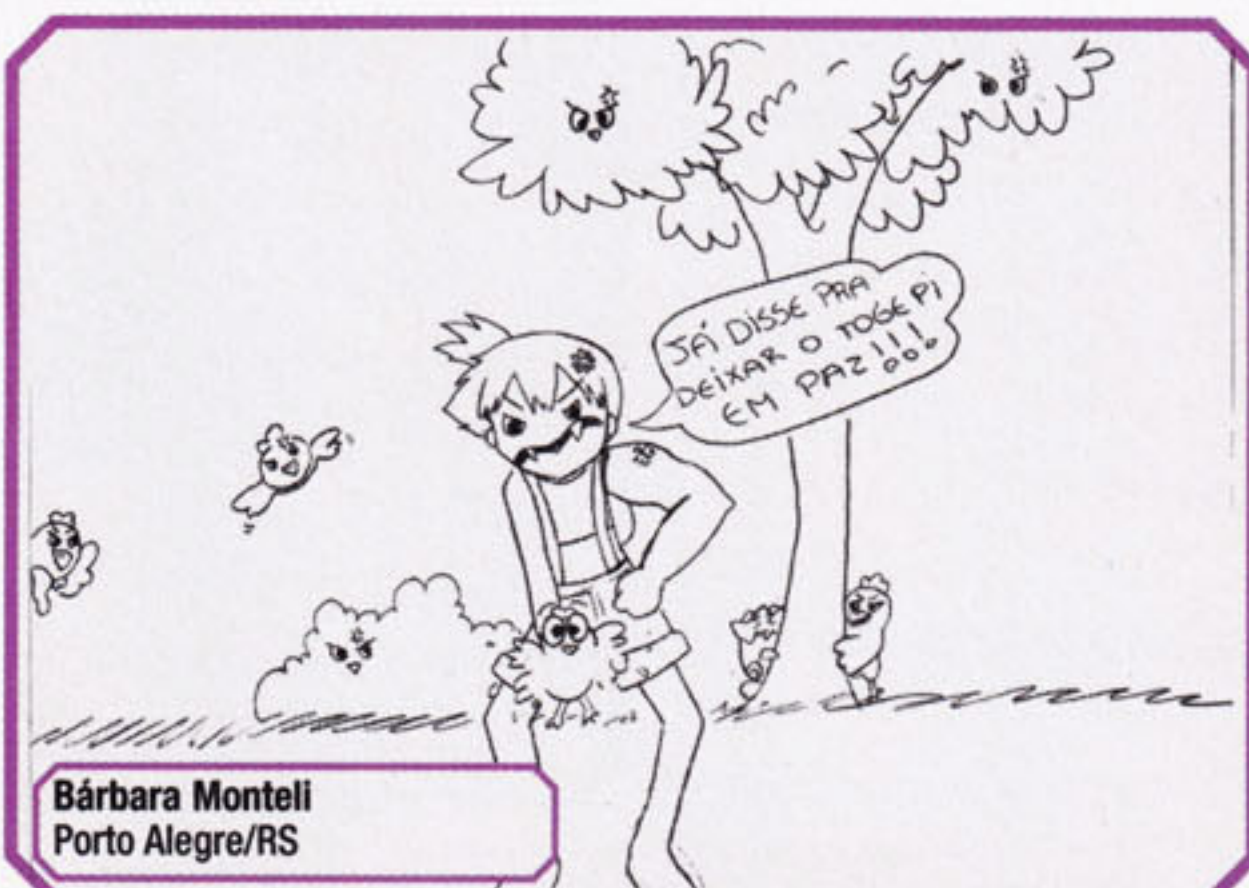
Jefferson Oliveira de Lima
Rio de Janeiro/RJ



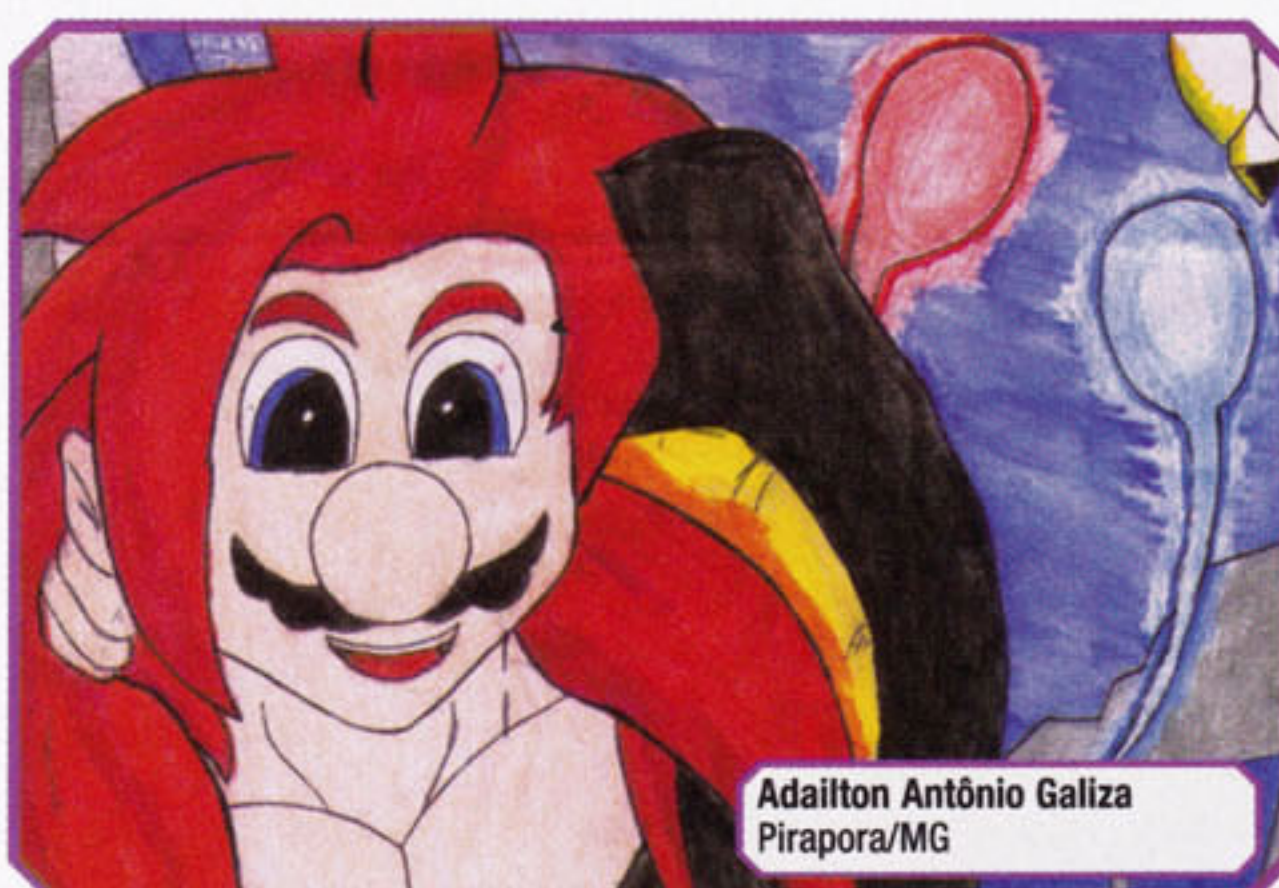
Eduardo Nomura
São Paulo/SP



Evandro Mesquita
Via e-mail



Bárbara Monteli
Porto Alegre/RS



Adailton Antônio Galiza
Pirapora/MG

FALE COM A NINTENDO WORLD!

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

REDAÇÃO

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

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

PARA ANUNCIAR

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

PROJETOS ESPECIAIS

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

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

OUTROS PRODUTOS

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

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD

www.nintendoworld.com.br

NOVO!

PING PONG[®]

GAMES

Nintendo[®]

**PROMOÇÃO
ACHOU-GANHOU
MILHARES
DE PRÊMIOS**

ACHE AS FIGURINHAS PREMIADAS
E GANHE PRÊMIOS INCRÍVEIS.
GARANTA JÁ O SEU PING PONG GAMES,
OU GAMEOVER PARA VOCÊ.



- **100 GAME BOY ADVANCE**
- **3.000 GUIAS NINTENDO GAMECUBE**
- **1.000 ASSINATURAS NINTENDO WORLD**
- **3.000 SUPERADESIVOS EXCLUSIVOS**



**AGORA MAIS
MACIO E COM
FIGURINHAS
ADESIVAS!**

**Games irados, downloads e álbum virtual no site
www.pingponggames.com.br**



Hot Shots

Quem é você?

Confira os vencedores da promoção mais maluca da Nintendo World

Como era de se esperar, a promoção Quem é você?, publicada na edição 64, foi um sucesso! Rachamos de rir com as centenas de montagens que recebemos durante o mês de janeiro, uma mais criativa e engraçada que a outra. É uma pena que pudemos premiar somente dez leitores, mesmo assim, estão todos de parabéns! Confira nestas páginas as fotos premiadas e uma galeria com outras montagens legais. Obrigado a todos que participaram e até a próxima promoção!



Primeiro lugar

Felipe de Barros Almeida

Maceió/AL
PRÊMIO: um game Zelda: The Wind Waker autografado por Shigeru Miyamoto



Segundo lugar

Felipe de Souza Silva Santa
Isabel/SP



Sexto lugar

Sidney Ricardo de Almeida
Barueri/SP

Terceiro lugar

Carlos Mercante
São Paulo/SP

Quarto lugar

Marco Antônio Follador
Bento Gonçalves/RS



Quinto lugar

André Paschoalini Beraldino
Santana de Parnaíba/SP

Oitavo lugar

Ana Luiza Oliveira
Petrópolis/RJ



Sétimo lugar

Vinicius Theodoro Grossi
Brasília/DF



Nono lugar

Paulo Monteiro de Assis Araújo
Rio de Janeiro/RJ



Décimo lugar

Ivan Antônio Pisani
Tatuí/SP

Prêmios: um boné e uma camiseta NW

Menções honrosas

Eles também
fizeram bonito!

Agradecemos a todos
os leitores que nos enviaram
suas fotos e montagens.
Até a próxima promoção!



Luciano
Pereira de
Lima
Guarulhos/SP



Danilo Vidal
Lima
São Paulo/SP



Israel Cardoso de Souza
São Paulo/SP



José Guilherme Vieira
Mogi das Cruzes/SP



André Sendão Silva
Belo Horizonte/MG



Feliz Natal!!!
Thiago
May
São
Paulo/SP



Gutemberg
Borges
Belo Horizonte/MG



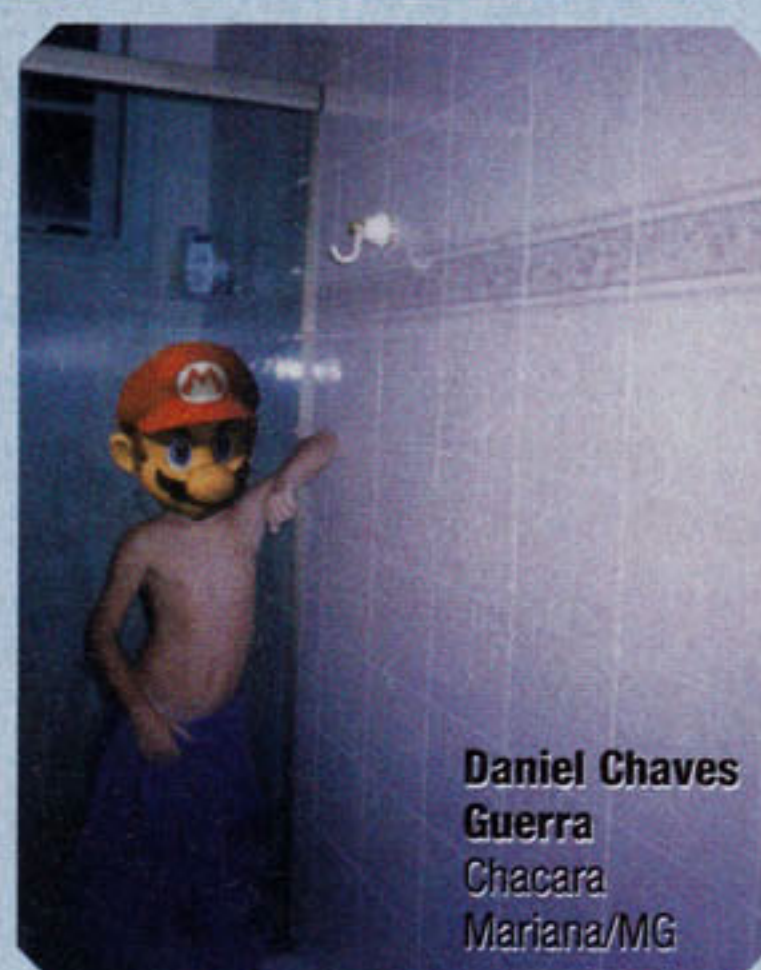
Frederico Resende
de Araújo
Taguatinga/DF



Thiago de Araújo
Sgrillo
Ilhéus/BA



Caio Luiz Franzoi
São Paulo/SP



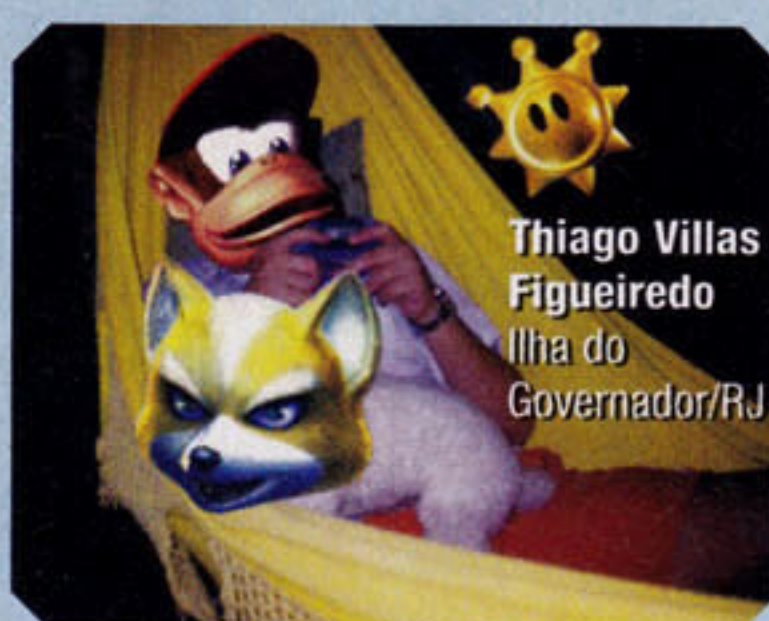
Daniel Chaves
Guerra
Chacara
Mariana/MG



Felipe Bardeli
Jaú/SP



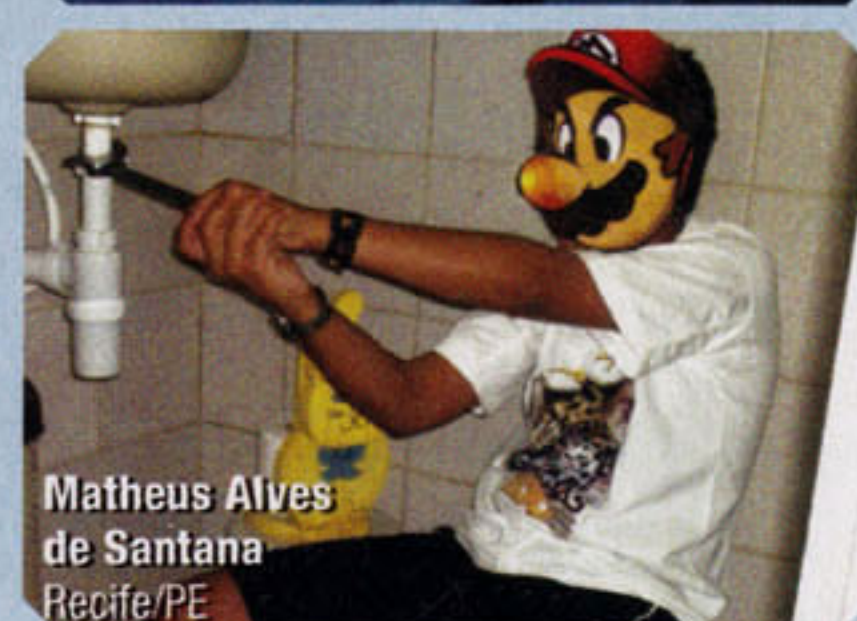
Diego Benito
São Paulo/SP



Thiago Villas
Figueiredo
Ilha do
Governador/RJ



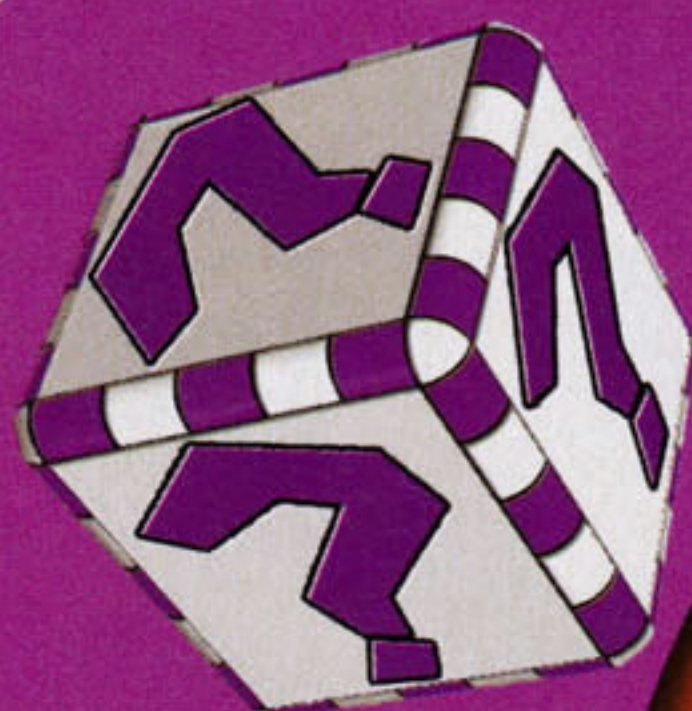
Atos
Bezerra Lins
São Paulo/SP



Matheus Alves
de Santana
Recife/PE

Nova geração? Só em 2005

Nintendo desmente boatos sobre o cancelamento do sucessor do GameCube



Um novo console?
A Nintendo garante
para breve



No início de fevereiro, um artigo publicado pelo jornal **Nikkei News** abalou a indústria dos videogames. Segundo a matéria, a Nintendo teria cancelado o desenvolvimento de seu console de próxima geração, e estaria se dedicando apenas a criar mais periféricos para aumentar a interatividade do GameCube com os portáteis. Claro que a notícia correu o mundo rapidamente: será que a Nintendo estaria seguindo os mesmos passos da Sega?

Felizmente, tudo foi desmentido poucos dias depois. O porta-voz da Nintendo japonesa, Yasuhiro

Minagawa, veio a público e tranquilizou os fãs. Segundo ele, a Nintendo "está sim, trabalhando em novos periféricos para elevar a interatividade entre o GameCube e os portáteis, mas isso não vai influenciar em nada o desenvolvimento do sucessor do GameCube". Também durante o pronunciamento, Minagawa afirmou que o novo console será lançado juntamente com os de seus principais concorrentes, mostrando todo o seu poder de fogo para entrar na nova geração mais competitiva do que nunca.

Isso confirma o que foi dito pelo próprio presidente da Nintendo, Satoru Iwata, no momento de sua posse: "O dia em que pararmos de produzir consoles será o dia em que sairemos do universo dos games". Segundo o porta-voz da Nintendo, o sucessor do GameCube será apresentado ao mundo durante a E3 2005. Quem consegue esperar até lá?

Como é bom ser fã!

Jogadores japoneses ganham prêmios exclusivos do Nintendo Club

Uma das medidas recentes da Nintendo japonesa para atrair o público foi a criação do Nintendo Club. O consumidor inscrito recebe carteirinha de membro, que dá direito a informativos mensais, descontos especiais na compra de produtos e uma série de vantagens em eventos da empresa. O melhor de tudo é que os membros podem acumular pontos a cada compra de um novo produto Nintendo. Esses pontos são trocados por brindes, como chaveiros, cordões para GBA e jogos.

No final de fevereiro, a brincadeira ficou melhor ainda. A Nintendo revelou alguns produtos que só podem ser obtidos pelos membros do clube. **The Legend of Zelda: Collector's Edition**, para GameCube, é um desses. Os associados conseguem o game por apenas 500 pontos. Outra novidade é o serviço "troque a cor do seu GBA SP". Por 600 pontos, os associados ganham o direito de enviar seus portáteis para a Nintendo e escolher uma entre as seis cores alternativas: Lime Green, Flame Red, Pearl White, Pearl Pink + Platinum Silver, Pearl Blue + Platinum Silver e Onyx Black + Platinum Silver. Daí, o jogador só precisa aguardar a chegada de seu GBA SP em uma embalagem novinha! Os japoneses são ou não felizardos?



Quer um desses?
Só no Japão!



• O jogo é da Taito, tem "espaço" no nome e invasores na tela, mas não é uma sequência de **Space Invaders**. **Space Raiders** traz três personagens que defendem a Terra de insetos alienígenas, como besouros e outras criaturas gosmentas e voadoras.

• Vai ser fácil manter o bronzado. A Konami já está preparando a sequência de **Boktai**, que no Japão vai se chamar **Tsuzuki: Bokura no Taiyo** (livremente traduzido para Continuação: Nosso Sol). Ainda não há data de lançamento, mas já se sabe que o sensor de luz solar terá mais funções.

• Dança das cadeiras na Sega. A partir de 17 de fevereiro, o então presidente Hideki Sato passou a ser vice-presidente e diretor, enquanto o ex-presidente da Sammy, Hideki Satomi, assumiu a mais alta posição dentro da corporação.

• Electronic Arts e Warner Bros. se juntam para desenvolver games com a sarada vilã Catwoman. Para aproveitar a onda do futuro filme, as empresas pretendem produzir versões do título tanto para GameCube quanto para GBA.



• Parece que nem as Meninas Superpoderosas poderão salvar a BAM! Entertainment desta enrascada. A produtora dos games de Florzinha, Docinho e Lindinha enfrenta dificuldades financeiras devido à falta de lançamentos. Suas ações chegaram a ser retiradas da lista da Nasdaq (bolsa de ações eletrônicas americana). A empresa recorreu e ganhou mais um tempo para resolver a situação.

Pokémon arrebenta (de novo!)



Sceptile

Mesmo em tempos de vendas reduzidas, a franquia **Pokémon** consegue surpreender. Mais de meio milhão das novíssimas versões **Red Fire** e **Green Leaf** (ambas para Game Boy Advance) foram comercializadas logo no primeiro dia de vendas no Japão. Com isso, os dois games conquistaram o topo da lista de mais vendidos no país: **Red Fire** alcançou 282.024 unidades, enquanto **Green Leaf** abocanhou o segundo lugar, com 221.316 cópias. Os games são os remakes das versões **Red**, **Green** e **Blue**, lançadas em 1996 e responsáveis pelo iní-

cio da febre dos monstros de bolso no planeta. A previsão é que os jogos cheguem em setembro ao Ocidente, batizados como **Red Fire** e **Blue Water**. Para comemorar as cifras, a Nintendo colocou à venda no Japão duas versões exclusivas e limitadas do GBA SP, batizadas como **Charizard Red GBA SP** e **Venusaur Green GBA SP**. Ambas trazem uma silhueta holográfica na parte superior do console. Essas versões já estão disponíveis por 12.500 ienes (por volta de R\$ 350), somente nos Pokémon Centers japoneses.



Swampert



Blaziken



- O "kombate mortal" não morre nunca. Chegando a seu sexto game (sem contar algumas variações, como os **Mythologies** da vida), a série **Mortal Kombat** mostra fôlego de atleta. Levando o subtítulo **Deception**, o game tem o velho Baraka como o primeiro personagem confirmado.

- O famoso canal de desenhos animados Cartoon Network entrou em acordo com a Take-Two Interactive para desenvolver games baseados em seus programas. O primeiro da lista será um jogo com A Turma do Bairro (**Kid's Next Door**). A previsão é que cada vez mais desenhos sejam lançados em forma de games.

- Talento é para ser reconhecido. Com tantos games de qualidade lançados no ano passado, a Ubi Soft não deixou por menos e papou seis dos 11 prêmios do IMAGINA Festival de Mônaco, na França. **Beyond Good & Evil**, **Prince of Persia** e **XIII** são os games da empresa que foram premiados e podem ser jogados em seu GameCube.

Mestres do jogo

Nintendo patrocina a formação de professores na DigiPen



Não é de hoje o interesse da Nintendo na formação de novos talentos.

Tanto que a empresa é uma das principais parceiras da DigiPen, o mais conceituado instituto de tecnologia voltado para a formação de profissionais na área de games. Para aumentar mais o apoio à instituição, a Nintendo deu outro grande passo: no início de fevereiro, anunciou o patrocínio de cursos de mestrado para a formação de novos professores. A iniciativa inédita dará origem a cursos com duração de cinco anos. O objetivo é formar mais professores para, assim, expandir o número de estudantes dedicados à indústria. O fundador da DigiPen, Claude Comair, é só



Escola é vida – a Nintendo que o diga!

alegria: "Com a generosidade da Nintendo, poderemos continuar com nossos esforços para expandir o programa acadêmico da DigiPen e fazer com que ele atinja patamares mais altos".

Palmas à Nintendo!

Kirby e Mega Man juntos?

É quase isso: Capcom produz novos games dos heróis

Você já sabe que o novo game de Kirby, **O Grande Labirinto do Espelho** (Hoshi no Kirby: Kagami no Daimeikyu, no original) trará formas inéditas do herói rosado. O que você não sabia é que o novo jogo não está sendo desenvolvido pela Nintendo. É isso mesmo: o novo Kirby está sendo produzido pela Flagship, subsidiária da Capcom responsável por sucessos como **Resident Evil Zero** e **The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons**. Com um passado como esse, não há com o que se preocupar.

Ainda falando sobre o GBA, a Capcom anunciou também o lançamento do terceiro game da série **Mega Man Zero**. Seguindo o mesmo estilo dos games anteriores, **MMZero 3** será um game de plataforma 2D, no qual você controla Zero e deve absorver as habilidades de seus oponentes para derrotar um enlouquecido Mega Man. A data de lançamento prevista é 23 de abril no Japão.



Acima, telinhas de Kagami no Daimeikyu, nova aventura de Kirby no GBA

Breve aqui: Nintendo DS

Big N revela novidades sobre seu futuro lançamento

A Nintendo japonesa revelou à imprensa uma série de informações sobre seu mais novo produto, batizado temporariamente de Nintendo DS (Dual Screen, ou duas telas). Segundo a empresa, os games para a plataforma serão comercializados em cartões de memória, cujo custo de fabricação é bem reduzido, fornecendo preços bastante acessíveis ao consumidor. Foi revelado também que o console contará com um sistema de comunicação sem fio, que permite partidas Multiplayer sem a necessidade de cabos. As duas telas do console estarão alinhadas no sentido vertical, e poderão ser combinadas para se formar uma grande tela, ou então poderão ser usadas separadamente. Empresas de peso, como Capcom e Konami, já afirmaram estar produzindo jogos para a plataforma. Também está confirmada a presença do produtor Shigeru Miyamoto na Electronic Entertainment Expo deste ano. Na ocasião, ele mesmo apresentará a nova máquina ao mundo. É claro que você verá tudo isso em detalhes aqui na **Nintendo World!**

Macacos me mordam!

Nintendo confirma sequência de Donkey Konga



Será que vai dar samba?

Donkey Konga, o jogo musical criado pela Namco para o GameCube, ainda nem foi lançado. Mesmo assim, a Nintendo japonesa anunciou que há uma equipe trabalhando em **Donkey Konga Disc 2**, cujo lançamento está previsto para o final de 2004. Ainda não foi revelado se o título será uma expansão de **Donkey Konga** ou um jogo completamente novo. Isso é que é enxergar à frente de seu tempo!



• A marca de roupas de surfe Rip Curl se junta à Nintendo Australia para produzir uma série limitada do console GBA SP. As duas empresas estão patrocinando um campeonato de surfe neste começo de ano e o novo modelo do portátil é ideal para comemorar o evento. Infelizmente, o aparelho não funciona embaixo d'água.

• Quem assistiu a **24 Horas**, o seriado recentemente exibido pela TV Globo, vai perceber algo familiar quando estiver jogando **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** para GC. O responsável por isso é Dennis Haysbert, que fez o papel do senador/presidente no seriado, e emprestará sua voz ao personagem Irving Lambert. Michael Ironside (de **Top Gun** e **Vingador do futuro**) fará novamente a voz de Sam Fisher.

Clássicos retornam ao GBA

Novos games Sonic e F-Zero estão prontos para embarcar



Sonic Heroes 3: a nova cartada da THQ no portátil

Os proprietários do 32-bit da Nintendo estão felizes, e com motivo. Dois clássicos estão prontos para ganhar seqüências exclusivas para o portátil. **F-Zero** é o primeiro da lista. **F-Zero 2** é a versão norte-americana de **F-Zero: Legend of Falcon**, lançado no Japão no início de 2004 e baseado no anime de mesmo nome. No game, você deve cumprir uma série de missões durante as corridas, como destruir um determinado carro ou chegar em primeiro para salvar um refém. O segundo título é o terceiro episódio da aclamada série **Sonic Adventure**. O jogo é baseado em **Sonic Heroes**, e traz todos os personagens presentes na versão para GameCube, como Sonic, Knuckles, Emy e Tails. Você deve escolher uma dupla de personagens e atravessar as fases para acabar com os planos do terrível dr. Eggman. Ambos os títulos estão programados para a primeira metade de 2004.



F-Zero 2 trará novos personagens à saga de Blue Falcon

É o número de Game Boy Advance vendidos nos EUA desde 11 de junho de 2001. É como se um novo portátil fosse vendido a cada segundo, a partir do dia de seu lançamento.

20 milhões

Fonte: www.nintendo.com



Mario Kart Double Dash



Need For Speed Underground



Prince of Persia: The Sands of Time



Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom



Double Dragon Advance



Mario & Luigi Superstar Saga



Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards



Fire Emblem

Entregamos para todo o Brasil

GAME BOY ADVANCE

A mais completa e atualizada linha de videogames, jogos e acessórios.

Compras online
acesse:

www.



TAURUS GAMES .com

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

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



Zelda Marjora's Mask



Banjo Tooie



Duke Nukem Zero Hour



Game Boy Advance SP



Memory Card



Controle Wave Bird

Modem Adapter



GameCube



Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

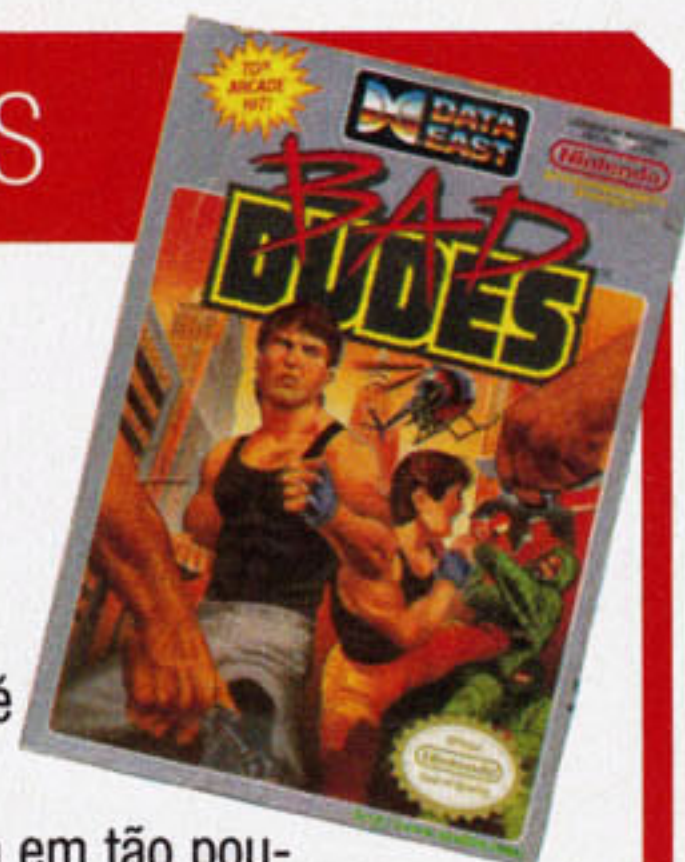
Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Bad Dudes



Não dá para saber quem é mais estúpido neste game do NES, lançado em 1989. A história começa com a seguinte mensagem: "O presidente foi seqüestrado por ninjas. Será que você é mau o suficiente para resgatá-lo?". Nunca uma trama tão complexa foi tão sabiamente resumida em tão poucas palavras. Agora, imagine a cúpula do Pentágono reunida com o secretário de defesa americano, decidindo convocar uma dupla de arruaceiros para resolver a questão. Assim, dois bad dudes (em inglês, caras maus) se candidatam à dura tarefa de enfrentar a gangue dos Dragon Ninjas e trazer o chefe da nação de volta. Seriam eles amigos, um casal ou irmãos gêmeos? Ninguém consegue distinguir Blade e Strike, a não ser pelas cores de suas calças (não que quiséssemos fazer diferente...). Não é preciso muito mais para o "cara da calça cinza" e o "cara da calça verde" merecerem figurar em nossa galeria - junto aos militares, ninjas e outros personagens ridículos desta "obra-prima" (entre aspas mesmo!) dos games.



Você sabia disso?



É claro que não!

Enquanto a Nintendo leva sua série **Zelda** a novas alturas, alguns fãs fincam raízes no passado. E foi isso que levou o norte-americano Daniel Barras, 26 anos, a criar o projeto **Ocarina of Time 2D**. Ele está recriando TODO o game do N64 usando o mesmo estilo gráfico de **A Link to the Past**! Barras é programador nas horas vagas e está conduzindo o projeto com a ajuda de vários contribuintes, que fornecem sprites, cenários, sons e o que mais for preciso. Vale lembrar que o projeto não tem nenhuma ligação oficial com a Nintendo: é uma mera "homenagem de fã". O site da brincadeira (<http://www.oot2d.com/>) apresenta telinhas, um fórum e até demos do game, mas a versão final ainda deve demorar para ser concluída. Daniel também promete versões 2D para **Majora's Mask** e **Wind Waker**, mas isso é outra história...



Compare a cena no Temple of Time. Pura nostalgia!



Há 5 anos na NW...

O herói mais bigodudo dos games fazia sua estréia em capas da revista oficial da Nintendo. **Mario Party** dava o

Start na mania dos games de tabuleiro no N64. A edição 7 foi uma verdadeira festa para os leitores, recheada de detonados, muitas dicas, um especial sobre a série **Street Fighter 2** e um pôster duplo e exclusivo de **Zelda: Ocarina of Time**.

Qual é o game?

Acertar o nome do game da edição passada foi uma tarefa tão hardcore quanto o próprio jogo: se deu bem quem lembrou de **Actraiser 2**, para Super NES. Os sabichões que acertaram primeiro foram Daniel Gonçalves Evaristo, Rômulo Geraldo Garcia e Gustavo Henrique Teixeira. Para equilibrar as coisas, vamos facilitar um pouco este mês. Dica: é um game para N64. Adivinhe qual é e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



N-versariantes de março

Personalidades, games e empresas que ficam mais velhos neste mês

1

A second-party ND Cube completa quatro anos. Ela começou como uma joint venture entre a Nintendo e a Dentsu e já criou **F-Zero: Maximum Velocity** (GBA) e **Tube Sliders** (GC).

2

Desta vez, é a Game Arts que comemora 19 anos. Seu primeiro game foi **Thexder**, que, mais tarde, foi convertido para o NES pela Square.

5

Hisao Oguchi, presidente da Sega, faz 44 anos em meio à reestruturação da empresa.

7

Palmas para Genyo Takeda, gerente geral da divisão R&D3 da Nintendo, por seus 55 anos. **Punch-Out!**, cartuchos com bateria e Controllers com alavanca analógica são criações suas.

10

Neste dia, completa-se um ano que a Namco fundou o Tales Studio, dedicado exclusivamente à criação de games da série **Tales**. Depois de **Phantasia** (GBA) e **Symphonia** (GC), novos episódios estão a caminho.

21

Nobuo Uematsu, o compositor-líder da série **Final Fantasy**, comemora 45 anos, a Konami completa 35 anos de existência e o GBA comemora três anos de sua chegada ao Japão.

22

A série **Resident Evil** completa oito anos.

26

Takashi Kawaguchi, produtor de **Pokémon R/G/Y** e **G/S**, comemora 55 anos, enquanto Yoshitaka Amano, ilustrador oficial de **Final Fantasy**, pinta e borda no seu aniversário de 52 anos.

28

A Ubi Soft, casa de **Rayman**, Sam Fisher e **Prince of Persia**, atinge a maioridade: 18 aninhos.

30

Festa no alto escalão da Nintendo: o vice-presidente da empresa, Atsushi Asada, completa 71 anos. Junto a Hiroshi Yamauchi (76 anos), ele é um dos dinossauros da indústria dos games.

31

Fechando em grande estilo, Tomohiro Nishikado, criador da série **Space Invaders**, faz 60 anos.

The Pokémon Company

Nintendo®



Capture.
Purifique.
Lute.

**SALVE
OS**

POKÉMON™

**VOCÊ
PRECISA
SALVAR
TODOS!**



Uma organização misteriosa está transformando os Pokémon em criaturas malignas. E você, vai deixar barato? Capture-os de volta, purifique seus espíritos e use-os em combate para torná-los bons novamente, no primeiro RPG de Pokémon em 3D. Transfira seus Pokémon de Ruby e Sapphire para lutar em proporções épicas!

**POKÉMON
COLOSSEUM**

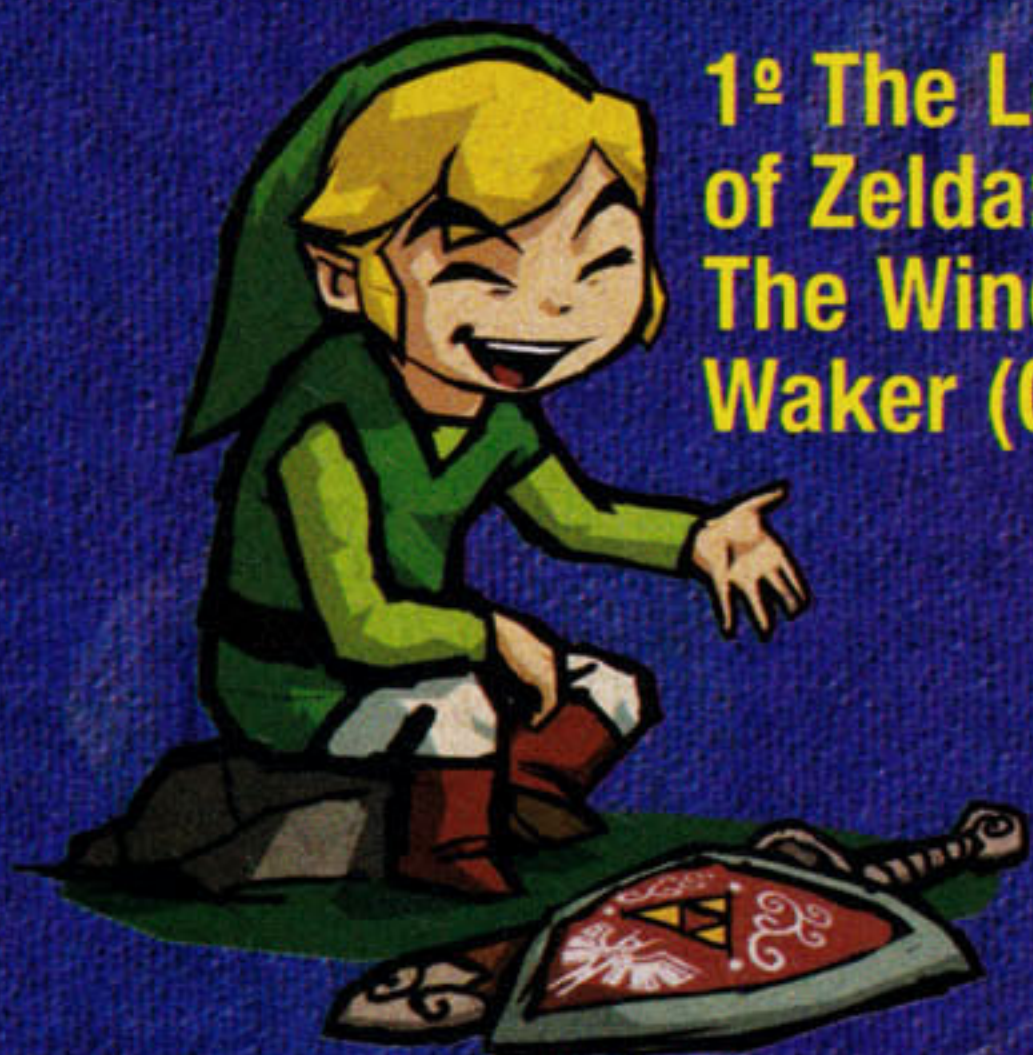


NINTENDO
GAMECUBE™

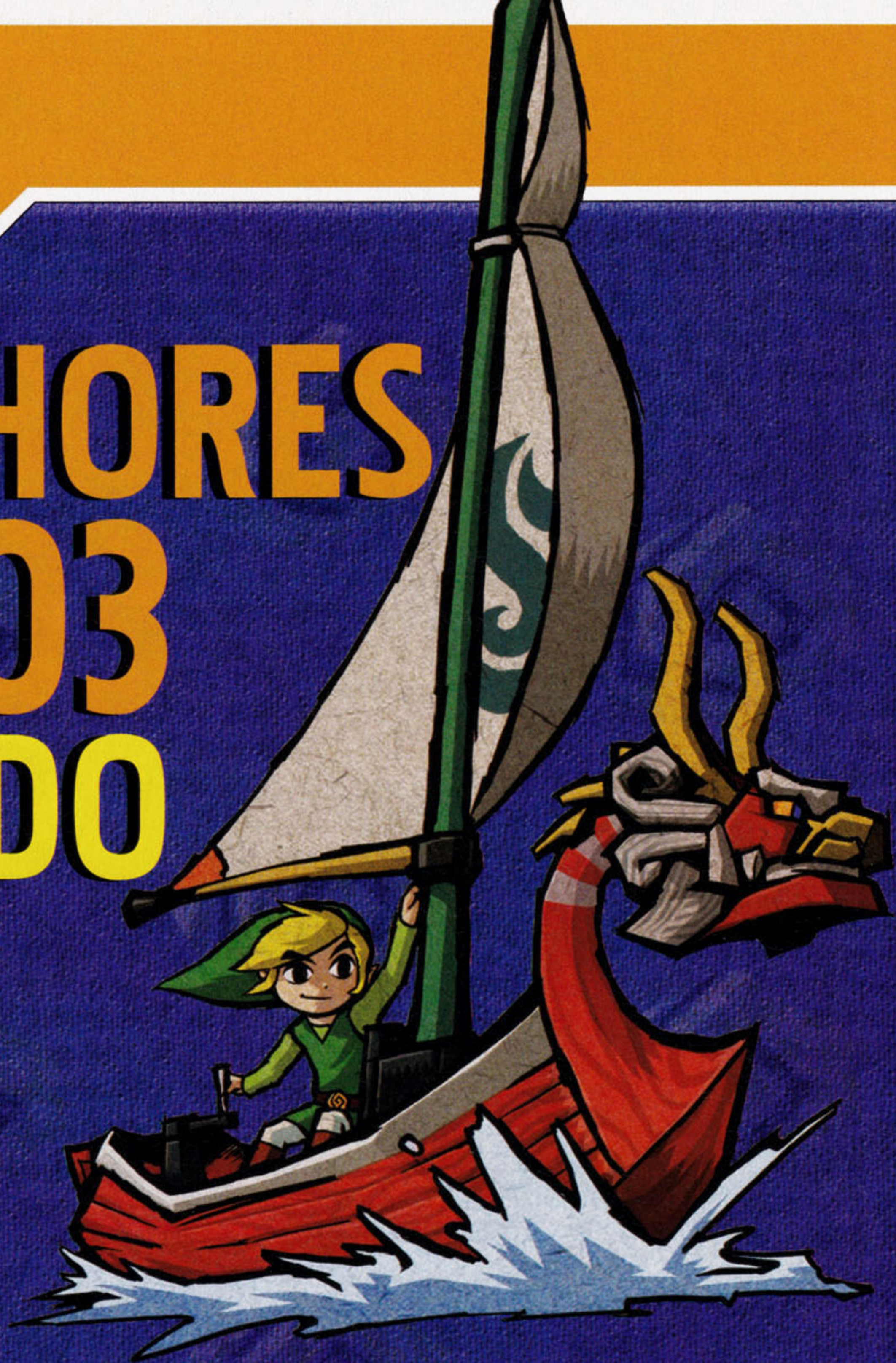
OS MELHORES DE 2003 NINTENDO WORLD

**Você votou. Conheça
agora os vencedores!**

Chegou o momento mais democrático do ano em sua revista de games favorita. A participação dos leitores na eleição dos melhores games de 2003 foi bem além de nossas expectativas. Mais de quatro mil leitores votaram, através de carta e da internet, em seus jogos favoritos lançados no ano que passou. Agora, você confere os surpreendentes resultados de cada categoria. Obrigado a todos que votaram e até a próxima eleição!



**1º The Legend
of Zelda:
The Wind
Waker (GC)**



O MELHOR GAME NINTENDO DO ANO

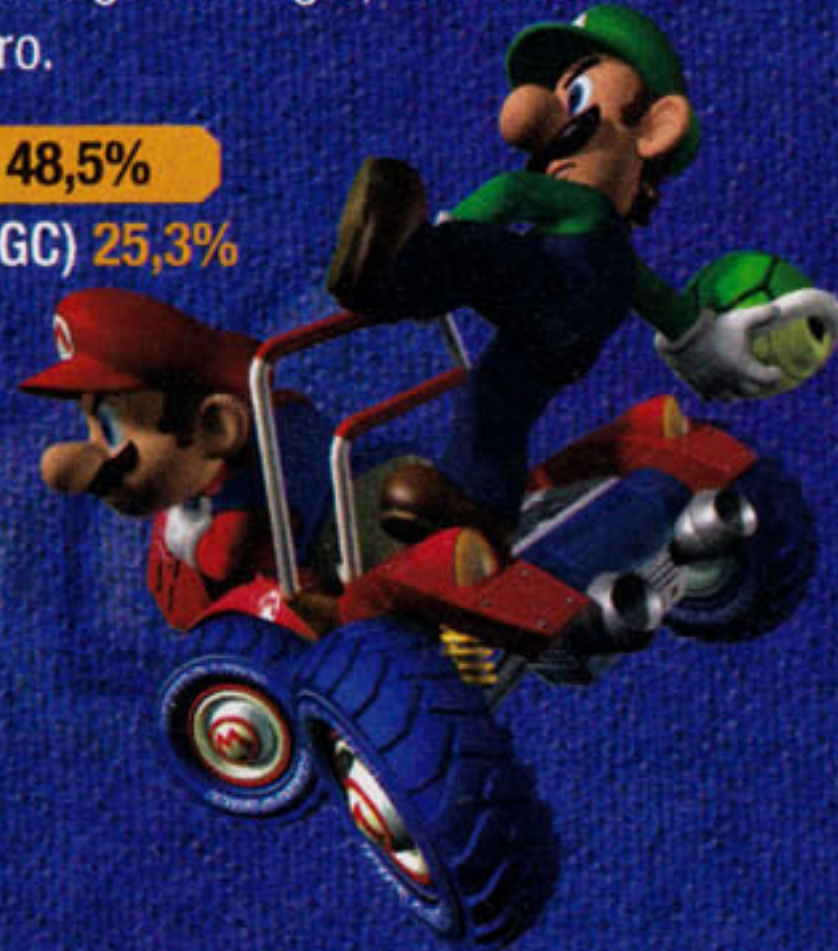
Temos que confessar: este resultado surpreendeu todo mundo por aqui. Apesar de ter sido lançado no início de 2003, os leitores não esqueceram **Zelda: The Wind Waker**. E a aventura de Link no GameCube garantiu o título de melhor game Nintendo de 2003 com larga vantagem sobre **The Sands of Time** (escolhido como melhor de 2003 pela equipe da NW). É como sempre dizemos: Zelda é Zelda!

- 1º THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC) 24,7%**
- 2º PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (GC) 9,1%**
- 3º MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GC) 8,3%**
- 4º POKÉMON RUBY & SAPPHIRE (GBA) 5,5%**
- 5º NEED FOR SPEED UNDERGROUND (GC) 3,2%**
- 6º LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING (GC) 3,0%**
- 7º LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/MASTER QUEST (GC) 2,7%**
- 8º TONY HAWK'S UNDERGROUND (GC) 1,9%**
- 9º F-ZERO GX (GC) 1,6%**
- 10º FIRE EMBLEM (GBA) 1,4%**
- OUTROS 38,6%**

MELHOR DE ESPORTE/CORRIDA

Alguém tinha dúvidas que daria Mario Kart? Nós não. Apesar de ter sido lançado bem no fim do ano, o game garantiu quase metade dos votos da categoria. Na sequência, Need for Speed Underground pegou um surpreendente segundo lugar, deixando F-Zero GX comendo poeira em terceiro.

- 1º MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GC) 48,5%
- 2º NEED FOR SPEED UNDERGROUND (GC) 25,3%
- 3º F-ZERO GX (GC) 11,6%
- 4º FIFA SOCCER 2004 (GC) 2,1%
- 5º MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (GC) 2,0%
- 6º HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP (GC) 1,5%
- 7º SSX 3 (GC) 0,9%
- OUTROS 9,1%



MELHOR DE RPG/ESTRATÉGIA

Eles ainda estão com tudo! Os monstros de bolso levaram a melhor contra o poder de Final Fantasy. A diferença foi de pouco mais de 50 votos! Os seis primeiros colocados comprovam: o GBA é mesmo a casa dos RPGs para os fãs da Nintendo.

- 1º POKÉMON RUBY & SAPPHIRE (GBA) 31,3%
- 2º FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GBA) 29,3%
- 3º GOLDEN SUN: THE LOST AGES (GBA) 13%
- 4º FIRE EMBLEM (GBA) 6,9%
- 5º ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING (GBA) 5,7%
- 6º MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA (GBA) 4,2%
- 7º SKIES OF ARCADIA LEGENDS (GC) 2,2%
- OUTROS 7,4%



MELHOR DE LUTA

Isso é que é vitória arrasadora! Soul Calibur 2 levou a parada com quase 70% dos votos. As surpresas ficaram por conta da grande quantidade de votos para Digimon, Mucha Lucha e Dragon Ball Z, o que só mostra a força dos desenhos animados entre os leitores.

- 1º SOUL CALIBUR 2 (GC) 68,2%
- 2º DRAGON BALL Z: BUDOKAI (GC) 14,3%
- 3º MORTAL KOMBAT TOURNAMENT ADVANCE (GBA) 6,0%
- 4º KING OF FIGHTERS EX2: HOWLING BLOOD (GBA) 5,6%
- 5º DIGIMON BATTLESPRIT 2 (GBA) 1,2%
- 6º DRAGON BALL Z: TAIKETSU (GBA) 1,1%
- 7º MUCHA LUCHA (GC) 1,0%
- OUTROS 2,6%



MELHOR DE VARIEDADES

Para variar, deu Mario Party! A quinta versão do game de tabuleiro mais popular da Nintendo ganhou quase o dobro de votos do segundo colocado, The Sims. Em terceiro lugar, merecidíssimo, deu o absurdo Wario Ware para Game Boy Advance.

- 1º MARIO PARTY 5 (GC) 43,1%
- 2º THE SIMS (GC) 22,6%
- 3º WARIO WARE, INC.: MEGA MICROGAMES (GBA) 12,8%
- 4º POKÉMON PINBALL ADVANCE (GBA) 6,3%
- 5º POKÉMON CHANNEL (GC) 3,8%
- 6º YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION (GBA) 2,1%
- 7º YU-GI-OH! FALSEBOUND KINGDOM (GC) 1,9%
- OUTROS 7,4%



MELHOR GAME DE AÇÃO/AVENTURA

Não teve para ninguém na categoria mais concorrida de todas: deu Link e Wind Waker na cabeça. Prince of Persia: The Sands of Time assegurou o vice, com Tony Hawk's Underground e Mario Advance 4 bem atrás.

- 1º THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC) 47,8%
- 2º PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (GC) 21,8%
- 3º TONY HAWK'S UNDERGROUND (GC) 6,3%
- 4º SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3 (GBA) 5,2%
- 5º VIEWTIFUL JOE (GC) 2,1%
- 6º THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING (GC) 1,7%
- 7º THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME/MASTER QUEST (GC) 0,9%
- OUTROS 14,2%



Pokémon Colosseum

A sequência de Pokémon Stadium promete arrasar

Por Eric Araki

O lançamento do GameCube, no final de 2001, não marcou apenas o início de uma nova geração. Para todos os fãs, a nova plataforma representou o renascimento dos principais símbolos da Nintendo. E não tardou muito para que o console cumprisse esse destino. **Super Mario Sunshine** apareceu e fez bonito, com muito sol e água para todos os lados. Logo na sequência veio Link, maravilhando o mundo com os gráficos animados de **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. Samus abocanhou com **Metroid Prime** o título de melhor jogo para GameCube de 2002, revolucionando com sua jogabilidade inédita e visual formidável. Ainda assim, alguns dos principais arrasa-quarteirões da Big N não haviam dado as caras. **Donkey Kong** era um deles, **Star Fox**, outro (**Dinosaur Planet** não conta). Mas não há como negar: **Pokémon** era mesmo o grande campeão de expectativas. E não é de se estranhar. Afinal, **Pokémon** continua firme e forte, no Oriente e no Ocidente. As versões **Ruby** e **Sapphire** quebraram a marca de cinco milhões de unidades vendidas



no mundo. No primeiro dia, foram comercializadas um milhão de unidades de **Red Fire** e **Green Leaf** (as novíssimas versões lançadas somente no Japão). Além disso, não era segredo que o sucessor de **Pokémon Stadium** chegaria

ao Cube. Com todas as capacidades de interação entre o GBA e o GC, nunca foi tão fácil transportar os treinadores para o mundo 3D. Mas será que os pokéfãs não estariam cansados da velha receita de **Stadium**? Foi pensando nisso que a Nintendo confiou seu colosso à empresa estreante Genius Sonority, para que ela adaptasse o conceito de **Stadium** e tornasse seu sucessor um game interessante e atrativo. Desses esforços surgiu **Pokémon Colosseum**.

Temos que... roubar todos!

Em **Pokémon Colosseum**, você encarna um treinador que, com seu Umbreon e Espeon, deve acabar com os planos da organização conheci-



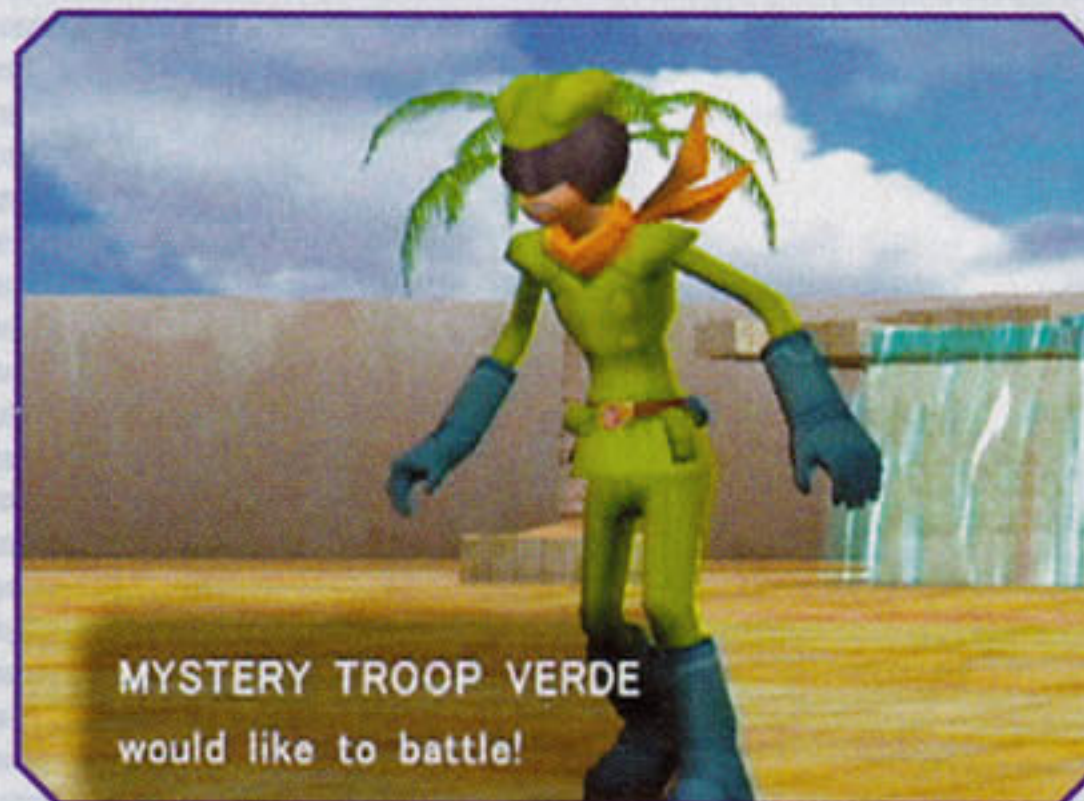
da por Equipe Snagem, um grupo especializado em criar máquinas para roubar Pokémon de treinadores. Mas o game tem uma história? Sim, e é a maior novidade de **Colosseum**, o modo Story. Diferente das demais versões, aqui você poderá viver sua própria aventura, sem depender de conexões com os games **Pokémon** para GBA. Você é um ex-membro da tal organização, que descobre que a Snagem realiza experiências com Pokémon, tornando-os perfeitas máquinas de combate. Revoltado, você manda a base pelos ares e começa sua jornada para impedir o sucesso de seus antigos companheiros. Com sua moto e munido da Pokémon Snagger – um aparelho equipado em seu braço que per-



Hey, SETH!
Come on, hand it over!
Give back the SNAG MACHINE you ripped off from the HIDEOUT!



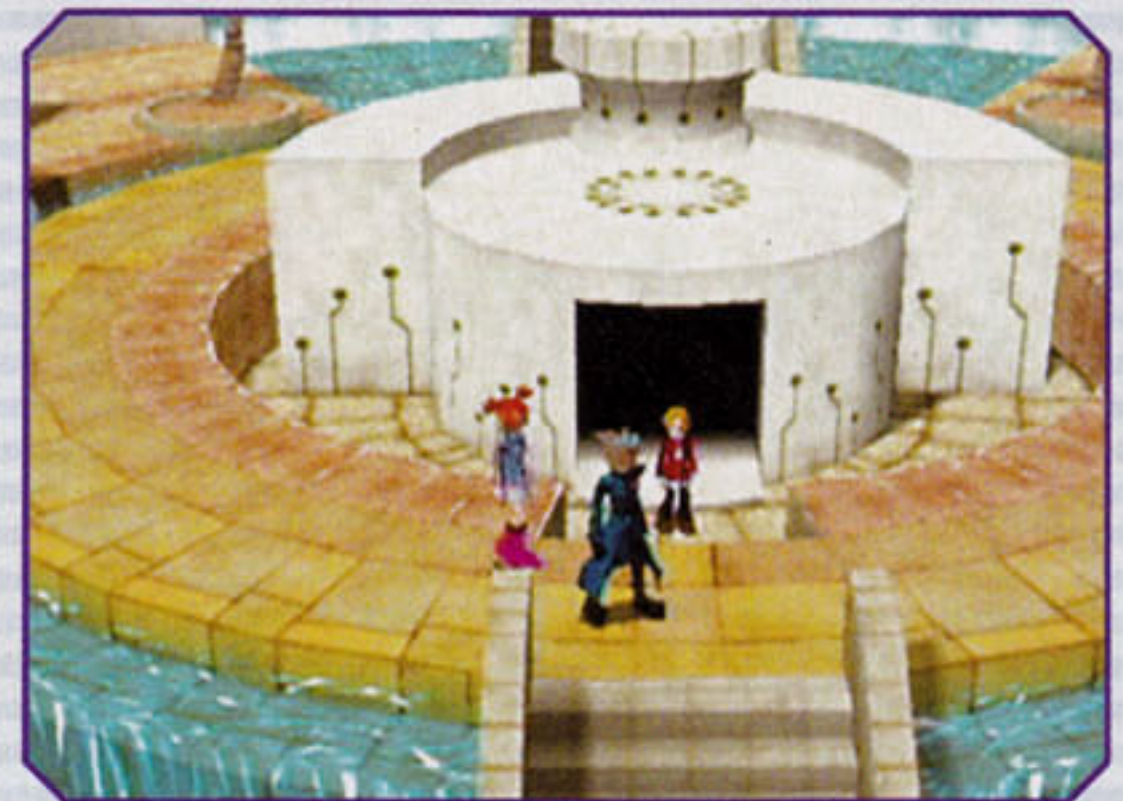
mite usar Pokébolas comuns para capturar monstros de outros treinadores – você deve capturar todos os Dark Pokémon que encontrar. Tudo bem, não é tão difícil. Mas como você identificaria um Dark? Afinal, é impossível diferenciar um lutador Dark de um normal. É aí que sua parceira entra na história. A garota (muito parecida com a Misty do desenho animado) tem poderes extra-sensoriais e participará da sua jornada por ser capaz de enxergar a Dark Aura que envolve os Dark Pokémon. Identificado o bicho, é hora de seus monstros entrarem em ação para enfraquecer o alvo. Depois, basta arremessar a pokébola e capturar o combatente alterado, como um Pokémon selvagem qualquer.



Purificando o corpo e a alma

Mas você não precisa apenas capturar os bichos. Os Dark Pokémon são frutos de experimentos que os alteraram para que ficassem sob o controle da Dark Aura. Eles se tornaram verdadeiras máquinas de combate: muito fortes, mas sem a possibilidade de evoluir ou aprender novos golpes. Sob o controle da Aura, os Pokémon podem utilizar o Dark Rush, um golpe extremamente poderoso, mas também causa danos ao próprio Pokémon – como Struggle ou Double Edge. Assim, se continuarem como estão, eles morrerão mais cedo ou mais tarde. Seu dever é evitar isso, utilizando-os em batalha e dando a eles atenção para que se purifiquem. Mas não serão poucas as vezes que o Dark Pokémon vai desobedecer suas ordens, ou entrar no modo Hyper (um modo em que o combatente começará a atacar sem parar, até que seu oponente – ou mesmo ele próprio, já que o Dark Rush causa danos ao usuário – esteja derrotado).

Você sabe que está tendo sucesso em purificar o monstinho quando seu medidor de Dark Aura diminui. A cada nível reduzido, o Pokémon aprende um novo golpe. Quando a barra se esvaziar por completo, o lutador aprende um último golpe poderoso, que apaga o Dark Rush. Dessa forma, o Pokémon fica completamente purificado e volta a subir de nível, evolui, e pode participar dos campeonatos em coliseus para conquistar fama e



prêmios. Mais que isso: depois de terminado o modo Story, você poderá transferir todos os seus Pokémon puros para as versões **Ruby** e **Sapphire**, o que permitirá a você adquirir Pokémon inéditos no Game Boy Advance.

Um novo mundo de aventuras

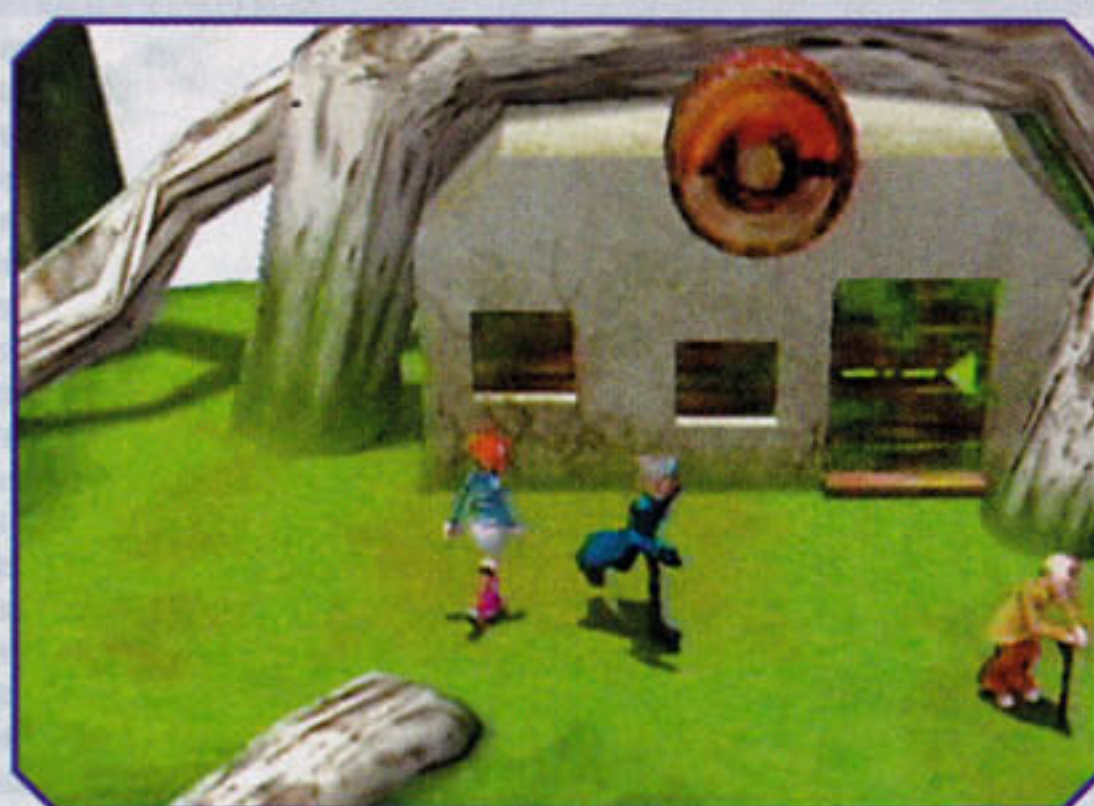
Equipe Snagem? Cidade de Phenac? Os mais atentos já perceberam que a aventura de **Colosseum** não se passa nem em Kanto, nem em Johto, nem em qualquer outro local conhecido das aventuras Pokémon. O cenário, desta vez, é o território de Orre, um continente ignorado pela grande maioria dos habitantes do mundo Pokémon. Não é difícil entender o motivo disso: essa é uma região desolada, árida e para onde os criminosos de outros cantos do planeta são mandados. Nesse local, um punhado de água pode valer tanto quanto a vida de alguém. Pelo ambiente de revolta, é uma terra sem lei, em que a população vive lado a lado

com marginais. Batalhas no meio das cidades são comuns, e não são raras as vezes em que os

treinadores deixam os combates Pokémon de lado e partem para a briga.

Outra coisa rara em Orre são os Pokémon. Isso mesmo: diferente das demais regiões do planeta, uma grande catástrofe no passado fez com que a maioria dos monstros deixasse de existir no continente. ➤





❖ Neste lugar, os Pokémon são raridades. Dizem as más línguas que alguns podem alcançar preços altíssimos no mercado negro. E é justamente por isso que a Equipe Snagem rouba os Pokémon dos pequenos lutadores.

A bordo de sua moto, você deverá percorrer todo o território de Orre em busca dos Dark Pokémon. Em suas viagens, você verá muitos cenários futuristas, com máquinas por todos os lados, que substituem os Pokémon e ajudam os habitantes a sobreviver. Verá também locais misteriosos, como a cidade de Phenac, um paraíso verde e repleto de água, único no continente, ou o misterioso Monte Battle, um local em que, diz a lenda, o vencedor de cem batalhas será visitado por uma triade de Pokémon lendários...

Colossos no coliseu

Claro que os combates convencionais, em que os treinadores podem usar seus monstros

em um universo 3D, não foram deixados de lado. Agora, você pode jogar com até mais três amigos, em batalhas Multi ou Double, exatamente como em **Ruby e Sapphire**. É necessário usar um cabo GC-GBA Link para que os jogadores possam usar seus Pokémon das versões **RS**, mas até dois jogadores podem usar seus Pokémon do modo Story, usando os Pokémon puros conquistados ali e gravados no Memory Card. A vantagem dos jogadores ao usar GBAs como joystick é que os golpes escolhidos não aparecem na tela. Isso impede que seus oponentes vejam seus golpes na hora da briga.

De início, existem três modos de jogo disponíveis. O Battle Now é a evolução do Quick Battle de **Pokémon Stadium**, no qual você pode escolher os níveis dos Pokémon que usará, mas todos os jogadores recebem Pokémon aleatórios. O Solo Battle permite que você teste seus Pokémon treinados no modo Story ou nas versões **RS** contra um oponente controlado pelo game. À medida que for vencendo os adversários, você recebe prêmios, como Berries e itens especiais. Por fim, há o Gang Battle, no qual você e seus amigos podem se enfrentar em batalhas formadas por até duas duplas.



Um colírio para os olhos

Mas a parte mais impressionante de **Colosseum** continua sendo os combates, especialmente na parte visual. A Genius Sonority fez um ótimo trabalho ao transportar os monstros das versões **Ruby e Sapphire** para o universo 3D. Todos os 386 Pokémon foram recriados, respeitando-se as proporções. Além disso, como nas versões para GBA, agora o treinador também aparece na arena. Cada um tem seu jeito característico de lançar a pokébola e seus monstros. Isso permite ver o tamanho dos combatentes em relação aos seres humanos, matando a curiosidade dos fãs mais antenados. A movimentação de cada um está sendo bem trabalhada: os Rejis parecem realmente pesados, as feras lendárias estão mais movimentadas que nunca e não deixam nada a dever para animais de verdade.

Os coliseus são todos imensos, e mesmo um Rayquaza parecerá pequeno dentro dele. Alguns coliseus são ao ar livre, outros são subterrâneos ou lembram catedrais, repletos de efeitos de luz. Os golpes também receberam um novo tratamento gráfico, inclusive os antigos, que ficaram muito mais bonitos. Fire Blast agora parece uma rajada de fogo, que explode ao atingir o alvo. Psychic faz a tela se contorcer, no melhor estilo Mewtwo. O Aurora Beam parece um arco-íris, enquanto o Thunderbolt dispara diversas fagulhas de eletricidade estática antes de ser disparado.

Pokémon Colosseum tem data de lançamento marcada para 24 de março. Ou seja, no momento em que você estiver lendo este Preview, faltarão poucos dias para o jogo ser lançado por aqui. Junte seus monstros e prepare-se para capturar muitos outros. A batalha já vai começar! 🎮

Produtora: Nintendo
Desenv.: Genius Sonority
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2004

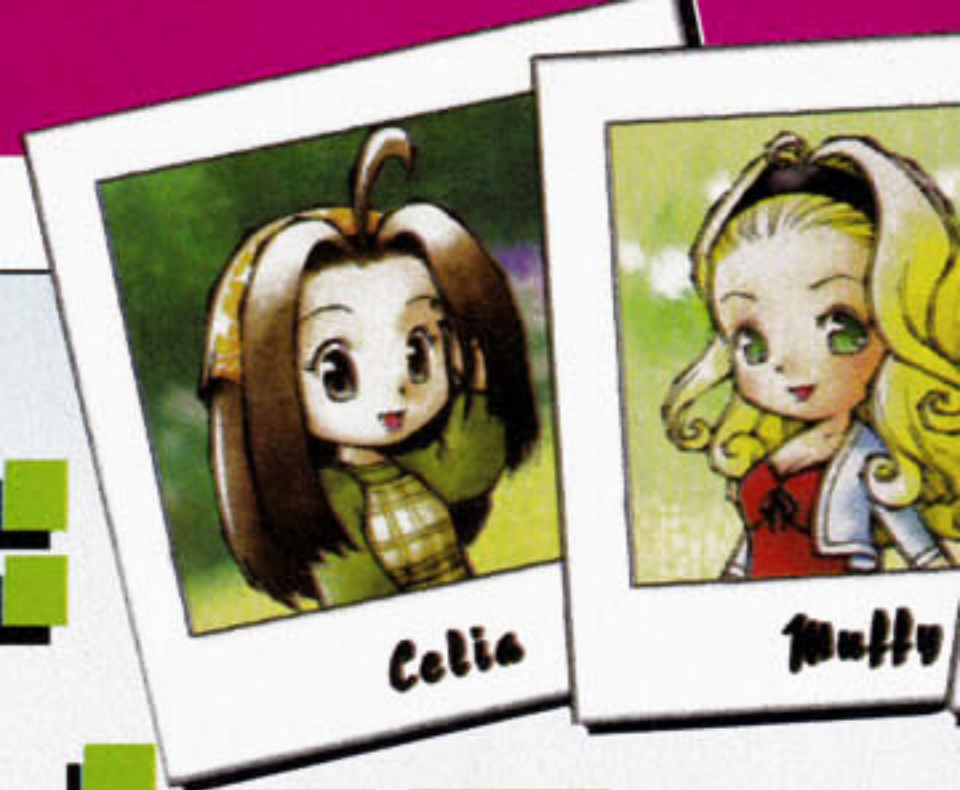
EDIÇÃO LIMITADA
Dual Color Platinum/Onyx



GAME BOY ADVANCE



Harvest Moon: A Wonderful Life



A vida no campo nunca foi tão divertida

Quando se vive em uma fazenda, todo dia pode ser uma brincadeira. Em **Harvest Moon: A Wonderful Life**, criação da Natsume para o GameCube, você cuidará de colheitas e animais, cultivará amizades, escolherá uma noiva, criará seu filho e participará de muitas outras atividades e eventos extraordinários durante 30 anos. Você vai passar seus dias dando duro na fazenda ou vai gastar o tempo pescando e paquerando a garota de seus sonhos? O destino de sua vida é você quem decide!

O mapa da mina

A vida campestre tem a ver com paz e tranquilidade, mas também tem a ver com trabalho duro: cultivar a terra, cuidar dos animais e vender os frutos de seu plantio.

Depois de herdar a fazenda de seu pai, começa a sua vida no vale Forget-Me-Not. O esquema é bem parecido com os games anteriores da série (lançados para Super NES, N64, GBC e GBA). Você gastará boa parte de cada dia buscando o crescimento de sua fazenda. Cada canto de sua propriedade tem propósitos diversos, e o jeito é se familiarizar com todos eles a fim de planejar uma

rotina diária que se ajuste aos seus gostos. Dois dos principais locais são o seu lar e a casa de um sujeito chamado Takakura. No seu espacinho, você pode cozinhar, assistir à televisão, dormir, escrever em seu diário (para gravar o jogo) e consultar o calendário e as anotações de Takakura, que é o ex-sócio de seu falecido pai. Ele mora perto do armazém de estocagem de alimentos e está sempre pronto a oferecer conselhos e receitas.

Com o passar dos anos, você encontrará outras pessoas na casa dele. Seus animais também precisam de uma moradia, portanto, leve seu gado, seus bodes, cavalos e ovelhas para o celeiro. Cada animal tem sua própria cocheira para que você os alimente, retire leite e lhes dê muito carinho. As aves, como galinhas e patos, são um caso à parte e não se misturam com os outros animais, portanto, o lugar apropriado para elas é o galinheiro. Lá você pode alimentar todas e ainda ver os ovos serem chocados.

Durante o dia, e quando o tempo estiver limpo, o indicado é levar os animais para esticar as patas e se esbaldar no pasto. E se você for do tipo prevenido, é legal usar a foice para colher e armazenar um pouco de alimento para eles. Os campos destinados à lavoura se classificam em três categorias: infértil, fértil e muito fértil. Você pode plantar suas sementes em qualquer um deles, mas precisará variar a quantidade de





Nami

adubo de acordo com a fertilidade do lugar onde está plantando. A qualidade de seus produtos também será afetada pelo tipo de solo em que eles crescem. E para que eles

tenham um bom desenvolvimento, é importante não esquecer de buscar água na fonte para regá-los todos os dias. Além de tudo isso, sua fazenda conta com o já citado armazém de estocagem de alimentos e um armazém de ferramentas, onde são guardados todos os utensílios, sementes para plantio e rações para animais. No primeiro armazém, Takakura organizará os novos itens comprados, e no segundo, você pode usar o livro de contabilidade para administrar suas finanças e fazer novos investimentos.

Sim! Sua fazenda começa de um jeito, mas você pode edificar novas construções em sua propriedade! Isso sem falar em um prédio misterioso que só fica acessível em uma parte avançada do game...

Mas não são apenas flores...

...e frutas e vegetais. O vale Forget-Me-Not está repleto de pessoas que farão parte de sua vida. Algumas, assim como na vida real, aparecem e somem de repente; outras podem ser muito importantes no decorrer de sua temporada no campo. Romana é uma dessas pessoas. Ela vive em uma enorme mansão apenas com a neta Lumina e o mordomo Sebastian. Esse trio de personagens pode dar muitas dicas úteis sobre a cidade, além da cozinha da casa possuir algumas receitas bem saborosas. Chris é uma moça que poderia ser considerada um bom partido, se não fosse casada com o marombado Wally e já tivesse um filho chamado Hugh. Pode esquecer qualquer possibilidade de paquera com a guria, mas se você ficar amigo de Wally, seu filho pode ter a oportunidade de se tornar um atleta quando crescer. E é esta justamente a grande sacada da série **Harvest Moon**: suas decisões têm reflexo em situações que podem rolar nos anos futuros. E como você provavelmente já deve ter percebido, a paquera é um dos aspectos cruciais de **A Wonderful Life**. No final do primeiro ano de jogo, você deve estar casado com uma destas três moças: Celia, Muffy ou Nami. Depois de juntar os trapos, sua vida pode tomar três rumos diferentes, dependendo, de quem você escolheu para ser sua companheira. Celia é a mais caseira das três e a que é mais fácil de agradar com presentes, mora em uma fazenda perto da sua, não gosta de discussões e é amante da natureza. A garçoneite Muffy trabalha no Blue

Bar, e é uma garota encantadora e muito feminina, deseja um homem trabalhador para cuidar dela. Bem à moda antiga, ela gosta de flores e de objetos brilhantes. Portanto, se encontrar alguma moeda ou coisa parecida no local de escavações, corra para fazer média com a moça. A mais difícil de ser cortejada é Nami, uma garota viajante que chegou recentemente à cidade. Por uns tempos, ficará em um dos quartos da estalagem Inner Inn e é bastante introvertida, o que pode dificultar um pouco as coisas. Mas o esforço para descobrir seu ponto fraco vale a pena: ela é inteligente e sabe o que quer. Já vá pensando direitinho na melhor opção para constituir sua família, porque o

Só para meninas

Harvest Moon "for girls" vem aí

Achou essa história de arrumar namorada muito machista? Muitas meninas que jogam **Harvest Moon** também. Foi pensando nisso que a Natsume resolveu preparar uma versão feminina de **A Wonderful Life**. Nela, a personagem principal é uma garota. A versão será revelada na E3, que acontece em maio, em Los Angeles. Também está confirmado que a versão "for girls" terá conexão com a versão feminina de **Friends of Mineral Town** (a mais recente aparição da franquia no GBA), que também será lançada em breve.

game chega às lojas no final deste mês. Uma coisa é certa: quem disse que a vida no campo é entediante nunca jogou **Harvest Moon!**

Produtora: Natsume

Desenvolvimento: Natsume

Gênero: Estratégia

Lançamento: Março de 2004





Serious Sam: Next Encounter

Viaje no tempo e ponha os monstros para correr

O mais novo game de tiro do GameCube traz um estilo já manjado: uma mistura de **Quake** com **Smash TV**, o clássico de tiroteio do Super NES. **Serious Sam** possui todas as características de um verdadeiro jogo de tiro: visão em primeira pessoa, muitas áreas para exploração, munição especial, itens e armas, muitas armas. Você vai andar por grandes cenários e será perseguido por dezenas de criaturas que não dão trégua por um único instante. O esquema é atirar sem pensar em



tudo o que se move. O herói, Sam, pode se mover e atirar rapidamente, ganhando pontos a cada adversário derrubado. O número de inimigos derrotados rende medalhas no final da fase.

A história de **Next Encounter** se passa em três diferentes períodos da história: Roma antiga, China feudal e Atlântida, todos dominados por monstros para lá de esquisitos. Os três locais juntos possuem 42 fases, o que promete dar bastante trabalho ao jogador. Alguns são comuns aos três mundos, e há uma série de outros que são



específicos de cada fase. A China, por exemplo, é infestada por dragões, enquanto Roma apresenta criaturas metade humanas, metade animais. Entre as opções de controle, existe uma possibilidade nunca vista nos games anteriores do personagem (lançados para PC): a de controlar veículos. Sam agora pode dirigir várias máquinas e usá-las para detonar muitos inimigos ao mesmo tempo e, assim, fazer combos. O jogo promete ainda um modo Multiplayer para disputas entre até quatro jogadores.

Produtora: Take-Two Interactive
Desenvolvimento: Climax Studios (UK)
Gênero: Ação
Lançamento: Abril de 2004



Resident Evil 4

Sustos mais realistas do mundo virtual



O quarto jogo da série de horror da Capcom será mesmo exclusividade de quem tem um GameCube em casa. O enredo mudou completamente em relação ao que havia sido divulgado. Sobrevivente de **Resident Evil 2**, Leon S. Kennedy foi convocado pelo presidente dos EUA para salvar sua filha. O

problema é que a garota foi levada para um vilarejo escondido nos confins da América do Sul. E é lá mesmo que ele encontrará uma verdadeira horda de monstros e zumbis assassinos.

RE4 promete alguns dos visuais mais incríveis já criados para o Cube. Ao que parece, a Capcom conseguiu deixar a série mais aterrorizante. O visual dos personagens ganhou mais detalhes, com uma renderização impressionante na pele e nos cabelos. Os cenários bidimensionais e estáticos foram substituídos por um universo 3D detalhado, que complementa o trabalho dinâmico das câmeras. Tudo é realçado por incríveis efeitos de luz e sombra e superfícies reflexivas (como espelhos), para que o jogador tenha uma sensação real de estar dentro do ambiente. Aguarde uma matéria especial nas próximas edições!



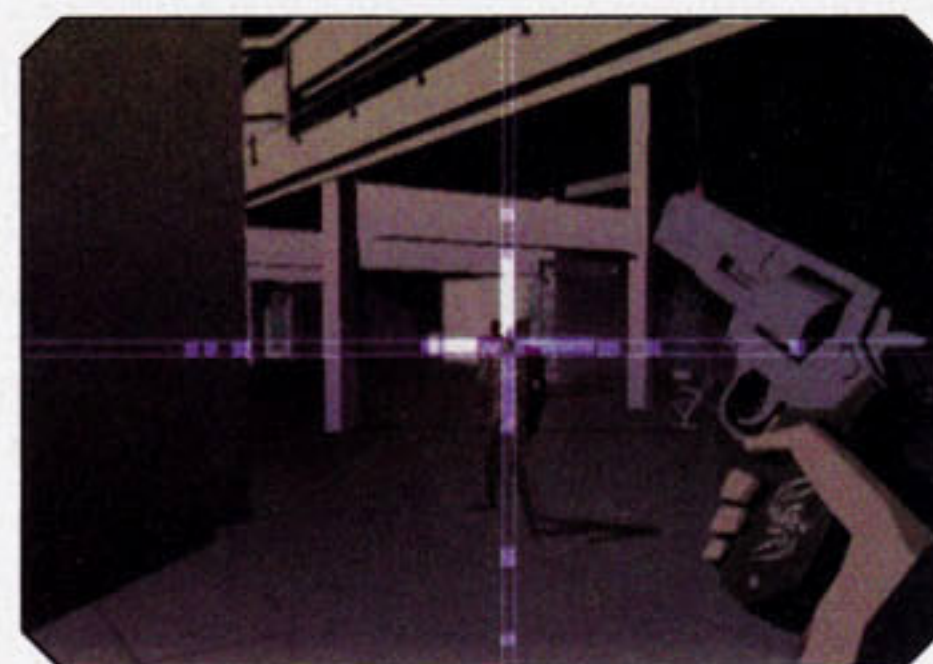
Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom Production Studio 4
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2004

Killer 7

Um mistério guardado a sete chaves

Killer 7 é o nome do segredo que a Capcom guarda há meses. O pouco do que foi liberado sobre o jogo apareceu durante um evento pré-Tóquio Game Show, no ano passado. O jogador entra na pele de Harman Smith, um assassino de 65 anos que possui sete personalidades, cada uma com um poder especial. A história se passa em duas eras diferentes: o presente e o ano de 2005. Detalhe: todas as ações que você tiver no presente afetam diretamente o seu futuro.

A Capcom nada revelou a respeito da jogabilidade de **Killer 7**, mas tudo leva a crer que a visão será em terceira pessoa, combinando com seqüências animadas e "um visual jamais visto em outro game", nas



palavras da empresa. Os gráficos misturam Cel-Shading com fundos tridimensionais e muitas sombras, o que dá ao jogo um clima sobrenatural. Desde já, é um dos mais aguardados de 2004.

Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom Production Studio 4
Gênero: Ação
Lançamento: Junho de 2004

Custom Robo Battle Revolution

Construa sua máquina e lute na arena dos robôs

Custom Robo é conhecido dos jogadores japoneses: um game com o mesmo nome foi lançado para o Nintendo 64, mas nunca deu as caras no Ocidente. Ao que tudo indica, a Nintendo quer corrigir essa injustiça. O lançamento de **Custom Robo Battle Revolution**, a sequência do jogo no Game Cube, está confirmado para este lado do mundo. A proposta do game é fazer o jogador construir seu próprio soldado-robô, escolhendo entre mais de 200 peças e armas, para depois enviá-lo a uma arena para lutar contra outros homens de lata. É como um jogo de luta comum, com a diferença que é você mesmo monta seu personagem. Cada parte usada na montagem do seu guerreiro influencia nos atributos da máquina: corpos mais pesados fazem o robô ficar mais lento, armas com maior poder de fogo o tornam mais forte, pernas ajustadas o fazem saltar mais alto, etc. O visual das máquinas impressiona. Na tela de construção, os robôs aparecem pequenos. É só na hora da batalha que você apreciará sua criação. Apesar da complexidade, a jogabilidade é bastante simples. Seu robô se move em uma arena e deve atacar enquanto desvia dos contra-ataques. A luta termina quando sobrar só um robô em pé, ou quando o tempo terminar. Além das arenas que existiam na versão para N64 (com enormes crateras e depósitos), **Battle Revolution** apresenta as "VR arenas", que simulam realidade virtual.

A Marigul também promete um modo para quatro jogadores na mesma tela, sem divisão, no estilo **Super Smash Bros.**



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Noise (Marigul)
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004

Mega Man X: Command Mission

O azulzinho estréia seu primeiro RPG para o Cube

Mega Man X: Command Mission coloca o herói cibernético no mundo dos RPGs, trazendo muito dos elementos de ação que tornaram a série popular. A história gira em torno de X, que precisa se infiltrar em Giga City Island e dar um basta nos planos malignos de um grupo rebelde, o Liberion Army.

Durante a aventura, é possível formar times com personagens conhecidos da saga, como Axl, Zero, Cinnamon, Marino, Spider e Masimo. Cada um tem uma habilidade especial que é útil em determinados momentos. Cinnamon tem habilidades de cura, Marino é especializado em táticas ninja, Spider usa cards para atacar, e por aí vai.

O sistema de batalhas é baseado em turnos, mas oferece um controle da luta em tempo real. O jogador pode atirar com o canhão de Mega Man ao mesmo tempo que comanda o ataque do resto do grupo.

O visual mistura efeitos em Cel Shading combinados com cenários tridimensionais que remetem aos velhos jogos de Mega Man. Tudo isso unido a cores muito vivas e a uma série de seqüências animadas que explicam melhor a história do jogo.



Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom Production Studio 3
Gênero: RPG
Lançamento: Junho de 2004

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

A volta triunfal de Sam Fisher

Splinter Cell foi a primeira experiência bem-sucedida da Ubi Soft com games que misturam ação e espionagem. O estúdio da empresa em Montreal (Canadá) misturou jogabilidade bas-

tante realista, visual incrível e história intrincada, digna de um filme de Hollywood, o que bastou para colocar o game entre os melhores de seu gênero. Agora, o estúdio da Ubi Soft, em Xangai, ficou encarregado de fazer **Pandora Tomorrow** ser tão bom quanto seu antecessor. A história ainda não foi totalmente revelada, mas já se sabe que explicará mais sobre a relação do herói Sam Fisher e a NSA.

Pandora Tomorrow deve trazer um modo de jogo individual e um Multiplayer com características Online. Sam ganhou novos movimentos que não possuía no primeiro **Splinter Cell**, além de uma série de novas armas e outras surpresas. A disposição dos cenários aumenta a



dificuldade (não há muito espaço para se esconder) e os inimigos têm diferentes estados de alerta, o que exige mais domínio de suas técnicas de stealth. Tá pensando que a vida de espião é fácil? Aguarde mais informações nos próximos meses.

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft Xangai
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004





Mario & Donkey Kong

Um clássico para ninguém botar defeito

Depois de muitos anos, **Mario e Donkey Kong** finalmente vão estar juntos em um outro game, um remake do primeiro game lançado por Shigeru Miyamoto, e também o primeiro grande sucesso da Nintendo nos Arcades.

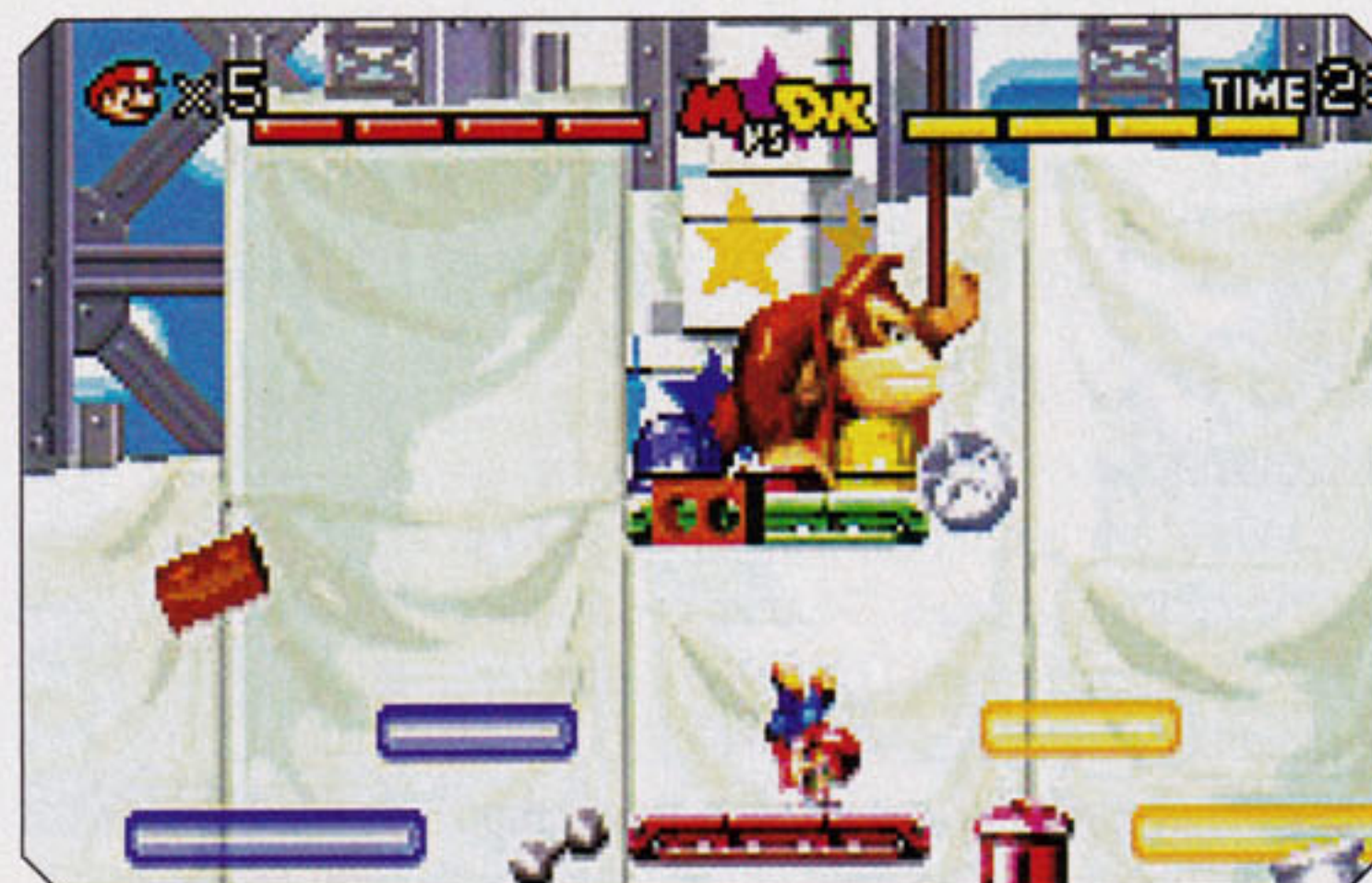
A nova versão procurou manter o mesmo estilo de jogabilidade do original: um game cheio de plataforma cheio de fases engenhosas, que exige raciocínio rápido e muita habilidade para acrobacias. Kong é o vilão, e não tem dó nenhuma de atirar em Mario tudo o que estiver ao alcance das mãos. Móveis velhos, barris, cogumelos envenenados, sobra de tudo para o coitado do bigode.

O game sofreu várias mudanças em relação à versão clássica, a começar pelo visual, que aproveita ao máximo a capacidade do GBA. O formato e as

cores dos personagens foi inspirado nos títulos mais recentes para GameCube. As fases estão mais difíceis e ganharam alavancas que abrem novos caminhos, entre outras traquinanças interessantes.

Talvez a adição mais interessante seja o modo de criação de fases, que é ativado com a conexão do Game Boy Advance ao Game Cube (através do cabo GBA-GC). Desenhar as fases de um jogo como este é um sonho para muitos fãs, e que agora se torna realidade. Além disso, a conexão dos consoles torna possível jogar as fases criadas na tela da TV. Isso que é clássico melhorado! 🍄

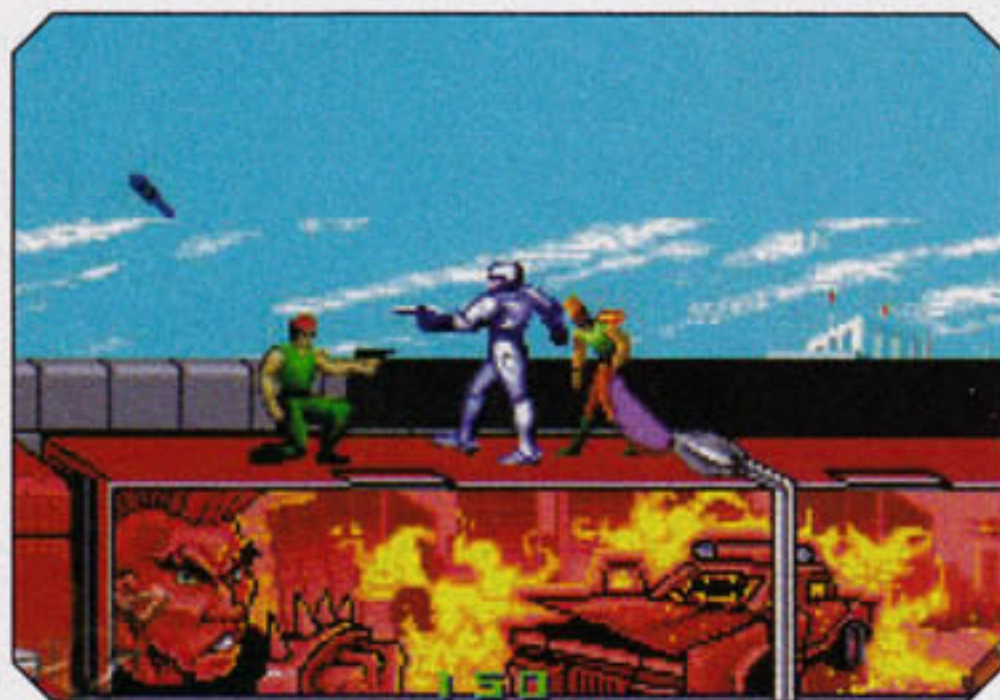
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004



Robocop

O policial do futuro chega atrasado ao GBA

Ele é metade homem, metade máquina e totalmente policial. Logo que **Robocop** surgiu nas telas do cinema, em 1987, o personagem tornou-se um ícone e acabou vítima da superexposição. Ganhou três filmes, séries de TV, desenhos animados, histórias em



quadrinhos e mais um montão de games em fliperamas, no Nintendinho e também no Super NES. Depois disso, o veterano enlatado resolveu tirar suas merecidas férias. Em 2004, ele se prepara para combater o crime no GBA, em um título desenvolvido pela Titus (mais conhecida pela "obra-prima" **Superman**, para N64). **Robocop**, o game, é pura ação e tiroteio na selva urbana de Detroit, onde os marginais e a OCP tomam conta de tudo. Os gráficos e a jogabilidade não fazem feio, seguindo um estilo muito próximo ao do game lançado para os fliperamas na década de 90, com direito a muitas explosões e robôs ED-209 por toda parte. No que depender da Titus, **Robocop** está pronto para combater o crime mais uma vez. 🍄



Produtora: Titus
Desenvolvimento: Titus
Gênero: Ação
Lançamento: 2004

Shining Soul II

Um RPG clássico com cara de novo

Está chegando ao Game Boy Advance um remake de um dos RPGs mais famosos da Sega. **Shining Soul II** ganhou uma continuação para o console portátil, que traz tudo o que os fãs têm direito.



Em tempos remotos, uma grande civilização foi reduzida a cinzas pelo Dark Dragon, um dragão que era a verdadeira encarnação da destruição. Centenas de anos depois, um novo grupo de pessoas se desenvolveu no mesmo lugar. Mas eis que o terrível Dark Dragon volta para transformar tudo em um mar de lava. Felizmente, há um pequeno grupo de pessoas que conhece um meio de derrotar o dragão. Eles são os Shining Fleet, descendentes daqueles que tiveram seus lares destruídos anteriormente. Esses grandes guerreiros pretendem derrotar o mal munidos apenas de algumas armas e muito conhecimento adquirido de seus ancestrais.

As novidades da versão ficam por conta de novas classes de guerreiros, como ninja, mago e clérigo, e uma série de cenários inéditos, como

cemitérios, mansões, desertos e navios.

A versão final promete ainda suporte para Multiplayer com Cabo Game Link para uma aventura em conjunto. 🍄



Produtora: Atlus Software
Desenvolvimento: Sega
Gênero: RPG
Lançamento: Abril de 2004

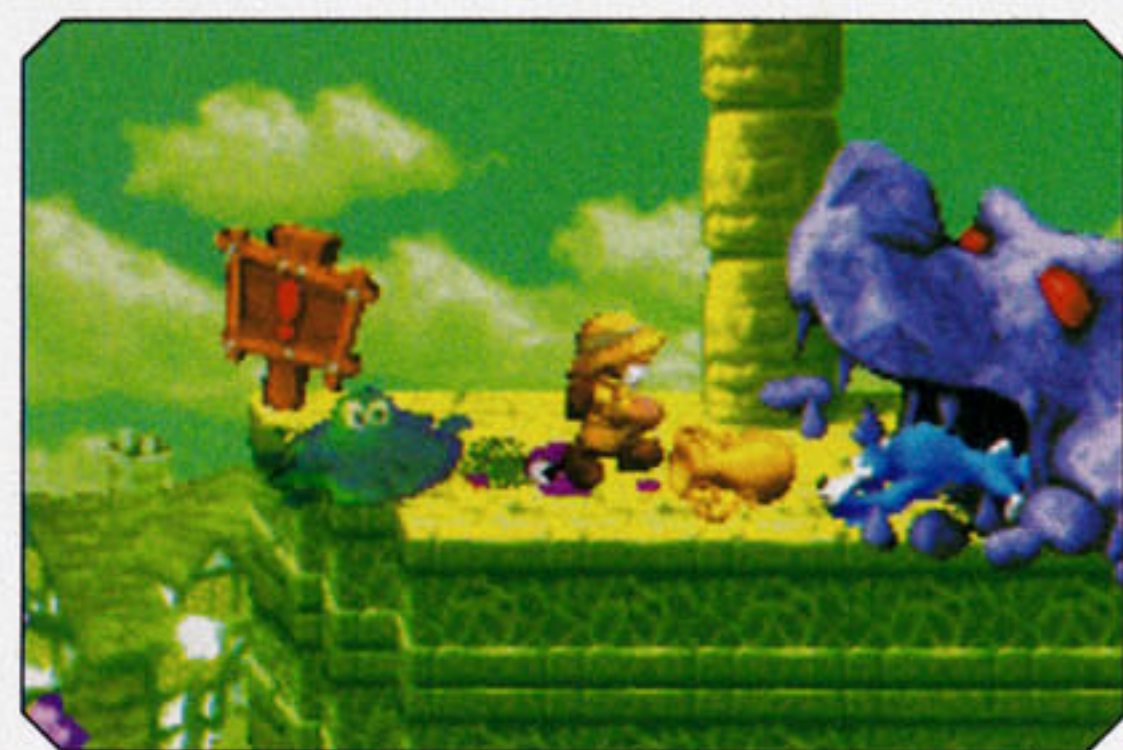
Sabre Wulf

Enfim, o lobo sangrento verá a luz do dia



Um ser misterioso invade a vila de Blackwyche e rouba o famoso amuleto de Sabre Wulf,

libertando um lobo sanguinário que está levando, mais uma vez, pânico e caos ao mundo. Para trazer a paz de volta, a vila convoca o veterano explorador Sabreman, que já enfrentou a criatura em seus dias de juventude. Sua missão é reencontrar as oito peças do amuleto e enfrentar o maldito Sabre Wulf novamente. Sabreman não é mais aquele explorador jovem e forte de antigamente, mas conserva suas habilidades de biólogo e arqueólogo. Como veterano, ele estudou bem as terras que terá que atravessar em sua jornada. Em vez de usar a força, Sabreman se concentrará em seu instinto de sobrevivência para interagir com os elementos da natureza. Dessa forma, ele pode combinar técnicas, itens e animais para cumprir seus objetivos. Se você tem boa memória, deve se lembrar: sim, este é o mesmo Sabre Wulf que apareceu em **Killer Instinct**, game de luta da Rare para o Super NES. E como todos games criados pela softhouse britânica, o forte de **Sabre Wulf** é o visual, com personagens enormes e cenários multicoloridos. O game foi anunciado há vários anos, mas agora parece que sai mesmo. A THQ, produtora do game, garante que está acertando os últimos detalhes para colocá-lo no mercado. Além do modo para um jogador, o jogo terá um modo Multiplayer com diversos minigames, que agradarão em cheio aos fãs do cabo Game Link. 



Produtora: THQ
Desenvolvimento: Rare
Gênero: Ação
Lançamento: Março de 2004

Listão de lançamentos 2004

Você pede, a gente faz. A lista dos futuros lançamentos para GameCube e GBA traz também o mês em que o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes dos jogos e podem ser alteradas sem aviso prévio. Nota: os games que apareceram nas listas anteriores e não estão presentes na listagem deste mês tiveram seus lançamentos cancelados ou adiados por suas produtoras.

GameCube

Março

Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums
Future Tactics: The Uprising
Harvest Moon: A Wonderful Life
Judge Dredd: Dredd vs Death
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Mission Impossible: Operation Surma
MTX: Mototrax
MVP Baseball 2004
Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution
Pokemon Colosseum
Samurai Jack: The Shadow of Aku
Scooby-Doo! Mystery Mayhem
Worms 3D

Abril

Legends of Wrestling: Showdown
Masters of the Universe
Micro Mayhem
Serious Sam Next Encounter
Space Raiders
WarioWare Inc: Mega Party Game\$

Maio

Custom Robo
Digimon Rumble Arena 2
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Mega Man Anniversary Collection
Shrek 2
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
The Legend of Zelda: Four Swords
World Championship Pool 2004

Junho

Tom Clancy's Rainbow Six 3
Spiderman 2
StarCraft: Ghost

Julho

NCAA Football 2005
Tales of Symphonia

Agosto

Madden NFL 2005
Pikmin 2
Street Racing Syndicate

Setembro

Zoids: Battle Legends

Outubro

Armada 2: Star Command
X-Men Legends

Game Boy Advance

Março

A Sound of Thunder
CT Special Forces 2 Back in the Trenches
Disney's Aladdin
Disney's Home on the Range
Ice Nine
Little League Baseball
Mega Man Battle Chip Challenge
Need for Speed: Porsche Unleashed
R-Type III
Scooby-Doo 2 Monsters Unleashed
Sitting Ducks
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Street Jam Basketball
Wade Hixton's Counter Punch

Abril

Bejeweled
Digimon Racing
Hardcore Pool
River City Ransom EX
Serious Sam Advance
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
Shining Soul II

Maio

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Mario vs. Donkey Kong
Mega Man Mania
Shrek 2
Sonic Advance 3
Van Helsing

Junho

Astro Boy: Omega Factor
Dragon Ball Z Super Sonic
Duel Masters: Sempis Legends
Mario Golf: Advance Tour
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon
Mega Man Battle Network 4: Red Sun
Spiderman 2

Agosto

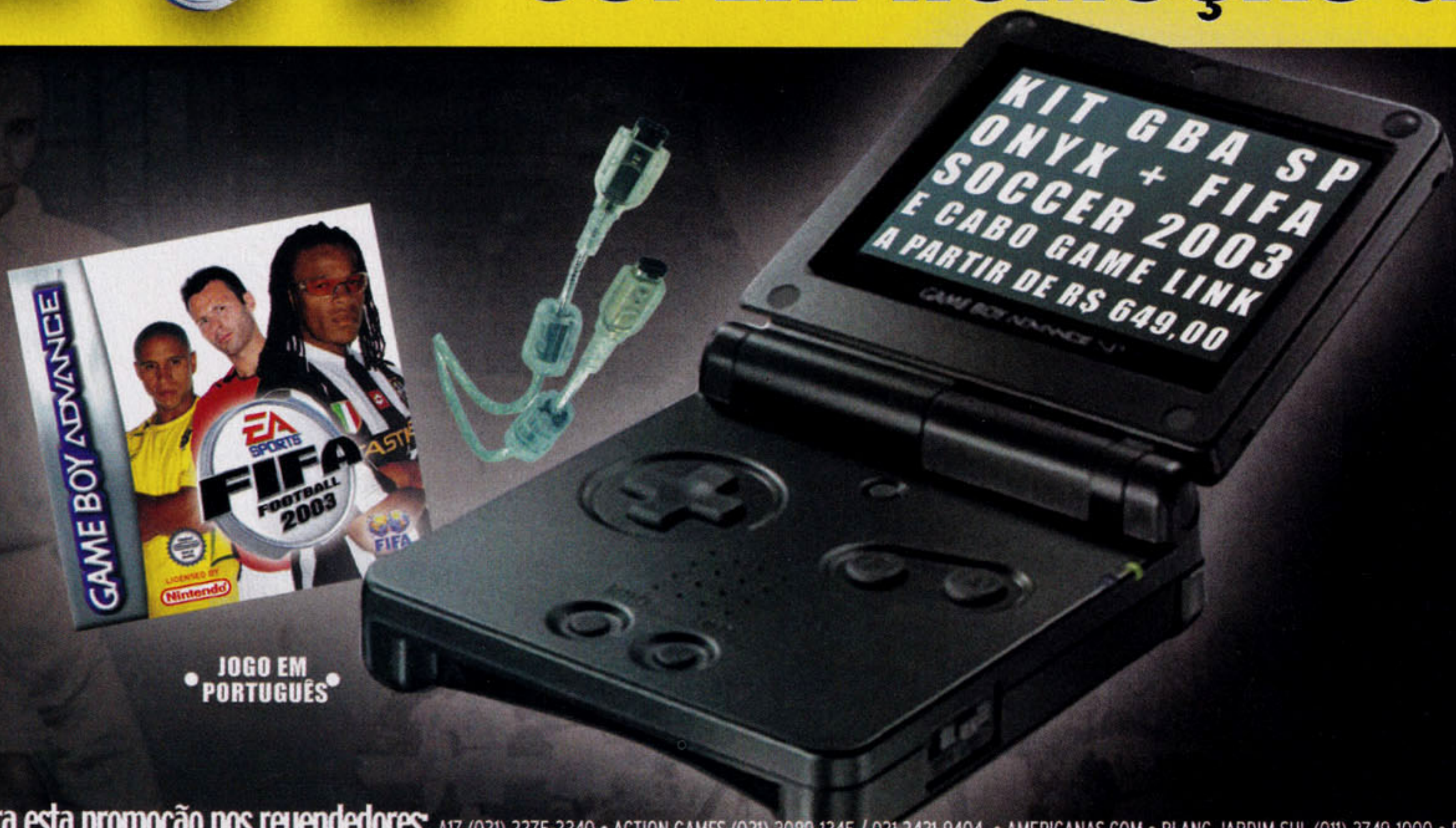
Madden NFL 2005
Metal Slug Advance

Setembro

Oggy and the Cockroaches
Zoids: Legacy



SUPERPROMOÇÃO GBA



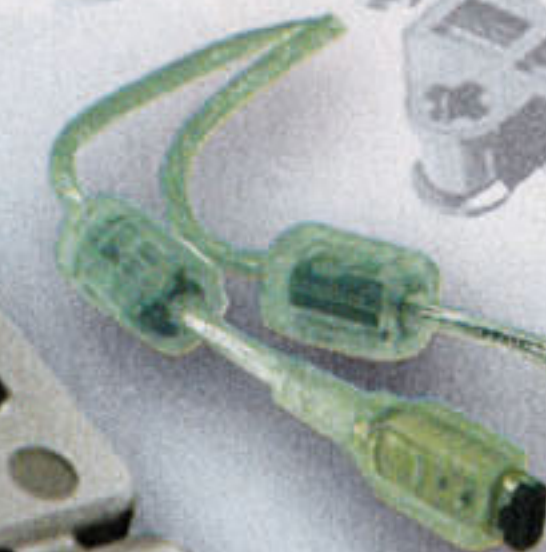
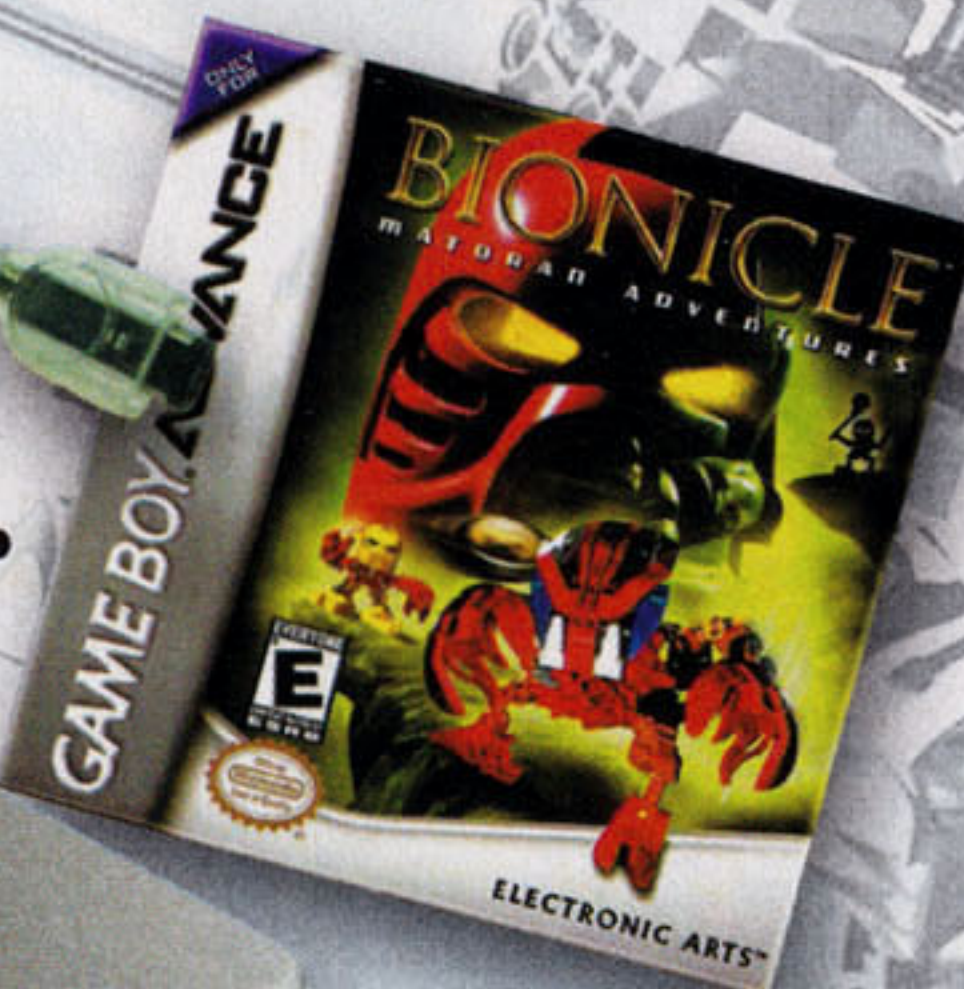
Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

JOGO EM PORTUGUÊS

Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL • BRINO. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINO. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINO. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINO. (011) 5052-6956 • GR GAMES (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTIMIX SHOP CENTRAL PLAZA (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) DE TATUI (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES • WWW.DISKGAMES.COM.BR (019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM



JOGO EM PORTUGUÊS



SP + GAME + CABO LINK



JOGO EM PORTUGUÊS



(011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670
 (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 223-3277 • CRAZY
 GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370
 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 •
 (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES
 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO
 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP
 VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490
 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Cadastre sua revenda

(11) 6236-1157

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

quem é você?





Metroid: Zero Mission

Por Felipe Azevedo

Desvende a verdadeira história por trás do game que deu origem à série

Se você ainda não era nascido em meados de 1986, é bem provável que tenha passado batido por um dos maiores clássicos do antigo NES: **Metroid**.

Caso isso tenha acontecido com você, alegre-se. **Metroid: Zero Mission** não só reconta a primeira aventura da heroína Samus Aran, como também acrescenta detalhes significativos à história, abre novas áreas e caminhos e traz uma enorme quantidade de segredos e desafios nunca vistos. Você está pronto para a maior aventura de sua vida?



Entendendo a estratégia

Como você sabe, é possível chegar ao fim de qualquer game **Metroid** sem coletar todos os itens.

Obrigatórios, apenas os upgrades que reforçam a armadura de Samus (veja abaixo). Já que o final mais bacana de **Zero Mission** só é conseguido se o jogador não coletar mais que 15% dos itens, optamos por fugir do padrão utilizado nas estratégias da série. A matéria está dividida em duas partes. Na primeira, você aprende o caminho para encontrar os upgrades na ordem certa, além de conferir as táticas para vencer chefes. Na segunda, você aprende a localização dos itens. Assim, você fica livre para escolher se quer enfrentar inimigos ou sair em busca dos itens.

Os mapas agora são ainda mais importantes, já que os pontos para onde você deve ir são sempre indicados por coordenadas formadas por números e letras. A cor da coordenada corresponde à cor do mapa a qual ela se refere. Fique atento para não se perder e boa sorte!

Habilidades e upgrades

Confira a localização de todos os itens obrigatórios, na ordem em que aparecem no game

Morph Ball (Brinstar - 14-A): pressione para baixo duas vezes para se transformar em uma pequena bola. Assim, Samus pode entrar por passagens estreitas e soltar bombas para destruir certos blocos.

Long Beam (Brinstar - 5-G): deixa o tiro com alcance maior do que o inicial.

Missile Tank (Brinstar - 11-Q): mais forte do que os disparos normais, o Missile serve para destrancar portas vermelhas, destruir certos tipos de blocos e combater subchefes e chefes.

Charge Beam (Brinstar - 11-O ou 7-X): mantenha o B pressionado para carregar o tiro com disparos mais fortes.

Bomb (Brinstar - 5-Y): destrói blocos e revela obstáculos que podem ser destruídos com outros poderes. Só pode ser usada quando Samus está em forma de bola.

Unknown Item #1 (Plasma Beam: Crateria - 5-R): inicialmente, serve

apenas para destruir as rochas verdes (aquelas com escrituras). Após conseguir a Power Suit, o item transforma-se em Plasma Beam e aumenta o poder de fogo de Samus. Além disso, os disparos atravessam paredes e criaturas.

Power Grip (Crateria - 6-L): após consegui-lo, Samus pode se agarrar em beiradas.

Ice Beam (Norfair - 3-P): congela certos tipos de inimigos durante alguns segundos.

Unknown Item #2 (Space Jump) (Kraid - 14-D): inicialmente, serve apenas para destruir as rochas rosas com escrituras. Após conseguir a Power Suit, o item transforma-se em Space Jump. Realizando saltos giratórios no ar, Samus pode voar e chegar a lugares bem altos.

Speed Booster (Kraid - 15-F): corra em uma área livre de obstáculos até Samus brilhar. Continue correndo para

destruir inimigos e blocos específicos. Com ele, é possível realizar o Boost Jump e lançá-la em cinco direções. Pressione para baixo assim que ela brilhar para carregar energia. Agachado ou em forma de bola, mantenha-se parado e aperte A. Em seguida, escolha a direção que pretende seguir e pressione o direcional. É possível realizar vários Boost Jumps seguidos. Para isso, lance Samus em direção a uma rampa e mantenha o direcional pressionado para o lado que ela estiver seguindo. Ela continuará correndo com o Speed Booster ativado. Recarregue novamente a energia para um novo lançamento.

Hi-Jump (Norfair - 8-Q): aumenta os pulos e habilita saltos em forma de bola.

Varia Suit (Brinstar - 1-O): aumenta a resistência contra os ataques inimigos e cancela danos causados por ácido e calor extremo.

Wave Beam (Norfair - 12-H): seus tiros atravessam paredes.

Super Missile Tank (Ridley - 2-H): mais potente do que o Missile, serve para destrancar portas verdes.

Unknown Item #3 (Gravity Suit: Ridley - 8-E): inicialmente, serve apenas para destruir as rochas vermelhas com escrituras. Após conseguir a Power Suit, o item transforma-se em Gravity Suit, que possibilita a movimentação em locais com água, ácido e lava.

Screw Attack (Norfair - 6-C): transforma os saltos giratórios em um novo tipo de ataque, além de proteger Samus de alguns ataques e destruir certos blocos.

Fully Powered Suit (Chozodia - 6-F): revela as funções reais dos itens Unknown Item #1, #2 e #3.

Power Bomb (Chozodia - 6-N): destranca portas amarelas, destrói certos tipos de blocos e elimina todos os inimigos que estiverem na tela.

A trilha de Samus

Do começo ao fim, o melhor caminho para detonar o game

Você começa em **Brinstar**. Siga ao ponto **14-A** e colete a Morph Ball.



Retorne e continue até a primeira porta. Avance ao ponto **14-J** e, na forma de bola, suba na mão da estátua para ver a localização do Long Beam. Saia pela porta seguinte, suba pelas plataformas até o ponto **5-K** e entre pela porta. Destrua os blocos que impedem sua passagem e siga como bola. Entre na sala **5-G** e pegue o Long Beam.



Retorne à área anterior, siga pela passagem estreita superior e

continue subindo, abrindo caminho pelos blocos, até o ponto **2-G**. Vá para a direita, elimine a criatura que surgirá para reativar a porta e siga por ela. Suba na mão da estátua para descobrir onde conseguir o upgrade Bomb. Saia pela porta em frente e desça ao ponto **7-K**. Entre, atravesse o pequeno túnel, desça até o ponto **11-M** e continue pela porta. Corra até avistar o primeiro Missile Tank.

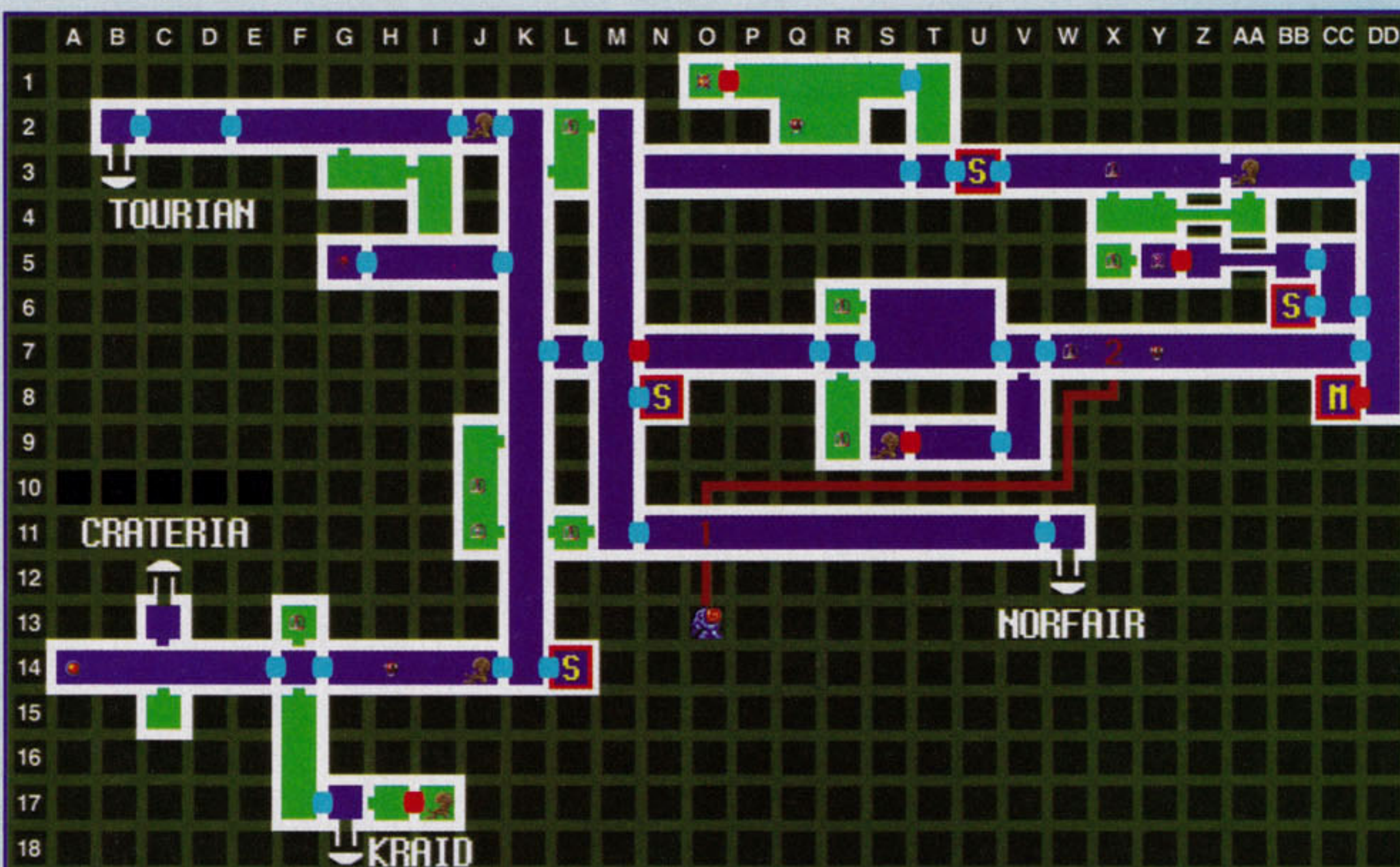


Volte à porta anterior. No caminho, uma enorme criatura surgirá. A ideia é acertar três mísseis em seu olho antes que ela fuja. Mantenha-se no centro para não ser atingido pelos espinhos que saem das laterais. Esquive-se quando a cabeça vier em sua direção.

Se derrotá-la, encontrará o Charge Beam. Você poderá enfrentá-la novamente mais tarde se não vencê-la agora.



Suba ao ponto **7-M** e entre pela porta vermelha. Corra até a porta no lado oposto e atravesse o túnel



Brinstar

Itens extras Encontre todos e consiga 100%

BRINSTAR

Quantidade total de itens: 13

Missile Tank (2-L)

Use o Space Jump ou congele as criaturas voadoras para subir ao ponto **2-M** e entre pela pequena passagem à esquerda.

Energy Tank (2-Q)

Com a Varia Suit, destrua os blocos no fundo do ácido para encontrar a passagem que leva você até o item.

Missile Tank (3-X)

Colete-o sobre o tubo metálico.

Missile Tank (5-X)

Assim que conseguir o upgrade Bomb, passe por baixo da estátua e suba até o item usando bombas.

Missile Tank (6-R)

Do ponto **6-S**, pule para a pequena beirada à esquerda para encontrá-lo atrás de uma colméia.



Missile Tank (7-W)

Dispare no bloco no chão para revelá-lo.

Energy Tank (7-Y)

Colete o item sobre o pequeno pilar.

Missile Tank (9-R)

Com o Power Grip, siga ao túnel **7-R** e use bombas para descer ao ponto indicado. Destrua o bloco em frente ao item, pule e agarre-se na beirada antes que ele reapareça.

Missile Tank (10-J)

Destrua o bloco na estrutura de aço no ponto **9-K** e desça até encontrá-lo.

Super Missile Tank (11-J)

Quando conseguir o Speed Booster siga ao ponto **11-O** e corra em direção à porta da esquerda. Assim que sair,

o Speed Booster será ativado.

Agache rapidamente para carregar um Boost Jump, volte ao ponto **11-N**, reabra a porta e, na parte mais baixa, transforme-se em bola e lance Samus para a esquerda. Assim que passar para o ponto **11-L**, carregue outro Boost Jump e faça outro lançamento para a esquerda.

Missile Tank (11-L)



Você pode chegar ao ponto indicado

7-R, para chegar à próxima área. Detone as colméias que ficam na parte superior e continue para a direita. Atravesse o túnel **7-V** e continue na mesma direção. A criatura que guarda o Charge Beam dará as caras no ponto **7-X**. (Se ainda não conseguir derrotá-la, retorne ao local onde a encontrou pela primeira vez. O monstro alternará entre os dois pontos toda vez que você falhar). Prossiga até o fim do túnel e passe pela porta, chegando ao ponto **7-DD**. Suba e entre pela primeira porta à esquerda. Ignore a porta em frente. Suba pelas plataformas e entre pela porta superior. Você chegou ao ponto **5-BB**. Como bola, passe pela pequena passagem que fica no alto e entre para encontrar o upgrade Bomb.

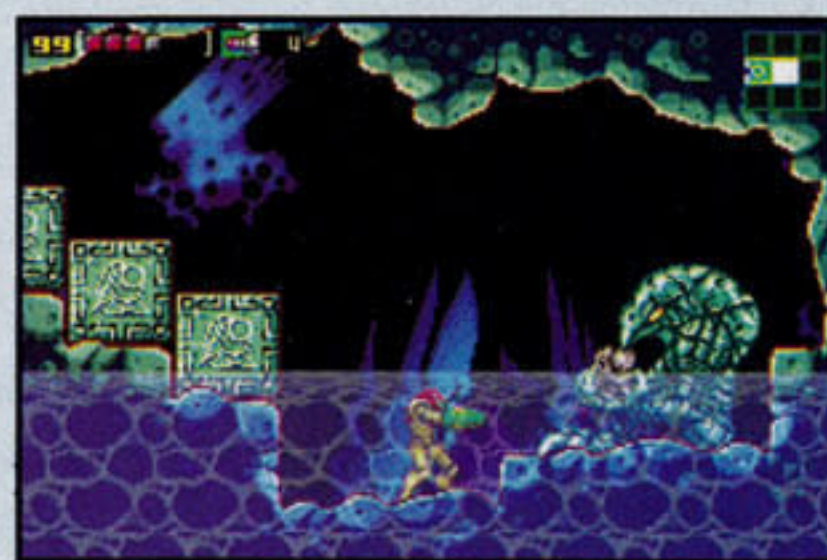


Faça o caminho de volta, destrua os blocos na parte inferior utilizando uma bomba e livre-se dos insetos da mesma forma. Saia e desça ao fim para conseguir o mapa. Agora, utilize o elevador no ponto **11-W** para descer a **Norfair** (mapa na página 37). Você chegará ao ponto **4-L**. Desça ao fundo e entre pela porta

da esquerda. Siga em frente até **4-C** onde fica o elevador para **Crateria** (mapa na página 38).

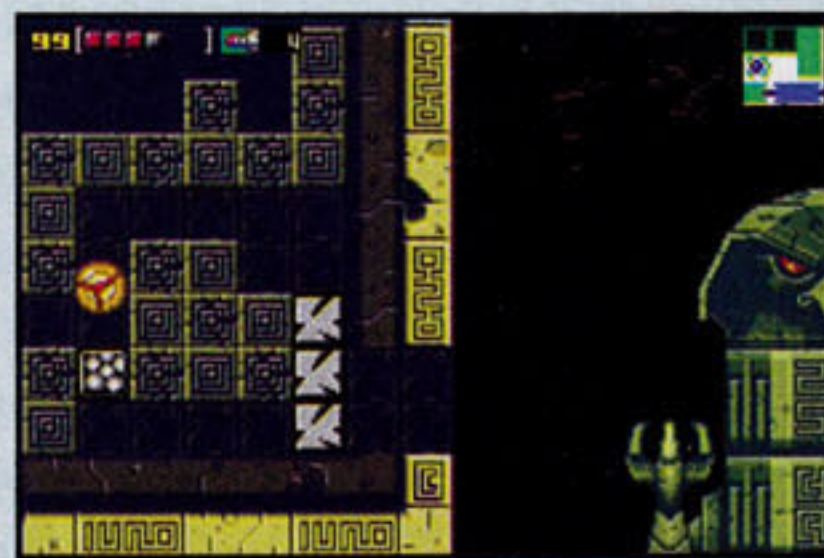


Use-o e siga imediatamente para a direita, abrindo caminho até a porta. Utilize as plataformas para alcançar o ponto **6-0** e continue a subida até as Chozo Ruins. Siga como bola pelo pequeno labirinto e destrua os blocos, para chegar à porta no lado direito. Entre e pegue o Unknown Item #1. Agora, você pode destruir as rochas verdes com escrituras.



Volte ao labirinto e detone a rocha verde para subir. Utilize as plataformas à esquerda e entre pela porta no alto. Ande sobre a ponte para cair no fundo de uma nova área. Destrua os blocos na parede da esquerda, entre, transforme-se em bola e solte bombas para abrir caminho. Siga pela passagem superior e continue segurando

para a esquerda para entrar na sala **6-L** e conseguir o Power Grip.



Saia do local e, assim que o totem alcançar a altura máxima, utilize as plataformas que vão surgir. Continue para a esquerda e siga pela porta em frente. Passe pelas pilastras e prossiga por outra porta. Corra e desça para avistar a nave de Samus no ponto **7-H**. Siga para a direita, entre pela porta, destrua a rocha verde no alto e continue até o elevador.

Retorne para **Norfair**.

Desça e siga na direção do outro elevador, mas não suba por ele. Continue pela passagem à direita, passe pela Save Room e, na área seguinte, use as plataformas para chegar ao outro lado. Saia, suba ao ponto **3-T** e entre para a esquerda. Atravesse o local com cuidado para não cair na lava e entre na sala do final. Você encontrará o Ice Beam.



Para sair do local, utilize a passagem sob a estátua. Congele o inimigo e use-o para alcançar a saída. No ponto **3-N**, suba na plataforma e congele os inimigos para subir e seguir pela porta que fica no alto.

Avance congelando e andando sobre as criaturas que saem da lava, até encontrar mais um estátua. Repita o procedimento anterior para descobrir a localização do Speed Booster.



Continue para a direita e congele outras criaturas para sair. Na próxima área, utilize a mesma tática para chegar à porta. Do ponto **1-T**, siga para o elevador e volte para **Brinstar**. Siga para o ponto **14-F** e solte uma bomba nos blocos inferiores para descer em uma nova área. No fundo, entre pela porta e desça para **Kraid** (mapa na página 39) utilizando o elevador. O ponto inicial é o **5-G**. Desça e destranque a primeira porta vermelha do lado direito. Siga por ela e atravesse toda a área. No ponto **6-M**, estoure uma bomba no bloco de cor diferente para descer ao **7-M**. ➤

da forma mostrada no item anterior, ou entrando por uma pequena passagem no ponto **11-K**. Se preferir a segunda opção, abra caminho até o item usando bombas.

Missile Tank (13-F)

Use o mecanismo propulsor no ponto **17-F** para alcançar o local do item.

Energy Tank (14-H)



Atire no local indicado para revelar o

item e suba usando o Space Jump.

NORFAIR

Quantidade total de itens: 17

Missile Tank (1-S)

Suba na beirada inferior e atire na parede da direita para revelá-lo. Congele a criatura voadora e pule para alcançá-lo.

Missile Tank (2-Q)



Após conseguir a Varia Suit, entre pela porta no ponto **2-T** e siga em frente.

Missile Tank (4-R)

Detone os blocos para libertar a criatura que pula da lava e congele-a para alcançar o ponto indicado.

Missile Tank (5-H)

Você só conseguirá pegá-lo depois de conseguir o Power Grip.

Missile Tank (6-H)

Entre pela porta no ponto **6-C** e siga até o fundo.

Super Missile Tank (6-I)

A idéia aqui é subir na pequena plataforma, soltar uma bomba para destruir os blocos em uma reação em cadeia, correr e pular para o item antes

que todos os blocos desapareçam. Saia e entre novamente na sala caso não consiga coletá-lo.

Missile Tank (6-L)

Atire no bloco mais alto da barreira para revelá-lo.

Missile Tank (7-F)

Com o Screw Attack, detone os blocos ao redor do item para pegá-lo.

Missile Tank (8-T)

Após coletar o Hi-Jump, alcance a estreita passagem no local indicado e desça para pegá-lo do outro lado.

Missile Tank (10-M)

Assim que coletar o item no ponto **10-0**, continue pela passagem superior à esquerda até avistá-lo. ➤



Entre no mecanismo propulsor que fica no fundo e solte outra bomba, para ser lançado para cima. Segure o direcional para a esquerda para chegar à plataforma certa. Suba pelas beiradas e entre pela única porta disponível.

Destrua os dois blocos cor-de-rosa e atravesse por cima a coluna verde. Corra até o fim e continue pela porta. Abra passagem e desça ao ponto 3-I. Utilize o mecanismo propulsor e destrua o bloco de cor diferente na altura do ponto 2-I.



Siga pela pequena abertura e abra a porta vermelha em frente. Como bola, entre na estrutura para ativar os trilhos em Kraid. Atire na esfera vermelha para trazer o guincho até você e pule sobre ele, para ser levado ao outro lado. Atravesse a Save Room e desça, entrando pela porta inferior logo em seguida. No ponto 3-K você enfrentará o

primeiro subchefe do game.

Subchefe: Acid Worm

A criatura aparecerá assim que você utilizar o guincho. Os únicos lugares vulneráveis são os dois pontos brilhantes posicionados abaixo de sua cabeça.

Para atingi-la, fique sobre um dos blocos inferiores, já com o guincho sobre você. Quando ela mover rapidamente a boca, pule para o guincho. Se fizer no tempo certo, você cairá no bloco do lado oposto e a minhoca ficará presa. Atire sem parar até ela afundar novamente. Repita sempre o mesmo processo, mas fique atento: depois de algum tempo, o ácido do fundo subirá até a metade dos blocos superiores. Suba neles, espere o nível diminuir, desça e continue o combate.



Após vencer a batalha, saia pela porta da esquerda e utilize o mecanismo propulsor novamente para seguir pela porta no ponto 1-I. Atravesse o local utilizando o trilho e saia. Siga ao ponto 7-G e entre à esquerda. Atire nos blocos rosados ao alto, agarre-se na beirada da plataforma e prossiga como bola. Atirando sempre para a esquerda,

utilize o trilho para chegar ao outro lado. No ponto 7-A, solte bombas nos blocos sobre o ácido e desça. Não se preocupe, pois o ácido é falso. Avance até o túnel 12-C e solte uma bomba na rachadura para encontrar uma pequena passagem.



Desça e destrua outra rachadura. Ande até o ponto 14-D, suba na plataforma verde e atire nos blocos rosados, para acessar um pequeno túnel à direita. Entre como bola para chegar à sala do Unknown Item #2. Pegue-o, destrua a rocha, saia e siga, como bola, pela passagem à esquerda daquela que você usou para entrar na sala anterior. Continue pela porta no ponto 13-C. Corra até o fim e entre na Save Room. Saia pelo outro lado, solte uma bomba no bloco verde rachado e desça pela passagem secreta. Suba ao ponto 14-K, detone as rochas à esquerda e siga pela porta adiante. Com mísseis, destrua o olho que bloqueia a passagem e entre para enfrentar Kraid.

Chefe: Kraid

Para vencê-lo, acerte mísseis em

sua boca. Para abri-la, atinja os olhos, também usando mísseis. Encoste-se na porta, pule e atire. Assim, alcançará a altura exata para acertá-lo no local certo. Após algum tempo, somente uma plataforma e as garras que saem da barriga de Kraid ficarão disponíveis para você se movimentar. Permaneça na beirada direita da plataforma e continue atacando. Pule quando ele tentar atacar com a mão. Se cair, suba rapidamente pelas garras. Por fim, a última plataforma será destruída. Suba na garra mais alta e atire até ela sumir. Suba novamente e repita o mesmo processo.



Siga para a esquerda, destrua os blocos na passagem usando bombas. Entre na sala 15-F para conseguir o Speed Booster.



Corra em direção à porta e abra-a.

Super Missile Tank (10-0)



No ponto 9-R, destrua um bloco e desça na lava falsa. Avance ao ponto indicado, congele uma criatura que sai da lava e pule no pilar ou use o Space Jump.

Missile Tank (11-T)

Apenas suba na beirada onde o item está.

Power Bomb Tank (11-A)

Com a Fully Powered Suit, desça ao fundo da lava do ponto 11-C e continue em direção à área inferior após abrir uma passagem usando mísseis. No ponto 13-B, atire na parede do lado esquerdo para abrir uma passagem, siga por ela e suba até o item usando o Space Jump.

Energy Tank (11-S)



Assim que eliminar a larva desse ponto, atire para cima e destrua o

bloco sob o item para poder coletá-lo.

Missile Tank (12-B)

Antes de pegar o Power Bomb Tank do ponto 11-A, suba ao ponto indicado, entre na passagem como bola, solte uma bomba e imediatamente atire um míssil para cima. Suba novamente para pegá-lo.

Missile Tank (13-I)

No ponto 11-G, detone bombas no chão e desça ao fundo. Entre pela porta e atire na parte superior da passagem no ponto indicado para encontrá-lo.

Missile Tank (13-K)

Depois do Missile Tank do ponto 13-I, avance até o fim para pegar este item.

CRATERIA

Quantidade total de itens: 5

Super Missile Tank (2-T)

Suba, usando o Space Jump, até a porta amarela do ponto 3-T e entre em Chozodia. Siga até passar a primeira abertura e volte correndo à porta para ativar o Speed Booster. Ao passar pela porta, carregue um Boost Jump. Suba rapidamente ao ponto 2-T (usando Space Jumps) e lance Samus contra a barreira para atravessá-la.

Missile Tank (5-S)

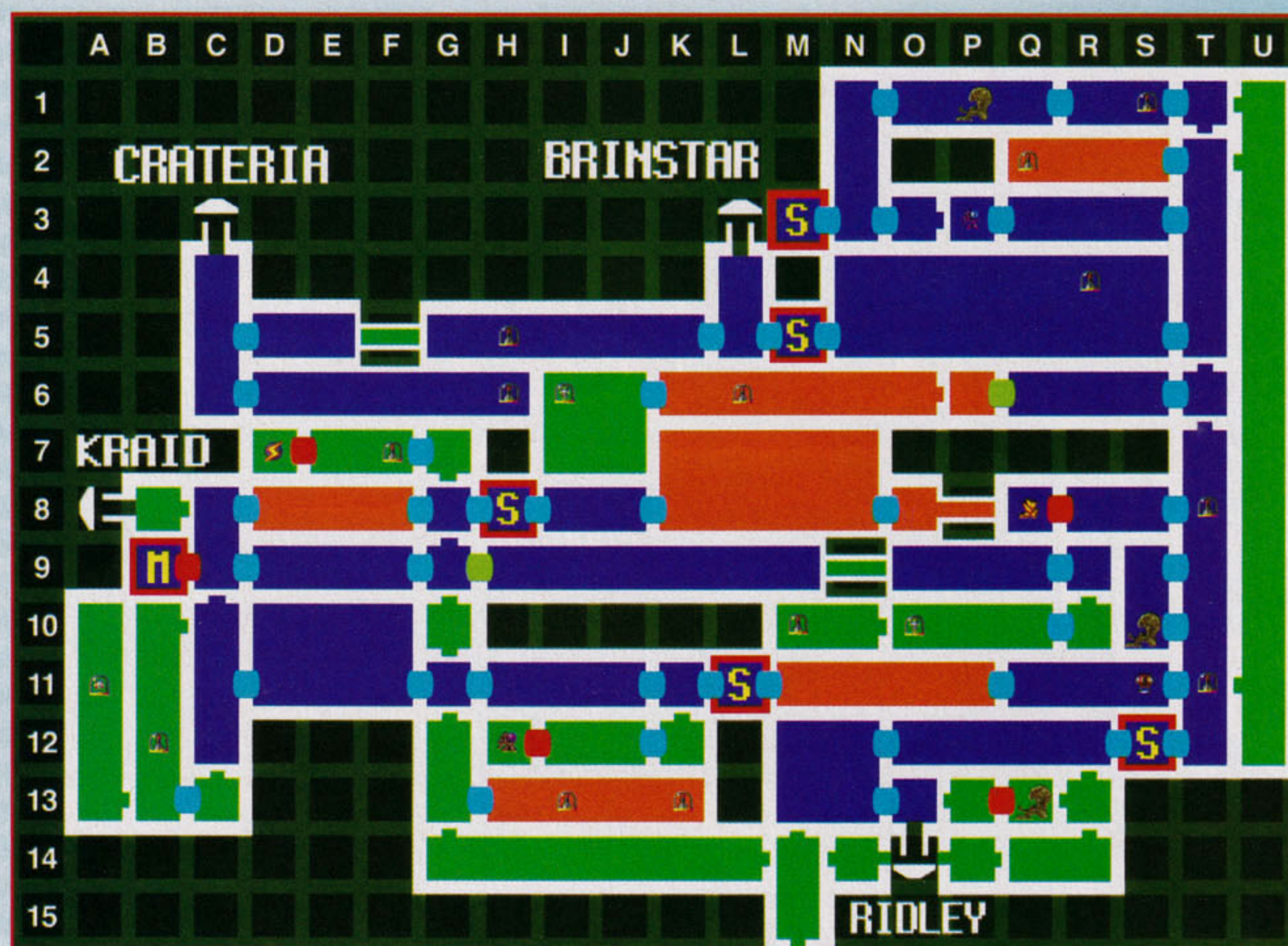
Repita o processo do item anterior até carregar o Boost Jump. Depois, desça à beirada no ponto 5-T, transforme-se em bola e lance Samus para a esquerda. Continue pressionando para a esquerda após destruir os dois blocos.

Continue até ativar o Speed Booster e sair da área da batalha. Siga em frente, atirando para abrir a porta do ponto **14-N** e destruir alguns blocos no lado de fora. Congele os inimigos e suba para chegar ao ponto **9-N**. Siga pela porta da esquerda e utilize o guincho, disparando mísseis contra as criaturas voadoras. Destrua a rocha rosa e siga pela pequena passagem. Daqui, utilize o elevador e volte para **Brinstar**.

A parede à esquerda do elevador se abrirá. Entre e avance até o ponto **17-I** para encontrar uma nova estátua, que mostrará a localização do Hi-Jump.



Próxima parada: **Norfair**. Atravesse a Save Room à direita e entre na próxima área. Suba pelas plataformas até ultrapassar a última barreira. Então, comece uma corrida para ativar o Speed Booster. Abra a porta ao fundo para destruir alguns blocos no ponto **5-T**, abrindo uma nova passagem. Desça, entre na área à esquerda, atire nos blocos em frente e siga até o fim. Volte correndo em direção à porta e use mais uma vez o Speed Booster para destruir outros blocos do lado



Norfair

de fora. Continue a descida. Entre pela porta do ponto **8-T** e avance até a sala do Hi-Jump.



Volte ao ponto **8-T** e pule para alcançar a pequena passagem superior à direita. Desça até o fundo e siga pela porta no ponto **10-T**. Suba na estátua, consiga a localização da Varia Suit e saia pela porta superior. Use o mecanismo propulsor no ponto **9-T** para ser lançado. Faça o caminho até o elevador e volte para **Brinstar**. Suba ao ponto **3-M** e entre à direita. Para prosseguir, destrua os blocos

no ponto **3-P**. Como bola, entre no cano superior e continue para a direita. Por fim, pule na beirada da última barreira, destrua o bloco e entre como bola, para cair próximo à porta. Siga por ela. Atire para cima no túnel **3-T** e suba. Continue até avistar uma porta. Entre, aguarde até que os insetos destruam as barreiras vivas, elimine-os e pule na beirada sobre o ácido. Ao cair nos buracos, pule rapida-

Power Bomb Tank (4-G)

Solte uma Power Bomb entre os pontos **7-M** e **7-N** para destruir os blocos no chão. Feito isso, vá ao ponto **7-O** e volte correndo e abrindo as portas para ativar o Speed Booster. Continue e, no ponto **7-J**, carregue um Boost Jump. Pule na beirada mais baixa da rocha em frente, transforme-se em bola e lance Samus diagonalmente, para alcançar o ponto **4-G**. Lá em cima, solte uma Power Bomb e prossiga pela estreita passagem que se abrirá.

Missile Tank (5-Q)

Depois de coletar o Unknown Item #1, destrua o bloco sobre o item para poder pegá-lo.

Missile Tank (8-O)

Destrua os blocos do lado esquerdo do

ponto **8-P** para chegar até o item.

KRAID

Quantidade total de itens: 11

Energy Tank (2-K)



Após ativar os trilhos no ponto ao lado, atravesse o local pegá-lo sobre o pilar.

Missile Tank (4-I)

Após eliminar o subchefe Acid Worm, desça pelo buraco onde ele estava e

siga para a esquerda. Abra passagem na parede usando um míssil, entre, congele as criaturas e use-as para alcançar o Missile Tank.

Missile Tank (4-M)



Use o mecanismo propulsor no ponto **7-M** para alcançar a entrada do local onde fica o item.

Missile Tank (5-A)

Entre pela porta no **6-A**, elimine a

criatura e siga ao ponto superior. Detone outra criatura e prossiga pela porta ao fim. Entre no tanque como bola.

Missile Tank (6-D)

Como bola, entre pela passagem secreta na Save Room do ponto **6-F** e siga até entrar na sala indicada.

Missile Tank (6-I)

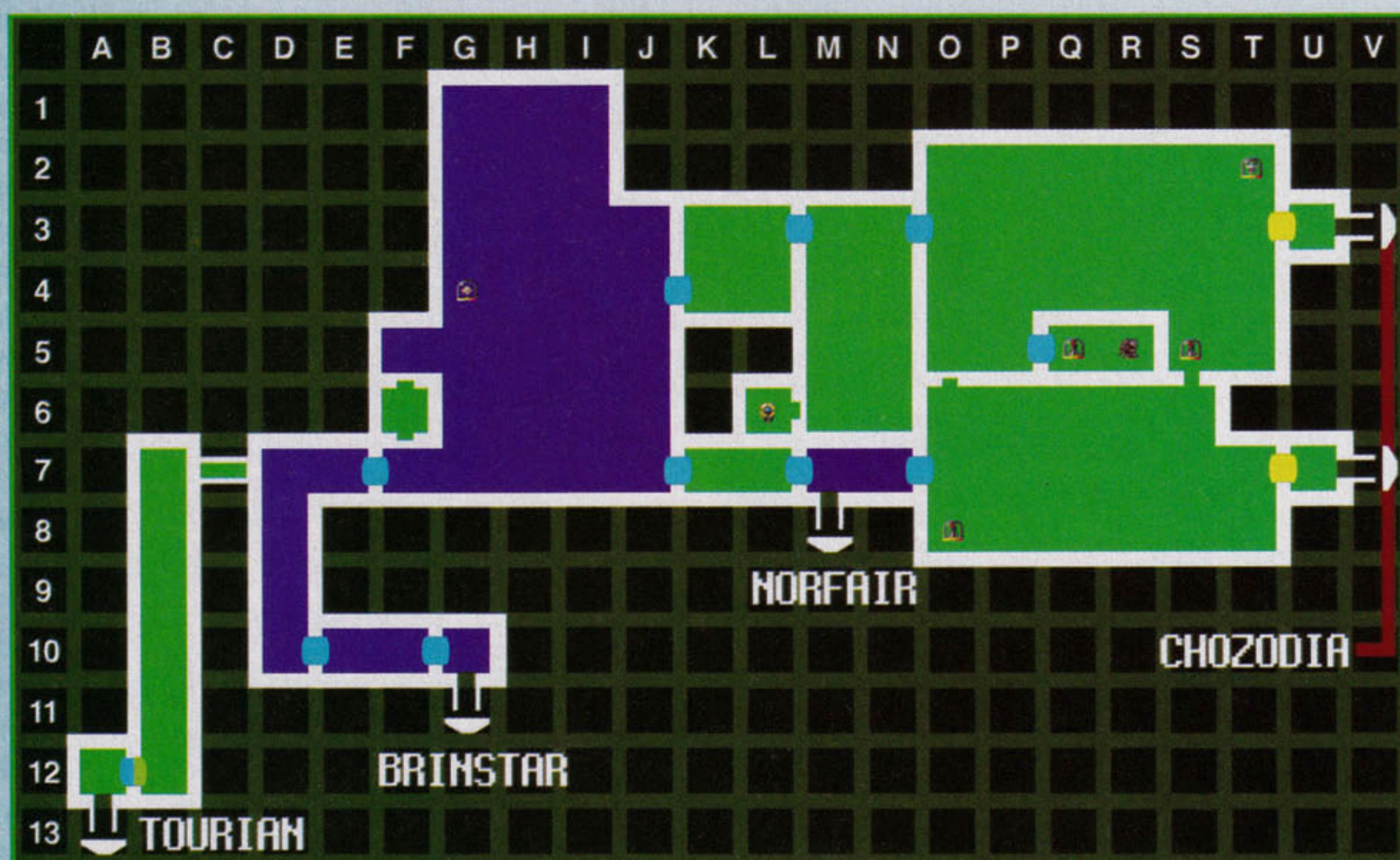
Pegue-o sobre o pilar mais alto.

Energy Tank (7-K)

Abra a porta vermelha no lado direito do ponto **7-G** e entre correndo para ativar o Speed Booster. Pule no fim da passarela para destruir os blocos ao redor do Energy Tank.

Missile Tank (8-F)

Com a Fully Powered Suit, vá ao ponto



Crateria

mente antes que os blocos se quebrem. Liberte os insetos mais adiante para que destruam outra barreira. Entre na sala **1-0** e colete a Varia Suit.

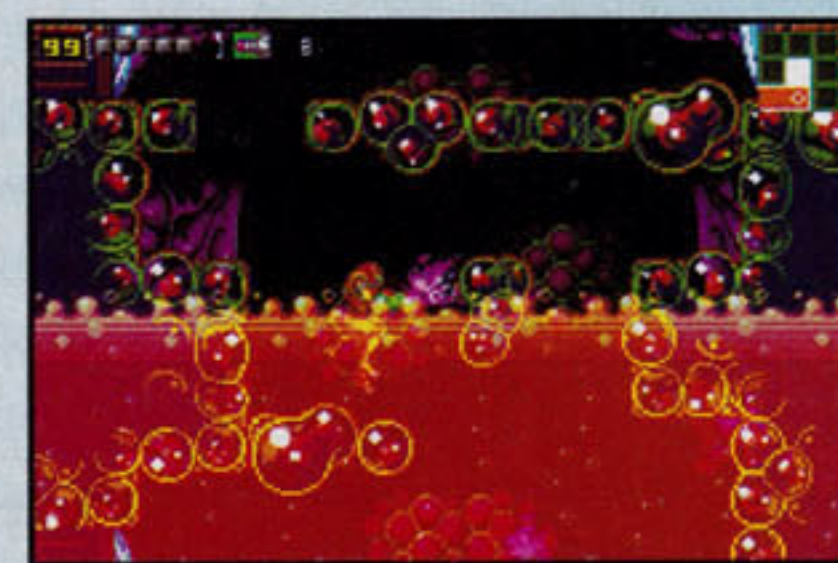


Retorne ao túnel **3-T** e avance para a direita. Como bola, passe pela passagem no ponto **3-Y**, atire

na faixa vermelha do tubo metálico e deixe que os insetos grudem em seu corpo. Leve-os para o fundo do ácido e aproxime-se da barreira viva. Entre pelo cano. Do outro lado, suba e verifique a estátua para localizar o Wave Beam. Volte para **Norfair**. Vá ao ponto **8-Q** (onde pegou o Hi-Jump) e siga pela passagem sob a estátua, destruindo os blocos centrais para alcançar a parte superior. Continue para a esquerda. Entre pela porta e destrua todos os obstáculos até a rampa mais adiante. Volte até a porta, corra em

direção à rampa e pule com o Speed Booster ativado, para ultrapassar alguns blocos. Saia, atravesse o túnel e a Save Room, chegando ao ponto **8-G**. Abra uma passagem no chão no lado direito, desça e entre na porta da esquerda. Corra até o fim para encontrar a Map Room. Retorne e entre na lava falsa.

Desça e siga pela porta no ponto **11-C**. Atravesse a próxima área com cuidado e continue até o ponto **11-K**. No lado esquerdo, destrua os blocos no chão e mergulhe em outro poço com lava falsa.



Siga pela porta, elimine a criatura e entre na sala ao fundo. Pegue o Wave Beam, volte ao ponto **11-K**, continue para direita e passe pela Save Room. Pule o poço de lava e corra, atirando nos blocos, para ativar o Speed Booster. No ponto **11-Q**, atire na barriga da larva até eliminá-la. Siga pela passagem (agora desbloqueada) e desça ao túnel para eliminar outra larva. Dispare, para fazê-la entrar no casulo. Em seguida, transforme-se em bola e comece a soltar bombas. Quando ela atacar, as explosões a atingirão na barriga. Repita a tática até derrotá-la. Ative o Speed Booster para destruir um bloco no ponto **11-T** e desça. Atravesse a Save Room e o corredor em frente. Desça ao ponto **13-M**. A única forma de sair daqui é destruindo as raízes que seguram o casco no alto. Congele o inimigo voador para alcançar a altura certa e dispare mísseis dos dois lados.



7-D, desça no ácido e corra para a direita, destruindo os blocos com disparos normais. Carregue um Boost Jump assim que o Speed Booster for carregado. Volte ao início da pequena rampa, transforme-se em bola e realize um lançamento para a direita.

Missile Tank (9-E)

Como bola, solte uma bomba sobre a esfera vermelha para mandar o guincho para o lado esquerdo. Ainda como bola, pule rapidamente quando ele passar e solte-se assim que estiver sobre o item.

Missile Tank (10-J)

Com a Varia Suit, entre pela porta do ponto **10-N** e continue até o fundo. Atire na parede da esquerda para avistá-lo.

Missile Tank (12-E)



Abra a porta vermelha no ponto **12-C** e use os três primeiros mecanismos propulsores do corredor para destruir os obstáculos que ficam no alto. Depois, posicione o guincho sobre o quarto mecanismo e use-o para chegar ao item.

RIDLEY

Quantidade total de itens: 18

Missile Tank (3-R)

Congele uma criatura que sai do cano no ponto **4-Q** e use-a para chegar ao local indicado.

Energy Tank (4-F)

Se você pular antes do buraco do local exato, conseguirá agarrar na beirada para pegá-lo sem problemas. Caso caia ao ponto **6-F**, entre à esquerda, suba ao **4-C** e avance até encontrá-lo.

Missile Tank (5-G)

Após pegar o item no ponto **6-G**, siga pela porta à esquerda. Atire para destruir os blocos no lado oposto, siga rapidamente como bola, pule e agarre na beirada onde está o Missile Tank.

Missile Tank (5-H)

Pegue o item do ponto acima, agarre-se

e atire na direção do item.

Transforme-se em bola e desça para pegá-lo antes que o bloco que fica na frente dele reapareça.

Super Missile Tank (5-M)



Ao pegar o Missile Tank do ponto **6-L**, pule na beirada da esquerda e solte uma bomba. Você encontrará uma abertura para cima. Suba, destrua o bloco da passagem à direita com um supermissil, entre e solte uma bomba

Desça na nova passagem, siga para a direita e use o elevador para chegar a **Ridley** (mapa na página 41). Retorne imediatamente para **Norfair** e siga pela passagem vertical aberta pelo casco. Você cairá em outro ponto de **Ridley**. Continue até o ponto **1-K** e desça para enfrentar outro subchefe.

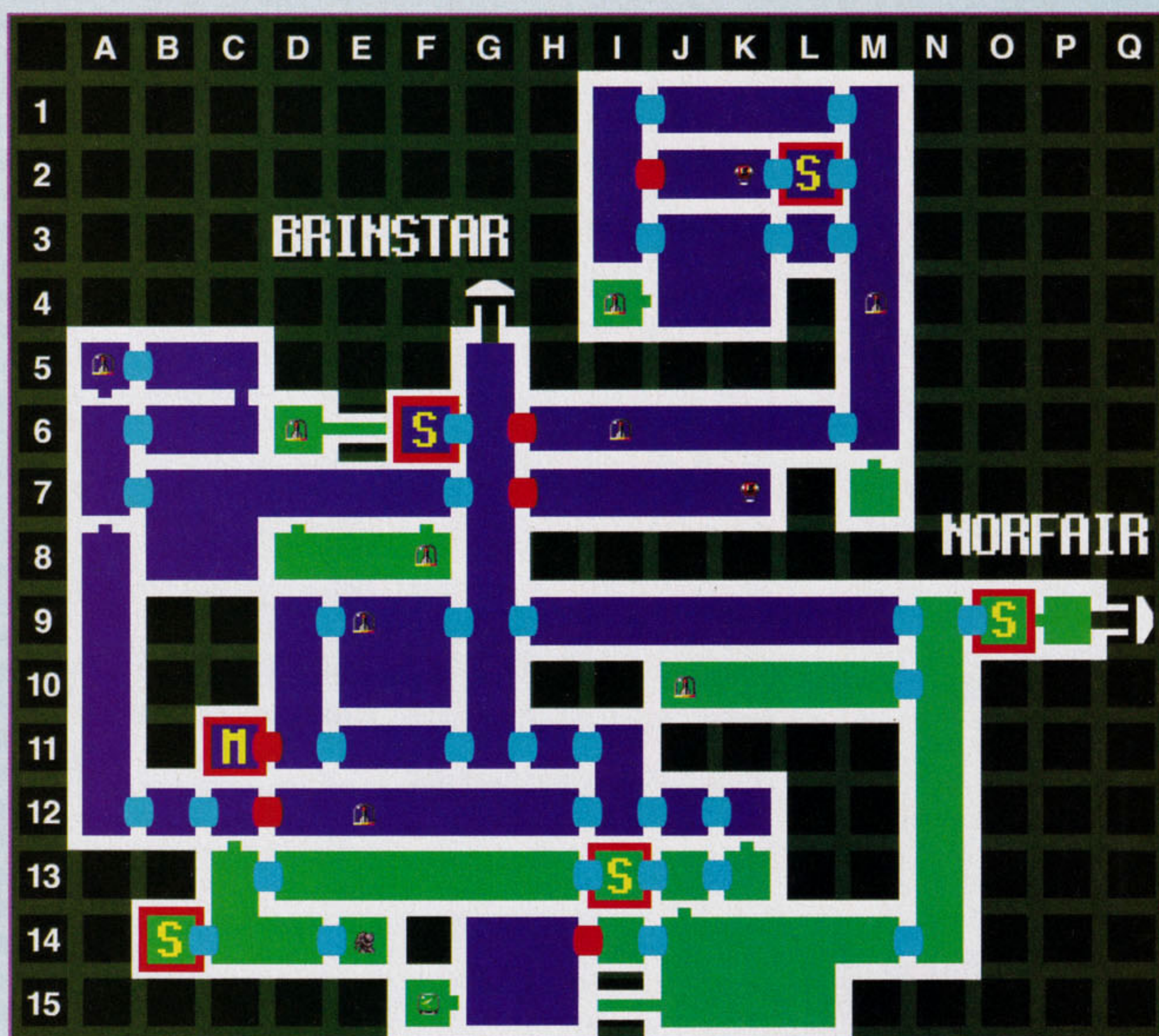
Subchefe: Imago

Destrua todos os ovos para dar início ao combate. O ponto fraco de Imago é o ferrão. Para acertá-lo, aguarde em um dos lados, esquive-se da investida e acompanhe-a, correndo e atacando com mísseis. Correndo da esquerda para a direita, atire para a frente. Na direção contrária, dispare com o canhão apontado para a diagonal superior.



Quando o ferrão cair, vá para o canto esquerdo e pegue o primeiro Super Missile Tank, assim que a barreira for destruída.

Saia da área, destrua o bloco com um míssil e desça ao ponto **4-L**. Abra a porta verde, siga até a porta vermelha no lado oposto e continue até o ponto **4-F**. Nele, apenas avance para cair em uma pas-



Kraid

sagem secreta. Entre pela porta e prossiga pela nova área. No ponto **6-C**, desça pela passagem estreita até o fundo. Abra a porta vermelha, pegue o mapa na Map Room e saia pela outra porta.

Atravesse o longo corredor com cautela para chegar à Save Room no final. Saia pelo outro lado, suba ao ponto **6-S** e entre pela porta. No corredor seguinte, não atire nos blocos que formam as passarelas

ou você poderá cair na lava ao tentar pular. Passando pela porta, utilize a passagem inferior para atravessar a área e saia do outro lado. No ponto **6-K**, pule para a área inferior, passe pela Save Room e

no fim. Dispare no bloco central.

Missile Tank (6-G)



Suba pela passagem secreta no ponto **6-H** para encontrá-lo.

Super Missile Tank (6-H)

Entre pela porta do lado esquerdo no ponto **6-K** e avance até a sala indicada.

Missile Tank (6-K)

Congele as criaturas e use-as como

plataforma para chegar ao item.

Missile Tank (6-L)

Na passagem inferior, solte uma bomba para ganhar acesso ao item.

Missile Tank (6-W)

Após pegar o Missile Tank do ponto **6-U**, corra para a esquerda e carregue um Boost Jump assim que passar pela porta. Faça um lançamento pelo pequeno buraco no teto, no ponto **6-T**. Lá em cima, corra para a direita, entre pela porta, destrua os blocos com disparos normais e mísseis e pule para chegar ao item quando o Speed Booster for ativado.

Missile Tank (7-C)

Pegue sobre o pilar ao pular para o outro lado.

Missile Tank (7-0)



No ponto **6-N**, desça ao ponto inferior e siga, como bola, através da pequena abertura à direita. Destrua os blocos sobre o poço de lava falsa e solte uma bomba no canto direito.

Missile Tank (8-U)

A partir do ponto **9-N**, na passagem superior, corra para a direita até ativar o Speed Booster. Carregue um Boost

Jump, desça e entra na Save Room em frente. Abra a porta no lado oposto e faça o lançamento, ainda para direita, a partir do ponto mais baixo. Ao chegar ao ponto **9-S**, carregue outro Boost Jump, suba rapidamente até a plataforma no ponto **8-S** e realize outro lançamento para a direita. Você entrará em um corredor secreto. Ative o Speed Booster novamente no ponto **8-V**, carregue o último Boost Jump, transforme-se em bola para passar sob o cano e lance Samus para cima. Ali, estoure uma bomba e avance até o item antes que todos os blocos sejam destruídos.

Energy Tank (8-D)

Ao conseguir o Unknown Item #3, detone a rocha atrás da estátua e entre pela passagem secreta. ➤

destrua o olho para abrir a porta seguinte. Atravesse a arena de **Ridley** e pegue o Unknown Item #3 na próxima sala. Volte à arena para enfrentar o chefe.



Chefe: Ridley

Aproxime-se da porta da direita e Ridley surgirá. Atire contra as bolas de fogo até o inimigo começar a voar. Vá para a plataforma central e dispare mísseis ou supermísseis para cima. Quando o inimigo atacar com a cauda, transforme-se em bola para escapar. Se for pego, continue atacando até se libertar. Caso necessite de energia ou munição, acerte as bolas de fogo lançadas por ele sempre que for possível.



Saia da arena, congele uma criatura voadora que sai do cano e use-a para alcançar a passagem superior. Destrua a rocha vermelha e desça

pela abertura secreta. Saia correndo, atravesse a Save Room e continue para ativar o Speed Booster. Siga abrindo as portas e você destruirá blocos e inimigos no ponto **8-N**. Siga pela porta em frente, atravesse a área e saia pela pequena passagem no final. Suba ao ponto **6-S**, destrua a rocha vermelha no alto, siga pela passagem secreta e continue a subida até a próxima porta. Entre, avance até o ponto **3-O**, dispare um míssil no bloco no canto inferior esquerdo e desça pela passagem secreta após usar uma bomba nos outros blocos. Vá para **Norfair**.



Entre à direita assim que a parede desmoronar e entre pela porta vermelha. Passe pela estátua destruída, siga pela pequena passagem e solte bombas para descer ao ponto **14-R**. Corra pela passagem à esquerda, ativando o Speed Booster. Continue até conseguir acesso a um mecanismo propulsor. Use-o e será lançado ao ponto **7-G**. Avance pela porta e vá até sala ao fundo para conseguir o Screw Attack. Volte ao ponto **7-G**, use o novo poder para descer ao ponto inferior e avance até o ponto **8-T**.

Suba, use o Screw Attack para destruir alguns blocos no lado direito do ponto superior. Entre no corredor à esquerda e, do fim, volte correndo e saia pela porta. Carregue um Boost Jump bem próximo da porta, posicione-se no centro do local e pule. Do ponto **5-T**, siga para **Brinstar**. Suba ao ponto **2-K** e avance até encontrar os bustos de pedra. Avance assim que as bocas se abrirem e use o elevador para descer até **Tourian** (mapa na página 42).



O chefe de Tourian é Mother Brain. O caminho para chegar até ela é linear, portanto, dispensa maiores explicações. Apenas tenha em mente que vários Metroids o atacam e, para avançar até a próxima área, você deverá eliminá-los. Além disso, esferas azuis e verdes sairão de determinados pontos das paredes. O segredo é apenas congelá-las. Se destruí-las, novas aparecerão em seguida. Para eliminar os Metroids, congele-os e ataque com mísseis antes que eles voltem ao normal. Na área antes da terceira Save Room, detone bombas no chão para chegar ao fundo. Só assim os

Metroids do local surgirão. No local da batalha, que começa no ponto **11-F**, atire mísseis continuamente nas barreiras brilhantes até destruí-las.



Chefe: Mother Brain

Acerte mísseis até a redoma de vidro quebrar. Fique na plataforma da esquerda e congele as esferas que surgirem. Quando Mother Brain atacar, pule para a outra plataforma, agache-se e acerte o olho com supermísseis. Volte à plataforma anterior e repita o procedimento até vencê-la. Destrua as esferas se ficar sem munição ou com a energia muito baixa.



Saia pela porta atrás dos destroços do chefe e comece a subida. Exceto pelas beiradas nas laterais, todos os demais blocos quebram após alguns segundos. Seja rápido. Você tem dois minutos para

Energy Tank (8-P)

No ponto **8-O**, detone um bloco no chão e siga pela passagem inferior para encontrar o Energy Tank.

Missile Tank (9-B)

Do ponto **9-H**, na passagem superior, corra para a esquerda até ativar o Speed Booster. Carregue um Boost Jump, posicione-se na parte mais baixa do ponto **9-E** e lance Samus para a esquerda, abrindo as duas portas para atravessar a Map Room. Desça pela passagem que será aberta no ponto seguinte. No ponto **10-C**, comece outra corrida para a esquerda. Siga até o **10-A**, carregue um Boost Jump e siga para cima. Entre no labirinto e avance se pendurando nas beiradas. Com mísseis, destrua os blocos e suba para alcançá-lo.

Missile Tank (9-I)

Pegue sobre um pilar em cima da lava.

Missile Tank (10-B)

Faça o mesmo processo explicado no item **9-B** e colete-o antes de sair do labirinto.

TOURIAN

Quantidade total de itens: 2

Missile Tank (11-A)



Do ponto **10-I**, corra para a esquerda até ativar o Speed Booster. Então, pule antes do degrau e avance, flutuando com Space Jumps, para entrar pela parede do local secreto. Atire nos blocos do chão para descobrir a localização do item.

Power Bomb Tank (12-C)



Nos escombros de Mother Brain, destrua o bloco com um supermíssil e desça até a sala secreta.

CHOZODIA

Quantidade total de itens: 17

Energy Tank (3-V)

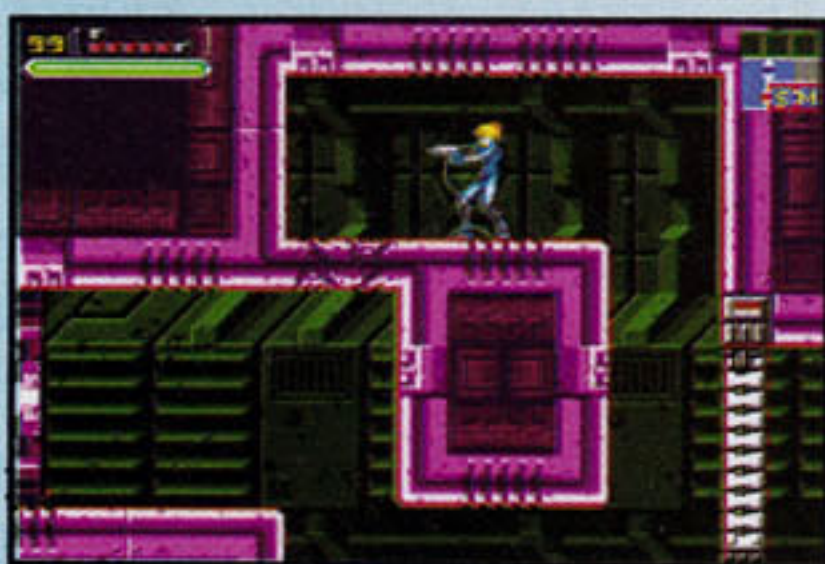
Do ponto **2-V**, corra para a esquerda e pule quando o Speed Booster estiver ativado. Você deve cair sobre os blocos no chão do ponto **2-S**, pare destruí-los e encontrar o corredor secreto. Agora, sem encostar nos raios verdes, siga usando Space Jumps para chegar ao item.

Power Bomb Tank

(5-0) Após coletar o primeiro Power Bomb Tank, entre na sala **6-0**, solte uma Power Bomb, elimine os inimigos e suba para coletá-lo.

alcançar a nave de Samus. Após sair do elevador em **Crateria**, suba ao ponto **7-B**. Siga à esquerda e corra para ativar o Speed Booster e abrir passagem pela rocha. Entre na nave e assista à animação. Samus, equipada apenas com uma pistola tranquilizante, cairá em uma parte desconhecida de Zebes e exclusiva de **Metroid: Zero Mission: Chozodia** (mapa na página 43).

Avance ao ponto **17-V**, destrua os blocos inferiores e entre pela pequena passagem. Dentro da nave, continue avançando até chegar à Map Room no ponto **16-S**. Entre na Save Room e prossiga pela passagem superior. Desça atrás do inimigo e fuja assim que o alarme soar. Suba pelas plataformas à esquerda e procure abrigo na área secreta do ponto **15-R**.



Continue quando o pirata espacial desistir da perseguição. Na área que começa no ponto **15-U**, não toque nos dois primeiros raios verdes. Siga agachado pela passagem mais adiante e atire quando não tiver mais para onde ir. Todos os blocos serão destruídos e você cairá sobre outro raio, ativando



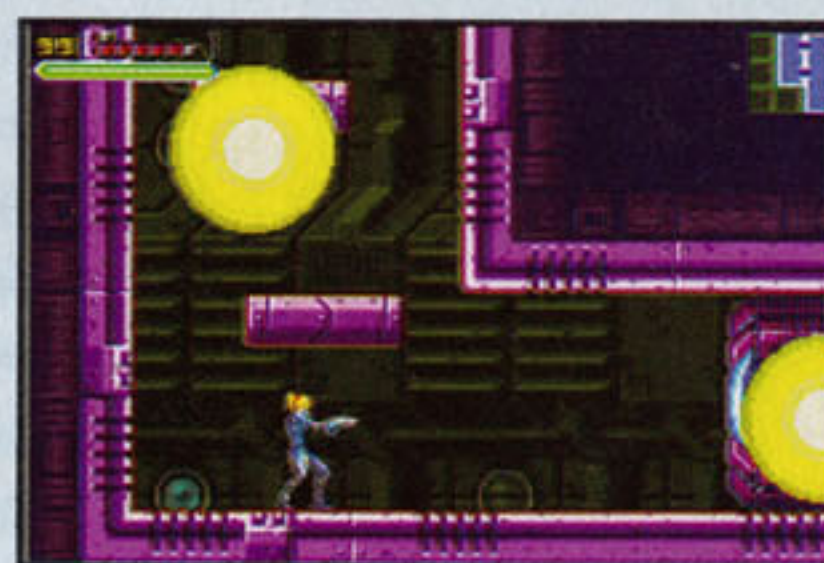
Ridley

o alarme. Saia rapidamente pela porta superior à direita. Suba ao ponto **12-Y** e continue pela porta. Comece outra subida para chegar ao ponto **9-Y**. Pule para o outro lado da barreira central e aguarde até o inimigo sair do local.



Continue pela passagem à esquerda, suba e continue por outra passagem até cair no ponto **9-V**. Dê a volta por cima e saia pela porta no lado oposto. Abra caminho pelos

blocos rachados no chão e desça. Um pirata o avistará. Entre pela passagem estreita à direita e abra caminho pelas rachaduras até o ponto **12-U**. Entre por outra passagem estreita e, saindo pela porta em frente, avance para cair no ponto **13-T**. Siga pela porta, suba (sem ser pego pelas luzes amarelas) até o ponto mais alto e saia por outra porta.



Destrua os blocos superiores para

subir, abra caminho, atirando nas paredes do ponto **10-R** e atravesse a Save Room. Desça até o fundo da nova área. O local é cheio de raios verdes que ativam o alarme. Seu objetivo é chegar à porta do ponto **10-O**. As plataformas são formadas por blocos que quebram depois de alguns segundos, portanto, seja rápido. Se encostar em um raio, esconda-se na área secreta do ponto **10-N** para se livrar dos inimigos. ➤



Missile Tank (8-J)

Suba na beirada do lado esquerdo do ponto **8-K**, destrua o bloco no canto superior usando um míssil e entre pela passagem estreita.

Super Missile Tank (8-R)

Entre pela porta verde do ponto **8-S** e detone uma bomba no local indicado. O chão inteiro será destruído. Elimine os piratas espaciais e suba para coletar o item.

Super Missile Tank (8-T)

Usando um míssil, detone a

rachadura no teto do ponto **9-T**, suba e empurre o robô para poder chegar ao Super Missile Tank.

Super Missile Tank (9-J)



Assim que recuperar a Fully Powered Suit, desça ao ponto **9-H** e comece uma corrida em direção ao item. Você o pegará após destruir o blocos usando o Speed Booster.

Energy Tank (9-Q)

Do ponto **9-H**, corra até o **9-J** e carregue um Boost Jump assim que o Speed Boost ficar ativado. Pule na beirada superior e lance Samus para a esquerda. Carregue mais um Boost Jump antes de encostar na parede. Suba com Space Jumps até a parte mais baixa da beirada direita do ponto **8-I**, lance Samus para a direita e carregue outro Boost Jump antes de bater na parede. Repita o mesmo procedimento na beirada da esquerda para chegar, ainda carregado, ao ponto **6-J**. Realize mais um lançamento e, no ponto **6-L**, prepare mais um Boost Jump. Desça à beirada do ponto **8-K**, carregue o Boost Jump pela última vez, desça à plataforma do ponto **9-K** e lance a personagem para a direita.

Power Bomb Tank (10-J)



Detone uma Power Bomb no ponto **12-K** e outra no **11-K**. Siga pela pequena passagem. No ponto **11-H**, siga para a direita, na passagem superior. No final, detone o bloco superior com míssil e suba até o local secreto.

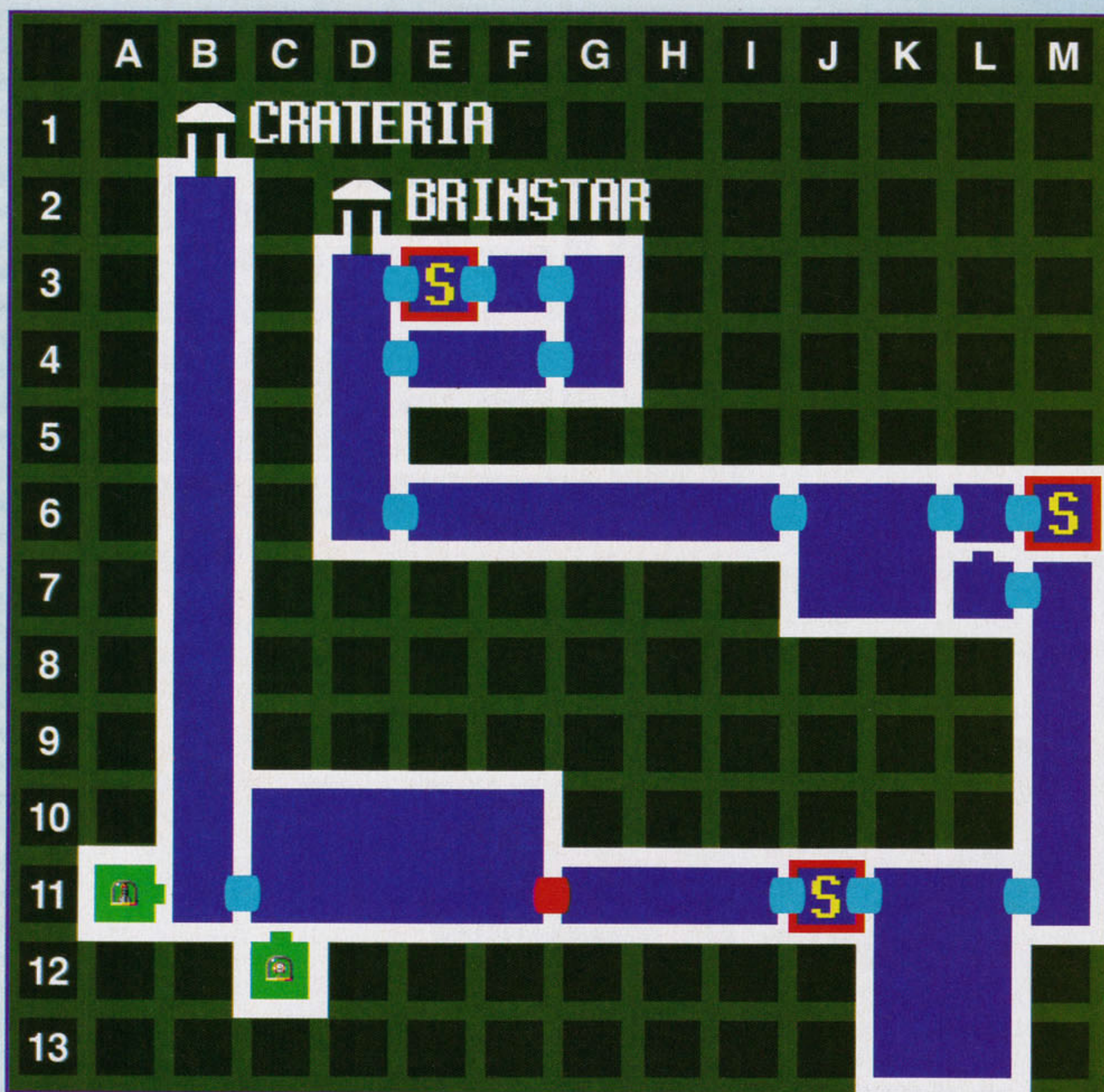
Super Missile Tank (14-K)

Desça ao ponto **13-J**, mergulhe na lava e continue pela passagem estreita à direita. Suba até avistá-lo. ➤

Saia pela porta oposta, desça até o fundo da nova área e entre imediatamente pela passagem inferior. Desça ao ponto **18-N**, siga pela única porta disponível, atravesse o túnel de vidro e continue avançando pelas portas. Você chegará às Chozo Ruins e, inevitavelmente, cairá no ponto **21-I**. Abra caminho até o ponto **21-E**, suba na beirada e espere na sombra para que o inimigo passe direto.



Prossiga pela Save Room e pela sala seguinte. Na outra área, suba ao ponto **19-B** sem ser pego pelas luzes amarelas e entre pela abertura. Desça, avance para a direita até o fim do corredor, suba e siga por outra abertura. No ponto **19-G**, não atire nos blocos da direita, apenas entre pela abertura superior. Continue até o ponto **18-G** e suba pelas rochas, se escondendo dos facho de luz amarela. Para isso, agarre-se nas beiradas que ficam nas partes escuras e suba antes que a luz alcance os pés de Samus. Siga pela abertura superior. Agachado, avance rapidamente sobre os blocos que se quebram na área seguinte. Atire nos blocos



Tourian

em frente para abrir passagem e desça ao ponto **17-D**. Agache-se nas sombras da beirada no ponto

seguinte, aguarde o inimigo passar e siga imediatamente atrás dele. Atire na parede em frente para

destruir os blocos que a formam e esconda-se, agachado, nas sombras do ponto **17-A**.

Power Bomb Tank (14-0)



No ponto **18-L**, solte uma Power Bomb para quebrar o vidro do túnel e desça. Siga para a direita, solte outra Power Bomb no ponto **20-M** e entre correndo. Carregue um Boost Jump no ponto **20-O** e suba até o item.

Power Bomb Tank (15-Z)

Depois do Super Missile Tank do ponto **16-U**, abra a porta verde logo em frente, para sair da nave. Suba ao

ponto **15-Z** e solte uma Power Bomb para pegá-lo.

Super Missile Tank (16-U)

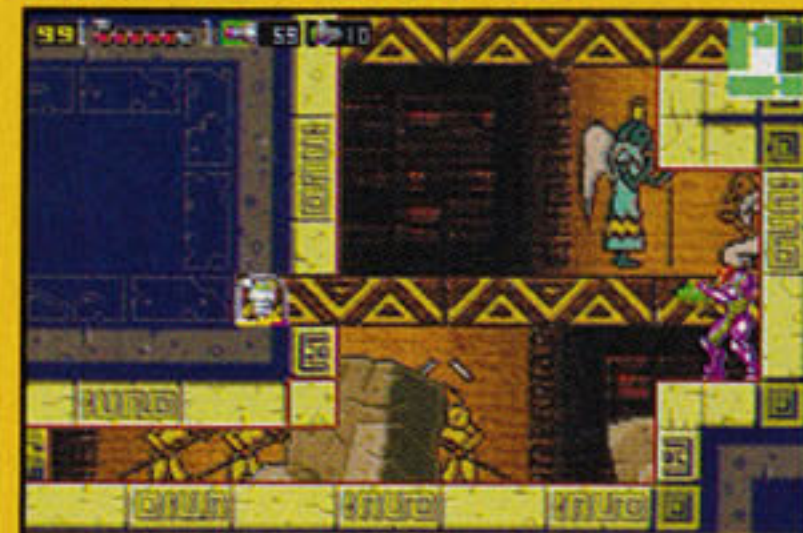
Volte ao ponto **13-S** e solte uma Power Bomb. Desça pela passagem que se abrir e siga pela porta. Avance, atravesse a Save Room e a Map Room, nos pontos **16-R** e **16-S** e dispare no teto do local para revelar o item. Use um míssil para conseguir coletá-lo.

Power Bomb Tank (19-D)



Entre pela porta no ponto **3-T** de **Crateria** e avance até o fim. Atire no bloco do lado esquerdo do ponto indicado para revelar o Power Bomb Tank.

Super Missile Tank (20-G)



Suba na beirada inferior do local indicado e revele o item, atirando mísseis na parede oposta.

Energy Tank (19-J)

No ponto **18-L**, solte uma Power Bomb

para quebrar o vidro do túnel e desça. Siga para a esquerda, solte outra Power Bomb no ponto **20-K** e entre. Avance até o ponto **22-H** e volte correndo até o ponto **23-J**. Carregue um Boost Jump no centro e lance Samus para cima.

Super Missile Tank (22-D)

Entre no labirinto e estoure bombas para conseguir acesso ao item.

Missile Tank (22-F)

Suba pela abertura secreta no centro do ponto **23-F** e prossiga pelo labirinto. Solte bombas nos cantos do local para revelá-lo.

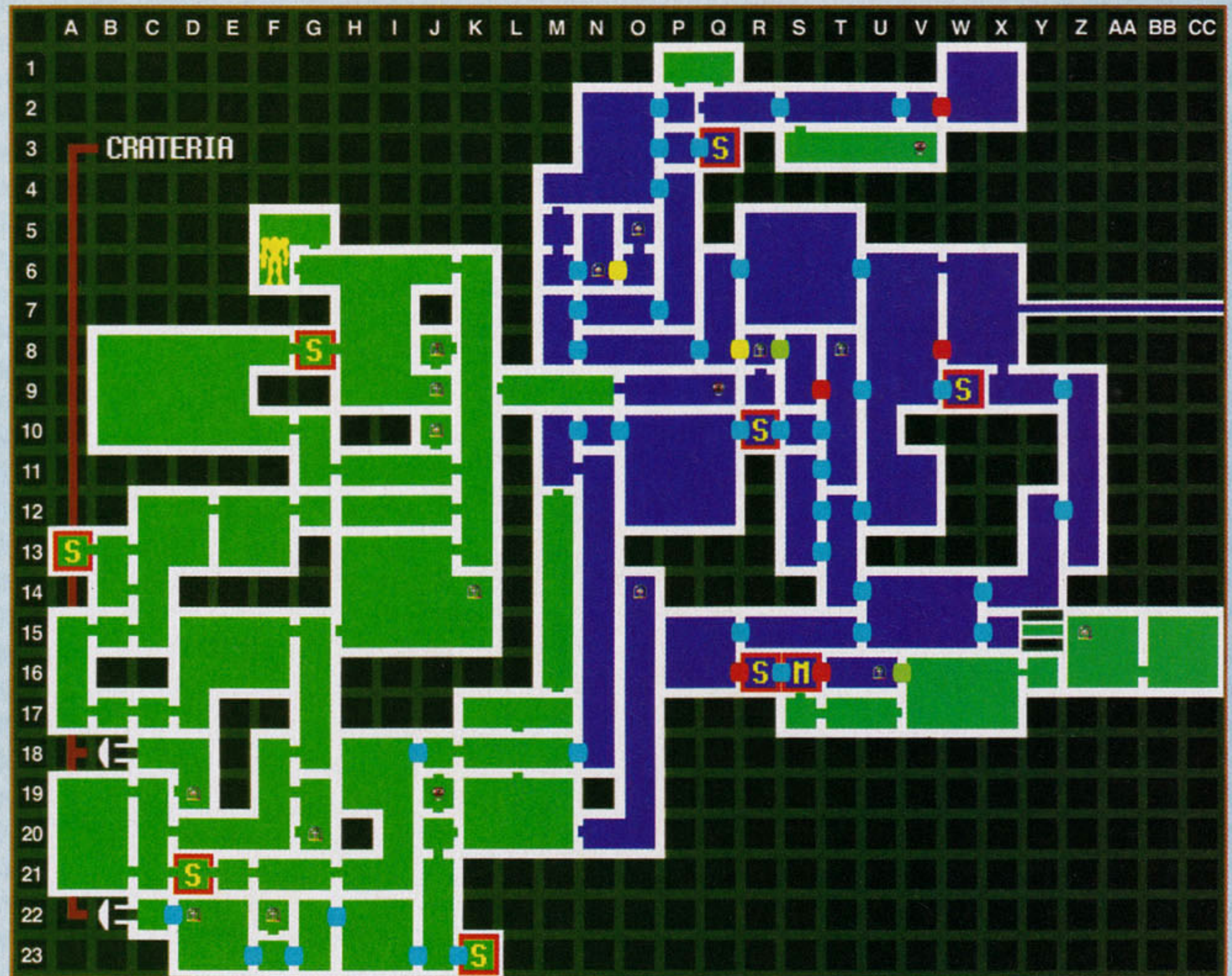




Ande sem problemas até o ponto **12-D** e siga pela abertura em frente. Pule imediatamente na parte escura atrás das rochas e siga assim que houver oportunidade. Do outro lado, use a mesma tática para subir. É impossível atravessar o corredor entre os pontos **12-G** e **12-J** sem ser visto, portanto, preocupe-se apenas em se esquivar dos ataques e dos inimigos. Sem hesitar, fuja até o ponto **10-B**, suba rapidamente pelos blocos e siga para a direita, abrindo passagem até o ponto **8-F**. Lá, atire no bloco na ponta da plataforma por onde veio para destruí-la completamente e despistar os piratas.



Suba sem problemas ao ponto **6-G** e entre na sala em frente para conseguir a Fully Powered Suit. Para consegui-la, aguarde até que a esfera com a imagem de Samus mude de aparência. Daí, atire. Acerte-a quatro vezes, sempre tomando cuidado com os relâmpagos quando a estátua começar a movimentar a esfera. Com a nova armadura, use a habilidade Space Jump para sair por uma pequena passagem no canto direito. Desça ao ponto **8-H**, destrua os blocos para entrar na água e saia do outro lado. Suba usando o Space Jump, continue para a esquerda no alto e passe pelo bloqueio do ponto **6-K** usando o Screw Attack. Desça até o fundo, destrua outro bloqueio com o Screw Attack, mergulhe na lava na próxima área e avance sempre para a esquerda.



Chozodia

Entre pela passagem no fim e continue até cair no ponto **15-G**. Desça e faça o caminho até o túnel de vidro no ponto **18-L**.

Agora que você pode usar novamente os mísseis, retorne ao ponto **8-T** e abra a porta vermelha. Você entrará no hangar da nave dos inimigos. Guarde bem esse ponto (**8-U**), pois você terá que voltar nele para fugir após a batalha final. Use a passagem no alto, atravesse a passarela e siga pela porta. Suba pelas plataformas até o ponto **5-S** e, usando mísseis, empurre o robô para chegar à porta do outro lado.



Desça ao fundo, siga pela porta, atravesse o longo corredor e avance até o ponto **4-M**, eliminando os inimigos que surgirem.

Desça atrás do tubo de vidro por uma passagem escondida e abra caminho até a sala **6-N**. O primeiro Power Bomb Tank fica aqui. Se não quiser enfrentar inimigos, use o Space Jump para alcançar o item.



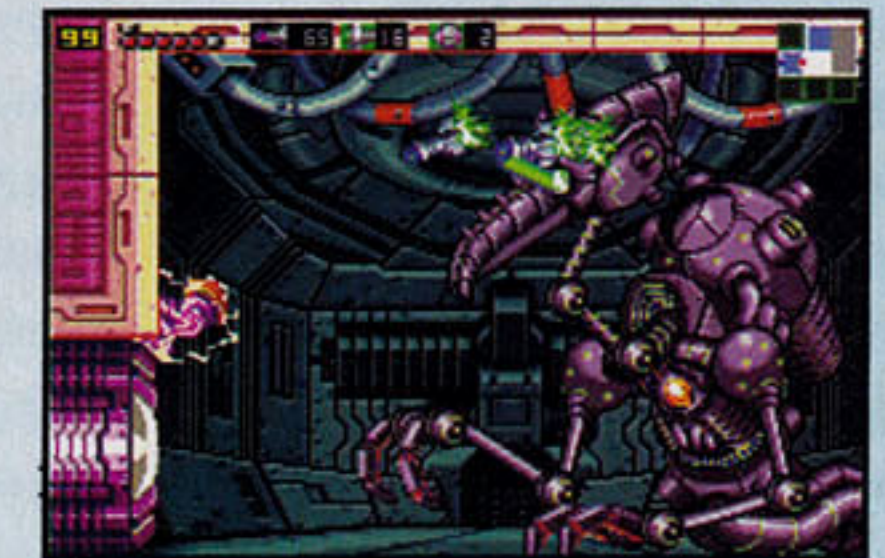
Saia pela mesma porta, retorne pela passagem e use bombas no ponto **3-O** para chegar ao piso superior. Avance até a arena que começa no ponto **2-W** para enfrentar o último chefe.

Chefe: Ridley Robot

Ridley retorna, agora em uma versão robô. O ponto fraco do inimigo é o coração brilhante. Arme os supermísseis e se esquive dos ataques usando a habilidade Space Jump. Os giros defenderão Samus

dos mísseis e das bolas de fogo, mas não de raios laser ou ataques diretos de Ridley. Por isso, apenas desvie dos ataques.

Quando tiver chance, dispare um supermíssil e prepare-se para se defender novamente. Recolha os itens encontrados com as explosões dos mísseis inimigos.



Hora da fuga final. Retorne ao ponto **8-U** o mais rápido que puder, elimine os dois piratas para ganhar acesso à nave e use-a em seguida. Fim de jogo! Você venceu! Agora, é só curtir o final. Ele será diferente, dependendo do tempo que você levar para finalizar o game. Quer ver um final melhor? É só detonar o mais rápido que puder! Boa sorte!



LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

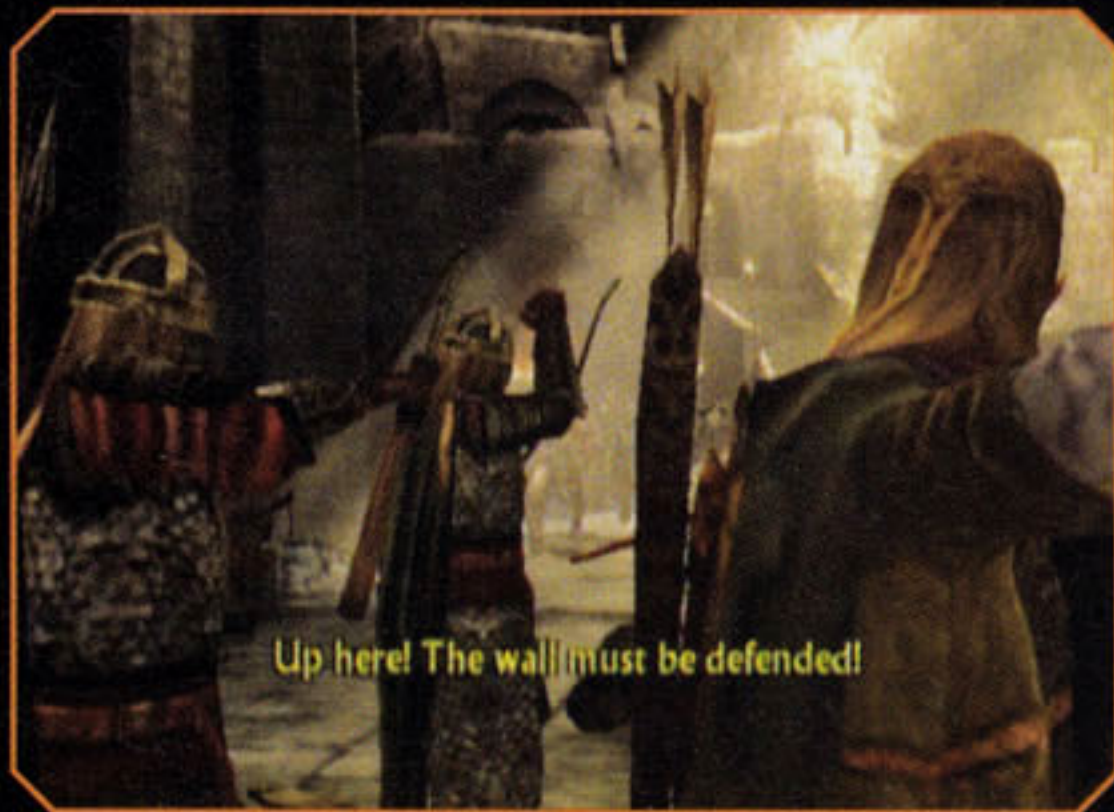
Você assistiu ao filme. Agora, é hora de detonar o game!

Por Fabio Michelin

Não há dúvida: **O Senhor dos Anéis** é a trilogia cinematográfica de maior sucesso dos últimos tempos. Os três filmes da série bateram todos os recordes de bilheteria, rendendo bilhões de dólares e arrebatando fãs por todo o planeta. Nos videogames, a invasão do Anel não foi menos agressiva. O game **The Return of the King** (baseado no último capítulo da trilogia, que levou nada menos que onze prêmios Oscar), é complexo, envolvente e fiel ao longa metragem. Confira agora a nossa estratégia para chegar ao final de um dos melhores e mais difíceis games de 2003!

Helm's Deep

O game começa com a sequência final de **As Duas Torres**, durante a furiosa batalha de Helm's Deep. Comece detonando os inimigos com ataques mais rápidos. Quando os inimigos mais fortes chegarem (eles usam armadura e escudo),



use os ataques mais fortes. Depois de destruir todos, suba as escadas que estão logo à frente. É hora de disparar alguns raios. Siga as instruções que aparecem na tela e mire nos soldados localizados bem no "fundo" do cenário. Acerte todos. Siga em frente, desça e detone mais inimigos. Siga para a direita para encontrar as catapultas. Use o botão de ação para acionar a primeira. Siga para a direita para encontrar a segunda catapulta. Antes de acioná-la, detone os inimigos que estiverem por perto. Continue fazendo isso até a última catapulta. Missão cumprida.

Paths Of The Dead

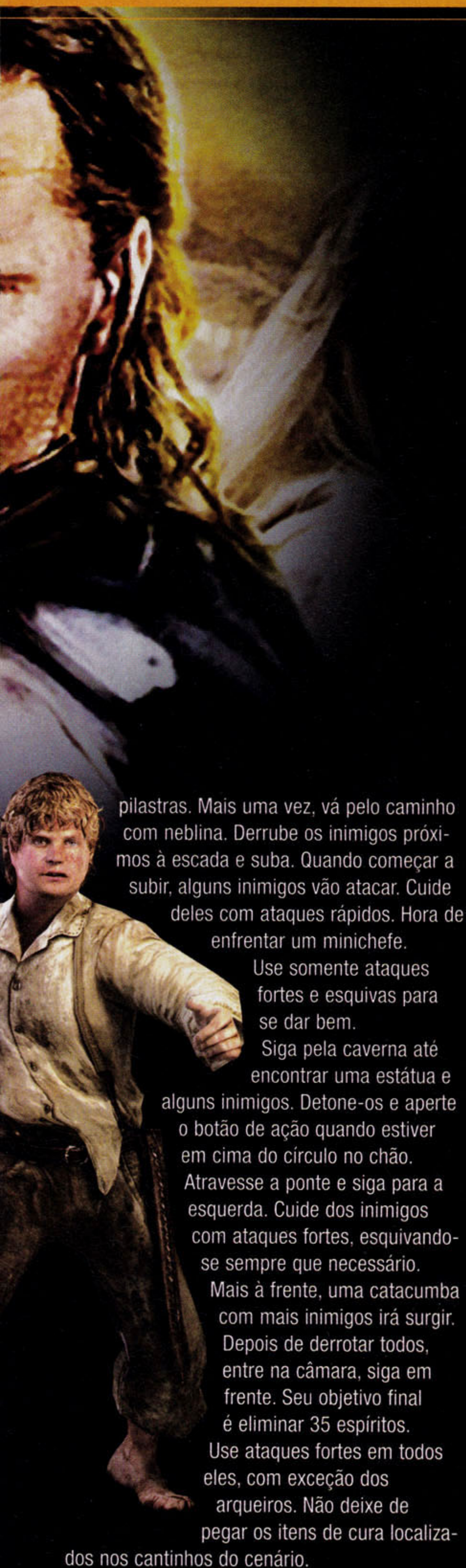
Aqui, não há regra: escolha o personagem que mais agrada a você. Siga pela montanha e enfrente os fantasmas com ataques rápidos. Se precisar de energia, procure itens nas catacumbas. Se algum inimigo se recusar a morrer, execute o ataque final antes que eles se levantem. Continue em frente para encontrar mais fantasmas. Pegue os três arpões que estão logo ali e atire-os nos inimigos com o botão de ação. Prossiga até encontrar uma nova tumba. Use ataques rápidos e evite ficar parado. Use o



mesmo esquema de luta quando os demônios aparecerem. O caminho será tomado por um nevoeiro, e mais inimigos vão chegar. Se quiser ganhar mais experiência, siga pelo caminho da esquerda e quebre a parede. Detone os espíritos, atravesse a ponte e derrote os



arqueiros, usando o seu ataque mais forte. Siga em frente e detone mais dois inimigos com ataques rápidos. Vá para a esquerda e use a alavanca para acionar uma armadilha. Mais à frente, use o ataque forte para quebrar os escudos dos inimigos e, assim, derrotá-los. Ao encontrar o círculo no chão, pressione o botão de ação para baixar a ponte. Esse é o primeiro checkpoint da fase. Siga em frente para encontrar mais inimigos: desta vez, são caixões e fantasmas. Detone os arqueiros que estão no fundo, para só então cuidar dos caixões. Pegue os itens de cura nos cantos e siga em frente. Assista à cena de animação. Agora, você deverá usar ataques fortes para detonar os inimigos com o escudo. Depois, siga pelo local cheio de



The Road To Isengard

Neste trecho, você é obrigado a jogar com Gandalf. A maioria dos inimigos sairá das florestas, e você precisará usar seu melhor combo e esquivar-se sempre que necessário. Depois de detonar todos, siga em frente e detone os arqueiros com ataques rápidos. Siga pela direita e suba. Mais inimigos, desta vez saídos debaixo da ponte, irão atacar você. Você derrotará com mais facilidade se usar o combo de Gandalf. Tome cuidado com o arqueiro escondido nas montanhas. Siga pela esquerda, rumo ao topo da montanha. Derrote mais cinco guardas pelo caminho até chegar ao checkpoint.



Agora, a tarefa é das mais difíceis: você deverá derrotar 75 guardas. Deixe os inimigos se espalharem e ataque-os um por vez. Misture combos e ataques rápidos para derrotá-los logo. Fique esperto também com os ents: ser pisoteado por um deles causará dano, por isso, é melhor se posicionar nas beiradas do cenário. Depois da batalha, os ents abrirão um caminho



para você. Siga por ele. Derrote os dois inimigos e o arqueiro e continue subindo. Para derrotar os guardas do caminho, dê o golpe de misericórdia quando eles estiverem caídos. Há um novo checkpoint logo adiante. É hora de enfrentar inimigos com escudos. Use o ataque forte e prossiga. Mais à frente, um novo grupo de inimigos irá aparecer, entre eles alguns arqueiros que atirarão de cima de plataformas. Use o ataque de longa distância

para destruir as cinco plataformas. Atravesse a ponte e enfrente o outro orc com ataques fortes, não esquecendo de se esquivar. Use ataques de longa distância para dar cabo dos arqueiros. Siga pela direita e depois pela esquerda. Hora de enfrentar alguns inimigos mais fortes. O esquema é o mesmo de antes: desvie dos ataques e use combos e golpes rápidos. Na sequência, use ataques à distância para derrotar alguns inimigos e proteja o ent até o final da fase.

Escape From Osgiliath

Hora de jogar como Sam Gamgi, para muitos, o verdadeiro herói da história. Siga pela esquerda, detone os guardas e continue em frente. Suba as escadas, continue adiante e detone o arqueiro e os outros guardas que estão próximos. Desça e continue limpando a área. Dê uma força aos soldados na batalha. Se a coisa ficar muito feia, retorne um pouco e atire flechas de longe. Suba as escadas, atire flechas nos arqueiros e entre no prédio. Detone com flechas quem estiver no seu caminho. Ao chegar do lado de fora, você encontrará um checkpoint.

Detone os guardas e siga pela direita. Suba as escadas, lute com mais guardas e atravesse a ponte. Com os próximos soldados, use ataques rápidos. Em seguida, esconda-se debaixo dos telhados, para proteger-se dos ataques do Nazgul. Desça as escadas e lute contra mais alguns guardas. Siga sempre em frente, elimine os inimigos e suba. Ao encontrar o círculo marcado na tela, aperte o botão de ação. Volte e siga pelo buraco que foi aberto pelo sino. Passe pelos inimigos e suba as escadas. Vá pela esquerda e suba, sempre atirando flechas nos inimigos de cima do telhado. Entre na construção e desça a escadaria. Chegando ao térreo, detone os inimigos com ataques fortes. Desça para os esgotos e detone mais inimigos até encontrar o chefe da fase. O esquema é o mesmo: muita esquivas e ataques fortes para vencê-lo. Após a luta, siga para o portão e acione a alavanca. ❖





The Southern Gate

Escolha Aragorn para esta missão. Siga para o portão da frente e enfrente alguns ogros gigantes. Volte e acione as catapultas para abrir um novo caminho. Siga pela ponte, suba as escadas e use ataques rápidos nos inimigos.

Siga pela esquerda e atire flechas no ogro até ele

▶ The King Of The Dead



Hora de enfrentar o King of the Dead. Tome cuidado com o ataque no qual ele afunda no solo e depois se levanta. Desvie para se safar de seus ataques diretos e acerte-o usando seu ataque forte. Em determinado momento, ele chamará alguns inimigos para tornar sua vida mais complicada. Use contra eles o mesmo esquema que usou com o rei. Quando ele atacar, fuja, esconda-se atrás das pedras e mande flechas de lá. Volte a fazer o mesmo esquema de antes, porém, o inimigo usará cinco golpes seguidos (em vez de três). Depois de derrotá-lo, você deverá escapar do desmoronamento da caverna. Siga em frente, passe pelas pontes e detone os inimigos. Próximo à saída, use seus combos e ataques fortes nos fantasmas. Se sua energia estiver baixa, atire flechas de longe. No final, fique distante da saída: ela vai explodir! Siga correndo pelo buraco para encerrar a fase.



cair. Prossiga e prepare-se para enfrentar um olifante. Use seu arco e atire nos alvos. Detone mais um ogro e siga em frente. Pressione o botão de ação no círculo, para assistir a mais uma cena. Seguindo pelo portão, atire nos baldes de lava para derramá-los sobre os inimigos. Volte e siga até o portão. No caminho, derrube todo mundo que estiver no seu caminho. Fim da missão.

Minas Tirith - Top Of The Wall

Mais vez, é hora de controlar Gandalf. Primeiro, detone todas as escadas que os orcs usarão para subir nas muralhas. Detone todos os inimigos até a hora da cena de animação. Depois, limpe a área e assista a outra cena. Siga para a esquerda e suba até a catapulta. Para acioná-la, aperte o botão de ação quando estiver no círculo. Agora, volte e siga para a muralha novamente. Limpe a área e detone as escadas. Depois, vá



pelo lado oposto e siga pela direita. Não suba as escadas: atire de longe nos veículos à frente. Volte e desça a escada. Siga e detone os orcs, além de destruir as escadas pelo caminho. Siga até a catapulta e detone mais veículos com seus tiros. Volte, detone os quatro veículos e siga pela escada onde há dois guardas. Siga em frente para o final da missão.

Shelob's Lair

Vá em frente e ataque as aranhas. Siga pela esquerda e depois pela direita nas bifurcações. Você verá um inimigo enfrentando duas aranhas: derrote os três e siga. Siga pela esquerda, pegue uma tocha e use-a para fazer a aranha recuar. Adiante, mate mais aranhas usando o ataque forte. Atire as tochas nos inimigos que surgirem depois, para matá-los à distância. Desça, siga pela direita e role as pedras em cima dos soldados. Siga em frente, passando pelo caminho onde os orcs estavam. Após a cena animada, siga pela ponte. Detone alguns orcs, pegue as



tochas e jogue nas aranhas mais à frente. Queime as teias com as tochas e use-as para afastar a aranha maior.

Siga em frente, mate mais três aranhas e siga pela caverna. Atire uma tocha do lado direito, para limpar a área. Vá em frente, suba e detone mais aranhas. Atire uma tocha na teia em frente. Detone os arqueiros e siga. Destrua mais quatro aranhas com as tochas para chegar ao checkpoint. Após a cena de animação, é hora de enfrentar a sinistra Laracna. Para acabar com ela, fique sempre por trás e ataque sem dar descanso. Quando ela revidar, desvie e repita o esquema anterior.

Pelennor Fields

Só para aquecer, você será obrigado a derrotar 60 inimigos. Isto não será tão difícil, afinal, o nível de seu personagem já está alto e ele possui combos bem bacanas. Depois da luta, é hora do checkpoint.



Agora, você terá que derrubar os olifantes antes que eles cheguem em Merry e Eowin. Atire rapidamente nos alvos para detoná-los. Depois disso, siga a flecha para encontrar a outra criatura, mas não esqueça de desviar dos ataques dos orcs. Derrube o olifante da mesma forma que detonou o outro. Um nazgul vai aparecer do nada para deixar as coisas mais difíceis. Atire flechas nele de longe. Para piorar, mais olifantes vão surgir. Detone-os rápido, para depois concentrar suas forças no nazgul.

Minas Tirith - Courtyard

Este objetivo é difícil: você deverá salvar 200 habitantes de Minas Tirith. Para conseguir isso, você deverá matar todos os inimigos que surgirem e impedir que eles matem qualquer inocente. Quando chegar a 150, mais uma porção de orcs vão se juntar à festa.

Use ataques de longa distância e as lanças que estão no cenário. Continue até salvar todo mundo.



Cirith Ungol

Novamente como Sam, você deverá detonar 80 orcs. Use sua habilidade especial de ficar invisível e ataque os inimigos de surpresa. Baixe a rampa e prossiga. Detone mais inimigos, retorne e derrame o líquido quente no chão para queimar mais alguns orcs. Quando chegar ao minichefe ataque sem parar e desvie dos golpes. Desça a escada e detone mais inimigos. Siga pelo corredor e continue arrebatando quem estiver no caminho. Siga pela esquerda e suba. Passe pela porta e derrame lava nos guardas lá embaixo. Mais em frente, derrame mais lava nos pobre coitados. Os que restarem, detone com as mãos mesmo. Siga em frente e entre pela porta dupla. Desça e siga para a direita. Acerte a alavanca para detonar um montão de orcs de uma vez. Siga pela esquerda, suba as escadas e siga



para esquerda mais uma vez. Mate mais inimigos e derrube os barris para dar cabo daqueles que estão embaixo. Siga em frente e assista à cena. Suba as escadas à direita e use o arco gigante para detonar o castelo. Entre nele para enfrentar o chefe dos orcs. Quebre seu escudo com ataques fortes e corra para as pilastras. Use os arpões para acertá-lo. Quando ele der chance, use seu melhor combo. Repita a operação até derrotá-lo.

The Black Gate

Escolha Gandalf. Para começar, acabe com o minichefe usando seus combos. O próximo passo é proteger seus companheiros. Sempre que vir uma barra de energia surgir na tela, alguém estará precisando de sua ajuda. Corra para salvar seus amigos. Quando os orcs grandes

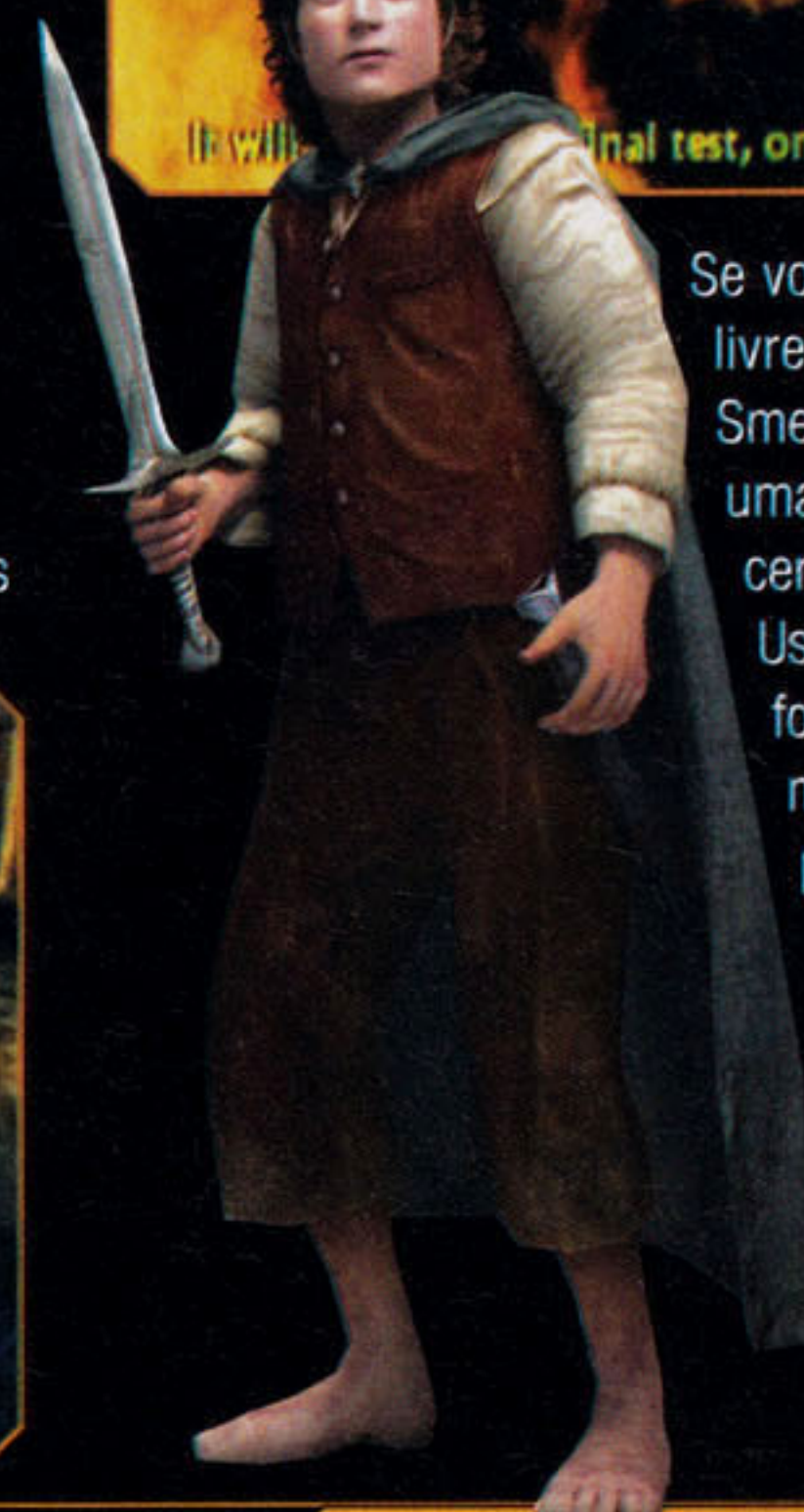


aparecerem, use as inúmeras armas que estão à disposição pelos cenários: arpões, lava... Agora você deverá derrotar mais orcs gigantes, mas dessa vez deverá ser na porrada mesmo. Use seus melhores combos e esquive-se dos ataques. Depois de detonar os orcs, siga em frente. É hora de acertar as contas com os Espectros do Anel. Atire neles de longe ou use os arpões de fogo.

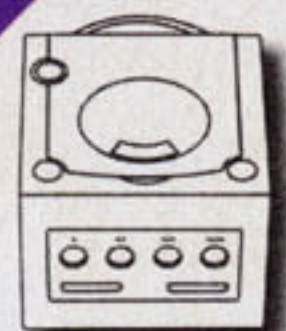
The Crack Of Doom



Na última missão, você é Frodo, o portador do anel em pessoa. É hora de lutar com Smeagol. Esquive-se de seus golpes (atacar não irá adiantar) e leve-o até a beirada do abismo. Use seus ataques para empurrá-lo para a lava. Quando ele perder o equilíbrio, use os ataques fortes e derrube-o. Infelizmente, ele é esperto e se agarrará na beirada. Use o seu ataque no chão para jogá-lo de vez.



Se você acha que está livre, enganou-se. Smeagol subirá mais uma vez. Sam aparecerá para ajudá-lo. Use seu ataque forte e repita a mesma operação para derrubá-lo de vez, tomando cuidado com as rochas que caem do teto. Seja persistente, é o final do game! 🏆



007™

Everything or Nothing

James Bond está de volta – como você nunca viu – em seu melhor game desde GoldenEye 007

Por Pablo Miyazawa

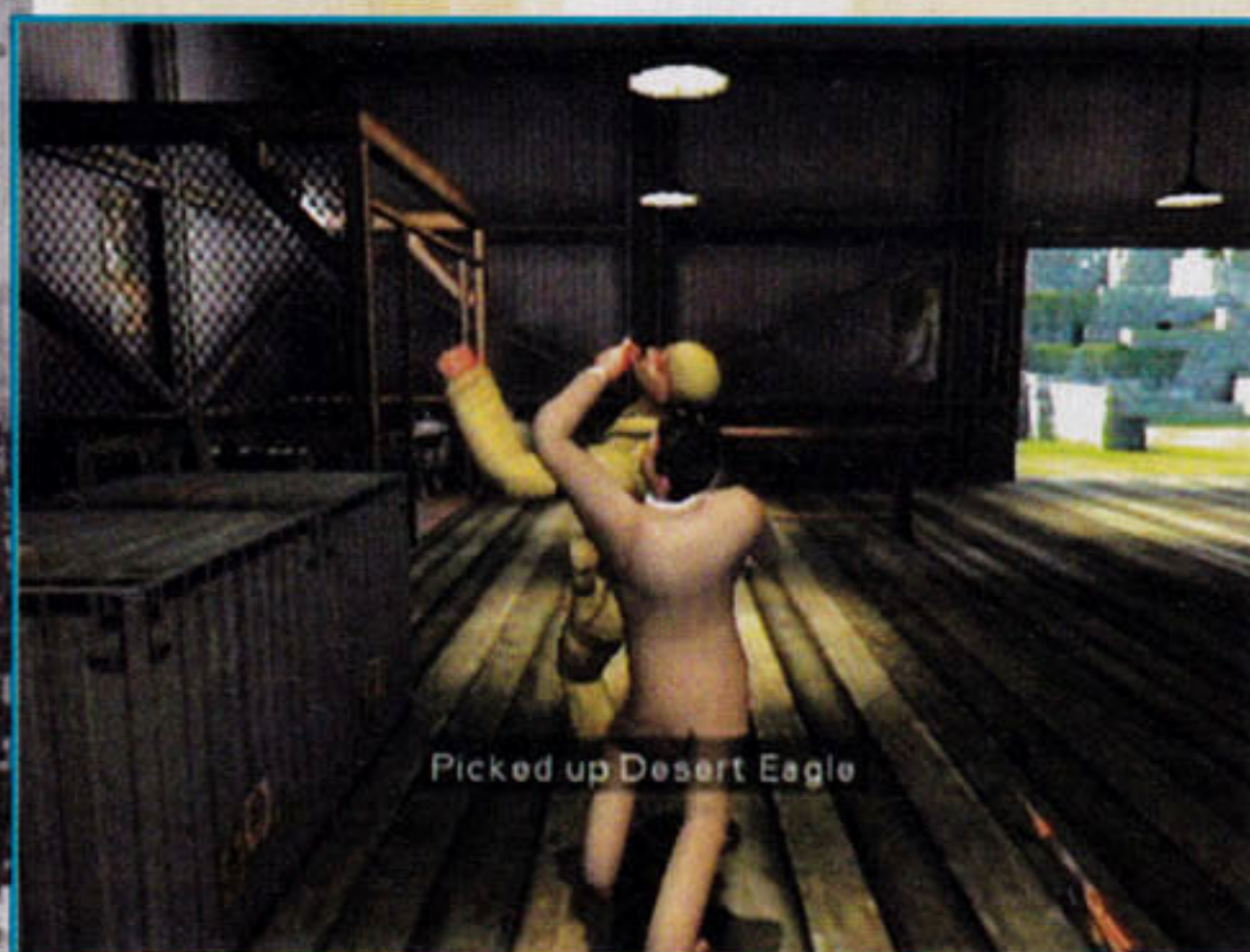


Você está pronto para o mais novo filme de 007? Não entendeu? Ok, melhor reformularmos a pergunta. Você está pronto para o mais novo game de 007? Se bem que este poderia ser considerado um filme...

Ficou confuso? Nós explicamos. O novo game estrelado pelo agente James Bond não é baseado em nenhum filme que você viu no cinema. Mas tem a presença do elenco da série, um enredo escrito por seu principal roteirista e aspectos técnicos, como cenários e trilha sonora, dignos de um longa-metragem. Além de todas as características que o fazem ser um filmão de primeira linha, **007: Everything or Nothing** é um excelente

game de ação em terceira pessoa, que combina os principais elementos das aventuras do herói com fases engenhosas, jogabilidade criativa, gráficos fabulosos e tudo o mais que se espera de um game de alto nível. Desenvolvido pelos estúdios da Electronic Arts no Canadá e nos Estados Unidos, **Everything or Nothing** é um verdadeiro filme interativo, que agradará tanto aos fãs do maior agente secreto dos cinemas como quem gosta de um bom game de tiro e espionagem.

Você deve estar se perguntando: é melhor do que **GoldenEye 007**, que fez história no N64 em 1997? Difícil dizer. Mas é tão divertido quanto, disso não há a menor dúvida.





Tão bom quanto no cinema

Como já dissemos, **Everything or Nothing** não foi inspirado em nenhum filme de 007. **Agent Under Fire** e **Nightfire**, os dois games anteriores do herói (criados pela EA), também foram aventuras criadas exclusivamente para os videogames. Mas é preciso ressaltar: nenhum deles teve tanto capricho quanto o dispensado ao novo game. Há muitos detalhes que colocam **Everything or Nothing** muitos degraus acima de seus antecessores. Primeiro, a presença do elenco da cinessérie, que aqui não se limita à dublagem. Pierce Brosnan (o 007 dos últimos quatro filmes), John Cleese (o inventor Q) e Judi Dench (a chefona M) não só deram as vozes aos seus personagens, como também contribuíram com as aparências dos heróis digitais. Os atores passaram por um processo de "ciberescaneamento", que transferiu digitalmente suas aparências para a criação dos personagens do jogo. Além do trio, a EA quis incrementar ainda mais seu cast. E o que não poderia faltar em um filme/game de James Bond? Supervilões



Apresentando... GoldenEye 2!

EA vira tudo do avesso na sequência

No momento em que fechávamos esta matéria, a Electronic Arts soltou um comunicado de imprensa que revelava seu mais novo game de James Bond. Segure-se na cadeira, o tal novo game é... **GoldenEye 2!** Quer notícia melhor do que essa? Uma verdadeira sequência de um dos melhores games de todos os tempos? Muito pouco foi divulgado, mas já podemos adiantar que **GoldenEye 2** será ainda mais diferente dos outros games de Bond. O jogador não controla 007, mas um agente que levaria o status de 00, porém, foi dispensado do serviço secreto por ser extremamente violento. Na pele desse supervilão, o objetivo é controlar a maior organização criminosa do mundo. O game deve ser um dos destaques da E3, que rola em maio, em Los Angeles. Estamos de antenas ligadas!

e garotas, é claro. Para o papel do bandido Nikolai Diavolo, foi escalado o experiente Willem Dafoe (o Duende Verde de **Homem-Aranha**). Como Bond Girls, estão as beldades Shannon Elizabeth e Heidi Klum. E há a participação de Robert Kier, que fez o pavoroso Jaws (o homem dos dentes de aço) em diversos filmes da série.

Para completar, a história foi especialmente escrita pelo roteirista Bruce Fierstein, que cuidou dos scripts de três dos quatro últimos filmes de James Bond. Por ser um roteiro inédito, houve uma maior preocupação em entreter o jogador, e não apenas em tentar adaptar os acontecimentos de um filme já existente. O enredo tem todo o estilo e clichês das aventuras do agente secreto. Bond precisa acabar com os planos de Nikolai Diavolo, ex-agente da KGB (a polícia secreta russa), que comanda um exército assassino de nano-robôs microscópicos. O enredo fiel à série, combinado à presença (quase) completa dos atores dá ao jogador a sensação de imersão total, como se ele tivesse um papel ativo em um filme de 007. Atualmente, poucos games inspirados em obras do cinema passam essa sensação com tamanha eficiência.

Na terra, na água, no ar

A caracterização do game é tão perfeita que você vai até se questionar se já não viu esse filme antes. **Everything or Nothing** é inédito, mas se desenrola como um longa de 007. A perspectiva em terceira pessoa só contribui para tornar a experiência ainda mais "cinematográfica", já que você sempre enxerga James Bond em ação, e não apenas sua mão armada no meio da tela. Assim, não há dúvida de que Pierce Brosnan está ali, inteiramente sob o



seu comando. O novo estilo enriquece e torna mais realista a brincadeira, além de enfatizar o stealth (o "esconde-esconde"), no melhor estilo **Metal Gear Solid** e **Splinter Cell**. A jogabilidade é eficiente (fora alguns problemas com a mira) e não faz ninguém sentir falta da visão em primeira pessoa, característica de **GoldenEye 007**. Da mesma forma que o Bond das telonas, você terá modos variados para cumprir seus objetivos. O herói é preñado e cheio de truques nas mangas. O rapel é uma idéia muito bem-vinda: com ele, é possível subir e descer paredes. A bugiganga Q Spider permite ao jogador entrar por dutos de ventilação e corredores estreitos, para enxergar o tamanho da encenka e, se quiser, destruir os inimigos à longa distância. Há também a opção de se esgueirar silenciosamente por trás do inimigo e derrubá-lo com uma silenciosa gravata. Este é um dos aspectos mais interessantes do game: o jogador é obrigado a ser o mais criativo possível. Teve uma idéia maluca sobre como resolver um desafio? Vá em frente. É provável que sua idéia não seja tão absurda quanto parece.

Mas este não é um mero jogo de ação com tiroteio. Há também fases de pilotagem muito caprichadas, que usam a mesma estrutura de jogo dos games **Need for Speed**. Quando se está a bordo de um





veículo, a ação não é menos divertida — apenas “diferente”. Todas as máquinas possuem armas e uma maneira especial de serem pilotadas. A motocicleta possui lança-chamas, o Aston Martin pode ficar invisível e até tanques e helicópteros passam pelo caminho do agente. Felizmente, os momentos de pilotagem se integram ao enredo da maneira ideal. Não é aquela coisa forçada, de parecer que a fase está ali só para haver uma variação no estilo de jogo.

Vem mais por aí?

O Multiplayer não está tão divertido quanto o de **GoldenEye 007**, mas traz uma bela novidade. Além de um modo para quatro jogadores,

Everything or Nothing apresenta um modo cooperativo, que permite a uma dupla controlar agentes em 12 missões novas. Mas é preciso admitir que o maior potencial do jogo está em seu modo solitário. Para grandes batalhas com os amigos, a melhor escolha ainda é tirar o N64 e o cartucho de **GoldenEye** do fundo do armário. Deixando a nostalgia de lado, uma coisa dá para garantir: você nunca viu James Bond tão bem em um videogame, graficamente falando. O visual é fascinante, desde as cenas entre as fases à caracterização dos personagens, sem contar os pequenos detalhes. Explosões, tiros e combates corpo-a-corpo são retratados com perfeição de cinema. A história se desenvolve muito bem de um estágio a outro, com um bom ritmo e sem lentidão. Além de se divertir com a história bacana (tão “profunda” quanto qualquer outro filme de Bond) e com a jogabilidade sólida,

você ainda pode curtir mais de 20 fases da mais pura excelência técnica.

O êxito de um game de 007 com uma história original nos permite ficar empolgados com os próximos projetos que vêm aí. **GoldenEye 2** já é uma realidade e promete levar as aventuras do agente ainda mais além (veja página anterior).

Enquanto isso não acontece, mergulhe fundo em **Everything or Nothing**. A EA se esforçou para criar um espetáculo, e conseguiu. Atores de verdade, roteiro de cinema, trilha sonora de respeito, grandes atuações... este teria tudo para ser mais um grande filme de James Bond. Para sorte nossa, é “apenas” um game.

Gráficos 9.0 Som 9.5 Jogabilidade 8.5 Diversão 9.0 Replay 8.5
 Produtora: Electronic Arts
 Desenvolvimento: Electronic Arts
 Número de jogadores: 1 a 4
 Gênero: Ação



9.2
Nota Final

Um dos melhores games baseados no cinema. É como participar ativamente de um filme, no papel principal. Obrigatório para fãs de games de ação, e de James Bond.

Caras conhecidas

Everything or Nothing até poderia ser considerado um filme, pela grande quantidade de rostos conhecidos em seu elenco. Conheça mais sobre as estrelas do game:

Pierce Brosnan (James Bond)



Considerado o melhor 007 depois de Sean Connery, o galã irlandês fez poucos filmes de expressão antes de sua estréia em 1995 como o agente secreto a serviço de Sua Majestade em **007 contra GoldenEye**. Agora é tarde: seu rosto já está marcado no imaginário popular como o eterno James Bond.



John Cleese (Q)



Membro mais notório do grupo humorístico inglês Monty Python, Cleese nasceu em 1939 e já atuou em mais de 100 filmes. Também desempenha funções de roteirista, produtor e diretor. Fez o papel de Q nos últimos três filmes de Bond.



Judi Dench (M)



A chefona de 007 começou sua carreira cinematográfica em 1964, mas foi na década de 80 que ficou famosa por seus trabalhos na TV inglesa. Vem interpretando M nos cinemas desde 1995.



Willem Dafoe (Nikolai Diavolo)



Acostumado a papéis de peso, Dafoe faz sua estréia nos videogames. Ficou famoso por seu papel de sargento do bem em **Platoon** e recentemente interpretou o Duende Verde em **Homem-Aranha**.



Mya (Mya Starling)



A bela cantora de rhythm & blues começou sua carreira artística no sapateado e, aos 16 anos, já estava formada no colegial. Seu visual exótico tem uma explicação: ela é meio italiana, meio jamaicana.



Shannon Elizabeth (Serena St. Germaine)



Depois de passar por agências como Ford e Elite e viajar o mundo em uma bem-sucedida carreira de modelo, Shannon investiu na carreira de atriz, estourando em **American Pie**. No game, ela é Serena, a Bond Girl do bem.



Heidi Klum (Katya Nadanova)



Esta alemã de 30 anos é tudo isso que você está vendo e muito mais! Ela já foi capa das revistas mais prestigiadas do mundo como **Elle** e **Sports Illustrated** e foi eleita uma das 50 mulheres mais lindas do mundo em 2001.



Scot Bayless

O produtor do novo 007 revela tudo sobre seu game cinematográfico para o GameCube

Produtor executivo no Redwood Shores Studio da EA, Scot Bayless é responsável por tudo que a empresa produz com o nome James Bond. Seu objetivo, como costuma dizer, é fazer com que os games com o personagem sejam experiências tão envolventes quanto os filmes. Pensando nisso, ele escalou um elenco com astros famosos e as mais lindas Bond Girls que já entraram em um GameCube. Na entrevista a seguir, ele divide com os leitores da **NW** seus pensamentos sobre decisões de design, diferenças em relação aos games anteriores e outros detalhes.

Qual a complexidade do novo game comparando-se com os dois últimos James Bond?

Este game é muito mais complexo que os anteriores. Proporcionamos maneiras diferentes de derrotar os inimigos. Cada missão pode ser resolvida de várias maneiras. O jogador poderá conduzir Bond por 26 fases, sendo oito missões de pilotagem. Há também 12 fases cooperativas e três arenas Multiplayer.

As fases de pilotagem não estão mais separadas do tiroteio. De que maneira elas estão integradas ao enredo? Quais veículos são encontrados?

Obtivemos as licenças dos mais prestigiados carros de Bond. Ele pilota o novo Porsche Cayenne, o Austin Martin Vanquish e uma moto muito rápida, a Triumph Daytona 600. Além disso, ele usa um helicóptero para caçar seus inimigos em uma espetacular corrida pelas pirâmides do Egito.

As partes de corrida foram desenvolvidas pelo talentoso time de **Need for Speed** em nosso estúdio canadense. Conseguimos fundir perfeitamente o game entre as partes de pilotagem e os outros tipos de jogabilidade. Em certas situações, Bond pode até escolher entre diferentes veículos e o estilo de jogo se desenvolve de acordo com o veículo que ele escolheu.

Por que vocês mudaram para uma perspectiva em terceira pessoa?

Para ser Bond, você tem que ver Bond. Assista a um filme e você o verá o tempo todo, ele é o herói e



todos querem vê-lo em ação. Seu rosto, com aquele humor irônico mesmo quando confrontado por perigos, é uma parte tão importante da experiência que ele, simplesmente, não poderia ficar escondido. A mudança para a terceira pessoa é uma escolha de jogabilidade. Bond não hesita em usar uma arma quando a situação exige, mas ser um agente 00 significa muito mais do que ser apenas um bom atirador. Escolhendo a terceira pessoa, abrimos um novo espectro das ações de Bond. Também há alguns novos movimentos e equipamentos que não funcionariam em primeira pessoa. Os aspectos mais importantes são stealth e combate corpo-a-corpo. Jogar dessa maneira só é divertido em terceira pessoa. Imagine uma luta em primeira pessoa: como isso funcionaria se víssemos apenas um punho saindo da tela?

Além das seções integradas de pilotagem e da nova perspectiva, quais outras diferenças existem em relação a 007: Nightfire?

Em **Nightfire**, as bugigangas só podiam ser usadas uma ou duas vezes em situações especiais. Em **Everything or Nothing**, elas são ferramentas que Bond pode usar a qualquer hora, em qualquer lugar.

Além disso, trouxemos o roteirista original do filme **GoldenEye** e co-roteirista de dois outros filmes 007, Bruce Fierstein, que escreveu toda a história e os diálogos



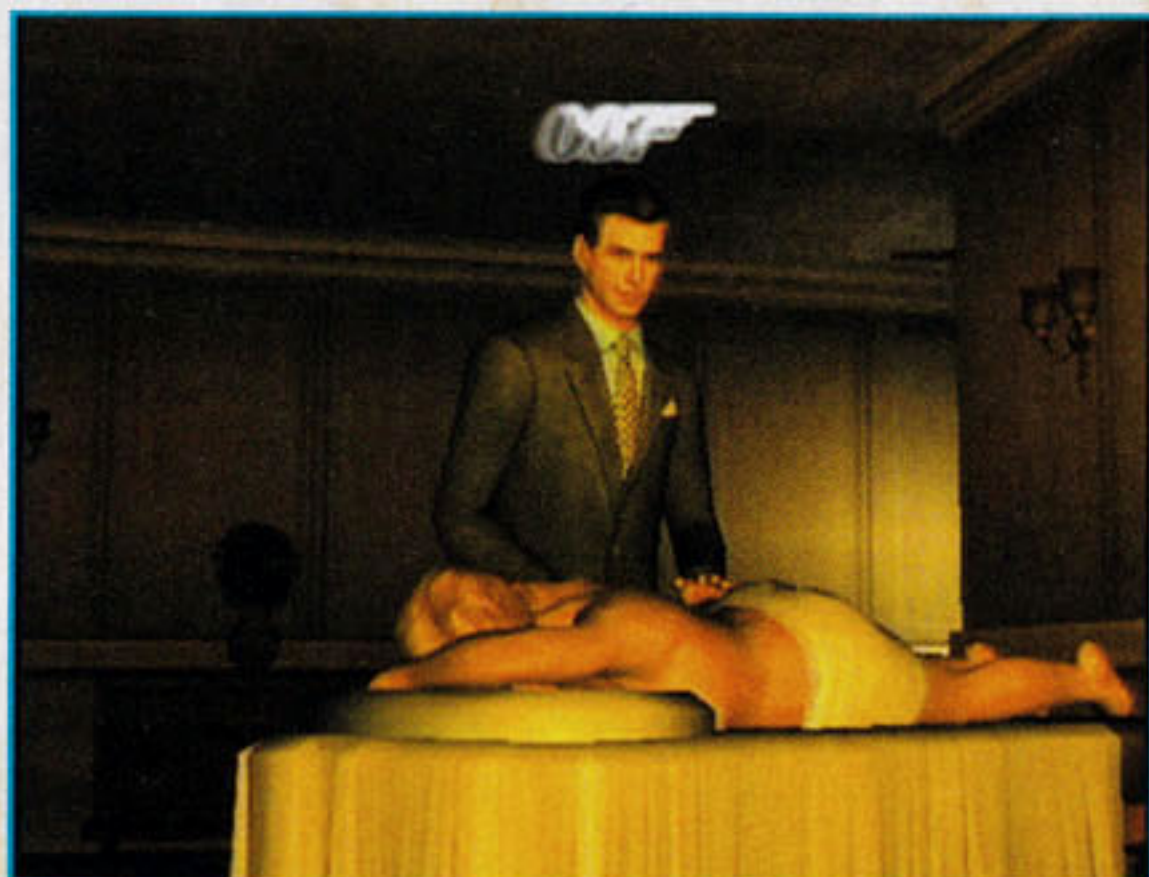
de nosso game. Para fechar a experiência cinematográfica, usamos os mesmos talentos que se espera encontrar em um filme de Bond. Usamos suas vozes e aparências. E não existe um filme de Bond sem uma grande canção, por isso, trouxemos Mya, que compôs e interpretou uma maravilhosa canção para este game.

Quais são as bugigangas mais espetaculares que Q fez desta vez?

Temos muitos equipamentos bacanas. Meu favorito é o Q-Rappel. Com ele, Bond pratica rapel e escala qualquer prédio. Outra invenção é parecida com a nano-suit. Lembra de **Um Novo Dia para Morrer** e a habilidade do Austin Martin em se tornar "invisível"? Levamos adiante essa tecnologia e a usamos nas roupas de Bond. Ele pode desaparecer por um breve momento e passar despercebido por seus inimigos.

Muitas celebridades trabalharam com você no game. Como foi a experiência?

Foi muito legal. Pela primeira vez, tivemos um elenco inteiro atuando em nosso game. Pierce Brosnan emprestou sua aparência e voz ao jogo, e também John Cleese como Q, Judi Dench como M e William Dafoe como Nikolay Diavolo. Foi ótimo trabalhar com Heidi Klum, a nossa Bond Girl. Há alguns meses, ela veio até L.A. para fazer a sessão de dublagem para o jogo. Escaneamos seu rosto para que ela ficasse tão linda no game quanto é na vida real. Espere até vê-la e você vai cair de costas. Como nos filmes, quisemos que os atores e atrizes contribuíssem com sua caracterização única para o game.





NFL Street

Receita rápida para tornar divertido um esporte chato

Eu, particularmente, sou fã de futebol americano. Mas concordo que é um esporte bem diferente, e não é de se estranhar que seja tão pouco popular aqui no Brasil. E para completar, os games baseados nesse esporte também não colaboram: geralmente são bastante realistas, trazendo centenas de opções de jogadas para ataque e defesa. Isso exige um conhecimento mínimo do esporte para não se fazer besteiras em campo. E quem diria que, justamente a Electronic Arts, a empresa responsável pelo mais real e completo dos games de futebol americano (a aclamadíssima série **Madden**) iria chutar tudo isso para o alto, levar o esporte da bola oval para as ruas e criar um dos jogos mais divertidos dos últimos tempos? Pois esse é o espírito de **NFL Street**, um game que mistura as táticas e jogadas da NFL com a brincadeira e a maluquice de uma boa "pelada" de rua - exatamente os elementos que fizeram da série **NBA Street** (também da EA) um sucesso.

Treinar pra quê?

As diferenças deste game em relação aos outros já começam na equipe: são apenas sete jogadores, que você pode escolher entre os maiores nomes da NFL, a liga americana do esporte. E o legal é que dá para variar entre um time rápido mas com menos força física, fortão e pesado (mas lento) e algo mais equilibrado. Você decide, mas tenha em mente que os mesmos jogadores atuarão tanto no ataque como na defesa, o que exige de cada um habilidades bem diferentes.

As partidas são mais rápidas que na NFL. Como o "campo" é bem menor - e por campo quero dizer praia, telhado de um prédio, gramado do edifício da EA em San Francisco, entre outros lugares estranhos onde os caras resolvam bater uma bola -, você o atravessa rapidinho, o que resulta em placar alto e jogadas velozes. Aliás, nem é preciso se preocupar com jogadas mirabolantes: mesmo o game apresentando uma série de opções para ataque e defesa, o clima de "pelada" impera. Na

hora do jogo, o improviso rende mais do que o planejamento. Essa é a maior vantagem de **Street**: é um jogo para qualquer um, seja fã ou não de futebol americano.

Vence o mais folgado

Como não poderia deixar de ser, um dos fatores mais marcantes do game é o bom humor. Como em qualquer jogo de rua, a turma trancou o juiz dentro de um armário antes da partida. No campo, vale tudo: jogar o adversário na parede, subir em cima dele, dar pancadas na cabeça, rasteira, agarrão... é um verdadeiro salve-se quem puder, e dos mais divertidos.

E se você realmente quiser se dar bem no game, nada de ser bonzinho: além de precisar descer o sarrafo no time adversário, seja folgado e exiba o seu talento em campo. Para aumentar sua barra de Gamebreaker (o movimento especial do game), é preciso provocar o outro time, dando passes com estilo, dribles bacanas ou mesmo correndo fazendo malabarismos com a bola. Quanto mais movimentos você fizer em uma jogada, mais pontos de estilo ganha, o que faz subir o medidor de Gamebreaker. Uma vez cheio, é só acionar o comando e pronto: seu time fica praticamente imbatível naquela jogada, dando pancadas mais fortes, correndo muito mais e saltando como canguru.

NFL Street é um jogo que consegue juntar em um só pacote diversão, ação rápida e simples, bons comandos e competitividade, além de dar a você a chance de provocar o adversário o tempo todo. Não tem como não gostar.

Renato Villegas



Fazendo seu time

Na vida real seria assim

Nem só de astros da liga americana vive **NFL Street**: você também pode fazer o seu próprio time, criando personagens e vestindo as roupas mais absurdas. Para melhorar as estatísticas de seus jogadores, é preciso cumprir desafios no game, alguns bem complicados. Mas vale a pena: além dos pontos para distribuir entre eles, você também libera roupas e acessórios muito interessantes. Isso sim é jogo de rua!



Gráficos 8.0 Som 8.0 Jogabilidade 9.0 Diversão 9.0 Replay 8.0
 Produtora: EA Sports
 Desenvolvimento: Tiburon
 Número de jogadores: 1 a 2
 Gênero: Esporte (futebol americano)

9.0
 Nota Final

Um game simples de dominar, difícil de largar e perfeito para se tirar um sarro com os amigos

BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL

"Samurai Punk

... seus personagens deixam o blablablá de honra, lealdade e sabedoria de lado e partem para porrada ao som de Sex Pistols, Black Sabbath e cia."

Folha de S.Paulo - 19/01/2004

"Hiroaki Samura desenha como se tentasse passar para o papel um videogame hardcore. Imperdível para quem gosta de experiências extremas em HQ."

Revista Playboy - Fevereiro/2004



CONRAD
EDITORA

JÁ NAS BANCAS
www.conradeditora.com.br/blade



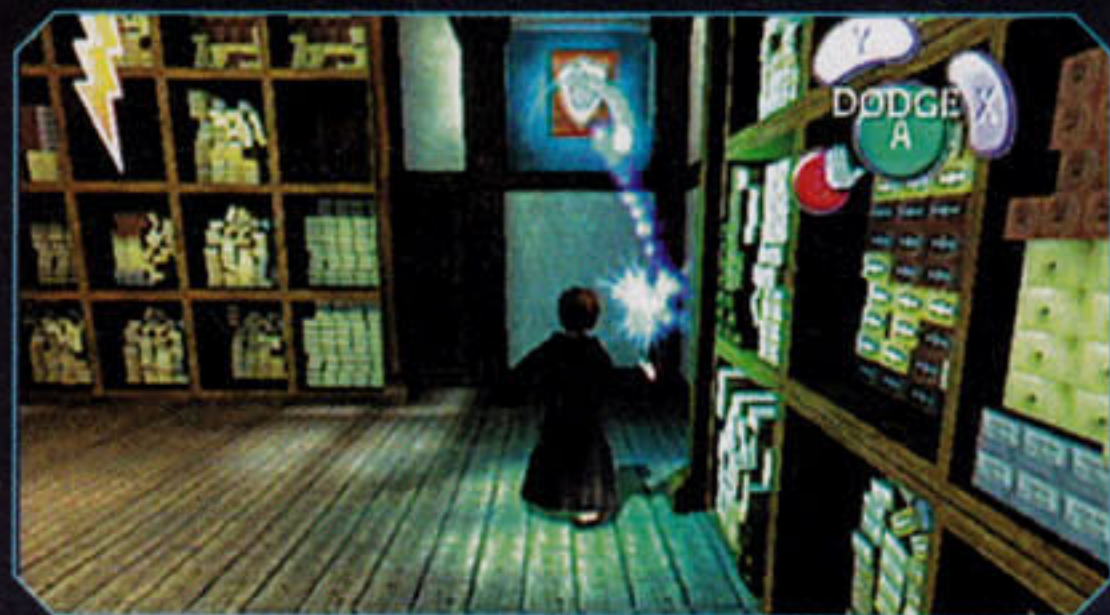
Harry Potter and the Sorcerer's Stone

O primeiro livro do bruxinho finalmente chega ao GameCube

Enfim foi lançado o primeiro game de Harry Potter. "Como assim?", você deve estar se perguntando. "E **Quidditch World Cup** e **Harry Potter and the Chambers of Secrets**?" Bom, acredite ou não, somente agora a Nintendo e a Electronic Arts resolveram lançar o jogo baseado no primeiro livro do bruxinho, **Harry Potter e a Pedra Filosofal**.

Para os fãs da série, este lançamento é um prato cheio. E para quem ainda não se deixou levar pela febre, é uma boa oportunidade de conhecer (desde o começo) a história do herói da cicatriz na testa.

Como não poderia deixar de ser, o game explica como Potter se tornou o bruxo mais famoso do universo, exibindo cenas idênticas às mostradas no filme. O jogo é simples, o que não significa que depois a aventura não fique mais difícil. Tudo começa com Harry e Hagrid entrando no Beco Diagonal para comprar o material que será usado no primeiro ano em Hogwarts.



Que venha mais um!

EA prepara game baseado no terceiro filme de Harry

Harry Potter and the Sorcerer's Stone acabou de ser lançado, mas a Electronic Arts já está trabalhando em mais um game da série. Tudo bem que a ordem lógica foi esquecida, mesmo assim, vale a pena esperar por **Harry Potter and The Prisoner of Azkaban**. O filme, inspirado no terceiro livro de J.K. Rowling, está previsto para chegar às telonas em junho, mas o game chega antes: a data prevista é maio. A Electronic Arts promete surpreender os fãs com novos personagens, mais interação com o filme e uma jogabilidade ainda mais caprichada. Será que eles conseguem?

Entre a realidade e a ficção

O game é interessante, mas é preciso paciência para passar pelos primeiros 40 minutos: o falatório dos personagens não acaba nunca. A primeira missão é na loja de varinhas do senhor Olivaras. Você, ou melhor, Harry deve escolher seu instrumento para, assim, se acostumar com as funções do Controller. Uma espécie de tutorial guia o jogador pelos cenários e mostra quais botões apertar em cada momento.

O simpático Olivaras acompanha você até que consiga realizar alguns objetivos (bem bobinhos, por sinal) por conta própria. O primeiro deles é atravessar um depósito para desbloquear o primeiro feitiço para a sua varinha. Depois, você deve acertar grandes potes para ganhar feijõezinhos de todos os sabores (alguns inusitados, como vômito, cera de ouvido, entre outros). E por aí vai, sempre seguindo os momentos-chave do livro. O visual é caprichadíssimo. A primeira visão que se tem do salão principal de Hogwarts é realmente de arrepiar. Durante alguns segundos, você ficará em dúvida se é o filme ou o game que está sendo transmitido na tela de sua TV. Os retratos dos professores, as escadas que mudam de lugar, as tochas de iluminação... está tudo lá! Além disso, os eternos amigos Ronny e Hermione estão sempre por perto quando Harry precisa, dando dicas nas situações mais difíceis.



Por que só agora?

Outro aspecto incrível de **Sorcerer's Stone** são justamente os momentos cruciais do livro, representados perfeitamente no game. O destaque é a batalha com Fofinho, o cachorro gigante de três cabeças (quem leu o livro sabe do que estou falando), que no game é uma espécie de "mestre final". Apesar de ser baseado na primeira história, a jogabilidade está muito mais interessante e eficiente do que em **Chamber of Secrets** (a segunda parte da história), lançado em 2002. **Sorcerer's Stone** havia saído somente para PC, e só agora, quase três anos depois, chegou ao GameCube. Vai entender por que isso aconteceu.

Mesmo sendo fácil (e às vezes lento demais), **Sorcerer's Stone** merece ser jogado. A jogabilidade é eficiente e os gráficos são quase perfeitos. Nenhum detalhe do primeiro capítulo da vida do bruxo foi esquecido, além de algumas imagens exclusivas terem sido inclusas. Há novos personagens, novas locações e até a participação fundamental da coruja Edwige em várias missões. Um chavão aqui resume tudo: leia o livro, assista ao filme, jogue o game.

Maria Beatriz Sant'Ana



Gráficos 9.0 Som 8.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 8.0 Replay 7.0
Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Warthog
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação



8.0
Nota Final

O game tem um visual maravilhoso e é interessante. Só que o excesso de conversa acaba quebrando o ritmo.

quem é você?



A corrida começou em Mario Kart: Double Dash!! Agora com dois personagens por kart – um pilota e o outro atira coisas. Alterne entre eles para dobrar o massacre. Apenas para Nintendo GameCube

MARIO KART
Double Dash!!





Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards

Os jogos de Yu-Gi-Oh! saem mais rápido do que podemos jogar. Eu, que nunca fui fã da série, não entendo como um game baseado em um jogo de baralho faz tanto sucesso. Em **Sacred Cards**, você cria um personagem que irá interagir com Yugi, Joey e os demais personagens do desenho. Seu objetivo é vencer o campeonato para conquistar as cartas sagradas dos deuses. Com uma jogabilidade no estilo RPG, você controla seu personagem pela cidade, interagindo com as pessoas e as desafiando para duelos. Uma das novidades foi a adição do sistema de elementos aos duelos. Um monstro do tipo Água, por exem-

plo, recebe bônus de ataque contra um do tipo Fogo. Outra adição interessante foi o Domino, a moeda corrente do jogo. Em vez de jogar feito um louco para ganhar uma carta especial, é só acumular Domino o suficiente, ir até uma loja e comprá-la. Claro que as melhores cartas continuam sendo conquistadas em duelos, e é aí que o jogador precisa mostrar sua habilidade. Apesar das novidades, o jogo é extremamente curto (bastam umas seis horas para terminá-lo) e não há nenhuma opção extra após o final. Se possível, alugue ou pegue emprestado.

Nicolas Tavares



Gráficos 8.0 Som 6.0 Jogabilidade 7.5 Diversão 6.0 Replay 3.0
 Produtora: Konami
 Desenvolvimento: Konami
 Número de jogadores: 1
 Gênero: RPG

6.5
 Nota Final

Muitas adições legais, mas ficou muito fácil demais. Quem sabe na próxima versão eles não acertam a receita?



Sim City 2000



Chegou a hora de construir a sua cidade no GBA. Infelizmente, em vez de recriarem a ótima versão do Super NES, foi criado um jogo totalmente novo. Além da jogabilidade ter ficado pior (a resposta aos comandos é muito lenta), os gráficos ficam feios quando a visão se afasta da cidade. O som não traz novidades, misturando músicas de fundo pouco animadas com ruídos urbanos. Pelo menos, a grande sacada de **Sim City** permaneceu intacta: a possibilidade de construir uma infinidade de cidades com muitas variações possíveis e sempre de maneira divertida. Os velhos desastres naturais, como incêndios, terremotos e até ataques alienígenas, marcam presença. Alguns aspectos foram modificados para simplificar o jogo. Um deles é que você não precisa mais construir encanamentos, bombas d'água e reservatórios (eu, particularmente, detestava essa parte). O metrô também sumiu desta versão, o que é uma pena, já que era um dos melhores meios de transporte. Mas esses problemas pouco importam: esta é uma versão portátil de **Sim City**! Nada melhor que bancar o prefeito enquanto se espera o ônibus...

Nicolas Tavares

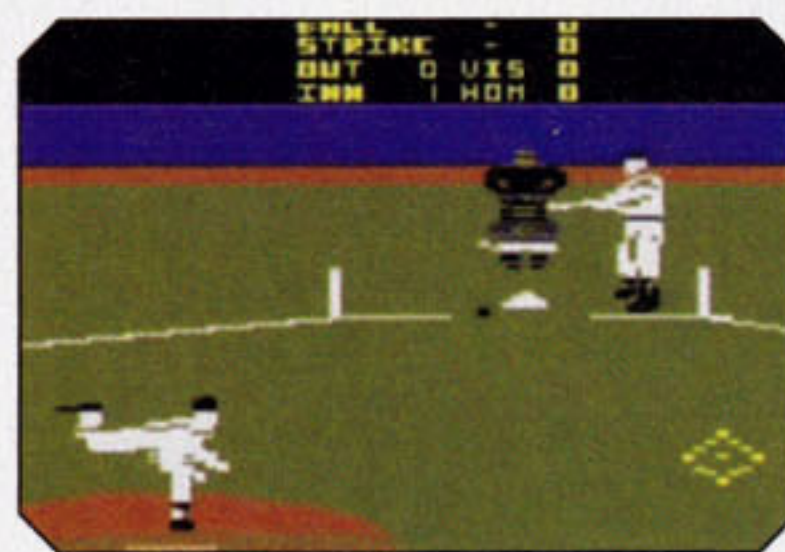
Gráficos 5.0 Som 6.5 Jogabilidade 4.0 Diversão 8.0 Replay 9.0
 Produtora: Electronic Arts
 Desenvolvimento: Destination Software
 Número de jogadores: 1
 Gênero: Estratégia

6.0
 Nota Final

O nível de diversão é alto, mas algumas mudanças em relação ao original poderiam ter sido evitadas.

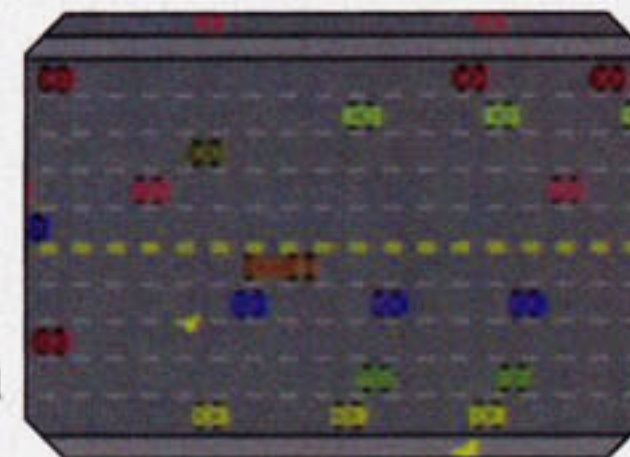


Activision Anthology



Enduro, Pitfall, Seaquest, Frostbite e outros 52 jogos lançados originalmente no Atari 2600 estão presentes nesta coletânea. Alguns sofreram pequenas alterações na transição para o Game Boy Advance, mas são bastante fiéis às versões originais, inclusive na jogabilidade, que utiliza o Select para iniciar o jogo e a tecla A como botão de ação. Isso pode parecer estranho para jogadores mais novos, mas

levará os velhinhos a uma viagem no tempo. Uma bateria interna registra os recordes, já que você vai precisar de pontuações bem altas para liberar alguns extras escondidos. Para jogar até cansar.



Gráficos 1.0 Som 1.0 Jogabilidade 7.0 Diversão 9.0 Replay 9.0
 Produtora: Aspyr
 Desenvolvimento: Aspyr
 Número de jogadores: 1
 Gênero: Ação

6.0
 Nota Final

Mais de 50 bons jogos em um cartucho? Isso é que é fator custo-benefício elevado!

JP

Nogueira

quem é você?



Quando tudo parecia perdido, uma guerreira sobreviveu. Finalmente, a história inédita por trás dos eventos que formaram o destino e a raça incansável de Samus Aran será revelada. Metroid: Zero Mission. Só para Game Boy Advance.

METROID
ZERO MISSION



GAME BOY ADVANCE

Dicas



NFL Street

Passwords

As dicas abaixo devem ser digitadas no modo Quick Game, no local em que você deve digitar seu nome. Tome cuidado com maiúsculas e minúsculas.

SENHA EFEITO

Travel	Todos os estádios
Classic	Habilita o NFL Legend Team
KaySlay	Habilita o KaySlay Team
Excellent	Habilita o X-ecutioner Team
AE3278	Habilita o AFC East All-Star Team
AN6789	Habilita o AFC North All-Star Team
AS6884	Habilita o AFC South All-Star Team
AW9378	Habilita o AFC West All-Star Team
NE3278	Habilita o NFC East All-Star Team
NN6789	Habilita o NFC North All-Star Team
NS9378	Habilita o NFC South All-Star Team
NW9378	Habilita o NFC West All-Star Team

Habilite todos os times

Você pode habilitar os times secretos vencendo os times em cada uma das chaves do modo NFL Challenge. Confira a lista:

NFL Legend Team: vença os times do primeiro ranking.

Kayslay Team: vença o segundo ranking.



X-ecutioner Team: vença os times do quarto ranking.

AFC East All-Star Team: vença os times do ranking da AFC East

AFC North All-Star Team: vença os times do ranking da AFC North

AFC South All-Star Team: vença os times do ranking AFC South

AFC West All-Star Team: vença os times do ranking da AFC West

NFC East All-Star Team: vença os times do ranking da NFC East

NFC North All-Star Team: vença os times do ranking da NFC North

NFC South All-Star Team: vença os times do ranking da NFC South

NFC West All-Star Team: vença os times do ranking da NFC West



Resident Evil: Code Veronica X

Habilite o modo Battle

Termine o jogo normalmente. Com isso, a opção modo Battle aparecerá na tela de menu principal.

Habilite Steve Burnside no modo Battle

Durante o jogo, pegue a Gold Luger no Basement Office, no disco 2. A ordem das gavetas é: vermelha, verde, azul e, por fim, a de baixo. Você também pode habilitar Steve se conseguir uma boa pontuação com Chris no modo Battle.

Roupa alternativa para Claire no modo Battle

Consiga uma boa pontuação com a Claire (vestida com a roupa normal) no modo Battle.

Habilite Albert Wesker no modo Battle

No jogo normal, pegue o Wesker's Sunglasses, no chão do Incubation Lab. Termine o jogo para habilitar Wesker. Você também pode liberá-lo se conseguir uma boa pontuação com Steve Burnside no modo Battle.

Consiga a Linear Launcher

Para habilitar a arma mais poderosa do jogo, consiga um rank A com Steve Burnside, Chris, Albert Wesker e ambas as versões de Claire no modo Battle. A arma aparecerá automaticamente no seu inventário em seu próximo game no modo Battle.



Spawn: Armaggeddon

Códigos especiais

Durante o jogo, pressione Start para dar pausa e digite qualquer uma das seqüências a seguir. Se o código funcionar, você escutará a voz de Spawn.

Seleção de fases: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →.

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

Munição infinita: ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →.

Energia infinita: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑.

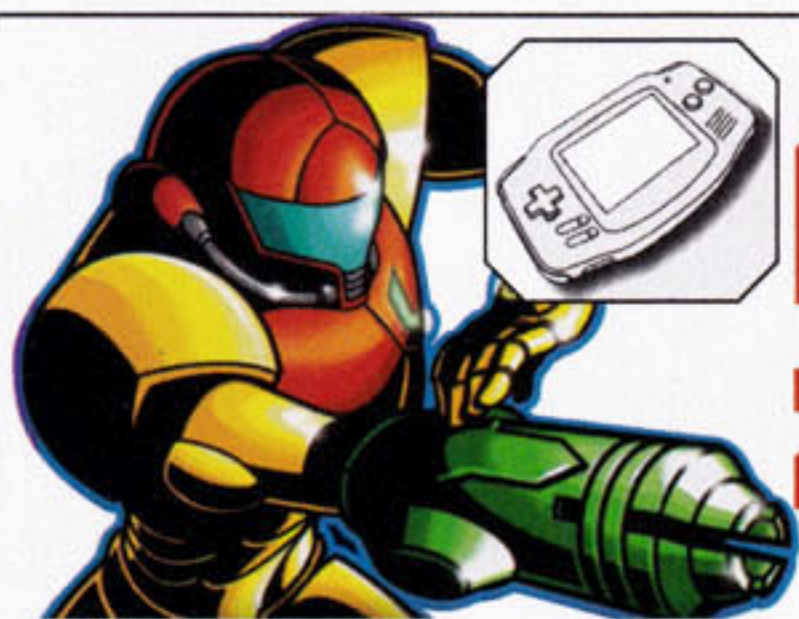
Necroplasma infinito: ↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Sem sangue: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.

Habilite todas as capas de quadrinhos: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑.

Habilite todos os itens da enciclopédia: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.





Metroid: Zero Mission

Habilite os modos especiais

Termine o jogo normalmente com qualquer limite de tempo ou porcentagem. Isso habilitará o modo Gallery, o **Metroid** original (aquele do NES), o modo Hard (modo mais difícil) e o Sound Test (para ouvir todas as músicas do game). Se você começar um novo jogo, o modo Time Attack terá início: um contador de tempo surgirá no topo do mapa.

Mais imagens para o Gallery

A cada novo final conseguido, novas imagens são adicionadas à opção Gallery. Mas existem algumas imagens que não podem ser liberadas dessa forma. Para consegui-

las, conecte o game **Metroid Fusion** (GBA) ao **Metroid: Zero Mission** usando um cabo Game Link e dois GBAs.

Passwords para o Metroid original

Na tela de passwords, escreva os seguintes códigos para habilitar os efeitos especiais.

Samus sem a armadura:

JUSTIN BAILEY

----- (espaços em branco)

Invencibilidade e todas as armas:

NARPAS SWORD

0 000000 000000



Need for Speed: Underground

Todos os carros e peças

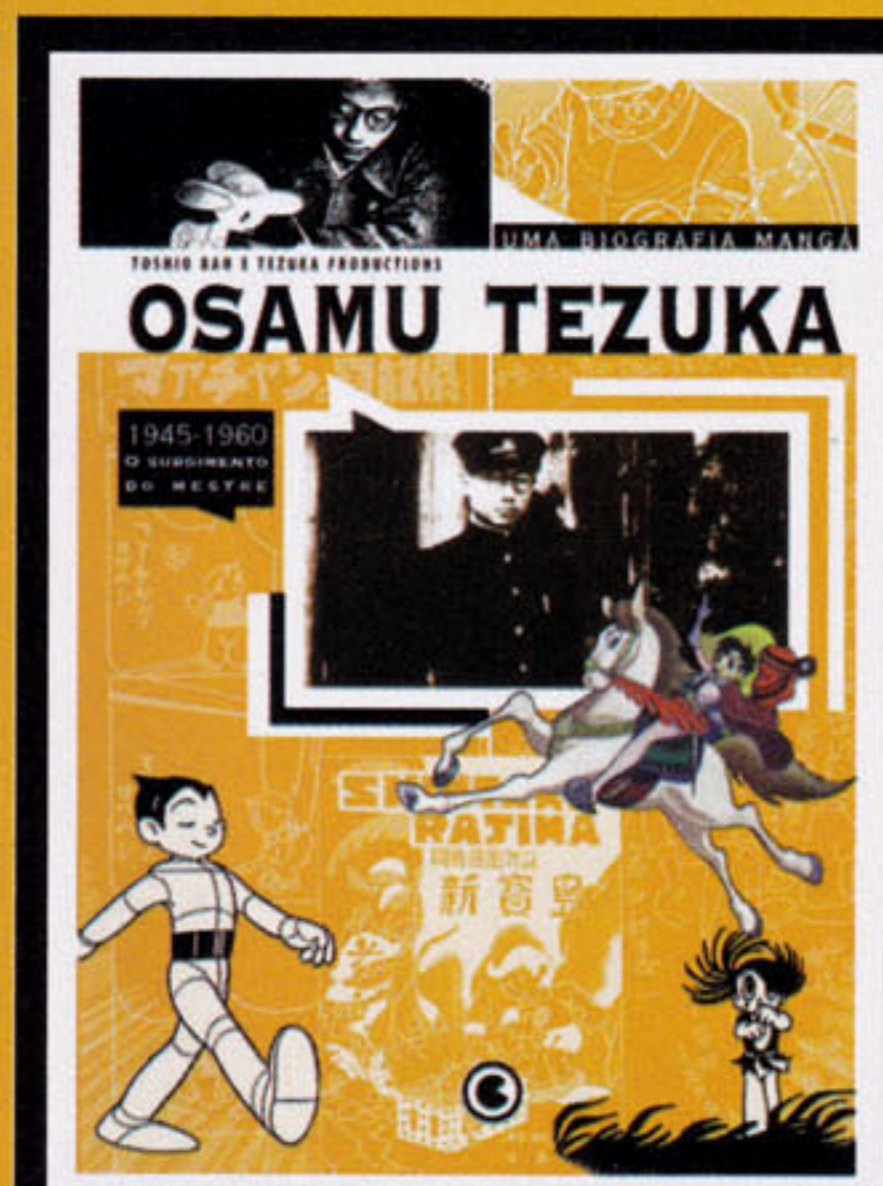
Para habilitar todos os carros e peças, termine o jogo em qualquer dificuldade.



OSAMU TEZUKA

É O CRIADOR DO MANGÁ MODERNO

PAI DE ASTROBOY, KIMBA E A PRINCESA E O CAVALEIRO. A BIOGRAFIA DESSE MITO É NARRADA EM MANGÁS, PELOS OLHOS DE UM DE SEUS PERSONAGENS, SHUNSAKU BAN.



Não perca o segundo volume:

O SURGIMENTO DO MESTRE

Saiba também como tudo começou:
O NASCIMENTO DO OSAMUSHI



À venda nas melhores livrarias ou pelo site www.lojaconrad.com.br



Isso é só o começo

Filmes e games estão cada vez mais juntos. E o que será que vem depois?

Você tá falando do **GoldenEye 2**? Incrível, né? Gostei muito da notícia. Joguei tanto o original, que quase pifei meu N64. Achei bem legal a iniciativa. Mas será que vai chegar perto da qualidade daquele jogo?

Joguei **Everything or Nothing** durante dias, sem parar. É um game incrível, melhor que filme! Para dizer a real, é tão ou mais legal que a maioria dos filmes recentes do 007. Acho que a revolução não será só no gênero espionagem. Isso é só uma amostra da importância que os games ganharam nos últimos tempos. Esse jogo tem roteiro de cinema, atores de verdade, trilha sonora... e é tudo exclusivo! A indústria cinematográfica finalmente se rendeu aos games. Dá para dizer que vale mais a pena criar um game do que investir em um filme, financeiramente falando.

É exatamente isso. Agora, você pode controlar o protagonista. É como se fizessemos parte da história. Decidimos o destino dos personagens, interagimos com o roteiro... eu não duvido que em breve estaremos indo aos cinemas equipados com joysticks, sei lá! Essa interação está longe de acabar. Está só começando! É só ver a quantidade de atores que atualmente estão dublando games. Outros não estão só cedendo suas vozes, mas estão atuando e participando. É Hollywood se ajoelhando diante dos videogames!

Eu fico só viajando nas possibilidades, Trivas. Estamos longe de saber o que vai acontecer com essas comunicações multimídia no futuro. A conexão filme-game é apenas o começo dessa dominação do entretenimento digital. Videogames são o futuro! E pensar que passamos anos ouvindo que isso é brinquedo de criança... vão ter que nos engolir!

Ficou milionário, é? Então é você que anda metendo a mão no meu dinheiro, seu safado?

Fala aí, meu querido Rocha. O James Bond tá voltando com tudo, hein? Você viu as novidades?

Será? O novo **Everything or Nothing** parece matador, né? Controlar o Bond em terceira pessoa dá uma outra sensação na parada. Com essa notícia sobre a EA querer ressuscitar o **GoldenEye**, parece que vai pintar uma revolução nos games de espionagem.

Concordo. E acho o maior barato essa interação entre filmes e games. Uma experiência legal foi o que rolou entre **Matrix Reloaded** e **Enter the Matrix**. Tá certo que o game não é lá essas coisas, mas deu para sentir uma nova tendência. Mas você falou que esse **Everything or Nothing** é melhor que os filmes do James Bond. Você acha que é mais legal controlar o herói do que apenas assisti-lo?

Estava mais do que na hora, né? Já faz um tempinho que o silício está faturando mais que o celulóide. Ou seja, não é de hoje que a indústria dos games vem se mostrando mais rentável que a dos filmes. E como as duas mídias compartilham muitas semelhanças, nada mais adequado que se unam cada vez mais. Só não sei se eu iria querer dividir o joystick com as pessoas no cinema... mas seria um sonho realizado ver algo como **O Poderoso Chefão 4** nos moldes dessa nova aventura/game/filme do 007.

Falou então, Pablo Zagallo! Mas é bem por aí mesmo: minha mãe até reclamava dizendo que meu Telejogo estragaria a TV... sem contar as vezes que tive que ouvir que meu trabalho é moleza... Só que a vingança é um prato que se come frio. Hoje estou aí, milionário com os games e feliz da vida! Tá bom, vai... não é bem assim, mas já dá para o gasto.

TOP 5

Alguns dos nossos filmes favoritos ficaram de fora da onda dos games. Estes são alguns que gostaríamos de ver transformados em jogos:

1 O Poderoso Chefão
Que tal jogar na pele dos mafiosos da família Corleone? Esse é um game que deixaria qualquer Grand Theft Auto no chinelo!

2 Monty Python e o Calice Sagrado
Coelhos assassinos, cavaleiros que dizem ni, donzelas aprisionadas... quanto potencial para um game absurdo...

3 Laranja Mecânica
Você acha que os games atuais são violentos? Imagine então um game baseado neste clássico insano de Stanley Kubrick.

4 Jackass
Não é bem um filme, então, o resultado não seria um game. Valeria pelas tosseiras que poderíamos fazer com o joystick.

5 Cantando na Chuva
Que tal um Dance Dance Revolution com músicas antigas cantadas por Gene Kelly e Debbie Reynolds? Dá para ficar melhor que isso?

NOVO!

PING PONG[®]

GAMES

COMPLETE SUA COLEÇÃO
COM AS MAIORES FIGURAS
DO MUNDO DOS GAMES!

Nintendo[®]



Regulamento no site www.pingponggames.com.br

Promoção válida de 26/01/2004 a 26/05/2004 em todo o território nacional. CA CAIXA nº 5-0818/2003.

Game materials are property of their respective owners.

Used with permission. © 2004 Nintendo.

ADAMS[®]

NOVO!



GAMES

**COLECIONAR
GAMES
NUNCA FOI
TÃO FÁCIL!**



01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

Nintendo®

ADAMS®

quem é você?



Embarque em uma jornada de proporções épicas para reunir as preciosas gotas de mirra. Cuidado! Incontáveis desafios entrarão no caminho de sua caravana. Enfrente-os sozinho, ou, pela primeira vez na história, lute simultaneamente ao lado de seus amigos, conectando quatro consoles Game Boy Advance. Final Fantasy: Crystal Chronicles. Só para Nintendo GameCube.



NINTENDO
GAMECUBE™

A vertical collage of eight screenshots from the video game Grand Theft Auto IV. The images show various scenes: a character in a black tactical suit, a character in a blue tactical suit, a motorcycle flying through the air above a large explosion, a character in a red shirt and black pants jumping through the air, a character in a suit holding a gun, a character in a brown tactical suit holding a gun, a car driving down a street at night, and a character in a tan suit holding a gun.

EVERYTHING
OR NOTHING

The image shows the iconic '007' logo in a large, red, three-dimensional font. To the right of the logo, a woman with long, wavy brown hair is shown from the chest up, looking over her shoulder. The background is a dark, textured surface.



Retro
AVENGERS



Challenge Everything[®]

distribuido por



GAME BOY ADVANCE



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Felipe1459

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

