

ANO 1 - N° 2 - R\$ 5,90



# GAMERS



**MAGIC**  
The Gathering

**Conquiste  
Domínia**

**BOOM!**

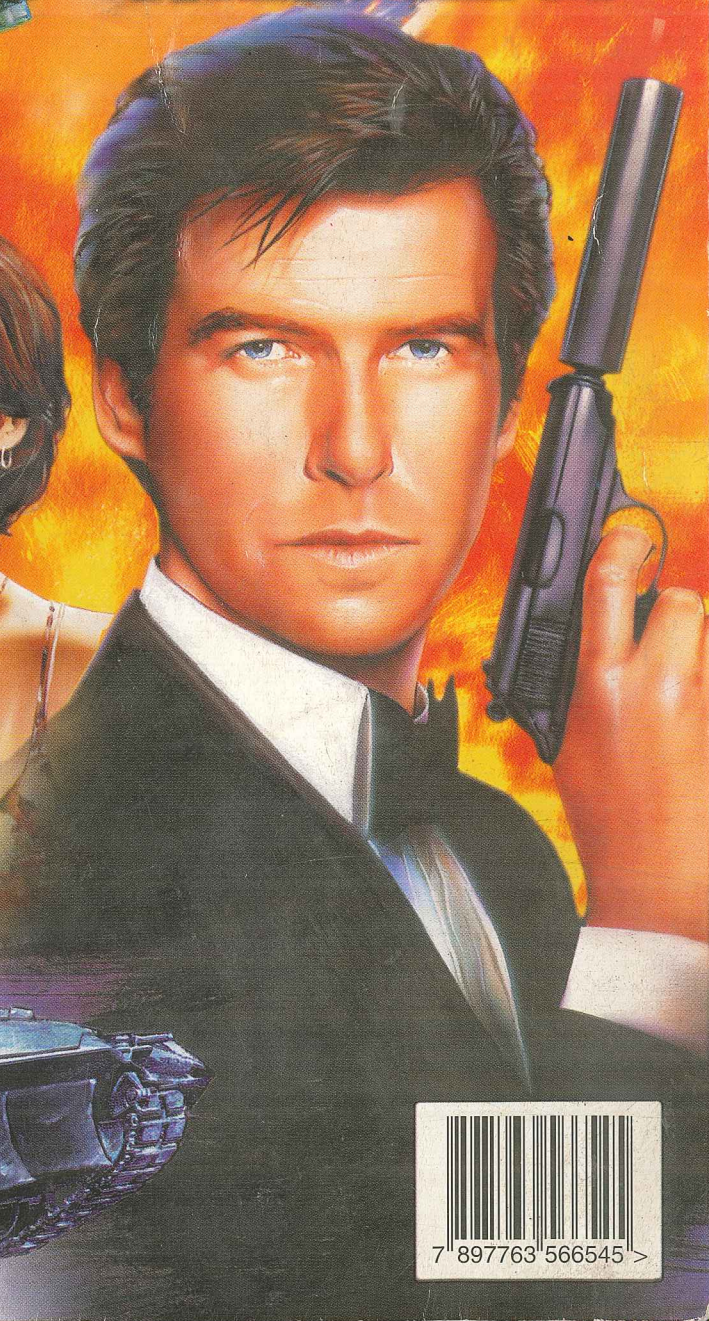
**GT**  
GRAN TURISMO  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

**Toques para se  
tornar um ás**



**GOLDENEYE**  
**007**

**ESTRATÉGIA COMPLETA,  
COM TODOS OS CHEATS  
E SEGREDOS**



7 897763 566545 >



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.  
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS  
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO  
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

# **PROGAMES**

## **Lojas Franquiadas**

### **SÃO PAULO**

**LAPA** - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444

**SANTANA** - R. Voluntários da Pátria 3229 -Tel.: (011) 6950-6329

**IPIRANGA** - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784

**MOÓCA** - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039

**V. OLÍMPIA** - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142

**V. CARRÃO** - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190

**POMPÉIA** - R. Desembargador d'Ále, 115 -Tel.: (011) 3862-1125

**ÁGUA RASA** - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 693-7813

**STO. AMARO** - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657

**JD. BRASIL** - R. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373

**PENHA** - Rua Capitão Avelino alves, 457

**GUARULHOS** - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033

**S. B. DO CAMPO** - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612

**DIADEMA** - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 746-1986

**SUZANO** - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350

**OSASCO** - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)

**OSASCO** - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)

**RIBEIRÃO PRETO** - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094

**MARÍLIA** - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019

**S. J. dos CAMPOS** - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250

**OURINHOS** - R. Nove de Julho, 189/B -Tel.: (014) 322-2424

**INDAIATUBA** - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025

**PIRACICABA** - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179

**SALTO** - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163

**SOROCABA** - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740

**S. J. do RIO PRETO** - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920

**LIMEIRA** - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475

**CAMPINAS** - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)

**CAMPINAS** - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

### **BAHIA**

**SALVADOR** - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

### **BRASILIA**

**ASA NORTE** - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

### **CEARÁ**

**FORTALEZA** - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

### **MINAS GERAIS**

**POUSO ALEGRE** - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693

**SÃO LOURENÇO** - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

### **PARAÍBA**

**JOÃO PESSOA** - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

### **PARANÁ**

**CURITIBA** - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

**CURITIBA** - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

**CURITIBA** - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

**S. J. dos PINHAIS** - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

### **RIO DE JANEIRO**

**MEIER** - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111

**ILHA DO GOVERNADOR** - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657

**BOTAFOGO** - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079

**TIJUCA** - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043

**BONSUCESSO** - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608

**NILÓPOLIS** - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417

**CAMPO GRANDE** - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194

**LARGO DO MACHADO** - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141

**COPACABANA** - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644

**NITERÓI** - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

**PETRÓPOLIS** - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071

**BARRA** - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

### **RIO GRANDE DO SUL**

**PORTO ALEGRE** - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

### **SANTA CATARINA**

**FLORIANÓPOLIS** - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

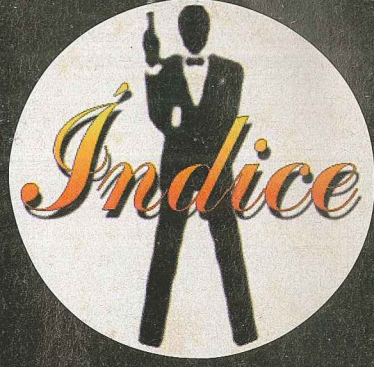
### **SERGIPE**

**ARACAJÚ** - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

[www.progames.com.br](http://www.progames.com.br)

**Informações sobre Franchising**

**Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444**



### Seções

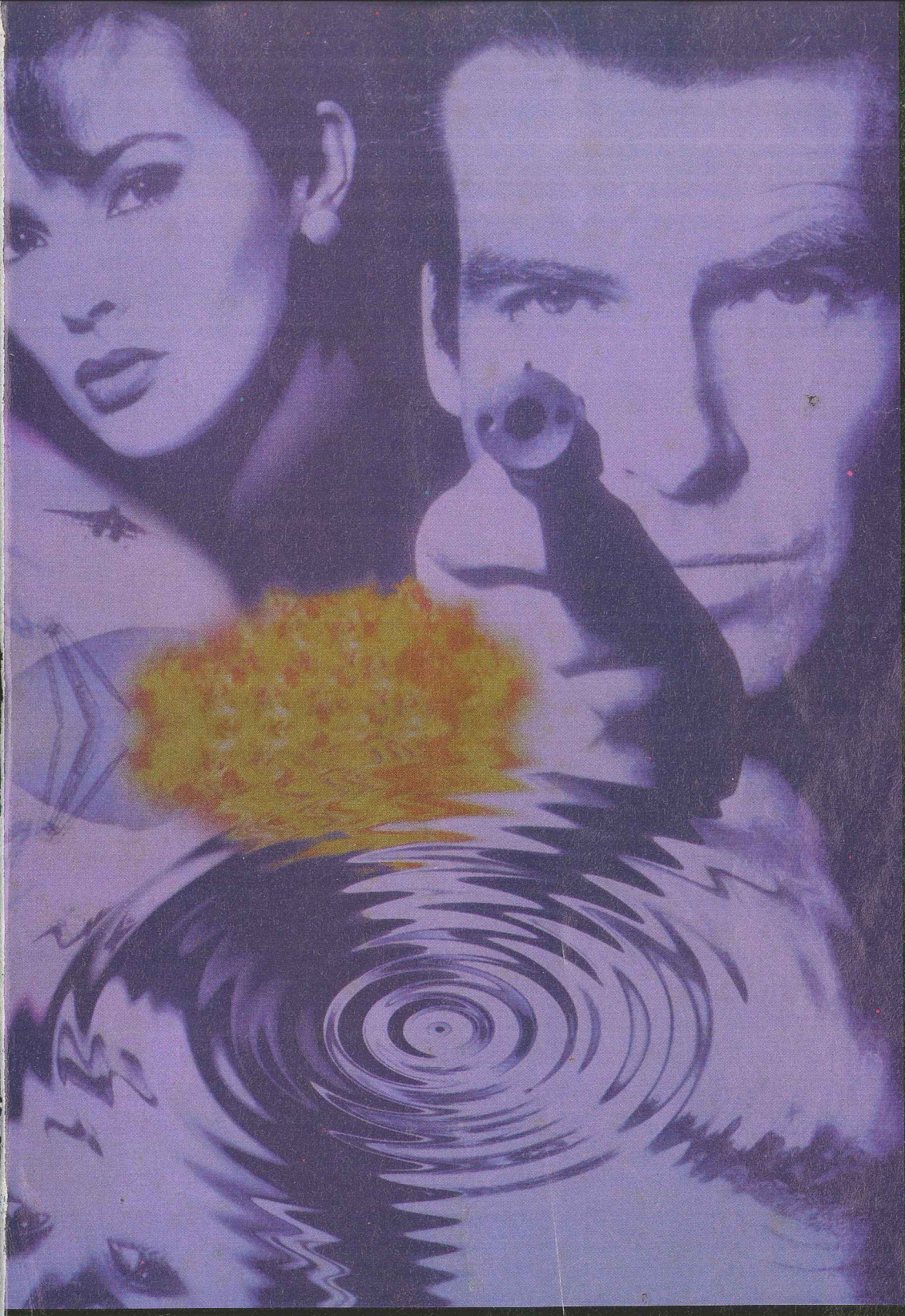
RPG - Matheres Machonas Armadas até os Dentes..... 79  
Mancada Nossa..... 96  
Cartas..... 97  
Na Próxima Edição..... 99

### Estratégias

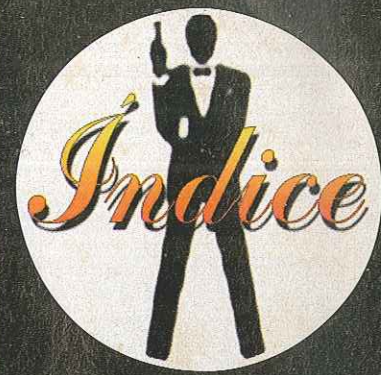
Goldeneye: 007..... 05  
- Capítulo 1: Os Conceitos Básicos..... 06  
- Capítulo 2: Arsenal..... 09  
- Capítulo 3: Itens..... 10  
- Capítulo 4: O Versus Mode..... 12  
- Capítulo 5: Passo a Passo..... 15

Gran Turismo..... 68  
- Capítulo 1: Todas as Licenças..... 70  
- Capítulo 2: Descrição dos Eventos.. 74  
- Capítulo 3: Game Shark..... 78

Magic: The Gathering..... 84  
- Capítulo 1: Estratégias..... 84  
- Capítulo 2: Construindo seu Deck.. 86  
- Capítulo 3: As Criaturas de Shandalar..... 87



# GOLDENEYE 007



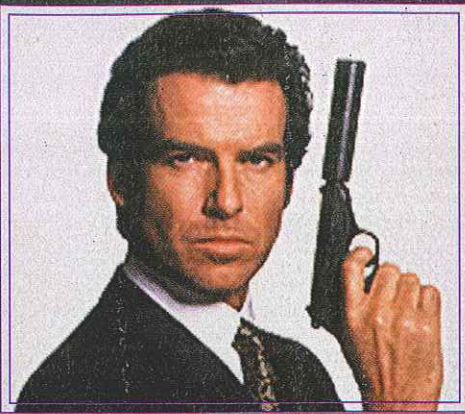
## Seções

RPG - Mulheres Machonas Armadas até os Dentes.....	79
Marcada Nossa.....	96
Cartas.....	97
Na Próxima Edição.....	99

## Estratégias

Goldeneye: 007.....	05
- Capítulo 1: Os Conceitos Básicos.....	06
- Capítulo 2: Arsenal.....	09
- Capítulo 3: Itens.....	10
- Capítulo 4: O Versus Mode.....	12
- Capítulo 5: Passo a Passo.....	15
Gran Turismo.....	68
- Capítulo 1: Todas as Licenças.....	70
- Capítulo 2: Descrição dos Eventos..	74
- Capítulo 3: Game Shark.....	78
Magic: The Gathering.....	84
- Capítulo 1: Estratégias.....	84
- Capítulo 2: Construindo seu Deck..	86
- Capítulo 3: As Criaturas de Thandalar.....	87

# GOLDENEYE 007



# GOLDENEYE

“Bond, James Bond.”  
Pergunta: quem, seja  
homem, mulher ou  
criança, nascido a  
partir da década de  
sessenta, nunca ou-

viu esta frase? Resposta: quase ninguém. Esta é uma das melhores formas de se expressar o sucesso que a insígnia “007” representa.

Criado em 1953 por Ian Fleming, o antes coronel da marinha britânica James Bond é um dos poucos agentes em todo o mundo com a designação de Duplo-0, utilizada somente para a elite da elite dos serviços secretos globais, portando também a temida licença para matar. Desde então, o sétimo agente 00 tornou-se um sucesso absoluto. E, diferentemente dos demais personagens que surgiram neste século (Conan, O Sombra, Tarzan, Fantasma, Besouro Verde e Kato), a fama de 007 sobreviveu e transcendeu eras, passando de um personagem nascido no livro “Casino Royale”, para um símbolo da cultura pop.

Assim, tudo que se refere a James Bond é sinônimo de sucesso. Existe música tema mais popular que a dos filmes de 007? Ou mesmo chamada mais conhecida que a citada no início da matéria? Pouco provável.

“Mas por que diabos tanto sucesso?”, você se pergunta. Talvez a razão seja o carisma do personagem em si. James Bond é simplesmente uma coletânea de todas qualidades de um agente secreto: bom senso, controle absoluto de suas ações e emoções, refinamento cultural e intelectual, discrição e um toque todo especial, a *finesse*. Esta última, aliás, considerada uma das principais características do agente. Ao invés de usar seus músculos como Conan, seu poder psíquico como O Sombra, sua soberania como Tarzan ou a força de dez homens como o Fantasma, Bond usa sua classe, lábia, charme e um toque de bom humor para resolver seus problemas.

Características essas que estiveram presentes em toda a carreira filmográfica, através dos artistas que encarnaram o agente. Muitos deles, aliás, tornaram-se famosos através de suas performances como 007. Desde o desconhecido Barry Nelson (numa adaptação americana de pouco sucesso de Casino Royale), passando pelo mestre Sean Connery (de Highlander, A Rocha, Lancelot: O primeiro cavaleiro, e muitos outros sucessos), pelo pouco à vontade no papel George Lazenby, por Roger Moore, Timothy Dalton e, mais recentemente, por Pierce Brosnan.

Talvez o sucesso tenha se dado pelo talento de Ian Fleming, que escrevera catorze dos títulos de 007 (*Casino Royale* publicado em 63, *Live and Let Die* em 54, *Moonraker* em 55, *Diamonds are Forever* em 56, *From Russia with Love* em 57, *Dr. No* em 58, *Goldfinger* em 59, *For Your Eyes Only* em 60, *Thunderball* em 61, *The Spy who Loved Me* em 62, *On Her Majesty's Secret Service* em 63, *You Only Live Twice* em 64, *The Man With the Golden Gun* em 65 e *Octopussy*

*and the Living Daylights* em 66). O que nos levaria a pensar que os títulos pós-Fleming (morte em 12 de agosto de 64) estariam somente sendo levados por osmose, aproveitando o sucesso. Talvez essa seja a classificação para *Colonel Sun*, de Kingsley Amis, em 68, mas não para os que se seguiram, sob o manto de John Gardner, considerado o homem que ressuscitara Bond em 81, com a história *Licence Renewed*. Assim tivemos os ótimos *For Special Services* em 82, *Icebreaker* em 83, *Role of Honour* em 84, *Nobody Lives Forever* em 86, *No Deals, Mr. Bond* em 87, *Scorpius* em 88, *Win, Lose or Die* em 89, *Brokenclaw* em 90, *The Man from Barbarossa* em 91, *Death is Forever* em 92, *Never Send Flowers* em 93, *Seafire* em 94, *Goldeneye* em 95, *Cold Fall* em 96 e *Zero Minus Ten* em 97.

Ou então os responsáveis por tal popularidade sejam os filmes tendo como protagonistas o agente mais famoso do mundo. Tudo, tendo início na antologia *Casino Royale*, em 54, com Barry Nelson. Depois de um período de oito anos de quietude, Hollywood finalmente resolve despertar 007 em *Dr. No*, tendo Sean Connery como Bond. Assim, tivemos pérolas como *From Russia With Love* (“Para Rússia Com Amor” por estes lados) em 63; *Goldfinger* (“Contra Goldfinger”) em 64, que ganhou o Oscar de melhores efeitos sonoros; *Thunderball*, com o Oscar de melhor efeito visual em 65; *You Only Live Twice* (Nunca Mais Outra Vez), em 67. Em 69 chega a vez da filmagem de *On Her Majesty's Secret Service*, mas desta vez sem Connery, tendo George Lazenby como Bond, o que garantiu-lhe o prêmio de melhor revelação do Golden Globe; *Diamonds are Forever* (Os Diamantes são Eternos), em 71, tendo de volta Sean Connery e concorrendo para o Oscar de melhor som; *Live and Let Die*, em 73, com o estreante na pele de 007 Roger Moore, concorrendo para o Oscar de melhor trilha sonora original; *The Man With the Golden Gun* (O Homem da Pistola Dourada), em 74; *The Spy Who Loved Me* (O Espião que me Amava), que ganhou o Golden Globe de melhor cenografia em 77 e concorreu para os Oscars de melhor trilha sonora original, melhor Cenografia e melhor direção, perdendo estas duas últimas para o peso pesado *Star Wars / Guerra nas Estrelas; Moonraker*, em 79, que concorreu ao Oscar de melhores efeitos visuais, perdendo para *Star Trek: The Motion Picture* (Jornada Nas Estrelas); *For Your Eyes Only* (Somente Para os Seus Olhos), concorrente ao Oscar de melhor trilha sonora original de 81; *Octopussy* (Contra Octopussy), em 83; *A View to a Kill* em 85, que marca a última atuação de Roger Moore como Bond; *The Living Daylights*, em 87 e *Licence to Kill* (Licença para Matar), em 89, ambos com Timothy Dalton; e, finalmente, *Goldeneye* em 95 e *Tomorrow Never Dies* (O Amanhã Nunca Morre) em 98, com o estreante Pierce Brosnan.

O motivo, como visto, ainda é incerto. Talvez James Bond tenha se tornado conhecido devido à união desses fatores todos, ou talvez de somente um deles. Mas o certo é que o número 007 não será esquecido tão cedo...



Para ser um bom agente secreto, não basta a inteligência. É necessária toda uma familiarização com alguns pontos do jogo. Assim sendo, aqui vão alguns toques.

## Os controles no Nintendo 64

Goldeneye não é um game possuidor de muitos comandos e muito menos de seqüências complicadas. Mas, como o joystick do Nintendo 64 não é nenhum campeão de elogios, é melhor começar a se acostumar com os (poucos) comandos de Goldeneye se quiser sair vitorioso (ou pelo menos vivo) das missões.

### Direcional

**Analogico**..... Move o personagem para qualquer direção

**A**..... Circula pelas armas do arsenal

**B**..... Recarrega arma / Abre portas / Aciona interruptores, botões e qualquer outro elemento do cenário que precise ser acionado

**C▲** ou ↑..... Olhar para cima

**C▼** ou ↓..... Olhar para baixo

**C◀** ou ←..... Movimento lateral para a Esquerda

**C▶** ou →..... Movimento lateral para a Direita

**L** ou **R**..... Mirar

**Z**..... Atirar / Usar dispositivos

**START**..... Menu principal

**L** ou **R** + **C▼** .. Abaixar

**L** ou **R** + **C▲** .. Esquivar-se

## Os Homens do Alto Escalão



Como você já deve saber, Bond não está só. A seu lado está todo o serviço secreto da Coroa Britânica, com sua rede de informações e grupo de cientistas próprio. Logo, antes de cada missão, o agente secreto recebe um arquivo de seus superiores (com a insígnia HMSS, Her Majesty Secret Service) contendo vários relatórios, fotos e demais informações que possam auxiliá-lo e colocá-lo a par da situação. Em **Primary Objectives** (Objetivos Primários), são listadas as tarefas a serem realizadas para que a missão tenha sucesso. Caso qualquer um destes quesitos não seja cumprido, o resultado é fracasso total, mesmo que outros sejam realizados. Em **Background** (Cenário), um panorama bastante geral da situação, descrevendo sua prioridade, é apresentado. O relatório de **M Briefing** aprofunda-se um pouco mais nos objetivos, além de sugerir algumas ações que possam ser de bom proveito por parte do Serviço Secreto Britânico. **Q Branch** (Major Boothroyd) dá informações sobre quaisquer dispositivos especiais que possam ser usados no decorrer da ação (sejam elas simples minas explosivas, sejam decodificadores complicados, ou mesmo um silenciador em sua arma). Por fim (e, por isso, a MENOS importante dos relatórios), **Moneypenny**, cujo relatório funciona mais como um apoio (ou crítica) moral. Em outras palavras, se preferir, pule essa.

## Agentes, Agentes Secretos e Agentes 00



Existem exatamente quatro dificuldades em Goldeneye, sendo a quarta delas secreta. Elas diferem entre si em vários pontos, indo desde a quantidade de dano sofrida (tanto pelo oponente quanto pelo próprio agente) e o número de itens (*basicamente Body Armors* e munição) encontrados por fase, até a inteligência artificial dos soldados e quantidade de objetivos a serem realizados.

Durante a primeira missão, *The Dam*, você poderá optar entre três níveis de dificuldade, sendo eles **Agent**, **Secret Agent** e **00 Agent**. Ao se terminar a missão *The Antena Cradle* na dificuldade Agent, após a seqüência final, você terá acesso a todas elas na dificuldade Secret Agent, além de vários novos personagens no Multiplayer Mode. Completando a todas as missões nesta próxima, então a dificuldade liberada nas missões completadas será a 00 Agent, sem mencionar o acesso à missão secreta, de número oito, o *Aztec Complex*. Finalmente, terminando-se na dificuldade 00 Agent, a missão nove (*Egyptian Temple*) será aberta. Ao finalizar

esta, surgirá a "dificuldade" **007 Mode**.

Para melhor exemplificar a diferença entre os modos, vamos a uma pequena comparação prática entre os mesmos.

Primeiramente quanto ao dano infringido. Tomemos como exemplo uma arma básica, a PP7. Apesar de fraca, três tiros dela no peito, cinco nos braços / pernas ou um único na cabeça bastam para derrubar um soldado na missão *The Bunker*, por exemplo. Isso na dificuldade Agent. Na Secret Agent, a visão já não é tão bela: cinco no peito, sete nos braços / pernas e um único na cabeça. Um pouco demais para um ser humano? Então o que diria sobre sete tiros no peito (um pente inteiro!), nove nos braços / pernas ou TRÊS na cabeça, da dificuldade 00 Agent?

Assim como o dano causado, o recebido varia de acordo com a dificuldade. Enquanto um tiro de KF7 pode retirar de você menos de meio bloquinho de energia na dificuldade básica (isso quando te acertam, algo entre 1 em 8 de longe), esse mesmo disparo pode remover-lhe meio bloquinho (na Secret Agent, com um índice de acerto de 1 em 4) ou mesmo UM inteiro (na 00 Agent, exceto quando ele errar, algo entre 1 em 4...)! Sem contar que, na Secret Agent, uma explosão bem próxima pode matá-lo instantaneamente. Na 00 Agent, para matá-lo, essa explosão nem precisa ser de tão perto...

A Inteligência Artificial é um dos fatores que mais se alteram. Além de, na Secret Agent, os soldados terem um menor tempo de resposta (em outras palavras, atiram em cerca de dois segundos, quatro caso abaxem para mirar), eles desviam / rolam / saltitam com maior freqüência e parecem ser mais atraídos por ruídos (traduzindo: ouvem melhor). Na 00 Agent, seus objetivos serão os menores de seus problemas...

Munição, o alimento das armas. Na segunda missão, na quinta missão, *The Bunker*, ao se nocautear o guarda da prisão, você consegue uma KF7 Soviet com 20 tiros. Isso, claro, caso o nível de dificuldade seja o Agent. Em Secret Agent você terá quinze balas e, na 00 Agent, será necessário se contentar com as miseráveis dez balas do 1/3 de pente.

As Body Armors, coletes a prova de balas que funcionam como sua segunda barra de energia. Você as encontra esporadicamente durante as missões da dificuldade Agent, quase nunca aparecem na Secret Agent e praticamente inexistem na 00 Agent.

O número de objetivos da maioria das missões também se eleva. Missões como *The Antena Cradle*, *The Control Center* ou *The Statue Park* podem não se alterar (resguardadas as devidas proporções, claro), mas não espere pelo mesmo nas demais. Em *The Launch Silo*, na difi-

cuidade Agent, por exemplo, você precisa fotografar um satélite e ter o cuidado de não matar (quase) nenhum cientista. Na Secret Agent é necessário que, além de tirar fotos e não matar inocentes, se recupere os circuitos do satélite e obtenha-se um DAT. Por fim, no 00 Agent você precisa fazer tudo isso e ainda plantar explosivos nos reservatórios de combustível... Quem disse que vida de agente Duplo-0 é simples?

Por fim, câmeras de segurança podem detectá-lo muito mais rapidamente. Dos dez segundos em frente à câmera antes que o alarme toque (tá, o vigia pode estar tirando um cochilo...) na Agent, sobram seis no Secret Agent e três no 00 Agent.

## Não fazem mais soldados como antigamente



Apesar de todo o cuidado com a Inteligência Artificial (Artificial Intelligence) dos oponentes que a Rare e a Nintendo tiveram, alguns Bugs (erros de programação, como os combos infinitos de alguns fighting games) permaneceram. Talvez por falha dos programadores, talvez para manter a dificuldade moderada... Mas o mais certo é que já não fazem mais soldados como antigamente...

Outro fato pelo qual apresentamos estes erros é a possibilidade de usá-los a seu favor. Afinal de contas, a essência de toda estratégia (ou quase...) é usar os defeitos do oponente para tomar proveito de alguma forma. Mas, vamos a eles!

**1-** Talvez o maior erro dos inimigos: a necessidade de se ajoelhar para poder atirar. A maior parte dos oponentes possui a incompreensível necessidade de ajoelhar, mirar e, só então, atirar. Isso lhe garante uns quatro ou, com sorte, cinco segundos de vantagem sobre eles. Enquanto eles abaixam, dê um tiro bem no meio dos olhos deles;

**2-** Os reflexos leentos dos inimigos. Suponhamos que você está em um lugar e um oponente vê você. Ele abaixará e atirárá. Isso você já sabe. Mas se você, enquanto ele estiver ajoelhando-se, mover-se para algum outro lugar fora de sua linha de fogo, o inimigo atirárá no lugar onde você estava quando ele olhou para você! Depois de desperdiçar algumas balas, ele se levantará, olhará para você e começará a se abaixar para então atirar. Ou seja, com os movimentos corretos, você pode escapar da linha de fogo de qualquer inimigo que tenha de abaixar-se;

**3-** Uma falha quase fatal é a incapacidade do game de entender que uma mureta de um metro e meio não é uma parede do solo ao teto. Expressando-se de forma diferente, é como se os soldados não pudessem ver por cima de um pequeno muro que bate em suas cinturas. Caso você se aproxime

deles, eles nada farão, ficando imóveis! Se você chamar sua atenção (com tiros, neles ou perto deles), então ele dará a volta na mureta, parará diante de você, abaixará e atirárá, como visto na missão *The Facility*... Mas atenção! Existe uma exceção para isso, os caixotes de madeira ou aço. Os oponentes podem usá-los para se esconderem e, por isso, atiram normalmente por sobre eles;

**4-** Estar colado a um atirador impede que os tiros do mesmo (mas somente daquele a quem você estiver muito próximo) o atinjam. Portanto, quando estiver em duelo direto com um único inimigo e este já tiver avistado-o, não tendo nenhum local para se esconder, corra como um louco em sua direção, visando ficar bem junto a ele. Dessa forma você será capaz de disparar um tiro em sua cabeça antes que ele tenha chance de se afastar;

**5-** Inimigos em fuga, no geral, se desesperam e começam a correr para quaisquer lados, como uma verdadeira barata (como quando você acerta ela com inseticida...). Isso pode tanto ser benéfico (eles não atiram em você) quanto maléfico (é mais difícil de mirar). Por outro lado, oponentes específicos em fuga (Trevelyan em *The Statue Park*, Ouromov em *The Launch Silo*, etc), além de correrem como baratas tontas, são imortais. A vantagem disso? Quando você estiver atrás de um bom tempo para conseguir os Cheats, a melhor maneira de se evitar inimigos é se mantendo atrás destes específicos, usando-os como escudos humanos;

**6-** A falta de coordenação dos soldados também ajuda um pouco. Eles jamais atirárá em você enquanto estiverem descendo escadas, mesmo que você os acerte. Ou seja, não se preocupe com inimigos em escadas EXCETO se houver alguma barreira (outro soldado, seu agente ou qualquer coisa que barre o caminho da escada) impedindo-os de terminar a descida. Se isso acontecer, ele parará e atirárá em você;

## Como é que é?



Da mesma forma que existem erros que o auxiliam (e em muito) seu agente, existem aqueles que prejudicam mais ainda seu desempenho. Aqui vão alguns dos erros que mais deixarão você louco com o game.

**1-** A ausência de sombra. Talvez isso pareça não ter muita importância, mas na verdade seria vital a presença de sombras que condizessem ao oponente e à iluminação. Apesar de possuir efeitos de luz e sombreamento muito bons, para um simulador de espionagem / tiro em primeira pessoa eles são muito escassos. As pequenas manchas que acompanham os passos

dos personagens não são suficientes para permitir que você se guie por elas. Assim, imagine seu personagem numa passagem em T. Por sorte, o oponente em um dos corredores iluminados não o viu mas, estando você desarmado, seria necessário atacá-lo por trás e bem próximo. Você calcula e espera que ele se aproxime... Mas seus cálculos estavam errados e, no momento que você dá as caras no corredor, o oponente fuzila você. **KILLED IN ACTION**... E tudo por causa de uma maldita sombra;

**2-** Elmos medievais usados pelos inimigos. Sim, isso mesmo que você ouviu. Todos os soldados que usem algo na cabeça (99,9% deles na dificuldade Agent) possuem uma certa vantagem sobre os outros: se você atingir o capacete de algum soldado, este ficará com uma marca de bala cinza (seja qual for a cor do mesmo), como a das paredes, fazendo com que ele (o capacete) caia, mas não matando o soldado! Isso mesmo que a trajetória do disparo seja de cima para baixo. Exceto armas que atravessem portas, como a Cougar Magnum. Até aí tudo bem, o capacete pode ser resistente... Mas imagine isso, trocando o capacete por um mísero boné. É o que acontece em Goldeneye. Então surge a pergunta: por acaso inventaram o boné de titânio? Ou de adamantium? Portanto, se planeja atirar na cabeça de alguém, mire bem no meio dos olhos;

**3-** Imunidade a balas de aliados. Se um soldado estiver bloqueando uma porta, por exemplo, os soldados que estiverem atirando em você não matarão o bloqueador. Em vez disso, os tiros simplesmente passarão e atingirão a você! Ou seja, a já conhecida estratégia do "Matem-se!", usada em games como Doom, Duke Nukem 3D ou Quake não funcionará. Mas o pior mesmo é descobrir que os seus tiros não passam o oponente! Você só poderá atingir os outros inimigos até que este esteja no chão (ele pode estar morto, mas ainda caindo), logo que Bond continuará a atirar no defunto até que isso ocorra...

## Prepare-se...



Agora que você conhece alguns dos principais pontos, é chegada a hora das estratégias básicas para pegar o oponente desprevinido, completar mais rapidamente seus objetivos ou simplesmente se manter vivo. Aqui vão alguns toques que podem lhe ser úteis no decorrer da aventura.

### 1- PENSE E AJA COMO UM AGENTE SECRETO

Regra de ouro. Acima de tudo, este é um simulador de espionagem. Você encarnará um espião (que já foi um peão?) treinado, e não um maldito soldado monstruoso, repleto de músculos, armadura de

trinta quilos, armas de energia e esteróides transbordando pelos poros. Traduzindo: não seja um vaca-louca, que sai com a cara e a coragem e acaba morto. A estratégia do vai-ou-racha pode funcionar bem para games como Quake, mas é péssima para Goldeneye. Assim sendo, aprenda a se esgueirar pelas paredes, a encontrar em diferentes locais barreiras eficazes e não perigosas para se proteger, a mirar e atirar em pontos vitais sem que outros oponentes percebam, etc. Resumindo: seja discreto. Pense bem antes de tomar cada decisão, seja calculista. Verifique as redondezas antes de matar um oponente; tome cuidado com as câmeras de vigilância, ficando sempre fora de seu campo de visão e destruindo-as sempre que puder; tenha jogo de vista rápido, aprendendo a usar bem as esquivas para observar movimentações em corredores transversais enquanto expõe somente parte de seu corpo; e, principalmente, seja paciente. Quando não houver limite de tempo, espere que toda a movimentação cesse para só então agir.

## **2- USE SEMPRE A ARMA MAIS APROPRIADA PARA A SITUAÇÃO**

Esqueça aquela velha conversa de "é minha arma favorita e só vou usar esta". Em Goldeneye, a variedade de armas pode ser média, mas cada uma possui sua utilidade. E essa diferença transparece aqui mais que em muitos games de tiro em primeira pessoa. Você não chegará muito longe usando, por exemplo, somente a DD44 por ela ser uma arma muito barulhenta, atraindo muita atenção dos oponentes. Em contrapartida, a PP7 não será tão eficaz após a metade do game, por ser muito fraca, apesar de silenciosa. Assim, sempre use a arma mais apropriada para a situação. Essa pode ser a chave para a vitória. Se a missão for no estilo "não-chame-nenhuma-atenção", então prefira as armas com silenciadores, as menos barulhentas ou, em último caso, alguma ruidosa, mas usada moderadamente, com grandes intervalos entre um tiro e outro. Poupe sempre munição, livrando-se o mais rápido possível dos oponentes com um tiro entre os olhos. Evite rajadas (da KF7 ou Phanton, por exemplo), preferindo sempre tiros solo. Essas providências podem poupar a vida de um refém, além da sua própria. Caso a missão seja a la "entre-e-arrebente-tudo-que-ver-pela-frente", não escolha armas muito barulhentas. Ainda assim, opte por armas rápidas e silenciosas. Monte tocaias, mire e atire rápida e precisamente. Esse é o segredo de um agente secreto.

## **3- GUARDAS SÃO SEMI-INTELIGENTES**

Sempre tenha em mente que Goldeneye possui um sistema de inteligência artificial (ou burrice artificial, se preferir...) que sempre está ativa. Quase como

se cada oponente fosse um jogador que está jogando contra você. Ouvindo, patrulhando, tentando sobreviver a cada momento. E o nível destes "jogadores virtuais" varia de acordo com a dificuldade (pode-se dizer que no Agent são todos comandados por seu irmão / irmãzinha menor, enquanto no 00 Agent são os produtores do game contra você...). Assim sendo, vale a descrição para impedir que eles o ouçam. Exemplificando um pouco, se você disparar uma rajada de ZMG, todos os soldados da redondeza (ou até mais) virão correndo ver o que aconteceu. Por outro lado, um guarda sozinho em uma sala, morto com uma Throwing Knife, não atrairá absolutamente ninguém. Sempre tenha isso em mente. E mais um toque: não importa o quanto os inimigos gemam, gesticulem ou esperneiem, continue atirando sem parar até que eles larguem suas armas. Este é o único sinal concreto de que eles estão mortos.

## **4- NUNCA ANDE COM A ARMA DESCARREGADA**

Sempre que puder, recarregue sua arma. Mesmo que falte somente uma bala no pente, recarregue-a. Você nunca sabe quando vai encontrar um grupo de soldados sedentos por seu sangue. E quando isso acontecer, procure sempre um lugar seguro (sendo um alvo difícil, por exemplo) para encher o pente. Lembre-se que é necessário se remover o dedo do gatilho (Hmm... Solte o botão Z que é mais fácil...) para se recarregar uma arma. Se o botão for mantido pressionado, então mesmo que a munição acabe, ela não passará automaticamente para a próxima arma ou mesmo se recarregará por si só.

## **5- CUIDE MUITO BEM DE SUA ENERGIA**

Em Goldeneye não existem itens de recarga de vitalidade. Caso tome um tiro, o ferimento permanecerá até o término da missão. Portanto, seja sorrateiro. Tenha sempre em mente seu nível de vida (verificável pressionando-se Start, no medidor do lado esquerdo) e o dano que os oponentes são capazes de causar. Seu maior aliado na prevenção a dano, depois da astúcia e agilidade, será o Body Armor, armaduras que, no geral, encham o medidor do lado direito. Com o colete a prova de balas, todo o dano recebido (exceto explosões) será removido da armadura, e não de seu próprio medidor. Explosões de caixotes, cadeiras, mesas ou computadores podem matá-lo caso ocorram muito próximo a você, bem como a de sua própria bomba (lembra de 006?). Isso, mesmo com a Body Armor.

## **6- SEJA UM ALVO DIFÍCIL**

Nunca exponha seu corpo inteiro na linha de fogo do oponente. Principalmente

quando planejar ficar estático. Quando em uma "esquina", duas opções são as mais viáveis. A primeira delas, mais simples, mais custosa e menos sensata, usada para o caso de uma bifurcação em T e uma perseguição em massa, seria passar correndo lateralmente, de um lado para o outro. Com um pouco de sorte, você atinge algumas balas no batalhão que esteja seguindo-o. Realmente evite esta, usando somente em caso de desespero total ou algo do gênero. A segunda é mais digna de um agente 00. Consiste basicamente em manter-se quase no limiar de um corredor com o outro e, no momento certo (de preferência quando ninguém estiver observando), utilizar-se da esquiwa, mirar na cabeça e atirar. Tudo muito rapidamente, para evitar que sua localização seja revelada. Em um tiroteio, procure sempre por algum local não explosivo, onde você possa se esconder e recarregar sua arma em segurança. Resumindo, nunca fique perto ou atrás de caixotes, computadores ou coisas do gênero, que podem explodir e levar sua vida.

## **7- JAMAIS ESPERE POR UMA EMBOSCADA**

Caso notem sua movimentação, então procure despistá-los e, se possível, emboscá-los por outro lado. Apenas fique em um canto esperando que os oponentes entrem em seu campo de visão, em último caso. Tenha sempre todas as entradas onde você está a vista, para evitar surpresas indesejadas.

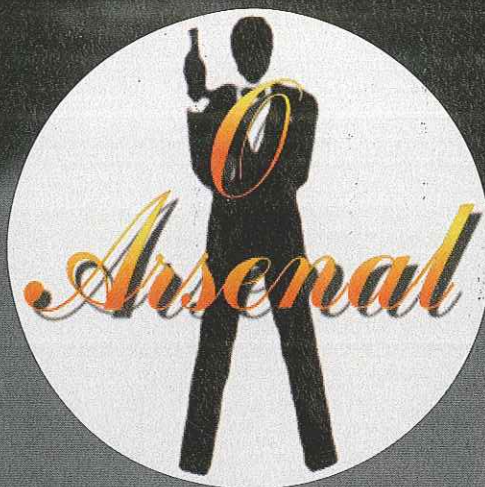
## **8- ESTEJA ATENTO A TODAS AS DICAS DADAS**

Os relatórios de M Briefing, Q Branch e Moneypenny são inúteis, certo? Hmm... Quase isso. O de Moneypenny é inútil mesmo, mas esteja atento a M Briefing e Q Branch. Eles dão informações valiosas para sua missão. Com o primeiro, você pode saber se um local é fortemente protegido por guardas, se existe algo de incomum que possa guiá-lo ou mesmo ajudá-lo. Já Q chega a ser mais importante que M. Em seu relatório é possível se encontrar onde e como usar os dispositivos que você carrega ou que por ventura venha a adquirir. É de suma importância saber o que fazer com certo aparelho para não causar um desastroso FAILED. Outra boa fonte de dicas é a cena apresentando o nome do local. Ela pode dar importantes informações, como pontos de referência, onde estão alguns inimigos (em especial os Dromes) ou a localização de alguns objetivos. Portanto, fique de olho nela.

## **9- QUANDO TUDO MAIS FALHAR, FUJA**

Em último caso, quando perseguido por muitos soldados, fuja. Você perderá alguma energia mas, sem dúvida, é muito menos que se ficasse no centro do tiroteio.





Como em todo game de tiro em primeira pessoa, um leque bastante variado de armas fora criado para Goldeneye. A maioria baseada em armas reais, enquanto outras foram adaptadas dos filmes do agente (algumas bem, outras BEM mal...). A maioria pode ser encontrada diretamente no jogo normal, mas outras precisam ser ativadas através do menu de Cheat (como a Magnum e a Silver PP7, por exemplo). Na listagem abaixo, cada arma possui oito quesitos: **NOME**, **BPP** (Balas Por Pente), **MM** (Munição Máxima), **DANO** (o dano causado), **TR** (Tempo de Recarga), **FREQÜÊNCIA** (o quanto ela aparece no jogo), **RUIDO** (se uma arma é ou não barulhenta) e **NOTAS** (observações cabíveis). Assim sendo, vamos a elas!

**NOME: PP7**

**BPP:** 7  
**MM:** 800  
**PODER:** Baixo  
**TR:** Médio  
**FREQÜÊNCIA:** Alta  
**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Esta versão da PP7 você recebe pela primeira vez durante a missão dois, na *The Bunker*. Você começa com uma versão com silenciador, que reduz os atributos **RUIDO** e **FREQÜÊNCIA** para **Muito baixos**. De qualquer forma, ambas são armas básicas e, por isso, fracas. Duas podem ser empunhadas ao mesmo tempo. Use-as somente se não tiver melhor opção.

**NOME: KF7 Soviet**

**BPP:** 30  
**MM:** 400  
**PODER:** Alto  
**TR:** Médio  
**FREQÜÊNCIA:** Muito, Muito alto  
**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Esta será sua arma básica de emergência para a maior parte das missões. De fácil obtenção (a maioria dos soldados nas primeiras missões a usam), normalmente ela dispara três balas por rajada, mas pode atirar as 30 balas de uma única vez (mantendo o dedo no gatilho) ou somente uma por vez, utilizando-se da mira (aliás, mirar com esta arma providencia a você certo zoom do alvo). Seu poder é alto, bem como o ruído, o que torna

esta, como já dito, uma arma de emergência. Somente uma pode ser carregada por vez.

**NOME: Sniper Rifle**

**BPP:** 30  
**MM:** 400  
**PODER:** Alto  
**TR:** Muito ruim  
**FREQÜÊNCIA:** Baixa  
**RUIDO:** Baixo

**NOTAS:** Se você nasceu para ser franco-atirador, esta é sua arma. Apesar da cadência de tiro ser baixa (somente uma por vez, como a PP7), o dano é tão alto quanto a da KF7 (aliás, ambas usam a mesma munição), possuindo ainda um silenciador e uma ótima miratelescópica (umas quatro ou cinco vezes maior que a mira da KF7). Excelente para missões "Bond-não-esteve-aquí". Como era de se esperar, somente uma pode ser empunhada ao mesmo tempo.

**NOME: DD44 Dostovei**

**BPP:** 8  
**MM:** 800  
**PODER:** Muito alto  
**TR:** Bom  
**FREQÜÊNCIA:** Alta  
**RUIDO:** Muito alto

**NOTAS:** Não é muito difícil se encontrar uma destas. Com um alto poder de fogo, uma cadência de tiros de uma bala por vez, a possibilidade de se empunhar duas armas ao mesmo tempo e a mesma munição da PP7, é uma ótima pistola. Entre ela e a PP7 não silenciada, prefira esta.

**NOME: D5K Duetsche**

**BPP:** 30  
**MM:** 800  
**PODER:** Alto  
**TR:** Bom  
**FREQÜÊNCIA:** Média  
**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Usa a mesma munição da Phantom, pode disparar todo o pente de uma vez, duas podem ser empunhadas ao mesmo tempo e existe uma versão com silenciador. Precisa dizer mais?

**NOME: Klobb**

**BPP:** 20  
**MM:** 800  
**PODER:** Muito baixo  
**TR:** Médio  
**FREQÜÊNCIA:** Média  
**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Quando você analisar esta, com certeza se perguntará "por que diabos colocaram esta no jogo?". Simplesmente a mais inútil de todas. Apesar de usar a mesma munição da PP7, os tiros são muito mais fracos. A cadência de tiro por segundo pode ser alta, mas as vinte balas do pente simplesmente não dão conta do recado (podendo todo o pente sendo gasto de uma vez), mesmo empunhando duas ao mesmo tempo. Nosso conselho? Não a use...

**NOME: RCP-90**

**BPP:** 80  
**MM:** 800  
**PODER:** Muito alto  
**TR:** Médio

**FREQÜÊNCIA:** Muito baixa  
**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Ótima. Capacidade de duas armas ao mesmo tempo, um pente inteiro em uma única rajada, poder de ataque bastante alto, recarga rasoável e várias balas em um único pente. Ela também usa as mesmas balas da Phantom.

**NOME: Grenade Launcher**

**BPP:** 6  
**MM:** 12  
**PODER:** Muito, muito alto  
**TR:** Rápido  
**FREQÜÊNCIA:** Baixa  
**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Assim que atingir o solo, a granada explodirá, causando uma grande explosão. Assim sendo, JAMAIS mire para baixo, logo que o risco dela explodir em você é muito grande.

**NOME: Phantom**

**BPP:** 60  
**MM:** 800  
**PODER:** Alto  
**TR:** Médio  
**FREQÜÊNCIA:** Em uma única missão  
**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Uma das melhores. Apesar de conseguida em uma missão "um-dois-nem-meu-viu-já-sumi-na-neblina", esta sub-metralhadora tem um grande poder, podendo parar um batalhão inteiro. Seus tiros são rápidos e as 60 balas do pente seguram bem os oponentes. Duas dessas podem ser empunhadas, disparando o pente todo de uma vez. Em vez da Klobb, devam ter colocado dessas nas outras missões...

**NOME: Throwing Knives**

**BPP:** 6 (10 com o Cheat ativado)  
**MM:** Nulo  
**PODER:** Alto  
**TR:** Nulo  
**FREQÜÊNCIA:** Em uma única missão  
**RUIDO:** Muito, muito e muito baixo

**NOTAS:** Quando acerta, mata na hora. Porém, o problema é justamente acertar. Sem o auxílio do R / L, no máximo você atingirá e derrubará o chapéu do oponente. Então, prepare-se para usar bastante estes botões com as facas. Vale lembrar que elas são inúteis em se tratando de destruir caixas, computadores, cadeiras...

**NOME: Automatic Shotgun**

**BPP:** 5  
**MM:** 100  
**PODER:** Muito alto  
**TR:** Ruim  
**FREQÜÊNCIA:** Baixa  
**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Uma Shotgun normal, com as mesmas características, mas automática (o que influencia no TR). Como uma Shotgun real, seus tiros atingirão a vários oponentes ao

mesmo tempo. Assim como sua contraparte não automática, você pode empunhar duas ao mesmo tempo.

**NOME: Rocket Launcher**

**BPP:** 1

**MM:** 3

**PODER:** Muito, muito alto

**TR:** Ruim

**FREQUÊNCIA:** Em uma única missão

**RUIDO:** Muito alto

**NOTAS:** É difícil mirar com esta arma, logo que um único tiro é capaz de causar uma série de grandes explosões. Em outras palavras, qualquer erro de cálculo pode fazer com que o foguete exploda e leve você com ele. Use a seu próprio risco.

**NOME: ZMG (9mm)**

**BPP:** 32

**MM:** 800

**PODER:** Muito alto

**TR:** Bom

**FREQUÊNCIA:** Média

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Esta é, juntamente com a Phantom, uma das melhores de todo o game. As características de ambas são bastante parecidas (duas armas, rajada única, etc), apesar desta aparecer somente nas últimas missões. Ambas usam a mesma munição.

**NOME: US AR33 Assault Rifle**

**BPP:** 30

**MM:** 400

**PODER:** Muito alto

**TR:** Bom

**FREQUÊNCIA:** Baixa

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Em termos de jogo, é quase uma versão melhorada da KF7, com uma melhor mira telescópica (mas não tão boa quanto a do Sniper Rifle) e algumas alterações. A maior vantagem desta é que seus tiros atravessam soldados (permitindo que você mate vários inimigos com um único tiro), portas ou paredes finas (como de galpões, por exemplo).

**NOME: Cougar Magnum**

**BPP:** 6

**MM:** 200

**PODER:** Muito, muito alto

**TR:** Péssimo

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Muito alto

**NOTAS:** Quase tão poderosa quanto a Golden Gun, mas com seis balas no pente. Dispara uma bala por vez e, no geral, mata com um único tiro. Com sorte você mata mais alguns soldados com este mesmo tiro. O maior ponto negativo é o tempo de recarga, que não chega a ser tão ruim quanto o da Golden Gun, mas ainda assim é horrível.

**NOME: Military Laser**

**BPP:** ∞

**MM:** ∞

**PODER:** Muito, muito alto

**TR:** Nulo

**FREQUÊNCIA:** Em uma única missão

**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Ela se localizaria, em termos de poder, entre a Cougar Magnum e a Golden Gun. Mata em um único tiro, dispara um único tiro e pode atravessar paredes finas, portas e alguns objetos. Duas podem ser carregadas ao mesmo tempo.

**NOME: Golden Gun**

**BPP:** 1

**MM:** 100

**PODER:** Realmente MUITO alto

**TR:** Mais que péssimo

**FREQUÊNCIA:** Em uma única missão

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Mata QUALQUER um com um único tiro. Apesar de não parecer nada com a Golden Gun do filme (não Goldeneye, mas The Man With the Golden Gun...), ela ainda possui somente uma bala no pente e, por isso, é a arma de pior TR. Mas ainda assim é a única Golden Gun.

**NOME: Golden PP7**

**BPP:** 7

**MM:** 800

**PODER:** Muito, muito, muito alto

**TR:** Médio

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Uma PP7 comum, com a mesma cadência de tiro, possibilidade de empunhar-se duas delas (somente no Versus Mode), mesmo ruído, etc, etc. A única diferença é que quase sempre mata em um único tiro.

**NOME: Silver PP7**

**BPP:** 7

**MM:** 800

**PODER:** Muito alto

**TR:** Médio

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Uma PP7 comum, mas prateada. Todas as características, excetuando o poder de fogo, são as mesmas da PP7. Já seu poder se assemelha ao da Cougar Magnum.

**NOME: Shotgun**

**BPP:** 5

**MM:** 100

**PODER:** Muito alto

**TR:** Horrível

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Médio

**NOTAS:** Os tiros desta podem derrubar vários inimigos de uma única vez, logo que os projéteis se separam. Você pode usar duas desta ao mesmo tempo. Aliás, esta é uma das únicas formas de burlar o terrível TR.

**NOME: Handy Grenade**

**BPP:** 1

**MM:** 13

**PODER:** Muito, muito alto

**TR:** Nulo

**FREQUÊNCIA:** Alta

**RUIDO:** Alto

**NOTAS:** Esta arma possui um *modus operandi* diferente. Com o botão de tiro, você tirará o pino da granada. Caso mantenha o botão pressionado, então você continuará segurando-a.

**MAS CUIDADO:** arremesse-a antes que se passem cinco segundos após a remoção do pino. Do contrário, pode se considerar um espião (que já foi peão duas vezes). Se soltar o botão logo após remover o pino, então você a arremessará e, ao tocar o solo, ela explodirá. Quanto ao dano e raio de ação, vale o mesmo dito sobre a Grenade Launcher.

**NOME: Taser**

**BPP:** ∞

**MM:** ∞

**PODER:** Baixo

**TR:** Ruim

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Baixo

**NOTAS:** O Taser Boy é uma daquelas armas de dar choque, que imobilizam as pessoas. Aqui, contudo, elas devem ter sido alteradas por Q, uma vez que podem até matar! Ela pode soltar uma única carga por vez, obrigando-o a pressionar várias vezes o botão Z. Ela PODE destruir computadores, câmeras e outros.

**NOME: Hunting Knife**

**BPP:** ∞

**MM:** ∞

**PODER:** Alto

**TR:** Nulo

**FREQUÊNCIA:** Somente através de Cheats

**RUIDO:** Muito Baixo

**NOTAS:** Uma faca de caça comum.

## Dispositivos 00



Em todo e qualquer filme / livro de James Bond os dispositivos para agentes duplo-0 estão presentes. São invenções magníficas desenvolvidas pelos cientistas do próprio Serviço Secreto Britânico, que visam tornar a vida dos agentes mais simples. Coisas como abotoadoras que atiram, câmeras em gravatas, relógios com disparos laser ou atração magnética, etc e etc (sapatofones? Acho que estamos confundindo um pouco as coisas, não?). E, como não poderia deixar de ser, para Goldeneye fora criado / adaptado todo um aparato tecnológico. Tudo para tentar deixar sua vida mais simples. Dessa forma, aqui vai uma pequena listagem dos dispositivos que o HMSS fornece ao agente ou que, porventura, você venha a encontrar nas missões.

**NOME: Remote Mine**

**NOTAS:** Uma das melhores engenhocas que Branch entrega a Bond, principalmente em se tratando de Versus Mode. Você as planta em algum lugar, mirando e pressionando Z, e então espera que algo ou alguém se aproxime. Quando isso acontecer, mude sua arma para o relógio-detonador (ou simplesmente pressione juntos os botões A e B) e... BOOM! Apenas tome o cuidado de não se manter no raio de ação da explosão. Mas não gaste todas tão rápido. Em algumas missões, é necessário usar-se estas bombas para realizar objetivos, como detonar computadores blindados

ou tanques de gás tóxico, impossíveis de se realizar com armas comuns. Na maioria das vezes você começará com uma pequena quantidade delas mas, em outras, será necessário encontrá-las explorando as missões. Apenas tome o cuidado de não permitir que, ao arremessar em algum local, elas não ricochetem e se colem em algum local indesejado, como sob um personagem importante, logo que, uma vez colada, nada, além de uma explosão, pode removê-la dali...

#### **NOME: Proximity Mine**

**NOTAS:** Quase tão boas quanto as Remote Mines. Como seu próprio nome diz, são minas que reagem quando algo (balas, granadas, pessoas...) em movimento entrar em um campo próximo à ela. Muito úteis para o caso de vários inimigos perseguindo-o. Todavia, apesar do poder destrutivo maior, o perigo de você ser atingido pela explosão também é, em especial quando você se esquece de que ela está plantada em certo local...

#### **NOME: Timed Mine**

**NOTAS:** A mais destrutiva das três, mas sem nada de muito especial. Ela simplesmente explodirá cinco segundos após ser lançada.

#### **NOME: Covert Modem**

**NOTAS:** Sua utilização primária é interceptar qualquer ligação telefônica ou informação via rede, e transferi-la para um computador pré-programado. Você receberá um destes durante a primeira parte da missão.

#### **NOME: Bungee Equipment**

**NOTAS:** Equipamento básico de Bungee Jump, com o elástico e os prendedores.

#### **NOME: Door De-Coder**

**NOTAS:** Tem a capacidade de decodificar e quebrar qualquer sistema de segurança que se utilize de códigos ou senhas.

#### **NOME: Tanque de Guerra**

**NOTAS:** Bom, você não encontrará este no meio de seus apetrechos, mas o tanque é um de seus maiores aliados. Além de bastante rápido, seus tiros causam grandes explosões e suas rodas podem passar sobre inimigos.

#### **NOME: Camera**

**NOTAS:** Uma câmera minúscula com uma poderosa lente objetiva, com possibilidade de grandes Zooms e captura perfeita de imagens.

#### **NOME: Key Analyzer**

**NOTAS:** Apesar de se assemelhar a uma simples maleta, este dispositivo foi desenvolvido especialmente pelos cientistas do Serviço Secreto Britânico para copiar com perfeição a chave eletrônica para o controle do sistema de tiro do satélite GoldenEye.

#### **NOME: Data Thief**

**NOTAS:** Apesar de parecer somente mais uma placa de computador, este circuito acessa o disco rígido de qualquer computador em que estiver instalado e rouba toda e qualquer informação ali contida. Ótimo para compensar

o baixo conhecimento de alguns agentes duplo-0 em informática.

#### **NOME: Plastic**

**NOTAS:** Explosivos plásticos, C4, que podem, apesar do tamanho diminuto, mandar para os ares até mesmo um edifício pequeno. São plantados em locais estratégicos para demolição completa.

#### **NOME: Bomb Difuser**

**NOTAS:** Lembra-se daqueles filmes onde o mocinho fica naquele melodrama de "oh-céus-que-fio-eu-corto?-o-amarelo-ou-o-vermelho?". Bem, não se preocupe com isso quando seu objetivo for desarmar bombas. Os agentes 00 não precisam passar por todo esse dilema, logo que o Bomb Difuser desarma automaticamente qualquer bomba eletrônica.

#### **NOME: Tracking Bug**

**NOTAS:** Localizadores. Você planta um deses em alguém ou alguma coisa e o Tracking Bug começará a emitir um sinal que pode ser localizado pelo rastreador correto. Essencial em missões de perseguição.

#### **NOME: Special Timed Mines**

**NOTAS:** Mais poderosa ainda que as Timed Mines. Pode explodir até mesmo veículos blindados, como helicópteros ou automóveis. Devido à periculosidade do armamento, ela está programada para explosão após sessenta segundos. No geral, você receberá somente uma do Serviço Secreto.

#### **NOME: Watch Magnet Attract**

**NOTAS:** Uma maravilha dos agentes secretos, assim como sapatofones (não, eles não estão no filme e, muito menos no jogo). Com a aparência de um simples relógio de pulso de alta precisão (na verdade ele TAMBÉM é isso), este é um dispositivo com o poder de gerar um poderoso campo eletromagnético, capaz de atrair objetos leves de metal, como chaves, pistolas ou facas. Devido ao poder do aparelho, a bateria do relógio é rapidamente consumida e, por isso, seu uso é bastante limitado.

#### **NOME: Watch Laser**

**NOTAS:** Seu relógio é capaz de disparar letais rajadas de luz superaquecida, podendo derreter até mesmo o mais rígido dos metais. Sua carga também é bem limitada.

#### **NOME: Watch Detonator**

**NOTAS:** O relógio é realmente um dos itens mais multi-uso de todo agente secreto. Além de marcar as horas precisamente, atrair objetos com seu campo magnético e disparar Laser nas horas vagas, ele também é o controle que manda o sinal para que as Remote Mines explodam.

#### **NOME: Guidance Data**

**NOTAS:** Informações obtidas somente na missão secreta, que dizem ao ônibus espacial onde ir e o que fazer.

Vale lembrar também que ficar atento ao relatório de Q Branch é vital para a utiliza-

ção de seus aparatos. É lá onde você encontrará instruções sobre onde e como usar, por exemplo, uma maleta contendo um analisador de chaves eletrônicas. Todavia, pode ocorrer de não existir absolutamente nenhum relato ou informação sobre seus aparelhos. Quando isso ocorrer, simplesmente use um pouco de bom senso. Se seu único equipamento é um relógio de atração magnética e você está preso numa cela sem mais nada a fazer para tentar fugir além de inventar desculpas conhecidas, então está claro que você deverá usá-lo para tentar atrair objeto metálico para si. E como a chave é um objeto metálico, nada mais óbvio que tentar atraí-la.

Traduzindo, não dependa muito de Branch. Do contrário, seu agente parecerá um daqueles personagens de uma propaganda de uma empresa de computadores, que até pouco tempo habitava a "programação de propagandas" da TV, onde um deles, lendo o jornal, dizia ao segundo que precisavam conectar-se à Internet para melhorar o andamento da empresa. O segundo então pergunta o porquê disso. Aquele que lê o jornal para, passa os olhos rapidamente pelas páginas do jornal e responde: "Não sei... Não diz aqui..."

## Táticas Avançadas



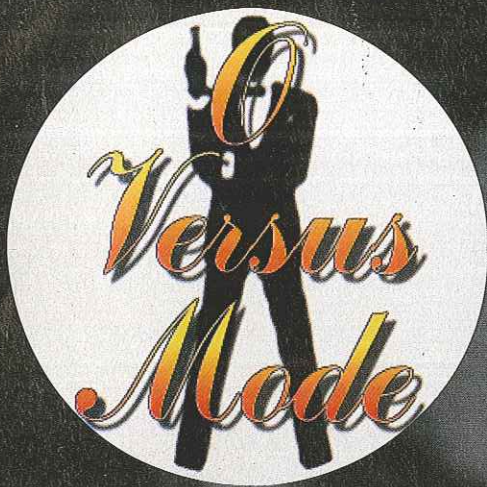
Agora que você já tem o conhecimento do arsenal e do mais básico, passemos para as técnicas avançadas. São pequenos toques que podem ajudar em alguns momentos.

**Para correr um pouco mais:** Você já deve ter percebido que Bond se movimenta com mais velocidade quando se movimenta diagonalmente (◀ ou ▶ mantidos pressionados enquanto você avança). Assim sendo, vire cerca de 40 graus para qualquer lado (de preferência o que tiver mais espaço). Dessa forma você praticamente estará movendo-se para frente e com maior velocidade! Uma mão na roda para conseguir os Cheats de tempo.

**Dispare mais e mais rápido:** Normalmente, quando você empunha duas armas ao mesmo tempo, elas disparam alternadamente, o que é um desperdício de poder de fogo. Mas existe um meio de atirar simultaneamente: Para tanto, gaste algumas balas de ambas as armas (uma apenas basta) e então pressione **A** para recarregar. Enquanto as armas estiverem fora da tela, segure **Z** e, quando elas voltarem, estarão disparando ao mesmo tempo! Isso vale até que o pente acabe. Solte **Z** (para poder recarregar) e repita a operação.

**Piloto automático do Tanque:** Nas missões onde você tem acesso aos tanques de guerra (*Runaway* e *The Streets*), você pode fazer com que o veículo mantenha-se na direção reta enquanto você preocupa-se em atirar. Simplesmente direcione para frente (com a velocidade desejada) e pressione **R** ou **L**.

**Empunhe duas armas diferentes:** Você pode usar duas armas diferentes ao mesmo tempo, como Xenia. Primeiramente, consiga duas armas iguais e as empunhe. Desperdice um único tiro e, enquanto uma delas estiver fora da tela, recarregando, aperte **A** e, então segure **Z**. Pronto!



Em um grande game da Rare não pode faltar este modo: o Multiplayer, quase que uma marca registrada.

## Objetivo...



Neste modo a tela se divide em duas ou quatro partes (para dois / três ou quatro jogadores, respectivamente), onde, dependendo do tipo de competição escolhida, o jogador deverá realizar um objetivo, seja ele caçar algum jogador, seja fugir do caçador, seja capturar a bandeira e se manter com ela até o fim. Todavia, a principal tarefa dentro de uma arena é única: manter-se vivo, escapando de seus inimigos e auxiliando seus aliados (se estes existirem!). Mas claro, existem vários outros joguinhos não listados que podem ser inventados...

## Deseja o menu, senhor?



Ao acessar o modo Multiplayer, um menu de opções surgirá, permitindo a você realizar várias alterações e personalizar o duelo. E, sendo que alguns destes merecem algumas explicações, vamos a eles:

**- PLAYERS:** É o número de jogadores que participarão do jogo. Redundante dizer mas, caso hajam somente dois joysticks conectados, não será possível se acionar os modos 3 ou 4 players.

**- SCENARIO:** São espécies de missões baseadas nos filmes, onde você tem um certo atributo, uma certa opção pré-determinada. A partir destas sete opções, você pode moldar sua própria batalha.

**- LEVEL:** São as arenas. Caso a área escolhida seja a *Random*, o computador escolherá aleatoriamente uma das onze localidades.

**- GAME LENGHT:** O quanto longo será o combate. *Unlimited* é o jogo ilimitado, sem fim, onde você e um amigo poderão se ma-

tar até cansar. Caso considere essa opção algo completamente sem nexa, então pode optar por algolimitado por tempo, num período entre *cinco* e *vinte minutos* de jogo. Aquele que tiver maior número de sucessos ao final deste limite será o vencedor. Agora, se for o caso de uma grande manança sem a preocupação com o cronômetro, então pode-se escolher um limite do gênero quem fizer *cinco, dez ou vinte pontos* (entenda-se: matar cinco, dez ou vinte inimigos antes dos demais) será o vencedor. Tudo uma questão de gosto.

**- WEAPONS:** Armas. Simples e somente armas. Esta opção define a arma que será encontrada com maior frequência no estágio (repetindo: com maior frequência, e não unicamente ela). A exceção é a opção *Slappers Only!*, onde os participantes poderão participar da típica briga de mulheres, com tapas, tapas e mais tapas. Nada de armas de fogo ou explosivas. *Automatics* e *Pistols* permite uma maior frequência de armas de fogo de pequeno porte / metralhadoras, respectivamente. *Power Weapons* são armas de auto poder, como a Cougar Magnum e família. *Throwing Knives* (faquires?), *Sniper Rifles* (em especial para tocalas), *Grenades* (esquadrão suicida em ação!), *Remote, Proximity* e *Timed Mines* (terroristas...), *Grenade Launchers, Rockets, Laser* e *Golden Gun* fazem com que as respectivas armas surjam em maior quantidade. Assim sendo, faça sua escolha e não se arrependa depois...

**- CHARACTERS:** Personagens que podem ser usados. Cada um possui suas próprias características.

**- HEALTH:** A energia dos personagens, para levar vantagens ou desvantagens. Determina também o nível do personagem. Health +0 é o *Normal*. De +1 até +4 (você terá de um a quatro pontos de energia a mais que o normal), você será classificado como *Novice* (Novato). Após isso, na posição +10 (pularam os demais, é?), você será um *Rookie* (Iniciante). Com -1 a -4 de Health (você tem menos -1/-4 de energia), você será um *Veteran* (Veterano), enquanto no -10 (isca? Homem-Bomba?), será um *Hero* (Herói). No que diabos essas "classes" influenciam? Em absolutamente nada...

**- CONTROL STYLE:** A configuração dos controles. De 1.1 até 1.4, são controles para destros, com o campo de ação principal (botões) à direita. Do 2.1 em diante, para canhotos. As configurações pares (1.2 *Solitaire*, 1.4 *Goodnight*, 2.2 *Galore* e 2.4 *Goodhead*) invertem os comandos do direcional principal, no analógico, passando-os para o digital. Já os outros, mantêm a configuração, mudando somente os bo-

tões. Mas, em nossa opinião, se você não for canhoto, prefira a primeira (1.1 *Honey*), utilizada no resto do game. As demais parecem ter sido colocadas somente para ocupar espaço, uma vez que são deveras incômodas.

**- AIM:** A mira. Liga ou desliga os componentes da pontaria. *SIGHT* se refere à seta que surge ao se manter pressionados os botões R ou L. *AUTO AIM* é a mira automática, que entra em ação toda vez que você / um alvo se aproxima demais, fazendo com que a arma seja apontada para o alvo por alguns instantes. Você pode tanto acioná-los quanto desligá-los.

## Quase como nos filmes...



A opção Scenario é um recurso bastante interessante. Com ele, você pode adicionar "temas" baseados nos filmes para seus embates. Nas quatro primeiras os personagens estarão por si só (o típico cada um por si e Deus para todos). *NORMAL*, como o próprio nome diz, permite a você liberdade de escolha para customizar sua batalha. Em *YOU ONLY LIVE TWICE*, o *Game Length* é alterado, fazendo com que aquele que sobreviver seja o vencedor, com a possibilidade de uma "ressurreição" cada. Em *THE LIVING DAYLIGHTS*, seu objetivo é capturar a bandeira (Token) de seu oponente, espalhada pelo estágio. Em outras palavras, o típico jogo de capture a bandeira. O único porém é, com a bandeira em mãos, você não poderá usar arma alguma... Por outro lado, você terá livre escolha para as demais opções do modo. *THE MAN WITH THE GOLDEN GUN*, como o próprio nome diz, trava a opção *Weapons*, permitindo somente o uso de armas convencionais e a *Golden Gun*. As demais são livres. Por fim, *LICENCE TO KILL*, que permite toda e qualquer alteração, exceto na *Health*. Assim, aquele que tomar o primeiro tiro, mesmo que não seja da *Golden Gun*, morrerá. Ressurreições livres. Fora estas quatro peculiares missões, existem mais três modos, próprios para partidas com mais de dois jogadores (apesar de não mencionado, os cenários supracitados valem para qualquer disputa Multiplayer, de dois a quatro participantes), consistindo na formação de times, como *2 vs 2* (dois jogadores contra outros dois), *3 vs 1* (a típica caçada humana, três contra um único fugitivo) ou *2 vs 1* (semelhante ao anterior, mas mais equilibrado e somente para três jogadores). Assim sendo, faça sua escolha e divirta-se com a caçada.

## Bom lugar para morrer...



Inicialmente, você tem acesso a seis

arenas, sendo todas originais, baseadas nas convencionais. Assim que você terminar a missão 7-4 na dificuldade *Agent*, as arenas *The Facility*, *The Archives*, *The Caverns* e *The Bunker* poderão ser acessadas, com os mapas convencionais. Terminando-se a missão 9-1, *The Egyptian Temple* será liberada, totalizando onze arenas. Cada uma possui suas características, sendo mais complexa ou mais abundante em termos de armas, mas todas permitem a você liberdade de ação completa, não levando a outros setores (na *Bunker*, por exemplo, você pode até mesmo sair fora do abrigo, ocultando-se na neve). Mas vamos a eles:

**- THE TEMPLE:** Um templo misturando as missões 8 e 9, com aspectos aztecas e egípcios. O local está dividido em vários andares, ligados entre si por rampas de acesso que se unem por meio de encruzilhadas (ótimos locais para se plantar bombas, apesar da pouca camuflagem pelas paredes / assoalho proporcionarem). Mesmo os buracos causados por tiros desaparecerem após uma certa quantidade de disparos, tente usar balas como ponto de referência para não se perder. Um último lembrete: o fosso existente em uma das salas não pode ser usado como passagem.

**- THE COMPLEX:** É a parte tecnológica da missão 8-1. Você estará em um complexo bastante complexo, com paredes metálicas e várias passagens secretas, prontas para acolher a você (ou a seu oponente) e mantê-lo pronto para uma armadilha. Para evitar surpresas, mantenha a área cercada por Proximoty Mines. Apenas tome cuidado com granadas que podem ser arremessadas passagem adentro. A quantidade de *Body Armors* aqui é bastante razoável.

**- THE CAVE:** Baseada essencialmente na missão 7-1, *The Jungle*, mas em uma ambientação diferente (o mapa poligonal é praticamente o mesmo, em compensação as texturas...); Existem vários orifícios e passagens na parede, garantindo certa camuflagem e ataques surpresa vindos de cima (ou de baixo). Os corredores longos e estreitos são perfeitos para a implantação de Proximoty Mines, uma em cada extremidade, tomando apenas o cuidado de não se esquecer de não passar por ali caso já tenha feito isso.

**- THE LIBRARY:** Baseada na missão 6-2, *The Archives*. Consiste basicamente em uma construção sobre um labirinto subterrâneo, onde existem vários armamentos, em especial explosivos, e se ligam entre si por meio de passagens secretas. Através das grades que possibilitam a observação dos movimentos na parte oposta (no labirinto você verá a construção, e vice versa), é possível se disparar com armas de fogo comuns, como metralhadoras e pistolas. Nem tente a magnífica idéia de atirar por

alí com a Rocket / Grenade Launcher. Com a Rocket, tenha muito cuidado também com tiros dentro do labirinto. Nos corredores apertados, o risco de uma explosão é bem maior.

**- THE BASEMENT:** Bastante semelhante à arena anterior, mas com uma diferença: as batalhas são travadas somente dentro dos apertados túneis subterrâneos (a passagem que leva à superfície está barrada por uma grade). Evite usar minas (apesar da ótima camuflagem proporcionada) a não ser que você tenha uma ótima memória e não passe sobre o explosivo (é fácil se perder aqui, sabia?).

**- THE STACK:** Exatamente o oposto da anterior. Em outras palavras, você caçará (ou será caçado) seus oponentes na parte superior do local. Procure não destruir as vidraças logo de cara. Você pode precisar delas para sua proteção.

**- THE FACILITY:** O mapa original, desde a ventilação até a área onde é proibida a entrada de Bond (com o sinal no topo da porta). Os grandes tonéis podem atrapalhar um pouco, enquanto a remoção da maioria das portas pode deixar sua defesa em desvantagem. Um ótimo local para minas de proximidade é na saída do tubo de ventilação, passagem obrigatória de todos que lá se iniciarem. Uma vez plantada, reze para não se iniciar ali...

**- THE MILITARY ARCHIVES:** Correspondente à missão homônima, 6-2. Você terá acesso somente até a área anterior à grande área com a sacada, as passagens secretas continuam em seu lugar, guardando ótimos itens. Use os escritórios como escondo, mas não faça isso por muito tempo. Talvez seu oponente entenda o que está acontecendo e resolva atacar uma adorável granada em sua cabeça...

**- THE WATER CAVERNS:** Exatamente a mesma da missão 7-3, excetuando a impossibilidade de se acessar a área localizada antes da caverna em espiral. Existe também uma grande quantidade de barris explosivos. Use-os a seu favor, usando minas de proximidade em perto delas (não próximas o bastante para que sejam destruídas ao se mandar os barris pelos ares). Assim seus oponentes considerarão que o perigo passara com o barril e correrão confiantes para cima de suas minas.

**- THE SEVERNAYA BUNKER:** O mapa na íntegra. Você terá acesso a todas as áreas desta área, desde a prisão até o exterior do abrigo (delimitado por estranhas barreiras invisíveis). As portas das celas foram substituídas por portas de aço, proporcionando uma maior proteção daqueles que ali se protegerem. Use bombas de proximidade em locais de passagem obrigatória (e que você não vá usar!), como as escadas que levam até a sala de controle. Sem o estorvo dos dromes e das câmeras, até que este é um lugar tranquilo.

**- THE EGYPTIAN TEMPLE:** Mais uma área transportada inteiramente para este modo. Apenas esqueça coisas como dromes e caixas de Golden Guns, uma vez que estas não existem aqui. Só uma curiosidade: apesar das batalhas ocorrerem à noite, as sombras e efeitos de luz continuam como se o sol estivesse no topo dos céus... Seria este o templo de Rá?

## Personas non gratas



Claro que, em um modo multiplayer da Rare, você não usaria somente várias cópias multi-coloridas de Bond (alguém aí falou em Duke Nukem?). Fora criado (ou reaproveitado, como prefira) todo um panteão de personagens do enredo, indo de James Bond até Xenia Onatopp.

Inicialmente, você conta com oito personagens (*Bond*, *Natalya*, *Trevelyan*, *Orumov*, *Valentin*, *Boris*, *Xenia* e *Mishkin*) à sua disposição, cada um com umas poucas diferenças em termos de resistência e poder de ataque. Terminado-se a missão *The Antena Cradle* na dificuldade *Agent*, você receberá uma série de outros personagens, todos presentes em missões futuras ou anteriores. São eles: *Mayday*, *Jaws* (sim, o dos dentes de aço), *Oddjob*, *Baron Samedi* (que não é imortal coisa alguma), *Russian Soldier*, *Infantry* e *Commandant*, dois *Scientists*, *Janus Marine* e *Special Forces*, *Naval Officer*, *Helicopter Pilot*, *St. Petersburg Guard*, quatro *Civilians*, dois *Siberian Guards* e um *Siberian Special Forces*, um *Arctic Commando*, *Jungle Commando*, e dois *Moonraker Elite*. Cada um destes possui uma característica em especial (*Jaws* é alto e mais resistente, *Oddjob* é baixo e rápido, os *Civilians* são ágeis, etc, etc) mas, na maioria das vezes, você escolherá seu personagem por meios estéticos ("o mais legal" ou "aquele que eu mais gostei").

## The Big Party!



Considera trinta e três personagens muito pouco? Bem, então coloque mais água no feijão que vamos fazer uma festa de arromba (!?!). Realizando o truque abaixo, você terá acesso à nada mais nada menos que **SESENTA E QUATRO** personagens! Mas atenção: este código não fica na memória, ou seja, assim que você desligar o console, os novos dos sessenta e quatro serão perdidos e você será obrigado a entrar com a seqüência novamente. Mas vamos lá!

**PASSO 1:** entre na tela de **seleção de personagens** do modo Multiplayer;

**PASSO 2:** No controle 1, sobre qualquer personagem, pressione **SIMULTANEAMENTE L e R**, mantendo-os pressionados

(em outras palavras, aperte e segure **L+R**); **PASSO 3:** Ainda com os botões pressionados, aperte **C** ◀ (apenas aperte, não segure);

**PASSO 4:** Solte **R** e **L**, Segure **L** e pressione (segurando **L**) **C** ▲;

**PASSO 5:** Solte tudo, pressione e segure **L+R**, apertando em seguida ← (não o analógico, mas sim o digital);

**PASSO 6:** Solte, segure **L** e aperte →;

**PASSO 7:** Solte, segure **R** e aperte ↓;

**PASSO 8:** Solte, segure **R+L** e aperte **C** ◀;

**PASSO 9:** Solte, segure **L** e pressione **C** ▲;

**PASSO 10:** Solte, segure **L+R** e aperte →;

**PASSO 11:** Solte, segure **R+L** e aperte **C** ▼;

**PASSO 12:** Solte, segure **L** e aperte ↓.

Se fez tudo corretamente, o número de personagens aumentará enormemente, com vários membros do Staff, além de um terrorista e um motoqueiro. Com todos os 64, é só fazer a festa.

## Toques Gerais



Agora seguem algumas explicações básicas, a serem usadas no modo Multiplayer, auxiliando-o a sobreviver ou, ao menos, se divertir.

### **NUNCA DISPARE COM ARMAS EXPLOSIVAS ATRAVÉS DE GRADES OU DIANTE DE CORRIMÃOS:**

O motivo é muito simples. Alguns projéteis, em especial os Rockets, são considerados grandes demais para atravessarem os espaços entre as barras, o que fará com que ela exploda, o que não acontece com balas comuns. Portanto, caso você esteja se protegendo por trás de uma sacada, primeiro levante-se, certifique-se de que não existe mais absolutamente nada em sua frente (exceto o alvo) e, só então, dispare. Caso seja o oponente atrás da barreira, e você bem longe desta, então dispare tranquilamente. É bem possível que as explosões minem, mesmo que pouco, sua energia.

**PAREDES NÃO SÃO O LIMITE:** Especialmente para explosivos. Se você estiver portando uma Rocket Launcher e disparar em uma parede à qual o oponente esteja colada, mesmo que do lado oposto ao tiro, ele será atingido pela explosão. O mesmo vale para oponentes em andares diferentes. Se você estiver no andar inferior, e atingir o superior, as explosões atingirão àquelas que estiverem ali. Caso o teto seja baixo, o inverso também pode ser realizado. Os cheats também servem aqui! Isso mesmo! Alguns cheats conseguidos nas missões convencionais funcionam muito bem aqui. Outros, por outro lado, mesmo se acionados, não farão diferença alguma. Assim sendo, aqui se segue uma listagem dos Cheats:

**INVINCIBLE** - Ativa. Por incrível que pare-

ça, este cheat pode ser ativado. Por outro lado, torna-se quase uma batalha de simulação uma vez que ninguém morre (apesar das enormes marcas de sangue que se formam em alguns lugares do personagem...). Para alguns modos, isso até faz com que o caráter de diversão e entretenimento seja anulado (em bom e inteligível português: perde a graça);

**ALL GUNS** - Desativado. Se você tem à sua disposição todo um arsenal bélico, indo desde a pobre Klobb até a mega-maxi-forte Golden Gun, para que diabos você iria querer começar com todas as armas? Preguiça de recolhê-las?

**BOND INVISIBLE** - Desativado. Imagine um bando de homens / mulheres invisíveis se caçando em um labirinto enorme. Perder-se seria algo mais simples que respirar...

**INFINITY AMMO** - Ativado. Faça a festa sem se preocupar com a munição.

**DK MODE** - Ativo, mas pouco eficiente. Algumas vezes facilita o trabalho de encontrar outros oponentes, devido à imensa cabeça. Por outro lado, lembre-se que sua cabeça também é grande. Sem contar, claro, que uma cabeça maior é mais fácil de se atingir. E como tiros na cabeça removem METADE de seu life, é melhor não ativar o código...

**TINY BOND** - Desativado. Se quiser alguém baixinho, escolha Oddjob.

**PAINTBALL MODE** - Ativado. E por que não? É tão divertido acabar com seus oponentes dando tiros coloridos... Em conjunto com a Invincibility, você transforma o duelo num verdadeiro jogo de Paintball.

**MAGNUM, ENEMY ROCKETS, 2X GRENADE LAUNCHER, 2X THROWING KNIVES, LASER e GOLDEN GUN** - Desativados. Se você precisar delas, recolha uma!

**NO RADAR** - Ativado. Se este não estivesse, então algo deve estar errado. Afinal de contas, o cheat remove o radar existente somente no Multiplayer Mode. Por quê? Para adicionar mais suspense e menos facilidade (relógio localizador, heim?).

**TURBO MODE** - Ativado. A batalha ganha até um ritmo mais frenético!

**FAST & SLOW ANIMATION** - Desativado. Lembra-se? Vale somente para os personagens humanos NÃO-JOGADORES.

### **AS ARMAS E MUNIÇÕES REAPARECEM APÓS ALGUM TEMPO:**

No Multiplayer Mode, algum tempo depois de ter sido recolhida, o item retorna ao local. Isso é bom por vários motivos (entre eles, a possibilidade de se usá-la como isca para atrair oponentes), mas ruim por um único: algumas vezes você deseja ter aquela arma poderosa só para si, mas o armamento reaparece no local, permitindo que qualquer um o recolha. Ou seja: ou você recolhe novamente a arma, bancando o cão de guarda, ou toma um tiro dela...

## Minas: suas melhores amigas de batalha



As minas, sejam elas remotas, de tempo ou de proximidade, são, sem dúvida alguma, a melhor amiga que você pode conseguir em campo de batalha. Elas atingem a muitos oponentes ao mesmo tempo, atravessam paredes, são discretas e podem até ficar invisíveis! Com elas, você pode se considerar o verdadeiro terrorista.

Uma brincadeira legal para se realizar no **3 vs 1 Players**, com armas ajustadas em qualquer uma das **Mines**, é a seguinte: um jogador (o sozinho, de preferência), é o terrorista e deve, durante um tempo pré-estipulado e sem que os demais vejam, plantar uma certa quantidade de bombas em pontos estratégicos, visando a destruição do grupo. A missão dos três demais é encontrar e matar o terrorista, neutralizando as bombas que puderem (ou verem).

Para o Terrorista (e qualquer outro jogador que deseje tirar o máximo possível de proveito das minas, vão cinco toques.

**1-** Prefira bombas de proximidade, a não ser que você tenha total controle sobre seus pontos explosivos. **2-** Plante minas em pontos onde elas não sejam visíveis, como paredes ou solos cinza. Coladas na parte oposta aos degraus de escadas também é um local perfeito. Caso o teto seja relativamente baixo, cole algumas por lá também, atingindo diretamente a cabeça do oponente. **3-** Quando existirem caixas de munição e oponentes próximos, plante uma na caixa e, imediatamente, recolha-a, fazendo com que a bomba esteja invisível até outra caixa surgir no lugar. Apesar de não aparecer, caso alguém se aproxime do local, a explosão ocorrerá. Caso hajam inimigos ao longe, recolha a caixa e plante a mina no exato local onde ela estava. Quando a caixa reaparecer, estará encobrindo o explosivo e deixando-o invisível. **4-** Quando houverem vidros, plante uma mina nele e estilhaça-o com tiros (bem longe da mina). Ela estará flutuando e, conseqüentemente, mais difícil de se observar ou acreditar (você viu o quê? Uma mina voadora? Hahaha!) **5-** Plante uma bomba em cada um dos seis pontos de ressurreição (locais onde um personagem aparece caso morra) ou redondezas onde eles sejam obrigados a passar (como o toailete da arena *The Facility*). Assim, eles morrerão logo depois de reviverem!

## Congratulações!



Após este curso rápido, você pode se considerar apto a sobreviver no Multiplayer Mode. Mas não se esqueça de contar com um pouco de sorte...



## Missão 1: Arkangelsk

### Setor 1: The Dam

E a história se inicia. Nove anos atrás, dois dos melhores agentes do Serviço Secreto Britânico são mandados para a até então União Soviética, seguindo a informação da criação de armamento químico em uma fábrica localizada na região de Arkangelsk, que seria fornecido a um grupo terrorista atuante no mundo inteiro. Para ganhar acesso ao local, James Bond, o agente 007 a serviço da Coroa Britânica, precisa atravessar a Represa de Byelomorje, chegando aos tubos de ventilação da fábrica...

#### BACKGROUND

A MI6 confirmou a existência de um depósito químico secreto na represa de Byelomorje, USSR. Esta é uma localização altamente protegida e seus trabalhos são a causa de maiores preocupações. O gás Nerve produzido ali tem caído nas mãos de regimes hostis ao redor do mundo e há rumores de acordos com terroristas internacionais. Esta fábrica deve ser destruída com extrema urgência.

#### M BRIEFING

A área ao redor da represa é fortemente protegida contra um ataque militar em larga escala, mas um agente solo teria muito mais chance. O caminho mais fácil de se ganhar entrada para a fábrica de armas será descendo a encosta da represa. Q tem uma idéia sobre como fazer isso.

#### Q BRANCH

Informações a respeito de carregamentos e contatos estão armazenados em um sistema de computadores em uma sala de operações secreta dentro da represa. Com este Covert Modem conectado à conexão com o satélite, podemos interceptar a informação quando uma cópia de segurança for transmitida para lá. E para descer a represa, use o elástico de bungee. No final do salto, use a arma Piton. Simples.

#### MONEYPENNY

Difícilmente o salto de um amante. De qualquer forma seja cuidadoso. Eu odiaria imaginar você caindo por alguém mais.

GOLDENEYE

### Missão 1 - Setor 1

#### OBJETIVOS:

##### Agent

**D)** Saltar de Bungee da plataforma;

##### Secret Agent

**A)** Neutralizar todos os alarmes;

**D)** Saltar de Bungee da plataforma;

##### 00 Agent

**A)** Neutralizar todos os alarmes;

**B)** Instalar o Covert Modem;

**C)** Interceptar informação;

**D)** Saltar de Bungee da plataforma;

#### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7 (Silenced)

1 Covert Modem

#### ITENS:

##### Agent

-2 Body Armor

-KF7 Soviet

-Sniper Rifle

-DD44

##### Secret Agent

-1 Body Armor

-KF7 Soviet

-Sniper Rifle

-DD44

##### 00 Agent

-KF7 Soviet

-Sniper Rifle

-DD44

#### CHEATS:

##### Secret Agent

-Paintball Mode (2:40)



Você inicia sua missão na entrada da represa. Apesar de nenhum soldado a vista, não se apresse seguindo direto em frente, atrás do caminhão. Caso faça isso, na melhor das hipóteses, você levará um bom tiro de KF7. Assim sendo, vá se esgueirando lentamente pela parede diretamente à sua esquerda até avistar um guarda, mas que ele não o veja. Com sua PP7, procure disparar em sua cabeça (se preferir, não dispare na cabeça; o importante é não permitir que ele dispare e, principalmente, atraia a atenção dos demais), para poupar munição. Feito isso, o mais rápido que puder, agarre a arma que ele

deixa e atravesse a ponte, seguindo diretamente na direção da torre, para evitar que o soldado localizado logo atrás dela o veja. Ainda encostado na torre, contorne-a pela esquerda (pela direita três soldados, sendo dois no túnel, o avistarão), dando conta do soldado atrás das escadas, com a PP7. Nem pense em pegar a munição ainda (exceto, claro, se você quiser tomar alguns tiros...). Antes, suba as escadas e livre-se do oponente (vale lembrar que este pode tanto estar sobre a torre quanto descendo as escadas ou mesmo caminhando à esquerda da mes-



#### SOBRE OS CHEATS

No local onde se escolhem os modos, surgirá uma terceira opção, chamada "Cheat Codes". Lá, cada vez que você conseguir habilitar um novo cheat, poderá acioná-lo para ser usado nas missões, nas dificuldades com que elas tenham sido completadas. Complicado? Nem tanto. Se você completa a missão *The Facility* na dificuldade Agent, então você só poderá usar um Cheat Code na missão *The Facility*, na dificuldade Agent.

"Mas como habilitar os Cheats?", você se pergunta. A resposta é simples. Cada missão possui um tempo básico para que

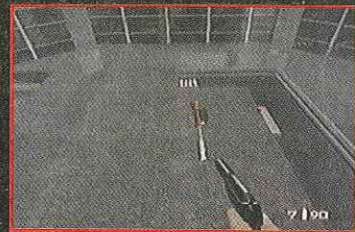
# Dentro da Represa

Objetivo C

Vindo de 1

Vindo de 2

Vindo de 3

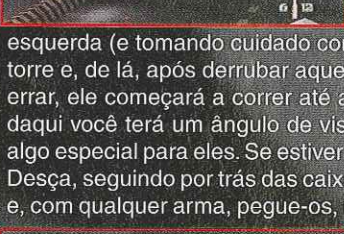


ma), pegando a munição e, no topo da torre, o **Sniper Rifle**. Mude sua arma para o rifle e, ainda na torre, use a mira telescópica e mire bem no meio dos olhos de um dos soldados no túnel. Logo que um deles cair, o outro começará a correr na sua direção. Tente acertá-lo antes de chegar até a torre, para evitar maiores problemas. Do contrário, mantenha-se atrás da vidraça e fuzile-o com a PP7 ou a KF7 quando subir pelas escadas do lado de fora (vale lembrar que eles não atirarão

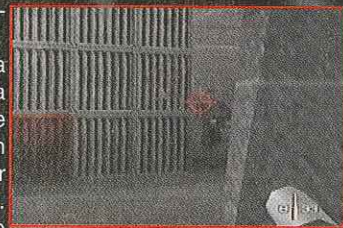
através da vidraça). Feito isso, desça, pegue as munições que, por ventura, ainda estejam espalhadas pelo chão.



Agora desça e siga para o túnel. Antes da primeira curva, vá se esgueirando pelo muro do lado direito e, quando chegar a ela, corra o mais rápido que puder até a região incoberta do local, onde termina a pequena mureta amarela e preta, escapando assim dos tiros da trincheira. Daqui, primeiro cuide do guarda que surgirá no lado esquerdo da saída do túnel (talvez ele insista em não sair e você será obrigado a, estando ao lado da torre, disparar contra ele atrás das caixas) e, depois, de qualquer um que tente se aproximar. Se preferir, pode tentar acabar com os soldados da trincheira, usando o Sniper Rifle, mas é um pouco arriscado demais por estarem muito longe, o que poderia ocasionar um desperdício desnecessário de balas.



Atravesse por completo o túnel, ainda acompanhando a parede a esquerda (e tomando cuidado com os tiros dos soldados na trincheira, caso não estejam mortos). Suba a torre e, de lá, após derrubar aquele que monta guarda no topo, acabe com o soldado atrás das caixas. Se errar, ele começará a correr até a torre, pelo campo aberto, tornando-se um alvo bastante fácil. Também daqui você terá um ângulo de visão bem mais amplo dos soldados na trincheira, mas é melhor reservar algo especial para eles. Se estiver jogando na dificuldade Agent, não se esqueça de agarrar o **Body Armor**.



Desça, seguindo por trás das caixas e latões até encontrar a entrada da trincheira. Aproxime-se lentamente e, com qualquer arma, pegue-os, um a um, desprevinidos (note que, algumas vezes, pode existir um erro no jogo e os soldados simplesmente saírem, impulsionados pelos disparos, pelo pequeno buraco da trincheira!). Só agora, com todos mortos, recolha as munições e corra até o caminhão.

Próximo ao local onde o soldado atrás das caixas foi morto, há um interruptor vermelho. Pressione-o (com o botão **B**) e entre juntamente com o caminhão. Se você acionar novamente o botão, depois que o caminhão tiver entrado e o portão fechado, o alarme soará e vários soldados aparecerão. Portanto, seja rápido. Acione o segundo interruptor (o mesmo dito sobre o primeiro, quanto ao alarme, vale para este) e, antes do portão começar a se abrir, esteja à esquerda do caminhão, seja contornando por trás, seja passando pela frente. Vá usando o caminhão como escudo até avistar um soldado de farda verde, que começará a correr. Antes que tenha a chance de soar o alarme, mate-o com o Sniper Rifle ou outra que tiver à mão. Ainda à esquerda do caminhão, deixe-o passar e acabe com o guarda atrás da torre. Se o soldado de verde teve sucesso, então corra para o topo da torre e, de lá, vá matando a todos que saírem da construção com a antena. Do contrário, corra até a construção tranquilamente.

Ainda do lado de fora da construção, use o Sniper Rifle ou a PP7 para acabar com o soldado através da janela à direita do alarme. Faça o mesmo com o oficial, mas almejando-o pela outra janela. Se preferir, você pode simplesmente entrar no local (por qualquer um dos dois lados) e matá-los assim que a porta abrir, mas este é um modo um tanto arriscado, logo que você pode receber algum dano. De qualquer forma, entre para pegar a munição e a DD44. Só então destrua o alarme (cuidado ao recarregar sua arma próximo ao interruptor. Talvez você tenha a má sorte de acioná-lo e atrair todos os soldados...).



Atrás do local, atravessando-se algumas caixas, há um painel com algumas informações sendo transmitidas para o satélite. É aqui que você deve instalar o **Covert Modem**. Selecione-o no inventário, mire e instale-o (com o botão **Z**), completando o **Objetivo B**.

Continue em frente, chegando até um portão trancado. E como não há nenhum sinal de chave por perto (e nem buraco de fechadura, pelo visto), a melhor saída é dar um bom tiro de DD44 no cadeado. Passe o portão e, quando chegar ao penúltimo orifício de esgoto antes do posto de vigia (o segundo com as faixas vermelhas e brancas), mire com o Sniper Rifle e atire no guarda. Você pode até tentar isso do último buraco antes do posto, mas o ângulo de visão é péssimo. Suba, agarre a munição e entre no posto, destruindo o alarme com alguma arma silenciosa, para evitar que você seja descoberto. Avance até o próximo posto e repita o mesmo procedimento (do penúltimo esgoto, com o Sniper Rifle, etc...). Entre, destrua o alarme e pegue a munição. O mesmo vale para o último posto de vigia. Subindo, você encontrará, tanto na dificuldade Agent quanto Secret Agent, um **Body Armor**. Agarre-o e destrua o alarme, completando o **Objetivo A**.

Objetivo B

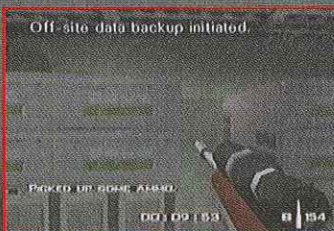
Objetivo A







Agora desça pelas escadas do terceiro posto ("Vindo de 3" no mapa de dentro da represa), chegando à entrada nº 4. Siga normalmente até a entrada nº 3 ("Vindo de 2"), onde haverá um soldado à sua frente. Apenas tome o cuidado de usar a Sniper Rifle ou a PP7, e de não atingir os barris, atraindo a atenção dos demais. Esconda-se atrás das caixas no corredor adiante, protegendo-se dos tiros do guarda. Após derrubá-lo, vá lentamente esgueirando-se pela parede esquerda (onde as caixas estão encostadas), virado para a direção oposta. Assim você terá a chance de cuidar rapidamente do soldado escondido no canto direito. Continue, atravessando as duas caixas empilhadas e mantendo-se encostado na parede à esquerda (onde os caixotes estão escorados). Daqui, com o Sniper Rifle, você verá, atrás das caixas à frente, o braço de um dos guardas. Atire nele e sua cabeça ficará à mostra para um bom e letal tiro. Ainda existe um outro soldado, no canto. Mate-o da mesma forma que o anterior mas, agora, após livrar-se dele, esconda-se atrás dos caixotes no centro do local. Daqui, atire contra o soldado mais ao longe, que tenta atirar em você. Livrando-se dele, você está livre para acabar com o mais à direita. Derrubado este, um terceiro surgirá e tentará chegar até você. Acabe com ele antes que consiga isso. Passe as caixas e, imediatamente, encoste na parede esquerda, onde aquele primeiro soldado morrera (aproveitando para pegar a munição dali). Um último guarda desta leva estará a caminho. Mate-o e avance até a entrada nº 2. Aqui,



permanença atrás dos caixotes (cuidado com a explosão que pode ocorrer!) e acabe com mais dois soldados. Continue em frente, estando preparado para um oponente no canto à direita. No próximo corredor de luz azul, mais exatamente ao lado do último caixote, você poderá, com o Sniper Rifle, avistar um inimigo e, um pouco mais à frente, outro. Acabe com um de cada vez, para evitar maiores problemas. Por fim, mate o soldado que monta guarda no canto deste penúltimo salão.

Agora, prossiga até uma porta com uma seta vermelha. Abra-a, estando preparado para mais um oponente. Feito isso, mude sua arma para a KF7 e, protegendo-se atrás da parede, neutralize mais seis soldados, tomando o cuidado de não explodir as duas CPUs atrás do painel de vidro, logo que eles são seu **Objetivo C**. Ative-os e a missão estará quase terminada. Retorne pelo mesmo caminho e retorne ao topo da represa através da entrada nº 3 ("Vindo de 2"). Finalmente, suba no pequeno altar e salte de Bungee. **Objetivo D** completo.

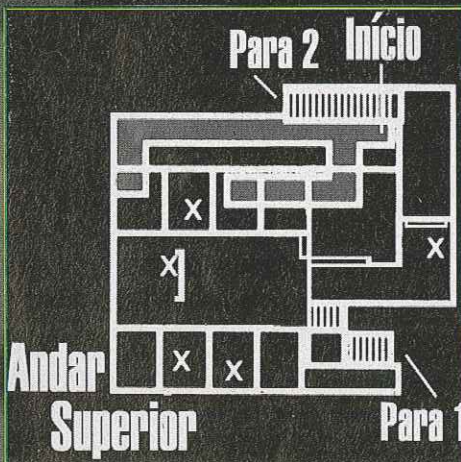


ela seja completada, chamado **Target Time** (Tempo Alvo), mostrado durante as estatísticas ao final da mesma. Se você conseguir realizá-la dentro deste tempo e na dificuldade solicitada, então a dificuldade solicitada, então a mensagem **"New Cheat Available"** aparecerá ao lado do **Time** (na tela de estatísticas). Tomemos como exemplo a missão **Runaway**, considerada uma das mais fáceis de se conseguir ativar o cheat. Você precisa terminá-la em menos de 5 minutos (o **Target Time**) na dificuldade **Agent!** Caso você a complete em menos de 5:00, mas na dificuldade **Secret Agent**, nada acontecerá. O mesmo vale para a dificuldade **00 Agent**. Se o tempo for 5:01 ou mais, para qualquer dificuldade, nada feito. Todas as missões possuem um cheat, o que totaliza um número de vinte códigos. Todavia, existem outros três cheats que são acessados ao se terminar certas missões em qualquer dificuldade e com um tempo acima do estipulado. Em nossa estratégia, estes cheats serão listados antes dos demais, sem um tempo específico precedido do nome.

## Missão 1: Arkangelsk

### Setor 2: The Facility

Ganhando acesso através do tubo de ventilação, Bond deve contactar o agente duplo, Dr. Doak, e encontrar seu parceiro, o agente 006, Alec Trevelyan, para juntos acabarem com o depósito e a produção de armas químicas que são fornecidas a grupos terroristas em nível mundial. Para isso, Bond contará com as Remote Mines de Branch, sua experiência e habilidade como agente 00.



#### BACKGROUND

Dentro da fábrica de armas químicas, você deve rápida e eficientemente prosseguir até a área de engarrafamento e plantar cargas de demolição nos tanques de gás principais. Considerações políticas exigem que danos colaterais sejam minimizados nesta missão. Pessoal não-militar deve ser poupado.

#### M BRIEFING

Você estará trabalhando com 006 nesta tarefa, e a sala de engarrafamento é o ponto de encontro. Não se esqueça de contactar nosso cientista agente duplo antes de deixar o local, avisando-o para sair. Ele vai providenciar a você um decodificador para a última porta de segurança. Não existem mulheres ou cassinos por a milhares de milhas dali, 007, então até mesmo você será capaz de se concentrar nesta missão.

#### Q BRANCH

Agora ouça com cuidado, Bond. Estas bombas estarão armadas assim que a última delas estiver preparada. Não esteja muito próximo quando você armá-las, ou você também irá pelos ares em chamas. E, enquanto você estiver ali, tente trazer aquele abridor-de-portas intacto, pelo menos uma vez. Mais um manuseio tão duro como o da última missão pode fazer com que isso falhe em uma má hora. Sinceramente 007, algumas vezes penso que você danifica seus equipamentos de propósito.

#### MONEYPENNY

Esses químicos podem provar que são páreo até mesmo para seus feromônios, James. Não se arrisque muito.

### Missão 1 - Setor 2

#### OBJETIVOS:

##### Agent

- A)** Ganhar a entrada para a área do laboratório;
- C)** Encontrar-se com 006;
- D)** Destruir todos os tanques no setor de engarrafamento;
- E)** Minimizar baixas de cientistas;

##### Secret Agent

- A)** Ganhar a entrada para a área do laboratório;
- B)** Contactar o Agente Duplo;
- C)** Encontrar-se com 006;
- D)** Destruir todos os tanques no setor de engarrafamento;
- E)** Minimizar baixas de cientistas;

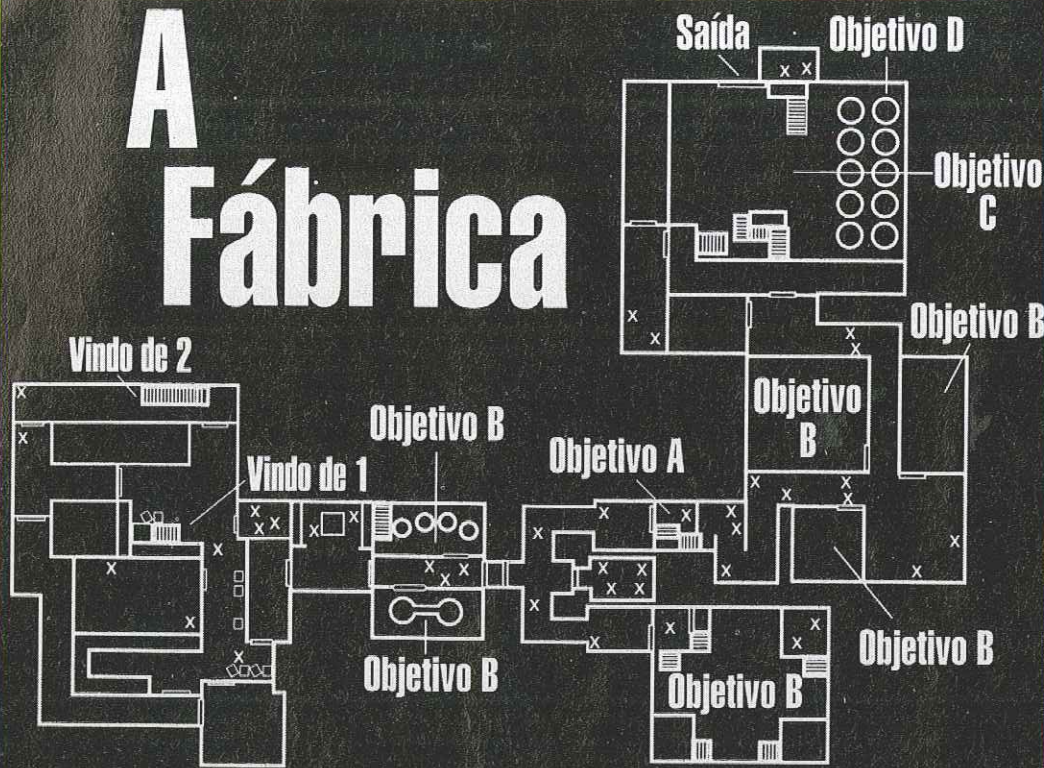
##### 00 Agent

- A)** Ganhar a entrada para a área do laboratório;
- B)** Contactar o Agente Duplo;
- C)** Encontrar-se com 006;
- D)** Destruir todos os tanques no setor de engarrafamento;
- E)** Minimizar baixas de cientistas;

#### EQUIPAMENTO INICIAL:

- PP7 (Silenced)
- 5 Remote Mines
- Watch Detonator

# A Fábrica



Você começará dentro da tubulação de ar do local (indicada pela parte cinza no primeiro mapa). Não se preocupe em se abaixar, logo que o computador se encarregará disso. Logo de início, pegue a primeira passagem à esquerda. Caso siga em frente, encontrará uma grade a qual você não poderá passar. Assim, continue pela passagem esquerda até encontrar duas aberturas na parte de baixo, sendo uma delas gradeada e fora de seu alcance. Avance lentamente (tomando o cuidado de não cair da tubulação) e, na beira da abertura, atire com a PP7 na cabeça do soldado no toalete vizinho (repare que, mesmo que você atinja seu chapéu, ele não irá atrás de você...). Só então desça

para o banheiro abaixo. Saia e imediatamente encoste na parede esquerda, onde há uma porta cinza indicando a saída do banheiro. Caso prefira, você pode ignorar os passos seguintes e sair pela porta na primeira oportunidade que tiver. Todavia, você seria um ótimo candidato a ser pego de surpresa pelas costas em um possível tiroteio neste andar. Assim sendo, vá se esgueirando, passando diante das portas, até encontrar um soldado "usando" um urinol. Livre-se dele, cuidando para não chamar muita atenção. Se não conseguir ser discreto o bastante, vire-se para a esquerda e acabe com aquele que sairá do toalete. Agora, se tudo correr bem, então simplesmente invada os banheiros e mate a todos os militares. Se ficar muito tempo nesta parte (algo entre dois a cinco minutos), um cientista aparecerá, entrando em um dos toaletes. Se você ameaçá-lo (NÃO O MATE! Lembre-se que um de seus objetivos é minimizar baixas não militares) com sua arma, ele deixará cair a **Clearance A Keycard**, uma das chaves necessárias para abrir-se algumas das portas eletrônicas.

Após toda a coleta de munição e armas, saia e prossiga até chegar a uma escada. Feche a porta à suas costas e, ao invés de descer as escadarias, pegue o caminho da esquerda novamente. Dê conta do soldado que muito provavelmente estará aqui (ou então, para o caso de uma espera grande no banheiro por parte de seu agente, ele já terá entrado pela porta e descido as escadas mais adiante) usando a PP7. Abra as portas e, ainda com a arma silenciada, mate o oponente no final do corredor no andar abaixo. Entre na porta diante do corpo (a outra o levaria até o corredor principal, do primeiro lance de escadas), andando lateralmente, estando virado para a esquerda. Você encontrará mais um inimigo no corredor localizado perpendicularmente ao que você se encontra, que pode ser morto simplesmente com um tiro no pescoço ou com um bom golpe na nuca. Caso você não tenha conseguido a Clearance A Keycard, é muito importante que você acabe com este, pois ele possui o **Clearance B Keycard**, necessário para se abrir a maioria das portas da fábrica. Continue em frente (não pelo corredor que o soldado último morrerá), passando pelas portas duplas, indo até o final, onde existem duas portas. A única levará você até uma espécie de armazém, mas sem nada importante além de uma ligação com a sala do corredor principal. Opte então pela dupla, tomando cuidado com o oponente no canto direito e com aqueles que surgirem adiante.

Siga pelo corredor, na direção das escadarias, até deparar-se com algumas caixas. Pegue a **Body Armor** (apenas para o nível Agent) e entre na sala diretamente em frente a elas, encontrando mais um local de armazenamento e dois soldados, sendo um deles no canto esquerdo. Agora só restam os inimigos na sala atrás da porta de ferro, diante das escadas. Aqui existem várias opções para livrar-se deles. Caso tenha a Clearance B Keycard, basta abrir a porta de metal e matar a todos, tomando o cuidado de NÃO destruir o computador caso você não tenha em seu poder a Clearance A Keycard, logo que o terminal será necessário para se abrir a porta que necessita de tal cartão. Se possuir o cartão A, você pode plantar uma bomba na porta de metal e simplesmente explodi-la, mandando a sala pelos ares... Bom, passada a seção "Mil e uma maneiras de se matar os soldados naquela saleta", entre na outra porta de metal, ao final do corredor principal. Se você usou o terminal para

abrir a porta, então não é má idéia correr um pouco para entrar antes que a porta se feche. Já transpostos estes perigos, você se verá dentro de uma espécie de vestiário, com dois soldados. Cuide do da esquerda primeiro, usando a PP7 e a parede como escudo. Depois de acabar com o outro, recolha rapidamente a munição e corra para a porta de onde você acabara de vir. Pela janela você avistará alguns oponentes se aproximando. Não se precipite, atirando pela janela (ela é à prova de balas). Espere até que abram a porta e, só então, livre-se deles com a PP7. Por fim, recolha a munição e siga para a próxima porta de metal.

Antes de qualquer coisa, tenha a KF7 em mãos. Abra a porta de metal e, rapidamente, esconda-se em uma das duas paredes,



evitando os tiros que virão dos três soldados no corredor. Acabe com eles do modo convencional ou simplesmente esperando que atravessem a porta e tornem-se alvos mais fáceis. A segunda é bem mais segura, logo que você não corre o risco de atingir algum cientista que esteja cruzando o corredor. Agora você deve, entrando nos dois laboratórios laterais, encontrar o agente duplo **Dr. Doak** (ele tem cabelo castanho claro, com barba e caminha lentamente, além de não fugir ao ver você), que possui o **Door Decoder**, necessário para se abrir a porta para a sala de engarrafamento da fábrica. Ele aparece aleatoriamente, a cada jogada, em uma das salas indicadas por **Objetivo B**. Se tiver sorte, ele estará em uma destas duas primeiras. Do contrário, você será obrigado a fazer um tour extra pela fábrica até encontrá-lo. Após contactar Doak e receber o Door Decoder, o **Objetivo B** estará completo. Sem mais, continue pela porta de metal.

Você chegará a uma pequena saleta com uma porta e um aviso de "Proibida a entrada de James Bond" (sério mesmo! Pode conferir se quiser...) sobre ela. Mude novamente para a PP7, uma arma mais silenciosa, e entre, acabando com mais dois inimigos, sendo um deles no canto esquerdo e outro no direito (que muito provavelmente estará patrulhando, andando na direção do primeiro). Agora, livre-se dos dois guardas, um de cada lado, movendo-se lentamente na direção do objetivo A e B, mas sem aparecer diante da janela de vidro. Volte até a porta por onde você entrou (com a placa "No Bond" do lado oposto) e, com a PP7 em punho, abra a porta logo em frente, com o batente amarelo e preto e um aviso de "não fume" no topo, deparando-se com mais quatro soldados. Encoste no mais próximo (à esquerda) e acabe com os outros, da direita para a esquerda, livrando-se assim de maiores danos causados por parte deste primeiro (não se fazem mais inimigos como antigamente, lembra-se?). Recolha toda a munição que precisar e a **Body Armor** (somente Agent e Secret Agent). Tome cuidado com os computadores, logo que estes serão sua chave para o laboratório. Caso você já



tenha encontrado Doak, então acione somente o terminal à esquerda, pegando o corredor respectivo e entrando pela passagem, ganhando acesso ao laboratório principal e completando o **Objetivo A**. Do contrário, você terá de adiar um pouco mais sua viagem para checar a sala à esquerda, à procura do agente duplo. Mas não se preocupe, pois é muito raro que ele apareça aqui. Apenas não se esqueça de não tornar cientistas seu alvo.



Assim que o objetivo A for completado, encoste na parede direita e avance lateralmente até avistar o oponente localizado no canto ao lado. Realize este serviço com a PP7, para impedir que os oponentes atrás dos caixotes próximos à mureta de azulejos sejam atraídos. Suba dois ou três degraus da escada e atire em suas cabeças (mesmo que um deles caia, o outro permanecerá imóvel), livrando-se de vez dos oponentes deste andar. Continue a subir e, ao fim do lance de escadas, mate mais um soldado atrás da parede. Nesse momento, alterne para a KF7 e, assim que avistar uma



plaqueta verde e branca, esteja preparado para derrubar quatro oponentes. Mais adiante você se verá em um conjunto de laboratórios que são, caso não tenha encontrado Doak, os últimos locais onde seu contato pode estar. Entretanto, não baixe sua guarda. Assim que encontrar um pilar típico de estacionamentos, neutralize mais dois soldados.



Finalmente, já de posse do Door Decoder, passando pelos soldados de costas, você encontrará uma porta de batente listrada e o símbolo de **Bio Hazard** (não o jogo) no topo. Abra-a com o decodificador, encontrando Alec Trevelyan, seu parceiro 006, no andar abaixo. Antes de descer, porém, siga pela esquerda até encontrar outra porta, acabando com dois guardas à esquerda da entrada, destruindo mais uma ameaça à sua saúde. Feito isso, desça. Imediatamente, comece a plantar as Remote Mines nos grandes cilindros metálicos. Para tanto, existem três formas básicas de demolição. A primeira delas é posicionar-se exatamente quatro (ou três, anulando-se uma delas) minas, uma entre cada quatro tanques, como o mostrado no esquema 1 (próxima página). Apesar de arriscado (algum dos tanques pode



insistir em não ser detonado), o uso de três / quatro minas permite a você uma maior liberdade para o uso de seu arsenal, podendo usar duas ou mais sobressalentes para outros fins maquiavélicos. A segunda maneira é plantar-se todas as cinco cargas, uma para cada dois tanques, como o indicado no esquema 2. Isso limita seu uso, mas é muito mais seguro que qualquer outro modo. A terceira e mais rústica, sendo aconselhável somente se as demais falharem, é usar uma KF7, D5K, Grenade ou mesmo PP7 para destruir os tanques. Caso algum tanque não exploda, este é o



Quando você o avistar, mate-o imediatamente. Antes de descer, porém, siga pela esquerda até encontrar outra porta, acabando com dois guardas à esquerda da entrada, destruindo mais uma ameaça à sua saúde. Feito isso, desça. Imediatamente, comece a plantar as Remote Mines nos grandes cilindros metálicos. Para tanto, existem três formas básicas de demolição. A primeira delas é posicionar-se exatamente quatro (ou três, anulando-se uma delas) minas, uma entre cada quatro tanques, como o mostrado no esquema 1 (próxima página). Apesar de arriscado (algum dos tanques pode

## ITENS:

### Agent

- Clearance A Keycard
- Clearance B Keycard
- 2 Body Armor
- KF7 Soviet
- DD44
- Grenade
- Door Decoder
- D5K Duetsche

### Secret Agent

- Clearance A Keycard
- Clearance B Keycard
- 1 Body Armor
- KF7 Soviet
- DD44
- Grenade
- Door Decoder
- D5K Duetsche

### 00 Agent

- Clearance A Keycard
- Clearance B Keycard
- KF7 Soviet
- DD44
- Grenade
- Door Decoder
- D5K Duetsche

## CHEATS:

### 00 Agent

- Invincibility (2:05)

## PARA CONSEGUIR A D5K DUETSCHÉ

Apesar de fazer com que você falhe na missão, há um meio de conseguir uma arma "secreta" nesta missão, a D5K Duetsche de Trevelyan. Assim que encontrá-lo nos últimos momentos da missão 1-2, atire em 006, com qualquer arma e em qualquer parte do corpo (menos na cabeça, óbvio). Então ele dirá, enquanto começa a atacá-lo e a atrair toda a milícia da fábrica:

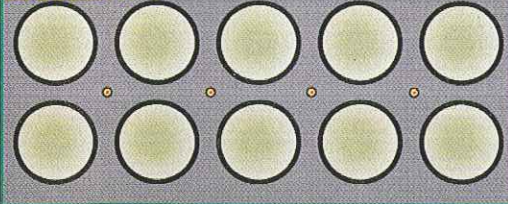
"— Então o garoto de ouro é um traidor, não? Como isso é irônico, James!"

Quando você o avistar, mate-o imediatamente. Antes de descer, porém, siga pela esquerda até encontrar outra porta, acabando com dois guardas à esquerda da entrada, destruindo mais uma ameaça à sua saúde. Feito isso, desça. Imediatamente, comece a plantar as Remote Mines nos grandes cilindros metálicos. Para tanto, existem três formas básicas de demolição. A primeira delas é posicionar-se exatamente quatro (ou três, anulando-se uma delas) minas, uma entre cada quatro tanques, como o mostrado no esquema 1 (próxima página). Apesar de arriscado (algum dos tanques pode

"— Por que James?"

Você então terá a D5K de Alec. Todavia, isso não irá durar muito. Os soldados não pararão de aparecer (algo que, por outro lado, garantirá a você uma quantidade bastante alta de munição) e, mais cedo ou mais tarde, você VAI sucumbir... De qualquer forma, a missão foi pelo rala mesmo...

### ESQUEMA Nº 1

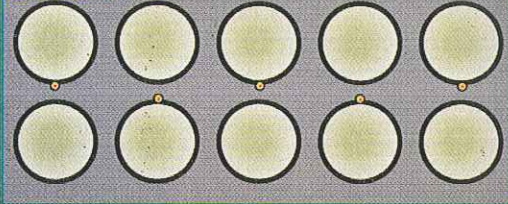


“Plano B”. Depois que destruí-los, o **Objetivo D** será realizado.

Feito isso, aproximando-se de Trevelyan (e completando o **Objeti-**

quanto você deve cumprir a missão de explodir os tanques. Nem tente ajudar 006, logo que os oponentes não acabam (literalmente). Em um certo momento, o coronel Ourumov surge, liderando uma tropa de soldados, gritando:

### ESQUEMA Nº 2



— Larguem suas armas... Vocês estão cercados!”

Logo em seguida, Trevelyan tomba em batalha. Não resta outra saída além de explodir os tanques com suas minas (ou mesmo com sua arma, mas é um pouco demorado demais; não se esqueça que você está cercado e, assim que o primeiro dos tanques for explodido, um gás tóxico começará a preencher toda a sala de engarrafamento, tirando aos poucos sua energia). Quando todos os tanques estiverem destruídos, corra até o local indicado no mapa como saída e dê o fora da fábrica.

vo C, após a primeira frase) ele começará:

— “Estou feliz que você tenha conseguido, 007. Pela Inglaterra, James!”

— Foi muito fácil, Alec — responde Bond.

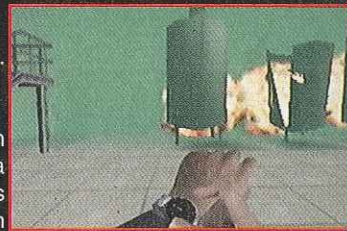
— Metade de tudo isso é sorte.

— E a outra metade? — questiona o agente.

— Destino — completa Trevelyan.”



Nada impede que, enquanto 006 fala, você plante as minas nos tanques de gás. Aliás, isso é o mais aconselhável a se fazer, logo que, ao Alec terminar, o alarme soa e vários soldados surgem de todos os lados. Trevelyan cuida dos oponentes, en-



## Missão 1: Arkangelsk

### Setor 3: The Runway

A morte de um aliado não pode abalar um agente duplo-0. Em primeiro lugar sempre estará o sucesso da missão e a glória à Inglaterra e à coroa britânica. Assim, 007 guarda suas lamentações e mágoas para mais tarde, quando estiver fora da “grande mãe soviética”. Mas como sair de um país como este? As fronteiras estão fortemente vigiadas e, com certeza, o ex-coronel James Bond seria barrado. Diante de uma pista de pouso militar, o melhor agente do Serviço Secreto Britânico tem uma idéia...



#### BACKGROUND

A pista de pouso é a óbvia rota de escape da fábrica de armas químicas de Arkangelsk.

#### M BRIEFING

006 sabia que esta seria uma missão arriscada. Seu sacrifício deve dar a você tempo suficiente para encontrar uma aeronave. Mantenha a cabeça fria e você sairá daí vivo. Apenas tenha a certeza de derrubar a artilharia pesada e a bateria de mísseis anti-aéreos, ou eles esmagarão você em pleno voo como uma mosca tola.

#### Q BRANCH

Não há tempo para dispositivos aqui, 007. Apenas improvise com o que tiver mais à mão.

#### MONEYPENNY

Como sempre, James, graça sob pressão.



Esta é uma missão onde será exigido muito mais de sua capacidade de ação que sua discrição. Assim sendo, esteja preparado para mirar e atirar antes de seu inimigo e a se esquivar de balas para manter seu nível de vitalidade alto, logo que não existe absolutamente nenhuma espécie de Body Armor por estes lados, mesmo na dificuldade Agent. Logo de início, você estará na saída da fábrica de armas. Dirija-se imediatamente para a direita, onde você encontrará uma abertura. Com a PP7 em mãos, atire no soldado que surgirá, caminhando da direita para a esquerda. Pegue a KF7 e as **Timed Mines** na caixa mais adiante, bastante úteis na destruição da artilharia. Note que a porta dupla nesta saleta não se abre, logo que ela



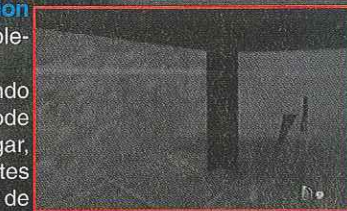
o levará devolta à fábrica. Retorne ao local onde seu agente começara e pegue as **Grenades** na caixa verde. Continue por este caminho, subindo na esteira (a porta aqui também não se abre) e já estando preparado para o soldado que monta guarda em frente à ela. Talvez este já tenha passado para o outro lado. Caso isso tenha acontecido, desça pelo “escorregador” e vire-se para a direita assim que puder, acabando com ele. Prefira este caminho aos dos portões, uma vez que a sua segurança é muito maior. Depois, agarre mais algumas **Grenades** próximo à construção à esquerda.

Feito isso, entre pela porta do local e, antes de entrar, se preferir, mude sua arma para as granadas. Tire o pino mas não a arremesse.



Conte até dois, entre já virado na direção dos oponentes (três), arremesse o mais à direita do arquivo que conseguir (quatro) e saia o mais rápido que puder, correndo na direção das grades. Do contrário, use alguma outra arma e acabe primeiramente com o da esquerda, mais próximo ao computador, e em seguida com o outro, que virá atrás de você. Depois, calmamente, entre e pegue a **Ignition Key**, chave do aeroplano, ou sobre a mesa ou entre os destroços, completando assim o **Objetivo A**.

Agora você tem duas opções. A primeira delas é seguir a pé, cuidando de seus objetivos com suas minas e granadas. Por outro lado, você pode optar por não gastar suas dez minas e granadas usando, em seu lugar, balas de canhão. Não, você não terá de pegá-las em um canto obscuro, arrancar os pinos (!?) com os dentes e arremessá-las com as mãos. O tanque se encarregará disso. Isso mesmo! Aqui, apesar da ausência de

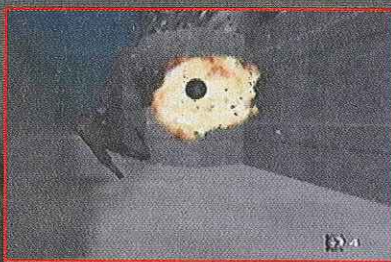


# A Pista de pouso



Body Armors desta missão, você poderá usar um tanque de guerra, o primeiro dos dois existentes no game. Além de garantir-lhe certa proteção extra contra balas e explosões, o veículo bélico pode acabar com inimigos passando por cima deles com suas esteiras em uma ótima velocidade, com tiros explosivos que substituem, e muito eficazmente, as minas e granadas. Para tanto, assim que abrir a porta da "casa" onde estava a Ignition Key, siga em frente (à direita, seguindo o mapa) sem parar, até que você o aviste, parado atrás do galpão. Pressione o botão **B** quando estiver sobre ele para usá-lo e mude sua arma para o conhão, podendo disparar poderosos disparos explosivos. Apenas tome cuidado ao almejar, uma vez que a trajetória do projétil é bastante diferente do apresentado pela mira. Para burlar esse probleminha, procure deixar a parte mais baixa do alvo em questão acima

da mira, encostado na parte mais alta da cruz (para um soldado, por exemplo, você deve deixar os pés deste encostados na parte mais alta da cruz formada pela mira). Redundante dizer, mas a explosão causada por seus tiros também o atingem.



Armado e perigoso, siga para a pista de decolagem e, próximo à parede esquerda, mate um soldado. A partir deste momento, uma imensidão (Ok, nem tanto) de militares russos começarão a aparecer, atirando com a cara e a coragem no agente. E o pior? Aparecem indefinidamente. Em outras palavras, quanto mais você mata (seja passando por cima, seja com tiros e explosões), mais aparecem. Assim sendo, continue em frente, dando prioridade ao

completamento dos objetivos. Ainda próximo à parede esquerda, avance lentamente, passando por (e não através) de uma porta (que não se abre, por somente ser parte do cenário...) até avistar um cano saindo da parede. Esta é uma das metralhadoras pesadas que você deve destruir antes de decolar no aeroplano mais à frente. Se estiver com o tanque, basta um tiro, e nem tão preciso. Com sorte a própria explosão faz o resto. A pé, você pode tanto usar as minas quanto as granadas. Para a primeira, apenas um aviso: de preferência não as plante no cano (apesar de ser interessante vê-la girar e girar quando a metralhadora dispara...). Na maioria das vezes você precisará de duas dessas para mandar a artilharia pelos ares. Grude-as na parede acima, abaixo ou ao lado, deixando a explosão se encarregar do resto. Com as granadas, você possui dois meios para completar um dos quesitos do objetivo em questão. O primeiro é simples e mais seguro, apesar de bastante incerto quanto o acerto ou não do arremesso. Estando diante da porta falsa, você precisa tirar o pino da granada, contar até quatro e arremessá-la. Se o timing for bom, a granada explodirá no ar e destruirá por completo o alvo. Mas isso pode levar tempo (lembre-se que você não tem muito antes que os soldados o eliminem) e, principalmente, munição. A segunda é mais arriscada mas é cerca de 100% mais eficaz que sua contraparte. Procure chegar próximo o bastante sem ser atingido e jogue-a dentro da construção através do espaço negro existente ao redor da artilharia. Apesar de aparentar que a granada simplesmente desaparecera, depois de cinco segundos a arma vai pelos ares, levando tudo mais que estiver próximo. Portanto, saia de perto, de preferência correndo na direção do galpão, para evitar ser almejado. Pronto, o primeiro de três passos para completar o objetivo B está dado.

Corra diretamente para o lado oposto ao que você está, protegendo-se dos tiros atrás da pequena torre. Aqui, cabe mais um toque, antes de tudo: **NÃO FIQUE NA FRENTE / ATRÁS DO AVIÃO EM HIPÓTESE ALGUMA!** Como os oponente estão mais perdidos que cegos em tiroteios (na verdade parece mais um tiroteio de cegos...), é bem capaz que eles atinjam o aeroplano em demasia e o explodam, acabando com seu plano de fugir pelos céus. Evite também matar oponentes que estejam diante do seu

## SOBRE AS GRENADES E OUTRAS

Na maioria das missões você pode encontrar armas que normalmente não deveriam estar ali, em especial naquelas onde os inimigos surgem indefinidamente, como *The Surface*, *Launch Silo* ou *The Bunker*. Como vão surgindo mais e mais inimigos indefinidamente, a variedade de armas por eles portadas também cresce. O armamento mais comumente encontrado é, sem dúvida alguma, as Grenades, granadas de mão, conseguidas ao se matar oponentes preparando granadas (as granadas devem estar à mostra, mas antes que tenham a chance de tirar o pino). Mas não raro você pode encontrar outros exemplos em missões diversas. Em *The Cradle*, além das ótimas ZMG (9mm), você pode conseguir uma Automatic Shotgun, uma US AR33, uma DD44 e uma Klobb, além das boas e velhas granadas, caso você sobreviva acabe com muitos e muitos inimigos.

### Missão 1 - Setor 3

#### OBJETIVOS:

##### Agent

**A)** Encontrar a chave de ignição;

**D)** Escapar no aeroplano;

##### Secret Agent

**A)** Encontrar a chave de ignição;

**C)** Destruir bateria de mísseis anti-aéreos;

**D)** Escapar no aeroplano;

##### 00 Agent

**A)** Encontrar a chave de ignição;

**B)** Destruir artilharia pesada local;

**C)** Destruir bateria de mísseis anti-aéreos;

**D)** Escapar no aeroplano;

#### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7 (Silenced)

#### ITENS:

##### Agent

-15 Grenades

-10 Timed Mines

-Ignition Key

-KF7 Soviet

-Klobb

##### Secret Agent

-12 Grenades

-7 Timed Mines

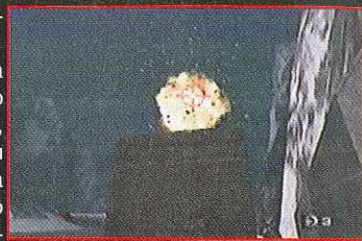
-Ignition Key

-KF7 Soviet

-Klobb

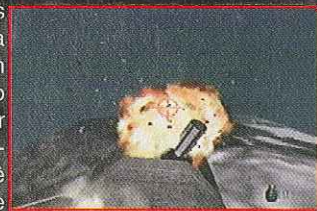
instrumento para o objetivo D, exceto quando você tiver absoluta certeza que irá acertar o alvo. Do contrário, você também será um cego entre tantos outros em um tiroteio...

Notou o estranho conjunto de caixas negras sobre a torre na qual você está próximo? Esta é a bateria de mísseis anti-aéreos, que poderiam colocar um avião de pequeno porte no chão com pouquíssimo esforço. Infelizmente sua melhor opção para fuga não é um bombardeiro Hércules ou um caça F-22. Então, não é uma má idéia se livrar dela. Use as balas do tanque, granadas ou minas explosivas para isso. Para as duas últimas, se estiver próximo à torre, mire para o mais alto que puder (algo entre 75 e 85 graus; algo acima disso fará com que seu explosivo volte e exploda na sua cabeça...). Acabado com os mísseis, completado o **Objetivo C**.



Agora restam somente dois serviços a serem realizados. Contorne a torre pela direita, avistando ao longe duas metralhadoras pesadas, uma em cada montanha, seus últimos alvos. Apesar de serem exatamente iguais àquela que você destruiu a pouco, existe uma diferença crucial: elas estão altas, BEM altas.

Existem duas saídas para este problema. 1- Usar o tanque, logo que seus tiros são de longo alcance (apesar de pouco precisos, o fator explosivo supri esta deficiência), deixando para trás a necessidade de se aproximar e receber dano elevado. 2- Bancar o ninja e, com sua habilidade, coragem e, principalmente, energia, ficar exatamente no pé das encostas e lançar as granadas ou as minas, sob o fogo cerrado da outra metralhadora, dos soldados atrás de você e o que mais estiver perseguindo-o... E esse desespero todo duas vezes, logo que existem duas metralhadoras. Nosso conselho? O uso do tanque que, além de permitir que você atire estando em movimento (e, conseqüentemente, sendo um alvo mais difícil de se atingir), a couraça do veículo garante a você certa proteção contra os possíveis disparos que venham em sua direção. Finalmente destruídas as artilharias, o **Objetivo B** está realizado.



Finalizando, corra para o aeroplano (caso esteja no tanque, cuidado para não passar por cima dele), entre e saia voando. **Objetivo D** cumprido e missão finalizada.

## Missão 2: Severnaya

### Setor 1: The Surface

O cenário: cinco anos atrás, numa colônia em Severnaya, região gélida da grande Sibéria, na Rússia. Local que serve de fachada para um ultra-secreto complexo de produção e pesquisa de armas aero-espaciais. O melhor agente do serviço secreto britânico fora incumbido de descobrir mais sobre o projeto secreto conhecido somente por Goldeneye. Mas, antes de adentrar no abrigo construído para sobreviver a uma guerra nuclear, Bond deve atravessar as planícies geladas soviéticas...



#### BACKGROUND

Um satélite espião foi detectado em níveis elevados de atividade em um velho complexo observatório próximo à Severnaya (62.08 lat., 102.58 lon.), Rússia. Outras fontes confirmaram um grande carregamento de computadores para aquela localização e o aumento de pessoal qualificado.

#### M BRIEFING

Talvez seja coincidência haver um novo chefe na Divisão de Armamentos Espaciais, seu velho amigo General Ourumov, talvez não. Penetre na base e descubra o que está acontecendo. Planos de construção para o setor do subsolo seria o ideal. Não é comum que tais planos estejam jogados em um canto, portanto procure por um cofre — provavelmente deve haver alguém de quem você possa pegar emprestado a chave.

#### Q BRANCH

Eu dei uma olhada nas fotografias de reconhecimento e aconselho a você bem longe da entrada principal do abrigo, pelo campo de pouso de helicópteros. Contudo, parece haver uma torre de ventilação próxima a ele que pode servir de uma excelente brecha para uma entrada furtiva. Você deve também cortar a energia da antena de comunicações também, impedindo que informem ao resto da Rússia que você entrou.

#### MONEYPENNY

Tenha certeza de estar bem agasalhado e protegendo suas extremidades.



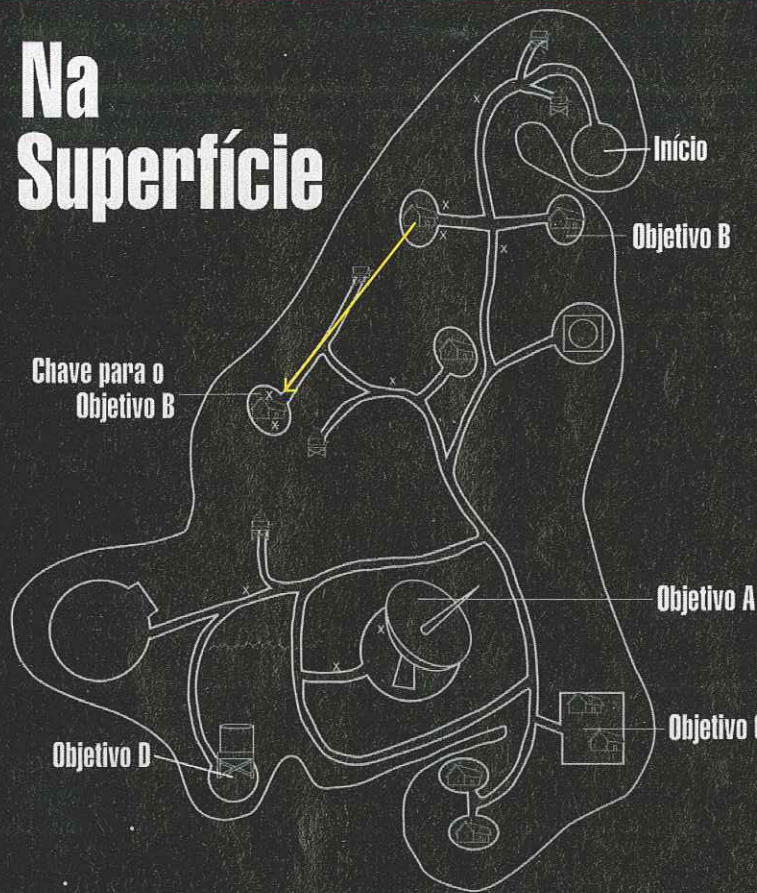
Bem vindo à sua primeira missão em Severnaya, região norte da Rússia. Antes de mais nada, vale um conselho para esta parte: fique atento a pequenos detalhes e à localização de certas construções e estruturas. Com isso você evitará maiores surpresas em futuras tarefas... Mas deixemos de lado estas casualidades e vamos à missão em si.

Bond começa num ponto estratégico, entre as árvores, o que impediria sua detecção por parte dos radares. Mas nem por isso baixe a guarda, em especial portando um Sniper Rifle, arma que deve ser equipada logo de início e o auxiliará em muito para acabar com oponentes ao longe, antes mesmo que eles o vejam. Vá pela trilha na neve, acabando com dois soldados que montam guarda no

local, sempre tomando o cuidado de não chamar muita atenção — uma vez que nesta missão as exigências são moderadas: discrição mesclada à ação. Assim que avistar uma encruzilhada (avistar, e não estar nela...), avance lentamente sobre a elevação à sua direita. Com isso você terá em sua mira dois oponentes diante de uma das casas. Desnecessário mencionar que não é realmente uma boa idéia atingir os barris para mandar a ambos pelos ares, atraindo dificuldades indesejadas. Invada a casa e recolha, nas caixas verdes, as **Grenade Rounds**, que ainda não podem ser utilizadas. Feito isso, não corra com muita sede ao pote, tentando completar o objetivo B, já que a porta que separa seu agente da chave do cofre está trancada. Ainda na moradia das Grenade Rounds, vá à sudoeste, seguindo a indicação amarela no mapa. É bem possível que, no caminho, você se depare com um soldado ao longe. Livre-se dele e continue, acabando



# Na Superfície



- 00 Agent**
- 10 Grenades
- 5 Timed Mines
- Ignition Key
- KF7 Soviet
- Klobb

## CHEATS:

- Agent**
- DK Mode (5:00)

## INDIGESTÃO?

Nas missões onde você tem acesso ao tanque de guerra, devido a um *bug* do jogo, é possível se realizar um "truque" que, além de bastante útil, é hilário. Uma vez dentro do veículo blindado, vá circulando pelas armas até selecionar aquela localizada diretamente antes das balas do canhão. Agora vem a parte difícil, onde você vai ter de apelar um pouco para a boa e velha sorte: pressione **A** para que a próxima arma (no caso, o canhão) seja escolhida e, enquanto sua arma estiver fora da tela e milésimos antes da munição do canhão aparecer, pressione **B** para sair do tanque. Se conseguiu, Bond estará disparando projéteis de canhão... Mas fora dele! Vai ver a feijoada da noite passada não caíra muito bem... É bem provável que das primeiras vezes você não obtenha sucesso mas, após algumas tentativas, sem dúvida você pegará a prática.

## VÔO EXPLOSIVO

Na missão 1-3, após realizar todas as tarefas a serem completadas, caso tenha uma Timed Mine, plante-a no aeroplano, deixe que se passem dois segundos e entre nele. Durante a cena da finalização da missão, você verá o avião decolar e explodir em pleno vôo... Mas ainda assim, Mission Completed!

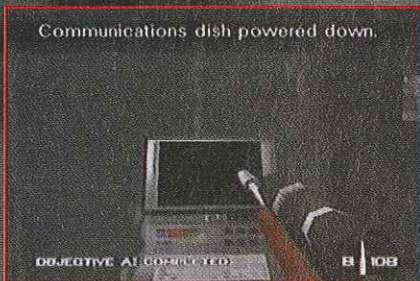
## Missão 2 - Setor 1

### OBJETIVOS:

- Agent**
- A)** Cortar a força da antena de comunicações;
- D)** Entrar na base via torre de ventilação;
- Secret Agent**
- A)** Cortar a força da antena de comunicações;
- B)** Obter a chave do cofre;
- C)** Roubar os planos de construção;
- D)** Entrar na base via torre de ventilação;

pode, no ato de ter vencido os inimigos da casa, ter chamado a atenção de alguém. Retorne então à casa trancada e, sobre a mesa do computador, pegue a **Safe Key**, completando o **Objetivo B**.

Volte à trilha e continue em frente, passando por mais algumas bifurcações (a primeira delas leva você até um velho observatório, onde não existe nada de interessante além de alguns soldados no topo; a segunda termina em duas casas, sendo a última delas aquela onde o oficial fora morto), neutralizando os



possíveis soldados (aliás, como diabos eles conseguem rolar morro acima?), até avistar uma grande antena. Corra para lá, contornando-a até encontrar uma porta dupla, seu caminho de entrada. Lá dentro, suba escadaria acima e atravesse a última porta ao fim da plataforma. Você encontrará um terminal de computador que deve ser acionado para se cortar a energia da antena e completar o **Objetivo A**. Que achar necessário, saia por uma das portas laterais e verifique a cobertura, livrando-se de mais alguns oponentes.

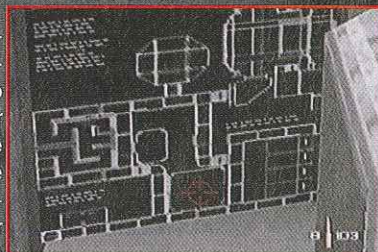


Quando achar que já fizera o bastante, saia e siga ao extremo sudeste, onde você encontrará duas casas dentro de uma pequena área cercada. Entre na primeira que encontrar (fique atento pois a porta de ambas abrem para fora, obrigando a você se afastar um pouco para que ela se abra), usando a chave conseguida ao se completar o objetivo B para abrir o cofre no local. Lá, você



encontrará os **Bunker Plans**, os projetos solicitados por M Briefing. **Objetivo C** completo.

Finalmente, retorne à antena e, de lá, siga pela estrada à sudoeste (pegando todas as esquerdas que aparecerem) até avistar uma espécie de torre, mais parecida com um reator. No topo, subindo as escadas, você encontrará uma grade com quatro cadeados. Para entrar, você deve disparar nestes trincos usando alguma de suas armas, ou simplesmente uma de Grenade Launcher, tomando somente o cuidado de estar a uma boa distância da área da explosão quando disparar com ela. **Objetivo D** cumprido.



Quando achar que já fizera o bastante, saia e siga ao extremo sudeste, onde você encontrará duas casas dentro de uma pequena área cercada. Entre na primeira que encontrar (fique atento pois a porta de ambas abrem para fora, obrigando a você se afastar um pouco para que ela se abra), usando a chave conseguida ao se completar o objetivo B para abrir o cofre no local. Lá, você encontrará os **Bunker Plans**, os projetos solicitados por M Briefing. **Objetivo C** completo.

## Missão 2: Severnaya

### Setor 2: The Bunker

Bond conseguiu completar com sucesso a primeira fase da missão. Dentro do abrigo ainda não inteiramente construído, o agente 007 deve encontrar e conseguir mais informações e evidências sobre o ultra-secreto projeto Goldeneye, revelando-as para a Inglaterra e ao mundo. Mas, como a própria classificação indica, esta não será uma missão fácil...



#### BACKGROUND

Um satélite espião foi detectado em níveis elevados de atividade em um velho complexo observatório próximo à Severnaya (62.08 lat., 102.58 lon.), Rússia. Outras fontes confirmaram um grande carregamento de computadores para aquela localização e o aumento de pessoal qualificado.

#### M BRIEFING

007, quero que você infiltre nesta base e descubra o que diabos está acontecendo. As fotos do satélite revelaram que aí há uma escavação subterrânea recente. Nós gostaríamos de saber a exata natureza e planos existentes para o trabalho. De qualquer forma, esta é uma missão discreta. Você precisará neutralizar a segurança, mas tente não ser muito óbvio quanto a isso.

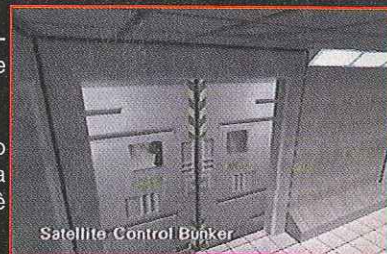
#### Q BRANCH

Você estará fazendo alguns trabalhos de hacker nesta missão, 007. Sei que você preferiria estar abrindo uma garrafa de champagne que quebrando códigos, então eu tomei a liberdade de colocar em você um pequeno dispositivo que fará o trabalho duro por você. Se você conectar o Data Thief no computador central deles, ele será capaz de acabar com quaisquer medidas de segurança e carregar a informação que precisamos.

#### MONEYPENNY

Subterrâneos na Sibéria, James? Alguns de nós não vão além da linha norte.

Você começa exatamente onde parou no setor anterior, na torre de ventilação do abrigo. À sua frente, uma porta, que não deve ser atravessada ainda. Dê meia volta e abra a localizada exatamente atrás de seu agente. Agora, vire 90 graus para a esquerda



Satellite Control Bunker

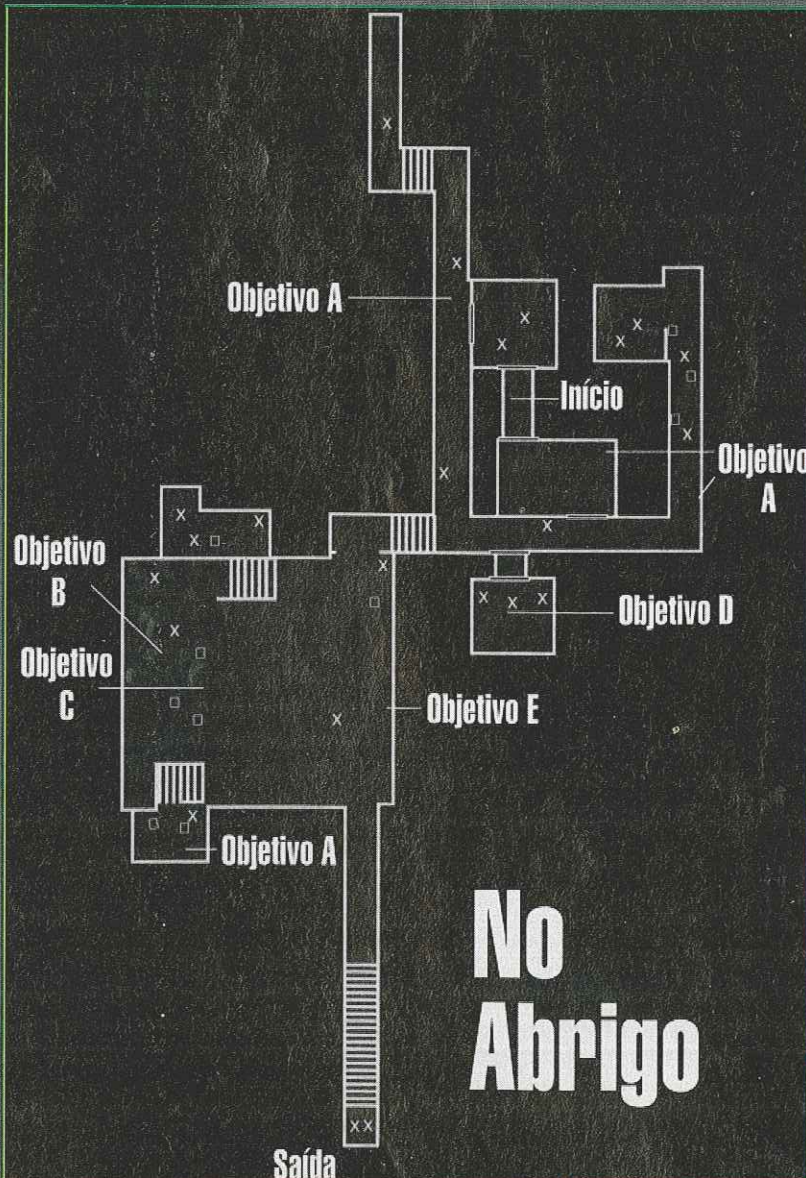


(considerando que esteja diante da porta recém aberta) e caminhe lateralmente na direção da passagem. Você encontrará uma câmera de vigilância e terá entre cinco e dez segundos (dependendo da dificuldade) para se livrar dela. Bastam cerca de cinco tiros no corpo azul ou somente um na lente, sendo a última a mais aconselhável (por motivos óbvios). Se quiser, continue por este caminho, tomando apenas cuidado com a câmera no final do corredor e com o soldado próximo à porta. Todavia, existe mais o que fazer pelo outro lado.

Devolta à torre de ventilação, abra a porta que inicialmente fora ignorada, acabando rapidamente com o soldado mais ao centro. O segundo, à esquerda, ficará surpreso, o que lhe dará alguns instantes a mais para mirar e atirar. Mas, se você demorar muito, ele tocará o alarme na parede e chamará a muitos soldados. Lembre-se de ser discreto acima de tudo, não deixando que isso aconteça! Do contrário... Que a força esteja conosco... De qualquer forma, pegue a KF7, as munições necessárias e caminhe até a porta dupla. Através da janela direita você verá uma câmera. Neutralize-a com um único disparo, deixando-o preparado para os dois guardas do corredor que entrarão pela porta. Destruídos os três alvos, siga para a direita (lado oposto à caixa), descendo as escadas e acabando com mais um oponente.



Neutralize-a com um único disparo, deixando-o preparado para os dois guardas do corredor que entrarão pela porta. Destruídos os três alvos, siga para a direita (lado oposto à caixa), descendo as escadas e acabando com mais um oponente.







Caso esteja na dificuldade *Agent*, aqui haverá uma **Body Armor**.

Siga até o fim do corredor, ao sul, onde você se encontrará em uma bifurcação em T. Pegue o caminho da esquerda, não se esquecendo de checar se não existem inimigos. Após derrubar o soldado próximo à caixa, avance lentamente, já mirando no corredor adjacente, até achar mais uma câmera de vigilância. Neutralize-a e esteja pronto para matar dois soldados que virão em sua direção. Um deles possui a **Computer Room Keycard**, chave não essencial, mas que já ajuda. Além disso, chaves nunca são demais. Mais adiante, seu agente se verá em uma parte não finalizada do abrigo. Acompanhando a parede de madeira, você terá a oportunidade de vencer dois guardas, pegando com um deles o **Security Keycard**. Não se esqueça também de recolher a **Body Armor**, caso esteja na dificuldade *Agent* ou *Secret Agent*.

Volte pelo mesmo caminho e entre pela porta dupla que leva a uma outra porta dupla (pleonástico, não?). Observe pela janela, achando três soldados, dois à direita e um à esquerda. Mude para a KF7 e, mirando pelo orifício da esquerda, mate rapidamente o guarda ao centro. Em seguida, encoste na porta e, enquanto os demais ainda estiverem vindo em sua direção, acabe com o da direita (o da esquerda abrirá a porta e estará muito próximo a você para feri-lo). Por fim, mate o último. **TOME EXTREMO CUIDADO DE NÃO ATINGIR OS COMPUTADORES!** Eles são a essência de sua missão e, caso ambos explodam (caso um vá pelos ares, há uma pequena chance de que o outro não vá com a explosão), Mission Failed... Se tentar usar o *Data Thief*, a mensagem "o computador não foi ativado" surgirá. Por enquanto, nada mais poderá ser feito.

Retorne à bifurcação e, descendo as escadas, comece a se esgueirar pela parede esquerda. Use-a como escudo enquanto estiver atirando contra os dois guardas ao centro da sala. Procure ser rápido, uma vez que um terceiro surgirá no lado direito,



diante da escada. Feito isso, corra até a parede no lado oposto (indicada no mapa com um **X**) e, com a câmera, tire uma fotografia da tela central do computador. **Objetivo E** concluído.

Continue contornando a parede na direção da sala de controle. Quando chegar às escadas, você verá o que parece ser uma espécie de cozinha, com algumas mesas. Atrás de uma delas, um guarda. Derrube a ele e mais dois que virão em sua direção, sendo um deles um oficial com uma



PP7 Special não-silenciada. Passe por trás do homem em roupas floridas (não atraia sua atenção ainda, para evitar maiores dificuldades). Na sala oposta à que você estava há uma câmera e um soldado. Não suba as escadas, neutralizando a câmera de vigilância disparando contra a vidraça e completando o **Objetivo A**. Em seguida, o inimigo virá. Acabe com ele e, se tudo deu certo (e **SOMENTE** se tudo deu certo), parta para o homem de camisa florida.

Claro, existem milhares de coisas que podem dar errado e, se contarmos com a primeira lei de Murphy (nada está tão ruim, tudo pode piorar), VÃO dar. Portanto, prepare-se para adotar medidas de emergência. Pode ocorrer de seu agente não ter sido rápido o bastante ao neutralizar as câmeras de vigilância, tenha passado despercebido por uma câmera, talvez alguém acionou um certo interruptor vermelho na sala de vídeo... Em qualquer um dos casos, o alarme soará. Caso isso aconteça, prepare-se para artilharia pesada. Soldados da força especial, trajando-se de negro e usando coletes a prova de balas, além de portar armas de naipes elevados, da DD44 para cima. Sem contar que são ilimitados. Assim, procure um lugar que você possa usar de escudo, uma porta por exemplo. Mantenha-se escondido até que o alarme cesse. Uma vez feito isso, saia à caça, logo que os oponentes (mais distantes de seu personagem) estarão parados. Acumule a munição que precisar, tomando cuidado para não matar o homem florido ou estourar os computadores centrais.



E fique atento: a partir do momento que se acionara uma vez o alarme, você não estará mais 100% seguro...

Mas, voltando ao homem florido, ameace-o com sua arma.

Enquanto faz isso, pegue a **Goldeneye Key** sobre a mesa do computador. Use o **Key Analyzer** (vá ao inventário, selecione a maleta, saia e pressione o botão de tiro). A mensagem "Analisando a chave do Goldeneye" surgirá. Espere até que ela pare de processar (em outras palavras, espere que a maleta pare de fazer barulho). Então, selecione a Goldeneye



Keycard.

### 00 Agent

- A)** Cortar a força da antena de comunicações;
- B)** Obter a chave do cofre;
- C)** Roubar os planos de construção;
- D)** Entrar na base via torre de ventilação;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

- PP7 (Silenced)
- Sniper Rifle

### ITENS:

#### Agent

- Large Key
- Grenade Rounds
- Grenade Launcher
- Safe Key
- Bunker Plans
- KF7 Soviet
- Klobb

#### Secret Agent

- Large Key
- Grenade Rounds
- Grenade Launcher
- Safe Key
- Bunker Plans
- KF7 Soviet
- Klobb

#### 00 Agent

- Large Key
- Grenade Rounds
- Grenade Launcher
- Safe Key
- Bunker Plans
- KF7 Soviet
- Klobb

### CHEATS:

#### Secret Agent

- 2x Grenade Launcher (3:30)

## Missão 2 - Setor 2

### OBJETIVOS:

#### Agent

- B)** Copiar a chave do Goldeneye e deixar a original;
- E)** Fotografar a tela de vídeo principal;

#### Secret Agent

- A)** Neutralizar todos os equipamentos de vigilância;
- B)** Copiar a chave do Goldeneye e deixar a original;
- E)** Fotografar a tela de vídeo principal;

#### 00 Agent

- A)** Neutralizar todos os equipamentos de vigilância;
- B)** Copiar a chave do Goldeneye e deixar a original;
- C)** Conseguir pessoal para ativar o computador;
- D)** Carregar informações do computador;
- E)** Fotografar a tela de vídeo principal;



Key e atire-a (literalmente) em qualquer lugar. **Objetivo B** realizado. Em certo momento (não necessariamente depois de terminar a cópia da chave eletrônica), Bond dirá:

“Leve-me até o terminal principal!”

Acompanhe-o, não desgrudando dele. Caso o faça, na primeira oportunidade o programador sairá correndo e você será obrigado a ir buscá-lo. Se ele conseguir correr até a saída da casamata, ele permanecerá do lado de fora, encostado na porta. Mesmo que você o chame, ele se manterá parado, como se 007 não fosse nada. Mission Failed? Talvez não. Sua única chance de completar a missão é



bastante arriscada. Com uma arma fraca (PP7 ou Klobb), dispare duas vezes nas pernas do floral, havendo um intervalo de tempo de três segundos entre os disparos. A cada um dos disparos, o homem irá para trás, num total de dois passos. Imediatamente feche a porta



do abrigo e pronto! Ele o levará novamente até o terminal principal. Por isso mesmo, para evitar que esse procedimento seja executado, é desaconselhável que você o atraia estando cercado de oponentes. Sua prioridade deve ser o homem-florido.

Ele o levará até a sala onde haviam os dois terminais de computador. Bond então, empurrando-o, dirá:

“Desative a segurança!”

— Não deve levar muito tempo. Hmm... O código raiz foi mudado — diz o programador, enquanto digita a senha 'KNOCKERS'. De repente, os alarmes são soados. O homem, com um sorriso sem graça no rosto, apenas solta um 'ops' desconcertado.”



**Objetivo C** pronto. Tendo em vista o perigo iminente, o mais sensato a se fazer é usar o *Data Thief*

no terminal (a mensagem “carregando informações” aparecerá) para terminar a última das tarefas restantes, o **Objetivo D**. Sem mais nada a fazer, corra para a saída do abrigo, acabando com todos os oponentes que puder ou precisar. Missão dois terminada.



## Missão 3: Kirghiztan

### Setor 1: The Launch Silo

Dois anos atrás, ainda na grande mãe Rússia. A inteligência militar detectou uma base secreta na região de Kirghiztan, onde fora confirmada a finalização do satélite espião Goldeneye a ser colocado em órbita. A missão: mandar tudo pelos ares, recuperando o que for necessário. Bond sabe dos riscos da missão. Mas um agente duplo-0 nunca pode retroceder...



#### BACKGROUND

MI6 considera que aqueles testes de lançamento de mísseis não programados estão sendo usados para encobrir o lançamento do satélite de armas Goldeneye. Os relatos da inteligência sugerem que esta operação pode muito bem estar fora do controle dos poderes soviéticos na região.

#### M BRIEFING

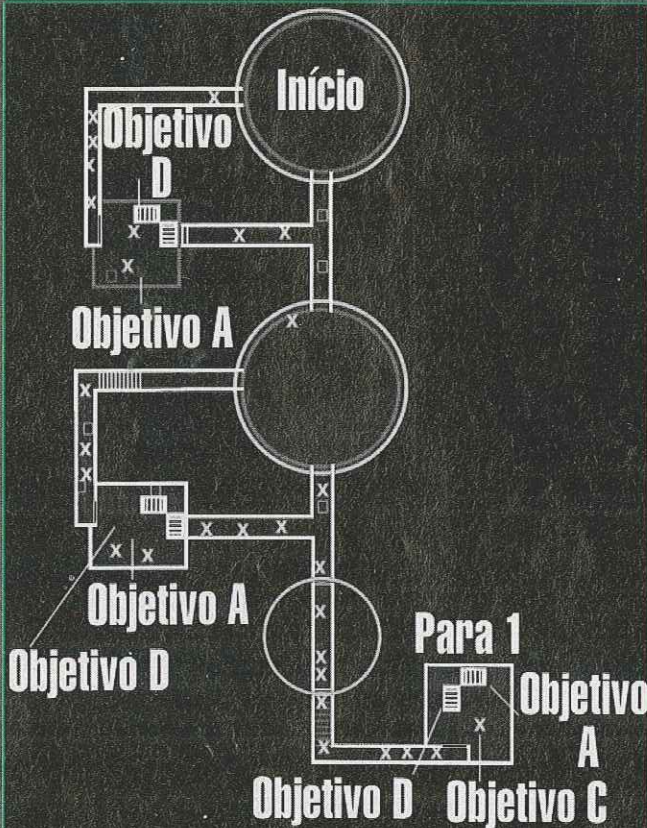
Infiltrar-se no silo e averiguar o que está sendo posto em órbita; se forem os satélites, recupere os circuitos de controle e sabote o lançamento. Você está autorizado a destruir a base se necessário. Esta é uma questão de segurança internacional, 007. Considere o pessoal militar descartável.

#### Q BRANCH

A arquitetura do silo de mísseis indicam que umas poucas e bem colocadas cargas explosivas destruirão o complexo inteiro — concentre-se nas salas de combustível (H4, C3, K2 e A1). 007, lembre-se de tratar os explosivos com respeito — você sabe o que aconteceu com 004 em Beirut. Ah, e me consiga uma foto do satélite, ali há um bom amigo.

#### MONEYPENNY

Você segue para Bishkek em 18:00 horas. James, apenas imagine aquelas noites românticas nos alpes. Deitados sob as estrelas, as fogueiras brilhando nas colinas — soa como o céu. Quando você estiver nos braços de alguma mulher de fim de tarde, guarde um pensamento para mim, pobre e velha atrás de uma escrivainha na nublada Londres.



Logo de início começa seu desafio: você tem 8:30 minutos para sair do lugar (7:30 na dificuldade Secret Agent, mas com



menos objetivos, e nenhum na Agent, com duas tarefas), cumprindo cada uma das requisições. Apesar de parecer muito pouco, é bem provável que este tempo seja o bastante para a realização de cada um dos objetivos.

Realizando-se uma missão razoavelmente bem, é possível se completá-la em menos de 5:00. Portanto, você tem cerca de 3:00 para pensar em suas atitudes, acabar com inimigos, esperar o bonde passar, etc, etc. Em outras palavras, não se afobe ou fique nervoso para não cometer nenhuma bobagem, como matar cientistas (afinal, evitar baixas entre pessoal não-militar é o seu **Objetivo E**).

Tendo em mente sua meta, prossiga. Assim que você se mover, um timer surgirá, acompanhado da mensagem "Silo invadido — Acionamento de cargas explosivas automático!". Siga o corredor à esquerda até encontrar uma porta. Abra-a com cuidado, uma vez que você terá de derrubar cinco soldados, sendo três após a curva do corredor. Ao fim deste, mais uma porta, desta vez levando a um dos centros de pesquisa, que também serve de sala de



#### EQUIPAMENTO INICIAL:

- PP7 (Silenced)
- Camera
- Key Analyser
- Data Thief

#### ITENS:

##### Agent

- KF7 Soviet
- 2 Body Armor
- Handy Grenade
- Computer Room Keycard
- Security Keycard
- Goldeneye Key
- DD44 Dostovei
- Klobb
- PP7 Special Issue

##### Secret Agent

- KF7 Soviet
- Body Armor
- Handy Grenade
- Computer Room Keycard
- Security Keycard
- Goldeneye Key
- DD44 Dostovei
- Klobb
- PP7 Special Issue

##### 00 Agent

- KF7 Soviet
- Handy Grenade
- Computer Room Keycard
- Security Keycard
- Goldeneye Key
- DD44 Dostovei
- Klobb
- PP7 Special Issue

#### CHEATS:

##### 00 Agent

- 2x Rocket Launcher (4:00)



combustível nas horas vagas. Logo que entrar, esgueire-se lentamente para a direita, mirando na direção do pilar. Em certo momento, você avistará um soldado. Acabe com ele e faça a coleta pela sala. Além das duas placas de circuitos (**CPU CB** e **VO CB**) no canto oposto ao seu da sala, sobre uma mesa, você deve pegar a **Keycard 4-H4** com o cientista mais próximo à escada (NÃO o mate de forma alguma! Apenas ameace-o com sua arma e ele jogará a chave) para poder prosseguir escada acima. Mas ainda não faça isso. Em uma das paredes, você encontrará dois tubos enormes de metal, com indicações de "inflamável" e "não fume". Entre eles, uma indicação de "perigo". Com tudo

isso, você consegue adivinhar o que diabos é isso? Parabéns, você conseguiu! Este é o chamado tanque de combustível dos mísseis. Vá ao seu inventário, selecione o *Plastique* e plante uma, da mesma forma que uma mina, na parede com a indicação de perigo. Feito isso, caso esteja na dificuldade Agent, o timer surgirá. Suba as escadas e entre pela porta.



Mate o guarda (que muito provavelmente estará de costas), preparando-se logo em seguida pelo próximo que surgirá do corredor à direita. Siga por este caminho (onde o último guarda morrerá), entrando pela porta e neutralizando o inimigo no novo silo. Siga a plataforma, atravessando a porta adiante e já estando preparado para mais três inimigos. Neste corredor, apenas tome o cuidado de não atingir os barrís de combustível, sem mencionar que é melhor para sua saúde se manter longe deles caso explodam com os tiros dos dois oponentes. Abra a porta, já acabando com os dois soldados à direita, na direção do tanque de combustível. Como antes, faça a coleta, conseguindo o **RSP CB** e o **Keycard 4-C3**, além de uma **Body Armor** na dificuldade Agent. Plante o explosivo plástico e prossiga.

No corredor seguinte, mate mais dois oponentes ao centro e mais dois, um em cada um dos braços da bifurcação em T. À esquerda você se verá em um outro Silo de mísseis, com um inimigo mas sem saída. Traduzindo, este é um dos locais onde você pode vir utilizando-se dos três minutos sobressalentes. Agora, caso seu tempo seja um problema, então pegue direto o corredor da direita. Após a porta, uma plataforma com quatro inimigos. Vença-os usando a porta como escudo e continue em frente, encontrando mais um daqueles corredores com escadas e seis soldados.



Agora abra a porta mas não entre. Espere que o guarda da sala desça por completo as escadas e esteja em sua linha de fogo.



#### Missão 3 - Setor 1

#### OBJETIVOS:

##### Agent

- B)** Fotografar o satélite;
- E)** Minimizar baixas de cientistas;

##### Secret Agent

- B)** Fotografar o satélite;
- C)** Obter o Telemetric Data;
- D)** Recuperar circuitos do satélite;

- E)** Minimizar baixas de cientistas;

##### 00 Agent

- A)** Plantar bombas nas salas de combustível;
- B)** Fotografar o satélite;
- C)** Obter o Telemetric Data;
- D)** Recuperar circuitos do satélite;
- E)** Minimizar baixas de cientistas;

#### EQUIPAMENTO INICIAL:

- PP7 (Silenced)
- Plastique
- Camera



para só então adentrar. O bico do foguete pode atrapalhar um pouco, mas também pode servir, por um tempo, de escudo. Evite isso, pois, caso ele exploda, é bem capaz que os computadores ao redor também vão pelos ares, levando os cientistas e, talvez, seu Objetivo E. Diretamente à direita do tanque, está um cientista que, se pressionado, lhe entregará o **Telemetry Data DAT**, completando o **Objetivo C**. Pegue o **RDP CB (Objetivo D completo)** sobre um dos terminais e a **Keycard 4-K2** com o cientista diante do computador maior. Plante o explosivo no quante e parta para a porta.

Mais um corredor terminando em T, com quatro soldados atirando como vacas loucas. A parede ou a porta podem servir de proteção para você, enquanto os inimigos contam com uma caixa de metal. Pela esquerda, uma plataforma com um oponente e uma **Body Armor (Agent e Secret Agent)**. À direita, mais uma plataforma com dois inimigos e um corredor com escadarias e sete soldados. O corredor termina em uma porta, que leva ao último salão com o tanque de combustível. Antes de entrar, porém, mate o oponente à direita e aquele que sobe as escadas, apenas tomando o cuidado de não atingir, em hipótese alguma, o satélite no centro da sala. Vencidos os guardas, entre, selecione a câmera e fotografe-o, realizando o **Objetivo B**. Aqui os cientistas não lhe entregarão nada e, por isso, recolha a **Body Armor** (qualquer das dificuldades), plante a última das bombas no tanque de combustível (finalizando o **Objetivo A**) e rume para a porta no topo das escadas.



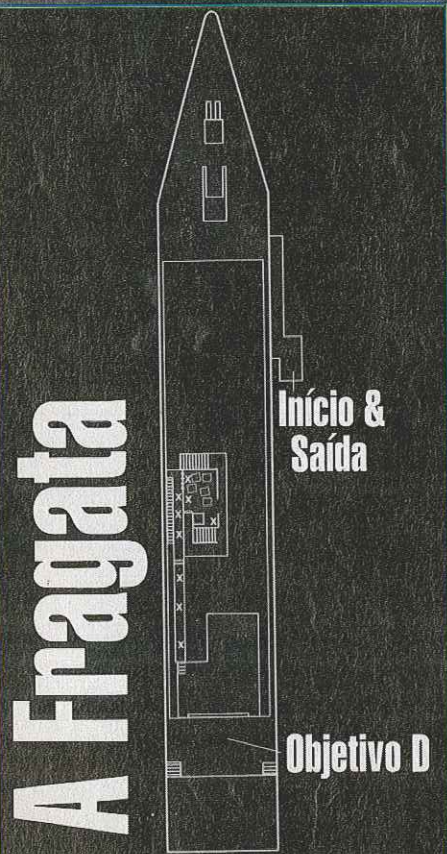
Agora Bond se verá frente a frente com seu velho conhecido, Coronel Arkady Ourumov. Ele estará ao fundo, no T, gritando frases singelas, como "*Mate-o! Mate-o!*". Claro, ele não estaria sozinho numa sala estando o silo sendo invadido. Então esteja preparado para os sete guardas que o acompanham. Assim que você tentar se aproximar, Ourumov tomará o caminho da esquerda, correndo como um louco, deixando soldados como barreiras para seu agente. Caso opte por investigar a ala direita, você se verá em um silo com uma plataforma e sem nada de interessante. Portanto, se você se preocupa com seu tempo, siga o general, passando por mais um silo, um corredor de transição com quatro soldados, terminando em um complexo tecnológico, com vários computadores e três guardas. Siga diretamente à direita e, na próxima sala, faça o mesmo, chegando a um elevador. Entre nele o mais rápido possível e pronto. Missão cumprida!



## Missão 4: Monte Carlo

### Setor 1: The Frigate

Presente. Bond é encarregado de libertar a fragata La Fayette dos terroristas internacionais liderados pelo misterioso Janus... A bordo, bombas plantadas pelos homens de Janus, reféns que não devem ser mortos e o ultra-secreto helicóptero batizado de Pirate, pertencente à força militar francesa. Sozinho, Bond vê nesta missão a possibilidade de pegar Janus de uma vez por todas...



### BACKGROUND

Uma demonstração do helicóptero invisível Pirate do exército francês foi adiado inesperadamente. Canais oficiais insistem que não há nada de errado mas, extra-oficialmente, MI6 foi chamado para auxílio em uma delicada situação de reféns a bordo do La Fayette. Parece que o sindicato do crime Janus não parará por nada nesta tentativa de sequestrar o helicóptero.

### M BRIEFING

Esta é a melhor chance de chegar a Janus que tivemos em anos. Os franceses estão preparados para uma situação de seqüestro. Precisamos de você para plantar um localizador no Pirate para que possamos seguir seus movimentos depois que Janus roubá-lo. Isso precisa ser silencioso, 007. Se a imprensa sentir o cheiro disso, nós todos teremos um ovo na cara.

### Q BRANCH

Os franceses amavelmente deram-nos detalhes técnicos sobre o Pirate, então eu criei este Tracker Bug para ser encoberto em um velho amigo. Ele é indetectável e trava todos os comandos de fogo. Janus também está planejando explodir o navio. Provavelmente eles armaram explosivos na ponte de comando e na sala de máquinas. Cuidado, 007, e tenha certeza de usar o difusor de bombas corretamente.

### MONEYPENNY

Xenia Onatopp, uma das operativas principais de Janus, pode estar a bordo. Dizem que ela tem pernas de aço, James. Apenas tenha certeza de estar fora de seu alcance.

Bond iniciará a missão em uma lancha. Não, não se anime tanto, achando que você será capaz de pilotá-la oceano afora. A embarcação está muito bem amarrada e presa ao navio e, portanto, a única opção que lhe resta é pegar sua D5K Silenced (com míseras vinte balas...) e subir a bordo do La Fayette.

Escolha um dos lados do navio e siga por ele. Nosso con-





selho é o uso do localizado no lado oposto à lancha. Suba as escadas na direção da ponte de comando, encontrando uma porta no topo. Abra-a mas não entre. Se optou

pela lateral direita (tomando como referência o mapa ao lado), então você terá uma ótima vista do militar francês, mas não daquele que mantém a mira sobre sua cabeça. Pelo lado esquerdo, a situação se inverte completamente. Assim sendo, com a D5K, mate aquele que está com a mira sobre o refém antes de adentrar na sala, cuidando dos demais em seguida. Isso é o essencial para esta missão. Sempre atire naquele que estiver apontando a arma para o militar francês. Dessa forma, mesmo que os outros sejam atraídos, não atirarão neste último, permitindo que fuja tranquilamente. Vale lembrar também que, haja o que houver, enquanto existirem prisioneiros aqui, não use outra arma (nem a PP7, que não possui silenciador nesta missão). Um único disparo dela pode atrair aqueles que guardam os reféns e sua primeira ação será executar os militares franceses. E tenha a certeza de ter MATADO tal adversário, uma vez que, ao se recuperar, ele fuzilará o refém. Desnecessário comentar que você **TAMBÉM** pode matar aqueles a quem veio salvar com um disparo infeliz. Discrção, pontaria e certeza são os principais pontos aqui.

E mais uma última coisinha para esta sala: você estará entrando em confronto direto com os terroristas na ponte de comando. O nome deste local lhe parece familiar? Isso mesmo, você deve desarmar uma bomba contida aqui, mais exatamente sobre os computadores contidos na parte norte da sala. Assim sendo, não atire de forma alguma contra aqueles painéis. Um erro de sua pontaria e BOOOM! O mesmo vale para os oponentes. Assim, mantenha-se longe dos computadores enquanto estiverem disparando contra seu agente. Por fim, apenas o de sempre: seja rápido, econômico, silencioso e mortal.

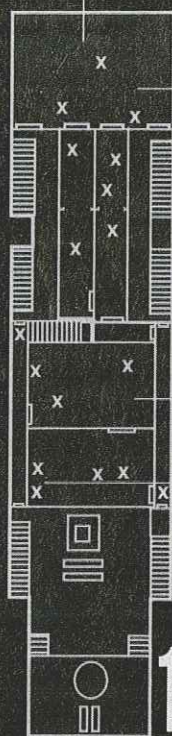
Quando finalmente eliminar a todos (exceto o refém, claro...), entre na sala, mas fique atento às duas portas ao centro, por onde, muito possivelmente, surgirão alguns inimigos. Do contrário, aproxime-se do refém e este começará a correr, com a mensagem "Refém Libertado" (*Hostage Released*) surgindo no topo da tela. Mas isso não significa que um dos quesitos da missão tenha sido cumprido. Existem seis militares franceses no navio, obrigando você a salvar pelo menos cinco (muito? Bom, não chamaram o melhor agente do Serviço Secreto Britânico para que 50% da tripulação seja morta...) na dificuldade *00 Agent*, quatro na *Secret Agent* ou somente três na *Agent*, destes soldados para que o objetivo seja realizado. Não se esqueça que os reféns só estarão realmente salvos quando a mensagem "Refém Escapou" (*Hostage Escaped*) aparecer. Em outras palavras, você precisará que esta última mensagem apareça cinco (ou quatro / três) vezes para que o **Objetivo A** esteja realizado.

Feito isso, vá até o painel central da ponte de comando, onde há uma ótima visão da proa. Você verá, instalada sobre um dos consoles, uma daquelas cargas de C4 usadas por você na missão anterior, para mandar o Silo em Kirghizstan pelos ares. Nem tente desarmá-la por conta própria (pressionando **B** diante da bomba), uma vez que James não fora realmente treinado para isso, o que faria com que o fio errado fosse cortado e, no instante seguinte... BOOM! Catorze pedacinhos de 00½

voarão para todos os lados (Hmm... Piada fraca, né?!). Assim sendo, selecione o *Bomb Difuser* e acione-o sobre o explosivo. *Voilà!* "Bomba da ponte de comando desarmada com sucesso" e **Objetivo B** completo.

Depois disso tudo, faça a coleta das armas. Você conseguirá mais munição para a **D5K** (já era em tempo, não?) e uma **Phantom**, uma das melhores armas do game. Mas, infelizmente, ainda não é o momento mais propício para se trocar a discríção da D5K Silenced pelo poder destrutivo e velocidade da arma supracitada. Com o alto nível de ruído da sub-metralhadora, sem dúvida os reféns estarão mortos antes que você seja capaz de derrubar os inimigos. Dessa forma, continue em seu

## Objetivo B



Objetivo A

Objetivo A  
Objetivo A

1º Andar

### ITENS:

#### Agent

- KF7 Soviet
- 3 Body Armor
- Handy Grenade
- I/O Circuit Board
- CPU Circuit Board
- Keycard 4-H4
- RSP Circuit Board
- Keycard 4-C3
- Telemetry Data DAT
- RDP Circuit Board
- Keycard 4-K2
- DAT
- Ourumov's Briefcase

#### Secret Agent

- KF7 Soviet
- 2 Body Armor
- Handy Grenade
- I/O Circuit Board
- CPU Circuit Board
- Keycard 4-H4
- RSP Circuit Board
- Keycard 4-C3
- Telemetry Data DAT
- RDP Circuit Board
- Keycard 4-K2
- DAT
- Ourumov's Briefcase

#### 00 Agent

- KF7 Soviet
- Body Armor
- Handy Grenade
- I/O Circuit Board
- CPU Circuit Board
- Keycard 4-H4
- RSP Circuit Board
- Keycard 4-C3
- Telemetry Data DAT
- RDP Circuit Board
- Keycard 4-K2
- DAT
- Ourumov's Briefcase

### CHEATS:

#### Agent

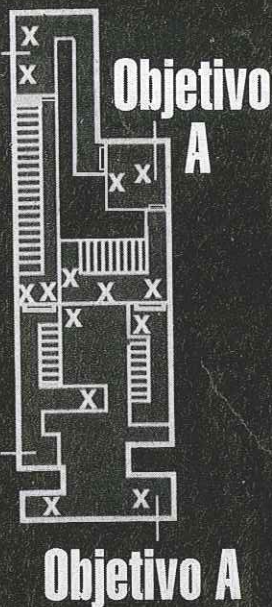
- Turbo Mode (3:00)

### A MALETA E A CHAVE DE OURUMOV

Na missão 3, Setor 1, você encontrará Ourumov numa das partes do silo. Não importa o número de tiros seus disparados contra ele, o general sairá completamente ileso, sem nenhum, certo? ERRADO! Com armas convencionais, como a KF7 (PP7? Você está brincando, não?), você simplesmente não causará dano algum, mesmo que descarregue todos os pentes que puder. Comprove por si mesmo, com o Cheat Slow Animation (dando a você bastante tempo para mirar e atirar). Todavia, com armas de po-



**Objetivo A**



**Objetivo C**

**Objetivo A**

caminho, passando por qualquer uma das portas, acabando com todos os cinco soldados das quatro salas (se ainda não o fez). Uma boa estratégia é entrar em uma sequência de salas (que estejam na mesma coluna) e matar a todos, uma vez que estarão de costas. Saia e entre no outro lance, repetindo o processo. Além de poupar munição (mirar na nuca de alguém parado e de costas é bem mais fácil que no pescoço de alguém se movendo e atirando, certo?), você não corre tanto o risco de ser fuzilado pelos terroristas. Ah, e não se esqueça da **Body Armor** da sala de rádio, caso esteja na dificuldade *Agent* ou *Secret Agent*.

Feito isso, procure por uma seta amarela no piso de alguma das salas, apontando para uma porta. Entre nela, chegando a um pequeno corredor. Aqui, caminhe até a passagem estando pronto para acabar com o oponente no lado oposto à porta que você observará através dela. Caminhe até o local onde o inimigo estava, ficando diante de duas portas. Uma delas, mais ao sul, leva à popa da embarcação, onde o helicóptero militar *Pirate* está pousado. A outra, leva a mais um refém e dois terroristas. Por menos cômodo que pareça, opte por esta última. Abra-a, acabe com todos (redundante dizer, mas primeiramente o inimigo que aponta para o soldado francês deve ser eliminado), mas não entre rasgando tudo. Na saleta paralela existe um terceiro refém e outro terrorista com uma *Phantom* em sua cabeça, que não hesitará em



apertar o gatilho se notar algo errado. Para evitar que mais algum "inocente" seja executado, faça o seguinte: entre e, assim que puder, vire à direita (na direção da passagem ao norte), avançando lentamente até estar diante dos cabos negros na parede (após os coloridos e a viga). Neste local, esquive-se para a esquerda e, imediatamente, mate o terrorista, tomando o cuidado de não atingir o militar e mandar todos os esforços por água abaixo. Se estiver em uma boa posição, você será capaz de atingir a cabeça do oponente antes que perceba o que aconteceu. Acabe com um inimigo que aparecerá diante da porta (lembre-se que o refém ainda não está completamente salvo, podendo ser morto por seus próprios tiros), terminando por fazer a coleta da munição das duas localizações.

Na sala com os computadores ao centro existe uma porta, por onde é possível se ver uma passagem e, no lado oposto, um corredor. Em cada um existe um terrorista, fato que pode causar certa dor de cabeça para nosso agente. Um modo seguro, porém demorado, é dar a volta pelo

lado de fora do navio (pela proa para o localizado no corredor diante das escadarias e pela popa para Aquele que monta guarda através da passagem), surpreendendo-os por trás. Outro método, arriscado mas eficiente, é disparar para um dos lados com uma arma que faça muito barulho, entrando em seguida na sala dos computadores ao centro, montando uma espécie de tocaia. Contudo, se assim preferir, Bond pode utilizar-se de sua capacidade de esquivar para acabar com um terrorista de cada vez.

Finalmente, vencidos todos os inimigos deste andar, encontre alguma passagem que o leve à região trazeira do navio. Para o caso das duas saídas laterais, desça as escadas e siga até o fim.

Logo você avistará um helicóptero negro, com as indicações "*Euro Chopper: Pirate*". Lembra-se do que fazer? Ótimo. Então selecione o *Tracker Bug* e plante-o no helicóptero. Se, por algum motivo o localizador não for instalado corretamente (entenda-se: alguém fez a burrada de errar o alvo, de atingir o bug com alguma arma explosiva ou de tiro, etc, etc.), a mensagem "*Oops! Cuidado com estes bugs, James!*" surgirá e a missão descerá pelo ralo. Do contrário, **Objetivo D** cumprido.

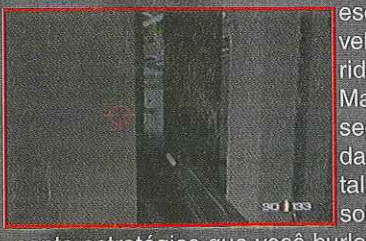
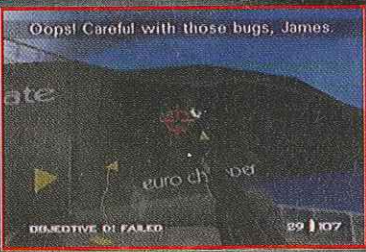
Próximo ao heliporto do navio há uma porta de galpão. Você pode usá-la para ganhar acesso aos andares inferiores, com a vantagem de poder pegar quatro deles, pelo menos, de costas.

Contudo, optamos por descer as escadas da ala esquerda, ao centro, da embarcação.

Descendo as escadas, apenas tome cuidado com os três terroristas que surgirão diante de você. Ao fim das escadarias, você estará em um corredor localizado no andar principal do local (que você confere no mapa intitulado "Na Fragata"). Prossiga, encontrando mais duas portas, sendo uma delas levando a uma sala com várias caixas e alguns inimigos. Siga por esta. Atrás dos tubos você terá uma visão bastante limitada do caminho a ser feito caso a entrada pela popa tenha sido a

escolhida. Se preferir você pode tentar almejá-los por estas frestas, mas não é o ato mais aconselhável. O motivo de sua entrada nesta sala é a porta localizada diretamente à esquerda dos tubos coloridos. Atravesse-a e, lentamente, vá se esgueirando pela parede direita até encontrar um terrorista. Mate-o rapidamente e o caminho estará livre. "Mas por que todo esse contorno se era muito mais fácil seguir em frente nas duas portas?", você se pergunta. Bem, podemos dar a você quatro motivos. Primeiro: se você seguisse pela porta frontal, a primeira coisa que poderia acontecer é você ser fuzilado por DOIS soldados inimigos, sendo um deles localizado no pé das escadas, um

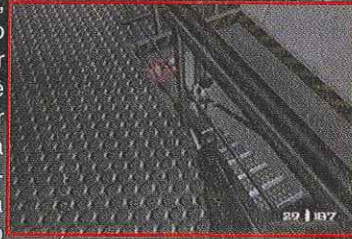
ponto estratégico que você burlou ao dar a volta e aproximar-se das escadas por trás. Segundo: em uma posição como a diante da escada, você teria 50% mais chance de errar seu alvo do outro lado da sala que disparando a três ou quatro metros de distância. Terceiro: Mesmo utilizando-se de uma arma silenciosa como a *D5K Silenced*, todo o batalhão da sala dos caixotes apareceria para transformar





Bond em uma peneira. Mais alguma objeção? Quarto: na sala dos caixotes, dentro do mais próximo à parede oposta à dos tubos, ainda há uma **Body Armor** (dificuldade **Agent** apenas; atire nela para que exploda e revele a armadura).

Estando ao lado das escadas, mire e elimine o oponente ao pé delas. Não tente abaixar para fazer isso. Em pé, você possui uma visão muito maior



do alvo. Já esteja pronto para acabar com o segundo, que subirá para pegá-lo. Colete a munição que precisar e desça calmamente. Uma vez ali, elimine o terrorista ao fim do corredor. A porta localizada mais adiante (onde o oponente montava guarda) leva-o à sala de máquinas. Mas deixe-a para depois, quando todos estiverem mortos e os reféns liberados, evitando surpresas desagradáveis. Continue para a esquerda e, abrindo uma porta, você verá



outro refém. Agora você tem duas opções: ou ser rápido o bastante e eliminar o captor, esgueirando-se pela parede direita, ou dar a volta pelo heliporto / popa e os pegar de surpresa. Claro que, tendo em vista o esforço exércido para chegar aqui, é muito improvável que queira voltar, contornar o navio e refazer o trajeto. Assim sendo, tomemos como mais viável a primeira opção. Estando a porta aberta, você pode usá-la como ponto de referência. Aproxime-se lentamente, encostado na parede direita. Chegará o momento em que você não poderá mais avançar por causa da porta. Este ponto é simplesmente insuperável: o oponente não poderá vê-lo e você terá uma ótima visão de algumas partes vitais dele. Agora basta mirar e atirar. Em seguida, mate mais um inimigo e, após liberar o militar francês, prossiga pela porta adiante. Avance devagar, verificando os corredores antes de neles entrar. Ao final de um deles, haverá uma passagem e dois terroristas. Elimine-os o mais rápido



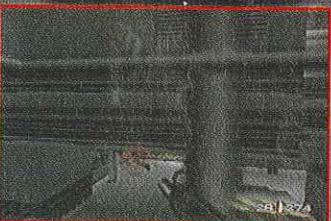
possível, tendo em mente que um deles tem em sua mira um dos reféns. Liberto o homem de verde, você pode continuar em frente, limpando a área, chegando à sala de máquinas através da porta diante das escadas (isso, claro, caso já não o tenha feito, ou mesmo vindo pelo heliporto). Qualquer que seja o meio escolhido, o importante é que você deve chegar à sala de máquinas.



Nosso conselho é que você siga pela porta diante das escadarias. Logo que entrar por ela, você avistará um oponente sobre uma das plataformas. Derrube-o, bem como àquele de costas, localizado na plataforma diretamente à esquerda, na direção das escadas. Antes de descê-las, note que há um terminal de computador mais à frente. Mais de perto, sobre ele, é possível se encontrar o último explosivo plantado pelos terroristas. Neutralize-a com o **Bomb Difuser**, completando o **Objetivo C**. Se, por ventura, todos os objetivos estiverem



completados, você pode optar por sair imediatamente do local, completando a missão. Do contrário (ou se seu espírito de herói não permitir que seu agente deixe no navio inocentes militares franceses com armas apontadas para suas cabeças), volte até a plataforma onde o terrorista mais próximo fora morto. Alí, abaixe-se (apenas um lembrete: segure **R** e pressione **C**▼) e você terá uma ótima visão dos pés do refém e seu captor. Dispare contra ele (o terrorista), visando matá-lo o mais rápido que puder. Em seguida, dê meia volta e mate aquele localizado sob a escada. Se tudo correu bem, o francês está salvo. Mas ainda existe



um último inimigo no navio. Prossiga escada abaixo e, quando a passagem se estreitar e você for obrigado a passar entre um dos motores e a parede, mire na direção da parede listrada. Lá estará o último sobrevivente do grupo de Janus.

Se optar por vir pelo outro lado, através da porta onde o soldado ao fim das escadas morre, a estratégia é bastante semelhante. Após abrir a porta, mas antes de entrar, mate o inimigo localizado à sua direita, aproveitando o embalo para derrubar aquele sobre a plataforma ao centro da sala. Desça, já esgueirando-se na parede esquerda. Quando avistar o oponente, mate-o, permitindo ao refém fugir. Prossiga, tomando o cuidado de matar os dois terroristas seguintes (um logo após a curva realizada ao se contornar o motor e outro sob as escadas), subindo as escadas e desarmando a bomba sobre o computador.

Feito isso, finalmente a missão estará completa. Retorne calmamente (isso, claro, se você realmente acabou com todos os oponentes da embarcação) até o ponto de partida, embarcando novamente na lancha. Mission 4 Completed!

der de fogo muito elevado, você PODE ferir e, com um pouco de sorte, até matar Ourumov. Nessa classificação se encaixam armas explosivas (uns dez disparos da Rocket Launcher ou uns 15 da Grenade Launcher) e a Golden Gun / Golden PP7 (sete tiros de Silver PP7, Magnum, Laser, etc, etc Equece...). Dessa forma, você consegue dois itens que estavam em poder do general e não deveriam cair em suas mãos (apesar de não indispensáveis e, aparentemente, inúteis...): a **Ourumov's Briefcase**, uma maleta com os planos do grupo terrorista, e a chave conhecida somente por "...", que deve abrir algo realmente importante...

## Missão 4 - Setor 1

### OBJETIVOS:

#### Agent

- A) Salvar os reféns;
- D) Plantar localizador no helicóptero;

#### Secret Agent

- A) Salvar os reféns;
- B) Desarmar a bomba da ponte de comando;

- C) Desarmar a bomba na sala de máquinas;

- D) Plantar localizador no helicóptero;

#### 00 Agent

- A) Salvar os reféns;
- B) Desarmar a bomba da ponte de comando;

- C) Desarmar a bomba na sala de máquinas;

- D) Plantar localizador no helicóptero;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

- PP7
- D5K (Silenced)
- Bomb Difuser
- Tracker Bug

### ITENS:

#### Agent

- Handy Grenades
- Phantom
- D5K

- 2 Body Armor

#### Secret Agent

- Handy Grenades
- Phantom
- D5K

- Body Armor

#### 00 Agent

- Handy Grenades
- Phantom
- D5K

### CHEATS:

#### Agent

- No Radar Mode (3:00)

# Missão 5: Severnaya

## Setor 1: The Surface II

Seguindo o sinal do localizador, o Serviço Secreto Britânico descobre que o helicóptero denominado Pirate fora levado à Severnaya, colônia a qual Bond conhece muito bem. Mas agora, sob o comando do punho firme de Janus e seu sindicato, ele não espera pelos mesmos perigos... De qualquer forma, as planícies geladas da Sibéria, na grande mãe-Rússia, acolhem novamente o maior agente do SSB....



### BACKGROUND

O helicóptero Pirate foi levado à Severnaya, onde o satélite Buraco-de-Fechadura-1 ELINT localizara um breve incêndio. Depois que o Pirate deixou o local, o mesmo satélite localizou uma tropa de helicópteros sendo montada no campo de Spentznaz, a duzentas milhas ao sul. O único meio de conseguirmos colocar você ali é jogá-los de um planador espião. As Forças Especiais Soviéticas estarão ali antes de você.



### M BRIEFING

Você deve estar lembrado deste lugar, 007. Nós precisamos de qualquer evidência sobre a presença de Janus aqui, e logo. Desative o helicóptero da tropa para que nada possa sair de cena, e destrua as câmeras de vigilância. Isso tem de ser um trabalho interno, Bond. Encontre quem é o contato deles — a forma macabra de se fazer isso é checar a lista de feridos deles. Claro, primeiro você deve saber quem estava lá antes.

### Q BRANCH

Certo, eu alterei a mina normal para que tenha um timer de dez segundos. Há apenas uma, então não brinque por aí com ela. Isso deve dar conta do helicóptero. Esta é uma operação secreta, então eu coloquei um silenciador em sua pistola. Satisfeito? Não? Bem, pena. Isso é tudo o que você estará levando.

### MONEYPENNY

Lembra-se da frase, James? "Retroceder, nunca"?



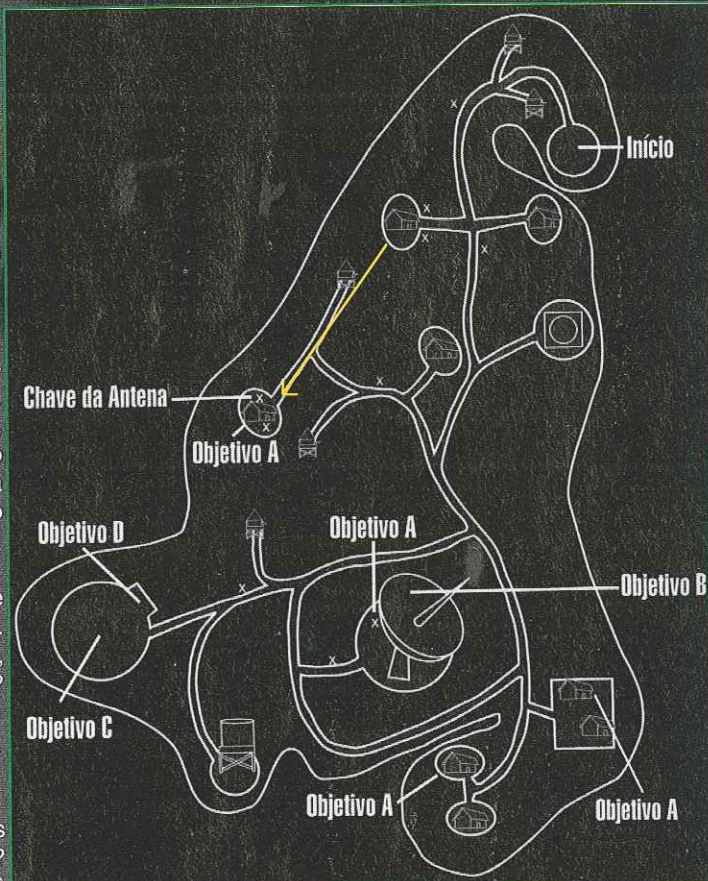
Lembra-se de Severnaya? Dos campos gelados da missão nº 2? Bem, como já mencionado, se você

guardou bem a localização das principais construções e itens, esta não será uma missão muito nebulosa. Afinal de contas, seu agente começará no mesmo local, terá de investigar as mesmas casas (exatamente nos mesmos lugares, mudando somente a mobília) e encontrará itens importantes bastante próximos dos locais onde os respectivos itens importantes estavam na segunda missão. A maior diferença entre esta e a missão anterior, além do céu do entardecer, é a presença de MUITO mais inimigos. Apenas para se ter uma idéia, logo de início as forças de Janus estarão atrás de você, valendo-se de KF7s e Klobbs! E como estes são ilimitados, é muito mais aconselhável que você coloque a realização de seus objetivos em primeiro plano. Para piorar a situação, existem várias câmeras espalhadas pela área, que podem, a qualquer momento, soar o alarme e fazer com que muitos terroristas apareçam. Sem mencionar que a destruição destas faz parte dos objetivos a serem cumpridos. Por fim, somente uma Body Armor no setor inteiro. Bem vindo à Severnaya, Bond! O paraíso dos sem sorte!



O primeiro passo a ser dado é seguir para a casa que servia como ponto de referência para a cabana da *Big Key*. Percorra exatamente o mesmo caminho de antes, através da trilha na neve, tomando cuidado com a leva de inimigos que surgirão. Aproveite para melhorar seu arsenal, com algumas KF7 e Klobb deixadas pelos guardas. Já na casa, rume para a cabana onde estava a *Big Key*. Agora sua tarefa é pegar, no lugar da citada chave, a **Comm Room Key**, para ganhar acesso à sala de comunicações e completar o objetivo B. Proceda exatamente da mesma forma. Com uma arma qualquer, aproxime-se da casa, destruindo a câmera de vigilância aqui instalada (um único tiro na lente ou, dependendo da arma, quatro ou cinco tiros no corpo) e, através da mesma janela por onde o oficial fora morto, você pode derrubar o soldado de azul ali dentro, pegando a tal chave. Não se esqueça da **Body Armor** (somente na dificuldade *Agent*) dali. Desta casa para o norte, nada mais resta a ser feito. Siga então para noroeste, onde antes existia o objetivo C para ser cumprido.

No perímetro cercado, você verá duas casas de madeira e cinco barris explosivos, sendo três próximos à entrada e os demais ao longe. Diante desses mais distantes, instalada na parede da cabana à sua esquerda (tomando como ponto de referência a entrada da área), existe uma câmera, a segunda das quatro existentes. Destrua-a, deixando o local em seguida. Se preferir, você








pode vasculhar as proximidades, mas nada encontrará. Além do mais, quanto mais tempo em um mesmo lugar, mais facilmente os oponentes o encontrarão...

Continue ao sul até encontrar duas cabanas. Na primeira delas, à direita, está instalado o terceiro alvo do objetivo A. Vá se esgueirando pelas árvores do cenário, dando a volta por trás. Dessa forma, se o fez rapidamente, você não será flagrado pela câmera invadindo Severnaya. Após destruí-la, você pode procurar por itens nas cabanas. Ao menos fique de sobreaviso quanto ao pequeno modelo de helicóptero sobre a mesa da casa de madeira da esquerda. Na verdade, aquilo é uma Proximity Mine. Ou seja, quando você se aproximar muito, um timer invisível começará a correr. Cinco segundos depois, BOOM! Portanto, é melhor observá-lo de longe, beeeem longe... De qualquer forma, rume para a grande antena parabólica.



Entre na grande construção esverdeada, subindo rapidamente as escadarias. Esteja preparado para, após o segundo lance de escadas, ao final da plataforma, existe a última das câmeras de vigilância. Mande-a pelos ares, terminando o **Objetivo A**. Prossiga até a última porta ao final da plataforma do último lance de escadas (Última 3?), onde antes se localizava a sala de comunicações. Bem, desta vez, ao abrir a porta com o auxílio da *Comm Room Key*,



bond se verá em uma... Sala de comunicações! Todavia, ao invés de acionar o computador, destrua-o completamente, do monitor até os dois aparelhos de rádio laterais. **Objetivo B** pronto. Caso, por alguma infelicidade do acaso, você acionar o sistema (como sempre, com o botão ) , então a imagem de um dos homens de Janus surgirá no pequeno monitor, dizendo <<Da? O que há de errado, camarada?>>. Você acabará por estabelecer contato com o abrigo, exatamente o que deveria ser evitado. Desnecessário dizer que o objetivo

B desceu pelo ralo e a missão fora por água abaixo.

Por fim, siga novamente pela trilha, seguindo o mesmo percurso realizado em sua estada anterior. Contudo, dessa vez tome, na última das bifurcações, o caminho da direita. Seu agente estará diante do que parece ser uma pista de pouso para helicópteros. Para sua sorte há um helicóptero ali. E, tornando sua vida ainda mais feliz, este é AQUELE helicóptero de Spetznaz, o Hound MI-4.



Assim, selecione a Remote Mine em seu inventário, plante-a na aeronave e corra para o mais longe que puder quando o timer se iniciar. Em dez segundos o veículo aéreo não mais existirá e o **Objetivo C** estará realizado. Claro, pode acontecer de você errar o alvo, plantando-a incorretamente em algum lugar inapropriado. "Bomba incorretamente instalada — Inativa" será a mensagem recebida, juntamente com a de objetivo fracassado.

Uma curiosidade aqui é o fato de que,

se você plantar corretamente o explosivo e dispara contra ele, o helicóptero explodirá, mas o objetivo só será completo (mesmo após a explosão) quando o tempo chegar a 00:00!

Sem mais, complete o **Objetivo D** entrando pelo heliporto mesmo no abrigo. Infelizmente, nosso herói há muito já havia sido descoberto e uma tocaia fora preparada nesta entrada. Calma! Não comece a espernear, a gritar ou chorar ainda! A missão fora completada com certo sucesso. Em outras palavras, você não vai ter de realizá-la novamente. Afinal de contas, tudo parte do roteiro. "Bem vindo à Severnaya, camarada!"



## Missão 5 - Setor 1

### OBJETIVOS:

#### Agent

**B)** Quebrar as comunicações com o abrigo anti-nuclear;

**D)** Ganhar a entrada para o abrigo;

#### Secret Agent

**B)** Quebrar as comunicações com o abrigo anti-nuclear;

**C)** Neutralizar aeronave de apoio de Spetznaz;

**D)** Ganhar a entrada para o abrigo;

#### 00 Agent

**A)** Neutralizar todas as câmeras de vigilância;

**B)** Quebrar as comunicações com o abrigo anti-nuclear;

**C)** Neutralizar aeronave de apoio de Spetznaz;

**D)** Ganhar a entrada para o abrigo;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7 (Silenced)

Remote Mine

### ITENS:

#### Agent

-Klobb

-KF7 Soviet

-Handy Grenade

-Comms Room Key

-Body Armor

#### Secret Agent

-Klobb

-KF7 Soviet

-Handy Grenade

-Comms Room Key

#### 00 Agent

-Klobb

-KF7 Soviet

-Handy Grenade

-Comms Room Key

### CHEATS:

#### 00 Agent

-Tiny Bond Mode (4:15)

### CORRAM! O ABRIGO ESTÁ EXPLODINDO!

Lembra-se do vôo explosivo da missão 2-3 (The Runway)? Bem, esta pequena bobagem (para não dizer "por que diabos colocaram esta bobagem neste lugar?") é bastante semelhante. Primeiramente, consiga uma Handy Grenade (com algum dos inimigos que ficar marcando com uma delas na mão). Complete todos os objetivos normalmente, excetuando o **D**. Quando estiver diante da entrada do abrigo, arremesse algumas (até é possível) granadas escada abaixo, entrando logo em seguida. Agora basta observar Bond descer e

## Missão 5: Severnaya

### Setor 2: The Bunker II

Preso. É exatamente isso que o Serviço Secreto Britânico não esperava de alguém como o afamado James Bond. 007, aquele que enfrentara Octopussy, Goldfinger, Jaws, o homem com a pistola de ouro, etc, etc... Uma vergonha para todos. Mas lamentos não irão adiantar de nada. Bond sabe que deve escapar da prisão e realizar sua missão. Encontrar Janus seria a prioridade para o agente... Não fosse um peculiar parceiro de cela no abrigo. Ou deveríamos dizer "companheira"?

## BACKGROUND

Escapar é a primeira prioridade. Encontre as listas de pessoal e baixas, e a fita de CCTV de sua captura. Se houver alguma testemunha, tente trazê-la também.

## M BRIEFING

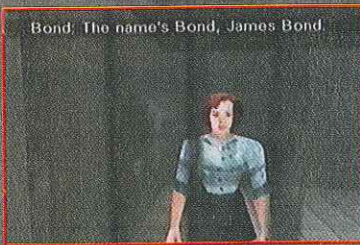
Inacreditável, 007. Se isso vazar seremos o estoque de risadas da comunidade internacional. Assim que voltar — e SE voltar — você terá uma reavaliação de performance. Apenas a realização dos objetivos dará a você uma esperança de manter sua bem afamada carreira.

## Q BRANCH

Você fez suas gracinhas e acabou assim, 007. Não há muito o que eu possa fazer para ajudá-lo aqui. Você poderia tentar encontrar seu equipamento novamente, quando escapar da cela. Juntar todas aquelas coisas me custou muito tempo.

## MONEYPENNY

Pego pelos Spetznaz, James? Parece doloroso!



Bond inicia sua missão em um local não muito agradável: uma cela. Na parede às suas costas, adoráveis buracos de bala e manchas de sangue... Como diria Money Penny, "Isso parece doloroso"... Se isso serve de consolo, na cela ao lado existe uma mulher rasoavelmente jovem. Caso

você se aproxime dela (nem tanto quanto Bond queria, devido às barras), o agente começará:

— Parece que somos companheiros de cela.

— Quem é você afinal de contas? — pergunta a moça, num tom um tanto agressivo.

— O nome é Bond, James Bond — diz 007, com seu já conhecido estilo.

Um tanto receosa, ela se apresenta:

— Natalya Fyodorovna Simonova.

— Encantado em conhecê-la, Natalya. Por que você foi trancada aqui?

— Eles pensam que sou uma traidora, que eu traí meus compatriotas."

— ...E você é? — questiona ele.

— Claro que não — continua, exasperada. — Ourumov roubou o Goldeneye.

— Coronel Arkady Grigorovich Ourumov? Já nos encontramos antes.

— Ourumov é um general agora. Encarregado do Programa de Armamentos Espaciais.

E, após uma breve pausa, Natalya continua:

— O que traz você à Sibéria, James Bond?

— Trabalho para o governo britânico. Estou procurando por um helicóptero roubado.

Um pouco desanimada, a mulher diz que isso não mais importa. Bond, sem entender, pergunta o porquê disso.

— Você é um espião e eu, uma traidora. Seremos fuzilados.

— Acho que não. Tenho um plano."

Chegou a hora de agir. Você tem três opções aqui. A primeira delas, e mais cômoda, é esperar que uma luz desça dos céus trazendo um guerreiro de armadura para o ajudar. Como essa espera SERÁ demorada (pode levar, literalmente, dias para que você entenda que esta espera é infrutífera!) e inútil, parta para a seguinte. Bond também pode usar uma de suas incrivelmente criativas desculpas para tentar escapar, dando origem a pérolas como:



— Guarda! Meu estômago dói. Eu devo estar doente!

Depois de um profundo suspiro, o soldado responde:

— Você deve estar pensando que eu nasci ontem...

— Isso funcionou bem — comenta, sarcástica, Nat.

Não satisfeito, Bond espera até o momento em que o inimigo retorne para continuar:

— Estou doente de verdade. Abra a porta da cela!

Mas, tudo que consegue é um sonoro 'cale-se e não me encha mais!'. Contudo, o mais constrangedor não é a resposta, mas sim Natalya dizer 'bom trabalho' antes do soldado partir para o fim do corredor..."

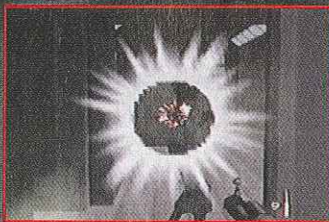
A terceira e última opção é vasculhar um pouco seus equipamentos e verificar o que diabos os russos não levaram. Dessa forma, você encontrará seu "super-hiper-mega-maxi-ultra-poli-metálico-e-incrivelmente-útil... Relógio de pulso"! "O que raios eu vou fazer com um relógio?", você se pergunta. Bem simples: ver as horas (duh)! Desculpe-nos, apenas uma brincadeira. Basta lembrar que os relógios de pulso dos agentes duplo-0 não são como os demais. "Mas eu não tenho nenhuma droga de bomba para eu detonar aqui!", você resmunga impaciente. E quem disse que estes preciosos equipamentos servem somente para explodir as Remote Mines? O relógio também é capaz de criar um poderoso campo eletro-magnético que pode atrair pequenos objetos, como chaves, por exemplo! E, para sua felicidade, a chave de sua cela está pendurada na parede. Resumindo: você tem a faca e o quei-

jo na mão. Selecione o *Watch Magnet Attract* e use-o diante da chave. Em questão de segundos, a **Cell Key 2** será sua. Quando o oponente se aproximar o bastante da porta, abra-a com a chave e grude nele, impedindo que seus tiros o acertem ("mantenha meus amigos por perto e seus inimigos mais próximos ainda", lembra-se?) e atingindo-o com golpes na nuca. Se você já fizera o papelão de tentar inventar alguma desculpa para escapar, então será um pouco mais difícil, logo que você não poderá realizar isso. De qualquer forma, você encontrará entre os pertences a **Cell Key 1** e a **KF7** com dez balas (quinze na *Secret Agente* e 30 na *Agent*).

Depois disso, selecione novamente o *Watch Magnet Attract* e acione-o no poço à direita de sua cela. De lá de dentro, você conseguirá atrair seis **Throwing Knifes**, ótimas para se usar quando estiver sem munição. Se preferir, você pode fazer isso antes mesmo de matar o guarda, mas é um pouco arriscado demais. Por outro lado, fazendo isso, é bem possível que você gaste somente uma carga de seu relógio se for rápido o bastante ao pegar a chave, abrir a porta e atrair as adagas de arremesso.

Com a *Cell Key 1* você pode libertar Nat. Todavia, aconselhamos que deixe isso para depois, quando já tiver realizado os objetivos A, B, C e D. Por quê? Por um simples motivo: ela aparece de qualquer lugar, seja em portas trancadas, seja em multidões de inimigos! E, apesar de imune aos tiros dos oponentes, podendo servir de escudo humano, seus próprios tiros podem atingi-la. Dessa forma, se ela surgir de uma porta e você estiver esperando alguém para uma tocaia, ela corre o sério risco de levar um tiro no meio da testa. O mesmo vale para multidões, uma vez que você não tem como distinguir Natalya no meio de um batalhão que está sendo fuzilado por você. Os únicos pontos positivos que contribuam para sua libertação são 1- como já dito, ela pode servir de escudo humano; 2- pode abrir portas trancadas, permitindo que você acesse áreas sem possuir chaves.

Caso tenha optado por seguir o enredo do filme, ela dirá que vocês precisam chegar até a sala de controle. Fácil, afinal você já chegou até lá antes, certo? ERRADO! Diferindo-se do setor anterior, o abrigo fora completado e alterado em várias de suas estruturas. Em outras palavras, tirando-se a parte principal e essencial do mapa, este é um estágio completamente novo. Portanto, esteja preparado para novas localizações de câmeras, inimigos, instalações...



Com a KF7 em mãos, corra para a porta ao fim do corredor e observe pela janela alí. Se você foi rápido, ainda terá tempo de observar um soldado entrando pela porta mais adiante. Não o mate ainda, evitando que outros venham em sua direção (algo que poderia ser fatal, tendo em vista sua escassa munição). Cerca de vinte segundos

depois, um segundo russo surgirá. Espere que este fique de costas, saindo do campo de vista do corredor, e mate-o através da janela. Uma ou duas balas na cabeça bastam. Se executou-o corretamente,



ninguém surgirá. Caminho livre, vá até a porta dupla com janelas, verificando antes se há ou não inimigos no corredor adjacente. Através da janela, é possível se observar dois solda-



dos. Existe ainda um terceiro, mas fora de seu campo de visão. Com a KF7, elimine o localizado mais à direita, logo que aquele atrás do computador terá de dar a volta na mesa, dando-lhe tempo para mirar e atirar antes que a porta seja aberta pelo terceiro, no qual você deve grudar e vencer. Recolha toda a munição que precisar, voltando imediatamente as atenções para a porta, de onde surgirá, na melhor das hipóteses (traduzindo: se você não fez muito barulho com a KF7), um oponente. É possível que ele demore um pouco, o que testará um pouco sua paciência. Fique próximo à porta, tentando se livrar dele pela janela. Depois, procure pela **Safe Key 1** pelo chão, deixada por aquele atrás do computador. Apesar disso, esta não é a chave para o cofre contido nesta sala. Uns vinte segundos após a morte do segundo oponente da porta (se é que Bond não atraiu mais soldados ao matá-lo), mais um guarda em patrulha surgirá, andando. Use o descuidado dela a seu favor, derrubando-o antes de abrir a porta. Repita o procedimento dez segundos depois, quando um terceiro surgirá. Feito isso, verifique se mais alguém se aproxima. Se houver, tente se livrar deles o mais rápido e discreto que puder. Do contrário, apenas saia e vá para o corredor ao lado.

Avance com cuidado até chegar na curva para a esquerda. Contudo, não suba as escadas. Aguarde até que um guarda apareça do corredor ao fim delas, neutralizando-o rapidamente. Se ainda houver um soldado de patrulha no corredor superior, elimine-o também. Continue em frente, entrando pelo corredor onde o soldado morrera. Corra para a porta, acabando com todos que tentarem se aproximar, pela janela. Se tiver sorte, conseguirá o **Keycard A**, podendo abrir a porta à sua frente quando bem desejar. Assim que uns quatro forem mortos, estando a porta trancada (para Bond,



encontrar seus captores capta-mente cercá-lo, enquanto as explosões ocorrem...

## Missão 5 - Setor 2

### OBJETIVOS:

#### Agent

- B)** Recuperar fita de CCTV;
- E)** Escapar com Natalya;

#### Secret Agent

- A)** Comparar listas de pessoal / baixas;
- B)** Recuperar fita de CCTV;
- C)** Neutralizar todas as câmeras de vigilância;
- E)** Escapar com Natalya;

#### 00 Agent

- A)** Comparar listas de pessoal / baixas;
- B)** Recuperar fita de CCTV;
- C)** Neutralizar todas as câmeras de vigilância;
- D)** Recuperar o manual de operações do Goldeneye;
- E)** Escapar com Natalya;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

Watch: Magnet Attract

### ITENS:

#### Agent

- Klobb
- KF7 Soviet
- Throwing Knifes
- Handy Grenade
- Cell Key 1
- Cell Key 2
- Safe Key 1
- Safe Key 2
- Keycard A
- Keycard B
- Severnaya Stafflist
- Casualty List
- CCTV Video Tape
- Goldeneye Operations Manual
- Body Armor
- KF7 Soviet
- 2x Klobb
- 2x DD44 Dostovei
- 2x PP7 (Silenced)

#### Secret Agent

- Klobb
- KF7 Soviet
- Throwing Knifes
- Handy Grenade
- Cell Key 1
- Cell Key 2
- Safe Key 1
- Safe Key 2
- Keycard A
- Keycard B
- Severnaya Stafflist
- Casualty List
- CCTV Video Tape
- Goldeneye Operations Manual
- Body Armor
- KF7 Soviet
- 2x Klobb
- 2x DD44 Dostovei



claro) retorne um pouco, aproximando-se da porta dupla. Você avistará dois soldados. Pela janela direita, almeje e acabe com o oponente mais à esquerda. Isso fará com que o segundo guarda corra em sua direção. Mas, com seu agente à direita, é bem provável que os tiros pouco ou nada farão a ele, uma vez que estão muito próximos um do outro. Imediatamente entre, feche a porta e elimine qualquer um que aproximar-se correndo. Em seguida, pegue sobre a mesa o **Severnaya Stafflist**, um dos itens necessários para se realizar o objetivo A. Retorne pelo corredor e pegue o caminho menos iluminado.

Vá, encostado na parede esquerda, aproximando-se da curva adiante. Quando estiver exatamente sobre a sombra projetada pela parede oposta (na transição entre a parte mais clara e a mais escura), olhe diagonalmente para cima, à direita. Ali existe uma espécie de câmera azul, virada para o outro lado. Acoplada a ela, uma metralhadora. Estes são os chamados Dromes. Destrua-o com cinco tiros (não, tiros na lente da câmera não a inutilizarão) para não ser fuzilado ao cruzar esta linha. Continue em frente,



encontrando uma área iluminada em vermelho após uma curva. **NÃO CONTINUE!** Ainda estando na parte azulada, tente encontrar um ponto onde você tenha uma boa visão do drome contido na área avermelhada. Mais cinco tiros dão conta dele. Todavia, ainda assim não avance de guarda baixa. Pouco antes de entrar na área avermelhada, corra para o canto onde você seria fuzilado pelo drome. Daí, você terá uma ótima visão do cano da metralhadora do outro drome, à direita. Acabe com ele da mesma forma que o anterior. Avance lateralmente, virado para o mesmo lado do último drome. Ao fim da parede direita,



dois soldados. Mate-os e pegue a **Body Armor** (apenas *Agent* ou *Secret Agent*) no local onde estavam. Continue pela passagem oposta, chegando a uma parte iluminada, onde você deve derrubar o guarda ao fim do corredor.

Prossiga até a primeira bifurcação, onde você deve seguir pelo corredor adjacente. Ali, pegue o **Keycard A** (se ainda não o fez) e a munição que precisar. Com tal cartão, atravesse a porta e retorne àquela primeira sala, onde havia um cofre. Ao invés de entrar por ela, siga em frente no corredor, pela porta dupla sem janelas, acessível através da chave. Sem avançar, espere um pouco mais para derrubar os soldados que surgirão ao fundo, com um certo intervalo de tempo. Se tiver sorte, um deles deixará cair o **Keycard B**, permitindo a você acesso à porta ao fundo. Mas não se esqueça de atravessar rapidamente o corredor adjacente, impedindo que os soldados e a câmera o peguem. Atravessada a porta, mate qualquer um dos soldados que estiverem na grande sala, atraindo a atenção dos outros. Aqui, vá



matando a todos, sempre fazendo o possível para manter a porta fechada, protegendo-se dos disparos inimigos. Fique atento também aos oponentes que poderão surgir da porta pela qual você entrara. Feito isso, entre e acabe com os que se mantiveram vivos, em especial aqueles dentro das saletas pintadas de preto e amarelo. Procure então por uma prancheta vermelha, a **Casualty List**, completando o **Objetivo A**. Antes de sair pela porta que você não entrara, pegue a **Body Armor** sobre uma das caixas, caso esteja na dificuldade *Agent*.



Chegando na porta dupla da saleta escura, pela janela direita, destrua a câmera de vigilância instalada na parede. Continue em frente até encontrar umas escadarias. Suba-as, acabando com aqueles que surgirem. Chegando ao próximo corredor, você verá uma câmera na parede oposta ao local que você está. Agora você terá de bancar a vaca-louca. Corra até a porta dupla no lado esquerdo, entre e mate aquele que estiver lá. Você tem menos de quatro segundos para fazer isso antes que a câmera o flagre. Você pode usar a estratégia de correr diagonalmente para ter sucesso com a ação. E não se esqueça de ficar bem próximo do soldado, para evitar que seus tiros façam mal ao seu agente.

Agora, se você considera isso muito arriscado (em 50% das vezes você será pego pela câmera, o que atrairá companhia indesejada...), você pode fazer algo muito mais trabalhoso, apesar de umas dez vezes mais seguro. Retorne novamente até a sala onde Bond conseguiu a **Severnaya Stafflist**, passando pela porta dupla sem janela. Uma vez diante dela, abra a porta à esquerda e corra para a parede diretamente oposta à passagem que você acabara de atravessar. Claro, certifique-se de que nenhum oponente está rondando o local, evitando complicações. Esgueirando-se, continue na direção da câmera ao final do corredor, antes das escadas, pegando o caminho à direita da bifurcação. Prossiga até atingir uma porta dupla e com janelas, na parede que você segue. Daí, mire e atire até destruir os equipamentos de vigilância. Feito isso, tome a próxima direita e siga para a sala com a fita de sua captura, onde você deve, mais uma vez, derrubar o oponente pela janela.



Entre, pegue o video-tape sobre a mesa diante da insígnia socialista. **Objetivo B** completo. Siga então para a porta diante dos computadores. Aberta a porta, você se verá na torre de ar, usada como entrada anteriormente. Mas não há tempo para recordações. Rapidamente mire para cima dos quatro dutos de ar em sua frente, sobre a próxima passagem, acabando com a câmera de vigilância.



Abra a porta adiante, mas não a atravesse ainda. Lembra-se da câmera instalada após esta porta, na qual você deveria caminhar lateralmente e esquivar-se para a direita, na missão 2-2? Bem, basta dizer que outra dessas fora instalada no mesmo local. Redundante dizer que você pode acabar com ela da mesma forma que a anterior. Aqui, novamente, há um método mais seguro para isso. Volte até o local da destruição da última câmera do corredor e, estando de costas para as escadas (não se esqueça de certificar-se de que não há ninguém ao pé dela, para não ser fuzilado pelas costas...), aproxime-se da primeira porta à esquerda, que levaria você até o local da câmera alvo. Antes de qual-

quer coisa, mude sua arma para a KF7 (isso, claro, baseando-se na hipótese de que você tenha trocado-a por algo mais discreto, como uma Klobb ou coisa do gênero). Depois, posicione-se exatamente entre a parte central da porta (com a borracha negra) e a vidraça direita, observando, através da janela à direita, o símbolo comunista à direita da bomba de ar. Agora, pressione e mantenha **R**, enquanto aciona a esquiva na direção da porta, com **C**. Dessa forma, Bond forçará a porta e, conseqüentemente, a visão,

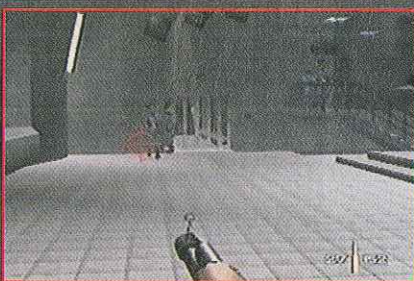


permitindo a você visualizar, com certa clareza, o alvo em questão. Alguns tiros (ou um único na lente) e o aparelho de vigilância estará desabilitado.

Alguns metros adiante, você encontrará uma porta dupla, que o levará a uma segunda porta com janelas. Através da janela esquerda, você avistará, ao fundo, um inimigo montando guarda atrás de vários terminais de computador e, mais à esquerda, uma câmera. Se você atirar primeiro na câmera, o guarda ouvirá seus tiros e virá em seu encontro (tornando-se um alvo em movimento), o que pode dificultar o seu trabalho. E, como isto não é a vida real, você está livre para derrubar primeiro o soldado, uma vez que o alarme não soará caso a câmera não enxergue o guarda. Use a KF7, para poupar munição utilizando-se do zoom proporcionado. Só após acabar com os dois alvos, entre e recolha a **Safe Key 2** deixada pelo vigia.

De posse dessa chave, retorne à sala do cofre, logo no início do setor, usando as duas **Safe Keys** para abrir o cofre e recolher, lá dentro, o **Goldeneye Instructions Manual** (o que completa o **Objetivo D**) e as duas **PP7 Silenced**. Mas ainda não deixe a KF7. Se preferir, você já pode libertar Natalya, para não dar tantas voltas pelo complexo. Mas, ainda assim, é bem mais seguro deixá-la por lá por mais algum tempo, enquanto você verifica a sala de comando.

Pouco depois das escadas que o levam até a entrada da última área a ser explorada, faça da mesma forma que na última missão nesta área: elimine os dois mais ao fundo, cuidando dos demais que poderão surgir à direita, pelas escadas. Caso insistam em não descer as escadas, almeje e derrube-os estando do lado oposto aos degraus da escadaria, evitando, assim, ser atingido (logo que eles sentem a imensa necessidade de descer as escadas antes de atirar em você). Feito isso, suba se precisar de munição, mas não espere por nada além disso. Siga então para sala oposta à essa. Estando atrás da vidraça, não há o que temer. Nem a câmera nem os inimigos o verão. Mire e atire em todos que ali estiverem, poupando munição e tomando o cuidado de não estilhaçar a muralha de vidro. Em seguida, movendo-se um pouco mais para a direita, dispare contra a lente da câmera de vigilância, completando o **Objetivo C**.



Bem, com a porta que leva à saída hermeticamente trancada (granada? Desde quando isso abre portas?), só restam você e Natalya nesta casamata (isso, claro, se você não foi pego pelas câmeras; do contrário, não pararão de surgir levas de cinco inimigos, com DD44s, Klobbs e tudo mais). E como escapar com a moça faz parte do **Objetivo E**, então é melhor que você vá buscá-la agora (se é que ainda não o fez, claro). Se bem que você não poderá ir a lugar algum sem ela destrancar as portas mesmo...



Ao sair da cela, Nat diz para você que eles precisam chegar à sala de controle. E como não é do estilo de Bond desapontar uma dama, então leve-a para o dito local. Algumas vezes ela questionará o agente quanto à leve impressão que ela tem de você já conhecer o local... Talvez seja por você já ter estado ali em algum passado não muito distante. Talvez por você ter deixado ela plantada na cele enquanto você fez a limpa no setor. Quem sabe...

— Vou checar o computador central — diz ela, ao chegar à sala de controle. Após uma breve checagem, ela continua. — Ourumov acionou o satélite Goldeneye! Ele vai disparar em Severynaya! Precisamos escapar!



Um contador surge, indicando a contagem de um minuto para o disparo do Goldeneye. Se os alarmes já tiverem sido disparados, você terá de passar por mais alguns inimigos. Apenas tome o cuidado de não atingir a moça e mandar tudo pelo ralo. Do contrário, siga Nat escada acima pela porta que antes estava trancada e *Bon Voyage!* **Objetivo E** realizado e Missão 5 completada!

- 2x PP7 (Silenced)
- 00 Agent**
- Klobb
- KF7 Soviet
- Throwing Knifes
- Handy Grenade
- Cell Key 1
- Cell Key 2
- Safe Key 1
- Safe Key 2
- Keycard A
- Keycard B
- Severynaya Stafflist
- Casualty List
- CCTV Video Tape
- Goldeneye Operations Manual
- KF7 Soviet
- 2x Klobb
- 2x DD44 Dostovei
- 2x PP7 (Silenced)

#### CHEATS:

##### Agent

- 2x Throwing Knifes (1:30)

#### TOCAIA GRANDE

Na saleta onde está localizada a **Safe Key 1**, você pode armar uma espécie de ponto estratégico para conseguir todos os itens importantes que precisar, além de munição à vontade. Primeiramente, acabe com todos aqueles que ali estiverem. Feito isso, faça o máximo de barulho que puder, tentando atrair os inimigos. Apenas tome o cuidado de não acabar com sua munição nesta tentativa de escândalo. Em pouco tempo vários soldados surgirão, de todos os lados, tentando entrar na sala pela porta. Não deixe que isso aconteça, tentando a qualquer custo fechá-la e atirar pela janela. Nos intervalos, recolha os itens e a munição que precisar. Se tudo correr bem, você pode sair desta sala com a maioria dos itens necessários para se completar os objetivos da missão, como as chaves das portas e cofres, a lista de baixas, etc.



#### Missão 6 - Setor 1

##### OBJETIVOS:

##### Agent

- A)** Contactar Valentin;
  - B)** Confrontar e desmascarar Janus;
  - C)** Localizar helicóptero;
  - D)** Salvar Natalya;
  - E)** Encontrar a caixa preta;
- Secret Agent**
- A)** Contactar Valentin;
  - B)** Confrontar e desmascarar Janus;
  - C)** Localizar helicóptero;
  - D)** Salvar Natalya;
  - E)** Encontrar a caixa preta;

# Missão 6: Saint Petersburg

## Setor 1: The Statue Park

Apesar de liberto, Bond não obtem sucesso ao recuperar o helicóptero militar. A pista do Pirate é perdida. Natalya Simonova, que fugira de Severnaya com Bond, desaparece ao retornar à Saint Petersburg. O sindicato do crime conhecido como Janus começa a tomar o controle da situação, o que deixa os líderes da MI6 nada contentes. Assim, 007 é convocado para encontrar-se com um informante, um ex-agente da KGB, que parece ter importantes conexões com os terroristas internacionais.



### BACKGROUND

Seguindo o incidente de Severnaya, MI6 perdeu a pista do helicóptero Pirate. Presumimos que o dispositivo localizador foi encontrado e destruído. Natalya Simonova, que retornou à St. Petersburg contra nosso conselho, desapareceu. Nós podemos apenas assumir que ela foi abduzida pelo sindicato de Janus numa tentativa de cobrir sua pista.



### M BRIEFING

A situação é crítica, 007. Janus sabe que estamos atrás deles e eles estão tomando o controle. Vamos recorrer aos canais comuns desta vez. Consegui contato com um ex-agente da KGB, Valentin Zukovsky, no Statue Park, St. Petersburg. Ele diz que pode arranjar um encontro com Janus. Aparentemente, o líder do Janus (o sindicato) quer ver você pessoalmente. Francamente, estou incomodado quanto a isso, mas é tudo que temos para seguir em frente.

### Q BRANCH

Nada de gizmos desta vez, velhote.

### MONEYPENNY

Hmmm, uma dama em perigo. Apenas tome cuidado com aquele helicóptero, James.



Daqui pra frente vale um único conselho: esqueça tudo o que você aprendeu sobre discricção. Apenas não se esqueça de como se esquivar, esconder-se atrás de objetos, aproximar-se de inimigos para não ser atingido, etc, etc. Ou seja, mantenha somente o básico. Por quê? Por um simples e único motivo: daqui por diante, "eles" sabem que você está aqui. Você não está mais encoberto por entradas discretas. Agora, eles aparecem em número indeterminado e vão caçá-lo até derrubá-lo. Mas nem por isso transforme-se em uma vaca-louca que dispara contra tudo e todos sempre. Apenas passe a se preocupar mais em realizar seus objetivos que esconder-se de câmeras e alarmes. Tendo isso em mente, voltemos à nossa programação normal.

Logo no início, recue alguns passos, ganhando a proteção contra tiros da estátua à sua direita. Alí, aguarde alguns segundos e dispare contra dois soldados que virão em sua direção. Pouco tempo depois, mais dois guardas aparecerão. Mate-os também, esperando por mais um, que virá em instantes. Feito isso, o caminho estará livre para prosseguir na direção indicada pela mão na estátua a qual você usou como escudo. Em outras palavras, vá morro abaixo. Apenas não se esqueça de recolher as **KF7** espalhadas.



Antes de atingir o pé da elevação, é bem possível que mais alguns oponentes apareçam, em especial escondendo-se atrás dos blocos de pedra adiante. Acabe com eles assim que puder, recolhendo toda a munição que precisar. Avance até encontrar um grande arco escarlate, formando a palavra CPC. Neste ponto, fique atento aos soldados que surgirão da elevação à direita.



Continue pela pequena trilha de terra, passando por um container prata e terminando em um conjunto de vários blocos de pedra imensos. Atrás do bloco esculpido com uma gravura, há um outro Container, mas vermelho e com a inscrição "Psyco" pixada. No lado oposto ao bloco, há uma entrada para a caixa metálica. Limpe a área antes de entrar. Lá, você encontrará Valentin, seu contato em St. Petersburg.

"Mas pra que limpar a área? Estamos dentro de algo que é praticamente um cofre!", você diz, indignado. Bem, basta lembrar que este recipiente não é exatamente um cofre. Explosões, por exemplo, que ocorram do lado de fora, podem muito bem atingir quem estiver dentro. Dessa forma, uma granada arremessada por algum soldado obcecado que não caia dentro, mas bem rente à caixa, pode matar quem estiver próximo ao local, mesmo que esteja do lado de dentro. E, como Valentin não pode ser morto (ou pelo menos não antes de ter completado o objetivo correspondente), é bom você cuidar de não deixar que ninguém o veja entrar no container.



Bond: With an ex-KGB agent meeting an MI6 operative in the middle of St. Petersburg?



Assim que você ficar parado diante do obeso agente ele começará:

— Boa noite, Sr. Bond. Esses são tempos estranhos...

— Com uma ex-agente da KGB encontrando com um operativo da MI6 no meio de St. Pietersburg?

— Ha! Eu nunca pensei que me veria ajudando a você, mas as coisas mudaram na Rússia. Janus vai se encontrar com você na estátua de Lenin. Cuidado, ele é um traidor "Lienz Cossack". Agora eu preciso ir. Os guardas estão em alerta e tenho medo que me confundam com um espião!"

Assim que estas frases forem ditas, a mensagem **Objetivo A: Completado** surgirá na tela. Se quiser, pode matá-lo agora, mas não será nada interessante encontrá-lo vivo em uma missão futura. Portanto, deixe-o ir. Da entrada do caixote de metal, siga em frente e, então, à esquerda. Você se deparará com umas



pequenas cabanas, mas sem nada de importante. Prossiga à direita, passando os blocos de pedra, chegando a uma estreita passagem. Se preferir, apenas siga o muro diante do container vermelho, para a esquerda. Ambos os caminhos levam você à estátua de Lenin. Antes de seguir em frente, você avistará uma estátua dourada do símbolo comunista (a foice e o martelo). Sob ela, três passagens. À esquerda, pode-se observar um **Body Armor** (para todas as dificuldades) juntamente com uma estátua no formato de uma mão, mas a passagem é intransponível. Para pegá-la, vá pelo caminho ao centro. Recolhida a armadura, siga à direita, subindo na elevação se preferir. Quando encontrar uma grande estátua de um homem com o braço direito em riste, corra até lá.

Dê a volta na estátua, passando por trás dela. Quando isso acontecer, alguns homens traja-



ndo-se de preto surgirão mais adiante. Eles todos portam Automatic Shotguns, o que impõe certo respeito sobre você. Assim sen-

do, não se aproxime demais para não ser fuzilado e, ainda por cima, por tudo por água abaixo. O líder deles, então, tomará a iniciativa:

— Boa noite, 007. Jogue a arma fora. É um insulto pensar que eu não previ todos os seus passos. Se ele não jogar a arma, matem-no!"

Ele lhe dará um prazo de sete segundos para você guardar a sua arma. caso o tempo se esgote e você ainda tiver uma arma em punho, Janus dirá, enquanto os demais começarão a atirar e a mensagem Objetivo B: Falho:

— Você é um tolo impaciente, 007, e agora morrerá por isso!"

Caso já esteja desarmado, num tom irônico, Janus dirá:

— Nada de armas, 007? A MI6 deve estar cortando as suas verbas..."

Se fizer o que lhe é mandado (ou se você já passou pelo papelão de vir desarmado...), o líder continuará:

— Aí está um bom garoto.

— Alec? Você é Janus? — pergunta Bond, abismado (neste momento o **Objetivo B** é completo)

— Sim, o 'herói' da MI6 de volta do túmulo.

— Mas por que Alec? Eu confiei em você!

— Confiança pode ser um engano, James.

Meus pais confiaram no governo Britânico. Eles foram traídos por todos aqueles Lienz Cossacks. Eu terei minha vingança.

— O que você fez com Natalya?

— A garota? Eu a deixei junto ao helicóptero Pirate na entrada do parque. Nós já não precisamos mais dele. Eu já tenho a chave para o Goldeneye. De qualquer forma, o helicóptero está programado para explodir em três minutos. Eu duvido que ela vá sobreviver.



Trevilian foge, enquanto um timer surge, marcando três minutos para a explosão da bomba no helicóptero. Então, seja rápido: troque sua

arma pela KF7 e corra para trás da estátua de Lenin. Dalí, elimine os quatro guarda-costas iniciais de Alec. Verifique se não há mais ninguém por perto. Recolha as **Automatic Shotguns** e corra para o ponto de partida, na entrada do parque. Tome cuidado com a seqüência de pedra antes do arco escarlate, uma vez que a trilha tem um intervalo alí. Não se esqueça que você tem exatos três minutos para fazer tudo isso.

Bond: Alec? You're Janus?



### 00 Agent

- A) Contactar Valentin;
- B) Confrontar e desmascarar Janus;
- C) Localizar helicóptero;
- D) Salvar Natalya;
- E) Encontrar a caixa preta;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7

### ITENS:

#### Agent

- KF7 Soviet
- Handy Grenade
- Body Armor
- Automatic Shotgun
- Flight Recorder
- DD44 Dostovei

#### Secret Agent

- KF7 Soviet
- Handy Grenade
- Body Armor
- Automatic Shotgun
- Flight Recorder
- DD44 Dostovei

#### 00 Agent

- KF7 Soviet
- Handy Grenade
- Body Armor
- Automatic Shotgun
- Flight Recorder
- DD44 Dostovei

### CHEATS:

#### Secret Agent

- Fast Animation Mode (3:15)

### MAIS LIGHT

Para aqueles que assistiram ao filme, a abordagem de Valentin no game fora muito (MUITO) mais suavisada. No filme, o ex-agente e ainda obeso é surpreendido por Bond, que coloca uma arma em sua cabeça aproximando-se bem furtivamente por trás. Apenas uma curiosidade...



### Missão 6 - Setor 2

#### OBJETIVOS:

#### Agent

- A) Escapar da sala de interrogatório;
- B) Encontrar Natalya;
- D) Escapar com Natalya;

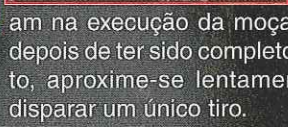


Quando chegar à entrada, você encontrará o helicóptero francês (**Objetivo C** realizado), com Natalya caída ao lado. Ao se aproximar, o contador irá para quinze segundos, devido ao acionamento do detonador de proximidade (se

Apenas tome cuidado com seu nível de vitalidade, já que os inimigos estão MUITO bem armados. Você saberá que é a caixa preta quando encontrar algo semelhante a um microsystem laranja (e não preto). Recolhido o item (**Objetivo E** realizado), retorne à entrada do

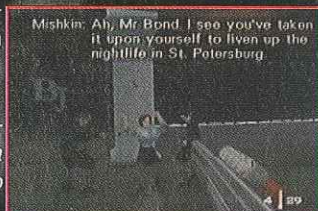


parque. Assim que se aproximar do portão, você avistará seis homens trajando-se como oficiais russos, com Natalya sob suas miras. Nem tente bancar o herói, atirando em um dos dois que apontam para Nat, e muito menos o louco, disparando para todos os lados com a Auto Shotgun. Qualquer uma dessas ações resultariam na execução da moça, fazendo com que o objetivo D falhe depois de ter sido completo! Portanto, aproxime-se lentamente, sem disparar um único tiro.



Qualquer uma dessas ações resultariam na execução da moça, fazendo com que o objetivo D falhe depois de ter sido completo! Portanto, aproxime-se lentamente, sem disparar um único tiro.

— Ah, sr. Bond! Vejo que tomou a iniciativa de se divertir na noite de St. Petersburg. Explodindo helicópteros, atirando em soldados. Bem, é hora de parar agora, antes que alguém mais saia ferido. Gostaria de fazer a você e à senhorita Simonova algumas perguntas sobre o incidente de Severnaya. Talvez o senhor não se incomodaria de nos acompanhar até o quartel general. Há um caminhão à sua espera lá fora. Vamos lá, sr. Bond. Caminhe para fora do portão para que possamos esclarecer este mal entendido.



Sem outra opção, saia pelo portão... Missão completa!

vo, o contador automaticamente é preparado para detonar em um certo tempo, esteja o timer original acima ou abaixo do valor). Corra até a moça, onde Bond gritará:

— Natalya!  
— James!  
— Rápido, por aqui. O Helicóptero está prestes a explodir!



Antes do diálogo terminar (se isso acontecer, o tempo estará entre seis e cinco segundos, tornando um pouco complicado o salvamento de Nat), corra para longe da aeronave, de preferência na direção do portão, uma vez que podem existir homens de Janus na encosta do morro, coisa que não será boa nem para a sua saúde, nem para a de Nat. Uma vez destruído o Pirate (**Objetivo D** completo), Bond dirá para Natalya esperar nos portões do parque,

enquanto ele procura pela caixa preta que voara com a explosão. Seu objetivo agora é descer morro abaixo e encontrar o **Flight Recorder** que, muito provavelmente, está em algum local próximo à área indicada no mapa. Mas há também uma pequena possibilidade de que ela esteja em qualquer outro lugar, em especial em uma das cabanas de madeira (como diabos ela voou até ali!).

Helicopter destroyed.  
OBJECTIVE D1 COMPLETED  
6 | 34

## Missão 6: Saint Petersburg

### Setor 2: The Military Archives

Preso. Novamente. Isso soou como uma piada para os altos da MI6. Mas James Bond, o mais afamado agente do Serviço Secreto Britânico fora pego de novo. E, como na casamata, sua parceira de captura é Natalya. Talvez seja impressão, mas deve ser essa moça que traz azar a 007. De qualquer forma, é melhor que ele fuja daí se ainda quiser ser um agente secreto vivo...



#### BACKGROUND

Capturado pelos russos, Bond deve escapar da prisão militar.

#### M BRIEFING

De novo? Capturado de novo? Espero que você possa defender sua performance, 007, porque não há um advogado nesta

terra que pegue o seu caso. Sua única chance é falar diretamente com o ministro da defesa Mishkin. Ele é um homem razoável, para um membro da Politburo. Falhar não é uma opção, James.

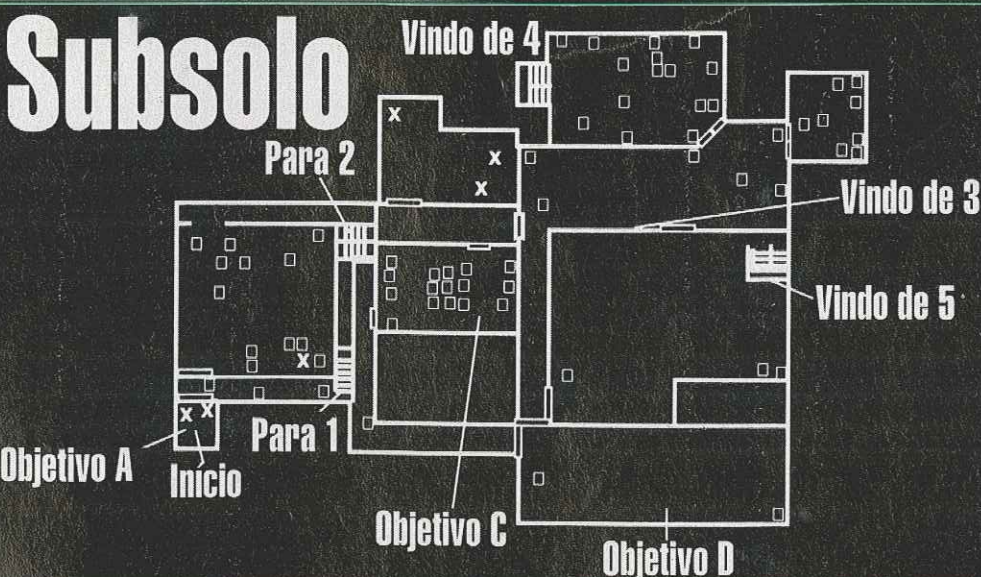
#### Q BRANCH

Cabe a você sair dessa, 007. Eu não posso ficar segurando sua mão o tempo todo. De qualquer forma, pegue aquela caixa preta para mim, sim? Obrigado.

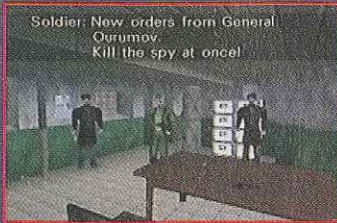
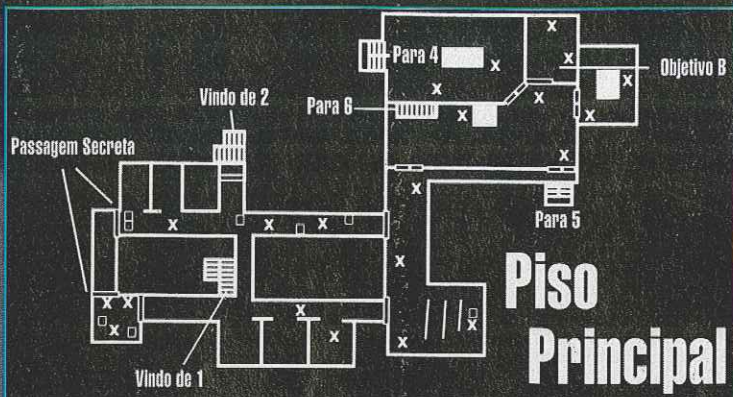
#### MONEYPENNY

Acertado de novo, James? Agora você sabe o que é ficar preso atrás de uma escrivanhinha, enquanto eu vou sair com um cavalheiro esta noite. Como os tempos mudam!

Não se assuste com o tamanho do setor, com seus três andares e tudo







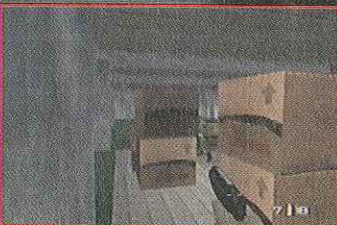
— Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”

Neste momento, um soldado fardado de verde entra na sala.

“—Novas ordens do General Ourumov. Matém o espião de uma vez!”

E, em seguida, você estará cheio de furos e buraquinhos de bala, como uma peneira. Mas como você não quer estar morto (...quer?), então é melhor dar uma checada em seus equipamentos. Para sua felicidade, novamente você terá somente seu bom e velho relógio de atração magnética. Bem, vale lembrar que a PP7 é uma arma para espíões, ou seja, discreta, fácil de ocultar e, principalmente, pequena. Assim sendo, não é uma má idéia utilizar-se do dispositivo presente no relógio para atrair a arma e a munição simultaneamente. Mas faça isso da cadeira encostada no canto da sala (algo mais longe que isso fará com que você consiga somente a munição e alguns tiros dos oponentes). Fique atento a mais uma coisa: assim que a PP7 estiver em seu poder, os oponentes começarão a atirar em você. Assim sendo, use o relógio e, imediatamente após a mensagem confirmando o sucesso da ação surgir, pegue-a e corra para junto daquele mais próximo a você. No geral, aquele atrás da mesa será o primeiro a atirar e, estando junto ao outro, você está livre para se livrar dele sem ser almejado pelo outro (tiros inimigos são ineficazes de perto, lembra?). Há também a opção de não usar o relógio, avançando diretamente sobre o armamento, mas isso o deixará em posição desfavorável, atrás da mesa, na linha de fogo dos oponentes e longe dos mesmos. A terceira e última alternativa é partir pra cima deles lentamente, por trás, atacando com golpes nas costas, o que exigirá de você um pouco menos de velocidade e inteligência, mas um pouco mais de habilidade. Além disso, se você sair de trás da mesa sem tocar nas armas, os dois permanecerão olhando para o local onde você estava anteriormente. Bem, isso que é inteligência artificial...

Você terá alguns segundos (questão de cinco ou dez) antes de começarem a surgir mais e mais inimigos. Assim sendo, pegue a **Interrogation Room Key** no chão e toda a munição que puder, juntamente com a **DD44**. Abra a porta, não se esquecendo de ter alguma das armas conseguidas em punho, mirando na direção do corredor à esquerda. Derrube o oponente atrás das caixas, verificando, em seguida, se nenhum outro se aproxima. Entre na sala em frente à sala de interrogatório. Nas dificuldades **Agent** e **Secret Agent**, existirá uma **Body Armor** ao centro. Algo muito tentador, certo? Além de uma ótima isca. Encoste no primeiro pilar que encontrar, estan-



mais. Você terá de seguir um caminho bem simples e só deverá checar os demais caso algo dê realmente errado. Bond começa diante de dois guardas russos, atrás de uma mesa onde está sua PP7 e alguma munição. Se você não tomar nenhuma iniciativa (de preferência, nenhuma daquelas precipitadas), eles começarão:

— *“Então, sr. Bond, o que o senhor sabe sobre o roubo do Goldeneye?”*  
 — *“Ourumov roubou-o. Ele é um traidor.”*  
 — *“Bobagem, sr. Bond. O General Ourumov é um herói da União Soviética.”*  
 — *“Talvez tenha sido um dia, mas ele traiu vocês agora.”*  
 — *“Tudo mentiras, sr. Bond. Você não é nada além de um terrorista. Será executado juntamente com aquela garota tola.”*  
 — *“Natalya não fez nada de errado. Ela não sabe o que aconteceu em Severnaya.”*

— *“Então, sr. Bond, o que o senhor sabe sobre o roubo do Goldeneye?”*

— *“Ourumov roubou-o. Ele é um traidor.”*

— *“Bobagem, sr. Bond. O General Ourumov é um herói da União Soviética.”*

— *“Talvez tenha sido um dia, mas ele traiu vocês agora.”*

— *“Tudo mentiras, sr. Bond. Você não é nada além de um terrorista. Será executado juntamente com aquela garota tola.”*

— *“Natalya não fez nada de errado. Ela não sabe o que aconteceu em Severnaya.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

— *“Sério? Bem, nós vamos perguntar isso a ela. Tenho certeza de que podemos persuadi-la a dar as respostas que queremos.”*

**Secret Agent**

- A)** Escapar da sala de interrogatório;
  - B)** Encontrar Natalya;
  - C)** Recuperar a caixa preta do helicóptero;
  - D)** Escapar com Natalya;
- 00 Agent**
- A)** Escapar da sala de interrogatório;
  - B)** Encontrar Natalya;
  - C)** Recuperar a caixa preta do helicóptero;
  - D)** Escapar com Natalya;

**EQUIPAMENTO INICIAL:**

Watch Magnet Attract

**ITENS:**

**Agent**

- DD44 Dostovei
- PP7
- KF7 Soviet
- Klobb
- Body Armor
- Interrogation Room Key
- Safe Key
- Flight Recorder

**Secret Agent**

- DD44 Dostovei
- PP7
- KF7 Soviet
- Klobb
- Body Armor
- Interrogation Room Key
- Safe Key
- Flight Recorder

**00 Agent**

- DD44 Dostovei
- PP7
- KF7 Soviet
- Klobb
- Body Armor
- Interrogation Room Key
- Safe Key
- Flight Recorder

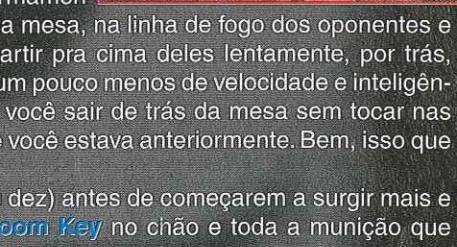
**CHEATS:**

**Secret Agent**

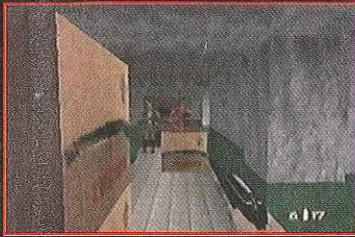
- Invisibility (1:20)

**INVISÍVEL... MESMO!**

Só um toque sobre este código: Bond estará invisível, completamente invisível, não podendo ser visto por nenhum tipo de humano (ou seja, minas de proximidade, câmeras e dromes ainda podem mirar e atirar em você), seja ele aliado ou inimigo! Isso mesmo: da mesma forma que nenhum oponente o verá, nenhum personagem aliado seu será capaz de vê-lo. Em missões onde você deve resgatar alguém, como Natalya por exemplo, você pode até mesmo encostar ou empurrá-la, mas nada acontecerá, mandando sua missão por água abaixo. Assim sendo, decida



do voltado para os caixotes. Daqui você terá uma ótima visão do guarda em tocaia. Elimine-o e vá atrás da armadura, já seguindo para a passagem além das caixas. E seja rápido, para não ser surpreendido pelas costas por quem quer que venha pela porta pela qual você entrara.



A passagem o levará a um novo corredor, com um lance de escadas ao fim dele. Suba e entre pela porta, sem medo. Ao chegar à encruzilhada, acabe com os três guardas, um em cada asa, na seqüência mais segura que o momento propiciar (em geral, o primeiro sempre será aquele localizado diretamente na direção oposta à sua,

enquanto você se protege dos demais atrás das caixas) prosseguindo depois em frente, na direção das escadas. Se preferir, pegue o caminho da direita aqui, logo que o local ao qual você será levado é o mesmo, um local com várias estantes de livros. Caso tenha optado por seguir reto na encruzilhada, pegue o caminho da esquerda (à direita você se verá diante de três soldados de preto que,



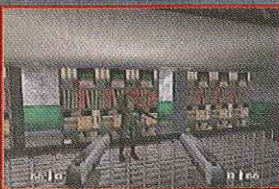
muito provavelmente, não gostarão nada de sua visita... Você pode chegar até eles através de uma passagem secreta existente seguindo-se pela passagem esquerda da encruzilhada, atrás de quatro caixotes; não há realmente nada de especial aqui, mas você pode pegá-los de surpresa) na bifurcação, acabando com todos que estiverem dentro dos escritórios. Ao fim deste, abra a porta, revelando uma biblioteca. Entretanto não entre.



Caminhe lateralmente para dentro da sala, estando voltado para a esquerda. Dessa forma, o guarda será surpreendido, dando a você uma certa vantagem. Também é provável a existência de um oponente do outro lado da sala, depois do vão existente. Se possível, derrube-o antes que ele atravesse a porta no canto oposto ao seu. Feito isso, caminhe, lentamente, até a segunda estante de livros. Antes de passar a terceira, mate um soldado próximo a um caixote de papelão. Agora siga para a porta dupla localizada diante das escadas que levam ao andar inferior desta mesma sala. Abra a porta, elimine um guarda e siga em frente, esgueirando-se pela parede esquerda (Hein? Eles sabem que você está aqui? Ok, ok, alguns toques de discrição não vão mal).



Ao fim desta, uma porta dupla posicionada na diagonal. Entre na sala e mate os dois que lá estiverem (um deles não atirará em você a não ser que 1- você dê a volta no vão ou 2- atire contra ele), evitando surpresas indesejadas. Aproveitando o embalo da



matança, derrube o soldado atrás da grade que protege o andar inferior (não preocupe; da mesma forma que o último soldado derrubado a momentos atrás, ele não o verá a não ser que você dispere e erre; mesmo assim, ele terá de dar a volta na grade para depois mirar e atirar...) e quem mais puder, em especial aqueles dentro da sala por trás da segunda porta dupla. Limpa a área, prepare-se para entrar na porta localizada entre as duas duplas.

Aqui, quatro coisas podem acontecer, todas dependendo de suas ações. A primeira e a segunda delas são as mais fre-

quentes, ocorrendo quando você entra na com tudo, atirando primeiro no oponente à direita e, posteriormente, no segundo. **Possibilidade um:** você atira na direção de Natalya, o que a amedronta e faz com que ela fuja para algum lugar da prisão (geralmente no sótão, mas ela pode estar em qualquer lugar, o que obrigaria você a dar uma boa procurada pelo local). Note que você não precisa necessariamente atirar contra Natalya, almejando-a ou acertando-a, mas sim na direção dela, mirando em alguém atrás da moça. Essa é a segunda pior das hipóteses. **Possibilidade dois:** você entra esgueirando-se rapidamente para a esquerda (ou correndo como um suicida na direção dos oponentes, evitando os tiros daquele em quem você colar), o que garante a você uma boa visão dos oficiais sem Natalya na linha de fogo. Isso dispensa a procura da moça. A terceira



possibilidade ocorre quando você adentra a sala e, de imediato, sai, atraindo a todos alí para fora (incluindo Natalya). Isso dá a Bond um campo de ação muito mais ampla, permitindo esquivar-se dos tiros com uma facilidade muito maior que dentro da saleta. Em nossa opinião, essa é a melhor coisa que você pode fazer caso chegue a adentrar o local. Por fim, a quarta. Simplesmente a melhor, uma vez que, se conseguida, sequer será necessário o uso de tiros! Faça o seguinte: abra a porta, estando

o máximo que puder à direita, e o mais longe que puder da porta. Se fizer corretamente, apenas Natalya o verá, correndo para fora da sala e deixando os inimigos lá dentro sem entender o que aconteceu. E o melhor: eles não virão atrás de você caso não o vejam! Para assegurar que isso não ocorra, feche a porta logo que Nat sair. Como já dito, algumas vezes devemos agradecer às falhas do game...



Já acompanhado da moça, volte à sala do vão e, depois de descer as escadas para o andar inferior, siga para a porta localizada diretamente à sua esquerda. Na verdade, pegue qualquer caminho que o leve até a sala indicada por Objetivo C no mapa do *Subsolo*, tomando cuidado com os inimigos que surgirão. Uma vez chegando à sala indicada, você verá um homem vestido de preto. Haja o que houver, não atire! Ele é Mishkin, o homem com quem você deve falar para limpar seu nome (como disse M anteriormente e Natalya repetidamente). Quando o ver, ele se dirigirá a você:

— Parece que o senhor estava certo, sr. Bond. O general Ourumov é o nosso traidor.

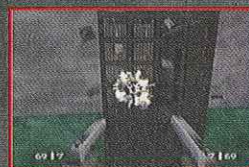
— Mesmo amigos são capazes de trair.

— Uma dura lição. Você precisa da caixa preta do helicóptero roubado?

— Sim. Isso pode provar que Janus estava envolvido no incidente de Severnaya.

— Está no cofre — nesse momento ele lhe passa a **Safe Key**. — Preciso informar o Politburo sobre o engano quanto a Ourumov. Adeus, sr. Bond.”

Abra o cofre e pegue a caixa preta (ou amarela, ou laranja...) do helicóptero, completando o **Objetivo C**. Bem, então falta apenas a fuga com Nat. Se ela estiver com você, apenas corra até alguma sala com janelas grandes (do chão ao teto, como as da biblioteca), estilhaça-la e sair pela passagem formada. Do contrário, este é o momento para encontrá-la. Como já dito, ela pode estar em qualquer lugar, mas há uma certa preferência pelo sótão. De qualquer forma, encontre-a e saia o mais rápido que puder deste local...



# Missão 6: Saint Petersburg

## Setor 3: The Streets

Bastou por os pés para fora da base militar que Natalya foi raptada por Ourumov em fuga. De carro e a caminho do depósito de Janus, o general deixa o agente secreto para trás. Mas Bond não desiste. Mesmo que tenha de passar por cima de carros, inimigos ou o que mais que for. Mesmo assim, é melhor repensar o caso. Essa tal de Natalya parece ter um certo magnetismo a problemas...



St. Petersburg

### BACKGROUND

Depois de escapar do interrogatório da KGB, nos arquivos militares, Natalya foi recapturada pelo General Ourumov. Ela está sendo levada de carro para a base de operações da Janus em St. Petersburg.

### M BRIEFING

Vá atrás deles, 007! Não podemos permitir que a trilha esfrie. E há chances de que eles o levarão diretamente para Trevelyan. Mas mantenha a cabeça fria. Qualquer baixa entre os cidadãos nas ruas de St. Petersburg pode causar um infeliz incidente internacional. Acreditamos que Valentin Zukovsky esteja na área. Ele pode ser capaz de ajudá-lo.

### Q BRANCH

Nenhum dispositivo desta vez, 007. Você pode tentar procurar por algum aparelho que os russos tenham deixado jogado por aí. Chaves na ignição e tudo mais, meu velho.

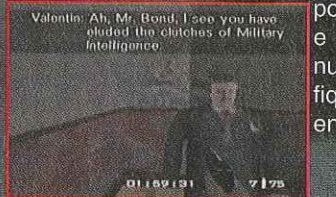
### MONEYPENNY

Eu não acho que ela valha a pena, James. Talvez você devesse olhar para algo mais perto de casa por uma mulher mais valorosa.



02:18:46 7/99

como escudo. Recolha as **KF7**, usando-a para acabar com os dois oponentes na área mais aberta. Corra para o tanque, saindo pela passagem à sua frente, ao lado das bombas de combustível.



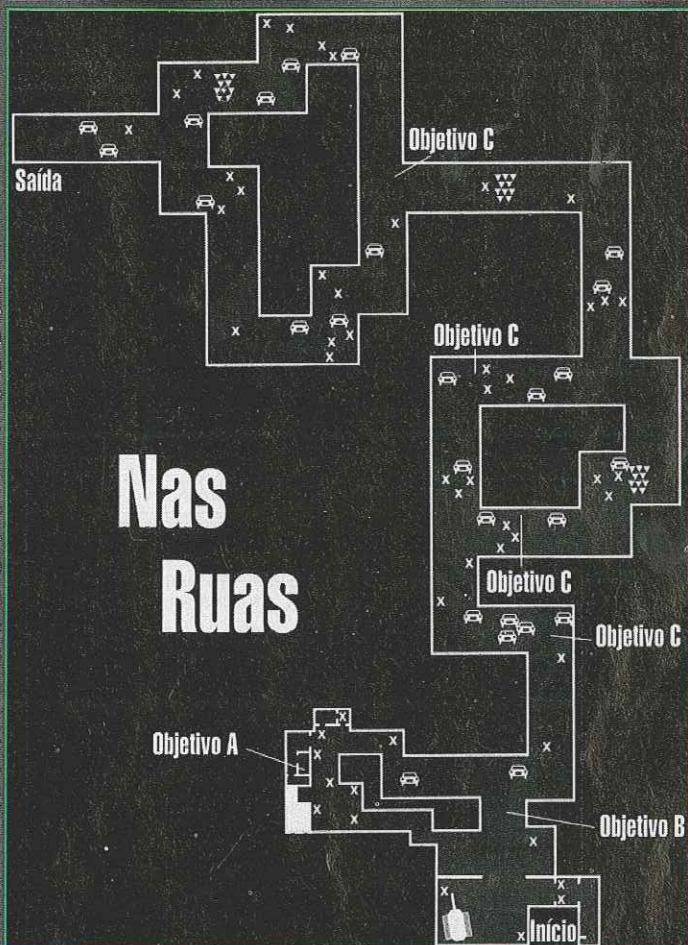
Valentin: Ah, Mr. Bond, I see you have eluded the clutches of Military Intelligence.

01:19:31 7/99

Você inicia o setor num beco, exatamente após sair pela janela dos Arquivos Militares. Cinco segundos após o início, um contador surgirá, marcando três (*Secret* e *00 Agent*) / cinco (*Agent*) minutos. Este é o tempo que você tem para alcançar Ourumov e Natalya. Ou melhor dizendo, é o **POUCO** tempo que você tem para não ser despistado. Tendo isso em mente e somente a PP7 em mãos, avance na direção do fim do beco. Lá, mate os soldados, usando o muro

e adentre, acabando com todos os oponentes que encontrar. Continue até encontrar uma casa de portas abertas. Antes de entrar, certifique-se de que não há mais nenhum soldado próximo. Lá dentro você encontrará Valentin, seu contato em St. Petersburg. Ele dirá:

— Ah, sr. Bond. Vejo que conseguiu escapar das garras da



você mesmo se esta é uma benção ou uma maldição...

## Missão 6 - Setor 3

### OBJETIVOS:

#### Agent

- B)** Perseguir Ourumov e Natalya;
- C)** Minimizar baixas de pedestres;

#### Secret Agent

- A)** Contactar Valentin;
- B)** Perseguir Ourumov e Natalya;
- C)** Minimizar baixas de pedestres;

#### 00 Agent

- A)** Contactar Valentin;
- B)** Perseguir Ourumov e Natalya;
- C)** Minimizar baixas de pedestres;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7

### ITENS:

#### Agent

- Tank
- 4 Body Armor
- Grenede Launcher
- Handy Grenade
- KF7 Soviet
- Rocket Launchers

#### Secret Agent

- Tank
- 4 Body Armor
- Grenede Launcher
- Handy Grenade
- KF7 Soviet
- Rocket Launchers

#### 00 Agent

- Tank
- 4 Body Armor
- Grenede Launcher
- Handy Grenade
- KF7 Soviet
- Rocket Launchers

### CHEATS:

#### 00 Agent

- Enemy Rockets (1:45)

### SOBRE O CHEAT...

Então, finalmente você habilita o grande código de Lança-foguetes para todas as fases. Você se sente feliz por poder começar equipador com uma arma de tamanho poder, imaginando quantos oponentes de uma única vez você poderia matar com uma dessas, certo? **ERRADO!** Este Cheat Code faz com que **TO-DOS** os inimigos no setor (incluindo personagens importantes, como Ourumov e Xenia) estejam portando uma Rocket Launcher! Ou seja, para conseguir uma dessas, você precisa primeiro derrotar o portador para então recolher as armas. Bem, falar é fácil. O difícil é fazer. E não se esqueça que, desta vez, você não terá tanques de guerra para se proteger. Tente a seu próprio risco...

## Inteligência Militar.

- Sim, mas o General Ourumov pegou Natálya!
- Eu vi o carro. Ele está levando a garota para um depósito militar não longe daqui. A base de Janus é aqui. Um simples telefonema chamará meus homens para se encontrar com eles.
- O que há nisso para você, Valentin?
- Negócios são negócios, sr. Bond. Eu quero ver meus competidores fora dos negócios."

**Objetivo A** completo, enquanto o obeso agente corre para fora da casa. Você está livre para prosseguir na missão mas, trinta segundos após isso (tempo para que o agente chegue até o beco onde você iniciara o setor), Valentin contacta seus homens para que atrasem o avanço de Ourumov, reiniciando seu contador a 6:00 minutos exatos. Nesse meio tempo você pode aproveitar para recolher uma **Grenade Launcher** e a primeira **Body Armor** (para as três dificuldades) na construção ao norte da casa onde o agente estava, de onde soldados atiram pelas janelas. Apenas tome cuidado com sua energia. Você vai precisar...

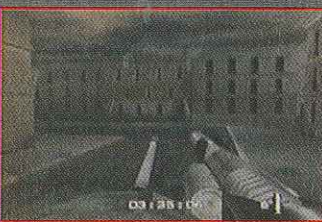


Retorne ao tanque e prossiga pelas ruas, pegando a primeira direita (à esquerda há uma saída para o beco de Valentin). Nesta parte você encontrará a primeira das terríveis criaturas conhecidas como cidadãos. Na verdade parecem mais lemingues suicidas que saltam ou correm contra seu tanque ou na direção das explosões dos tiros de seu tanque ou dos carros. Até aí tudo bem, mas há um pequeno problema: um de seus objetivos inclui diminuir as baixas entre pedestres, para evitar um episódio internacional. Assim sendo, faça o possível para não pisar, disparar ou explodir dez destes, ou a missão vai pelo ralo.

Pouco mais à frente, você se deparará com carros na pista. "Oras, eu não tenho com o que me preocupar. Eu tenho um tanque! Posso passar por cima de tudo!" você diz. Bem, de certa forma a exclamação não está incorreta. Você realmente pode passar por cima de oponentes e civis, ou mesmo sobre barricatas, carros e demais coisas perdendo certa velocidade. Todavia, como tudo, passar por cima de carros tem seu preço: carros explodem. Em outras palavras, assim que o tanque colocar suas esteiras sobre o automóvel, este último explodirá. E, se você continuar em frente, sobre o carro em chamas, Bond será atingido pela explosão, perdendo menos energia que o convencional, mas ainda assim perdendo. Perceba, contudo, que somente se você continuar em frente, passando por cima do automóvel, que você será atingido pela explosão. Dessa forma, basta somente encostar no carro até que este exploda. Quando isso acontecer, retroceda, para então prosseguir novamente quando os fogos baixarem. O mesmo vale para as minas explosivas. Contudo, tome cuidado com a fumaça que subirá. Haverá casos em que você acreditará friamente que todas as minas foram detonadas, mas uma delas ainda se mantém ali, sob a fumaça que obstrui sua visão. Pode ser mais lento, mas é menos trabalhoso que explodí-los usando o canhão / Grenade Launcher / Rocket Launcher e mais seguro que passar por cima como uma jamanta ("Jamanta qué explodí carro! Jamanta qué explodí agente 0007!").



Prossiga, atravessando a barricata de carros, até chegar a uma bifurcação. Agora nos aproximamos de um momento crítico. Pela frente, você encontrará, inicialmente, uns poucos inimigos e alguns carros. Todavia, assim que dobrar a rua, você terá uma péssima surpresa: mísseis. Isso mesmo, mísseis disparados contra você. Mesmo sobre o tanque, as explosões causadas são capazes de levar metade de sua energia. Uma boa estratégia para tentar sair ileso é posicionar o tanque transversalmente na rua, saindo dele e usando-o como escudo para os projéteis enquanto você dispara com armas comuns, uma vez que o tanque é indestrutível. Derrubados todos, recolha suas Rocket Launchers, armas realmente poderosas que, com certeza, poderão servir para algo mais adiante. Não se esqueça também de pegar o **Body Armor** (qualquer uma das dificuldades, assim como as outras três encontradas no setor), próximo à esquina direita, antes dos dois carros. Apenas tenha em mente que explosões podem danificar a armadura e até mesmo destruí-las, o que as torna inutilizáveis. Em outras palavras, você não pode recolher para vestir alguns restos de kevlar carbonizado! Recolhidos todos os itens, armamentos e munições, retorne ao tanque e pegue a primeira esquerda.



Pela direita na bifurcação, você encontrará mais alguns inimigos e dois carros, mas nada que possa detê-lo. Existe ainda uma outra **Body Armor** (redundante dizer, mas para todas as dificuldades) ao lado de uma porta, no canto direita antes da curva para a esquerda. É então que, após dobrar a rua, você se deparará com umas barreiras e, atrás delas, uma grande quantidade de minas explosivas. Duas maneiras são as mais comuns para se livrar delas. A primeira, é na base dos tiros, seja com explosivos (Handy Grenades, Grenade Rounds, Rockets, Balas de canhão, etc, etc), seja com munição comum. Para munição comum, procure sempre almejar as cargas explosivas (um único tiro basta) que estiverem mais ao centro, procurando conseguir uma série de explosões em cadeia, poupando preciosa munição. A segunda alternativa é usar a mesma estratégia usada para com os carros, ou seja, apenas pisá-las para a detonação, mas não passar por cima das explosões. De qualquer forma, tenha o cuidado de detonar as minas somente quando não houver nenhum transeunte-suicida por perto. No mais, avance, pegando a primeira direita.



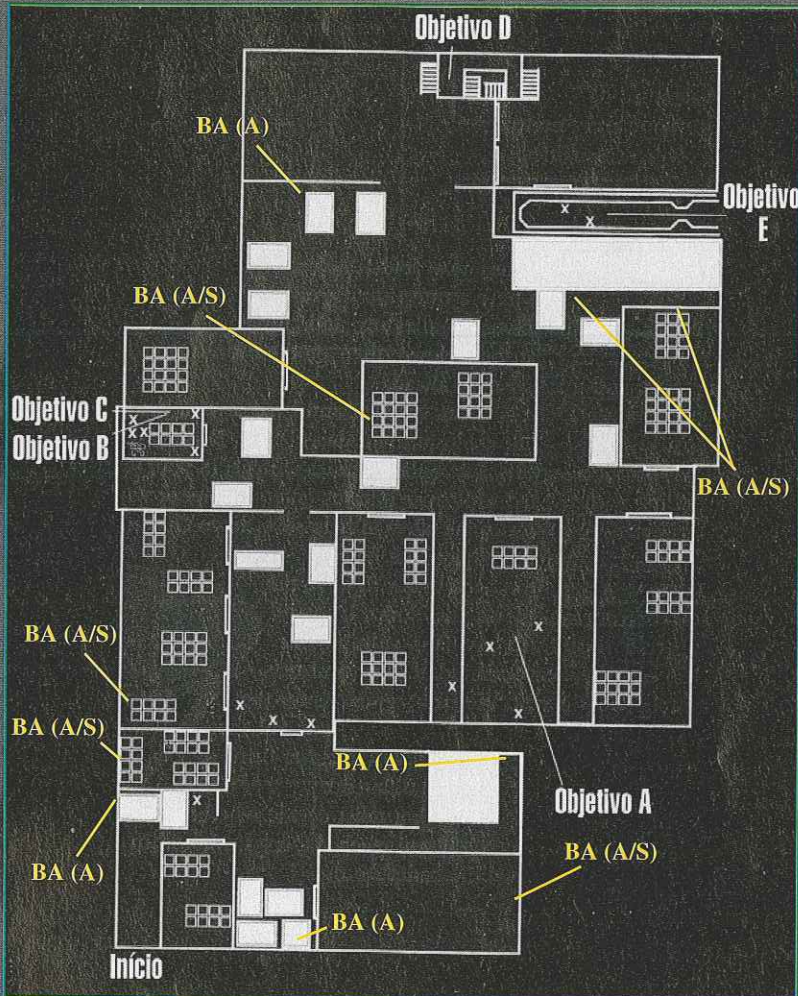
Após dobrar a rua novamente para a esquerda, novas minas se colocarão em seu caminho (não, nenhuma menina tenderá barrar seu avanço...). Apenas tome cuidado com os maníacos que saltam na frente de seu tanque. Ao fim da rua, uma nova bifurcação em T. Pela esquerda, um caminho mais longo, com inimigos portando Rocket Launchers (utilize-se da mesma estratégia usada anteriormente, usando o tanque de *adamantium* como proteção), mas com uma **Body Armor** na última rua antes da bifurcação, no lado direito (que, se realmente necessária, pode muito bem ser recolhida pelo outro caminho, seguindo-se em frente no T). Ao final, pegue a primeira esquerda. Pela direita, mais algumas minas e alguns carros a mais, mas nada realmente preocupante. Avance pela direita na bifurcação e logo você chegará à última etapa do setor. Passe por cima de mais alguns jipes militares (e de alguns

militares) e prossiga para o local identificado por *Saída* no mapa. Se o percurso for realizado no tempo estipulado (um máximo de nove minutos), você conseguiu seguir Ourumov, completando os **Objetivos B e C**. Do contrário, missão falha.

## Missão 6: Saint Petersburg

### Setor 4: The Depot

A sorte parece estar do lado de Bond. Ourumov atraiu o agente para uma das mais importantes bases do sindicato, além de um dos principais depósitos de armamentos. Ainda em perseguição ao general, 007 deve recuperar os projetos do Pirate, para evitar a criação de outra versão aprimorada, destruir a rede de comunicações, acabar com o depósito e ainda encontrar o trem de Trevelyan. Uff...



#### BACKGROUND

A base de operações de Janus em St. Petersburg está localizada em um depósito abandonado da ferrovia militar. Daqui, o sindicato do crime coordena acordos de armas ilegais, terrorismo internacional e extorção.

#### M BRIEFING

Quase um ninho de víboras, 007. Dê o melhor de si para neutralizar as operações de Janus. Estamos particularmente interessados que você recupere os projetos de uma versão modificada do helicóptero invisível. Parece que eles estão pensando em produzi-lo. Nós também acreditamos que Ourumov levou Natalya para o trem-bala camuflado de Trevelyan no depósito. Você precisa estar no trem quando ele partir.

#### Q BRANCH

#### Missão 6 - Setor 4

##### OBJETIVOS:

##### Agent

- E) Localizar trem de Trevelyan;
- Secret Agent
- B) Destruir rede de computadores;
- C) Obter chave do cofre;
- D) Recuperar projetos do helicóptero;
- E) Localizar trem de Trevelyan;
- 00 Agent
- A) Destruir esconderijo ilegal de armas;
- B) Destruir rede de computadores;
- C) Obter chave do cofre;
- D) Recuperar projetos do helicóptero;
- E) Localizar trem de Trevelyan;

##### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7

##### ITENS:

##### Agent

- D5K Deustche
- 10 Body Armor
- Handy Grenade
- Rocket Launcher
- KF7 Soviet
- Proximity Mine
- Safe Key
- Helicopter Blueprints

##### Secret Agent

- D5K Deustche
- 5 Body Armor
- Handy Grenade
- Rocket Launcher
- KF7 Soviet
- Proximity Mine
- Safe Key
- Helicopter Blueprints

##### 00 Agent

- D5K Deustche
- Handy Grenade
- Rocket Launcher
- KF7 Soviet
- Proximity Mine
- Safe Key
- Helicopter Blueprints

##### CHEATS:

##### Secret Agent

- Slow Animation Mode (1:30)

##### MUITO LENTO OU MUITO RÁPIDO...

Ok, esta nota pode estar chegando um pouco tarde demais, mas, como dizem, "antes tarde do que nunca". Tanto os Cheats de **Slow** quanto de **Fast Animation**, funcionam somente para personagens e inimigos humanos. Em outras palavras, tiros, dromes, câmeras, explosivos, cronômetros para a realização de objetivos, veículos, etc, etc estarão se movendo na velocidade normal. Portanto, se você es

Eles conseguiram uma rede de computadores bastante sofisticada escondida em algum lugar do depósito, 007. Seja um cara legal e desligue-a para eles. Ah, e não se esqueça de explodir o esconderijo de armas de Janus. Eu apenas sinto por não poder estar lá pessoalmente para apreciar os fogos de artifício.

#### MONEYPENNY

Não perca seu trem, James!



Para aqueles que jogam no modo Agent, este será o setor dos sonhos. Por quê? Pelo simples fato desta ser a convenção das **Body Armors**! Não há outra explicação para uma quantidade tão excessiva de armaduras em um setor que sequer é tão perigoso à saúde, excetuando o fato de serem oponentes indefinidos e um único Drome. São tantas as proteções que fomos obrigados a identificá-las no mapa como **BA**. Seguindo esta denominação, temos as letras **A** e, em alguns casos, **S** entre parênteses. **A**, como você já deve ter percebido, representa as Body Armors que estão presentes na dificuldade *Agent*. **S**, por sua vez, representa a dificuldade *Secret Agent*. E como na 00 Agent inexistem sequer sinais destas, torna-se desnecessário o uso de uma denominação **00**. Quando as duas letras estiverem dentro dos parênteses, significa que a armadura está em ambas as dificuldades. Mas deixemos as BAs para depois e vamos ao que interessa.

Chegando aos momentos finais da missão seis (aliás, como já visto, a mais longa de todas).



Avance lentamente, tendo a PP7 em mãos, estando preparado para derrubar o guarda que o espera ao lado dos caixotes, em frente à porta do primeiro galpão. Feito isso, recolha a D5K e, dependendo da dificuldade, também a **Body Armor** atrás do container branco. Se estiver na dificuldade *00 Agent* ou se não necessitar realmente de outras proteções (o que é muito provável), siga direto à esquerda, atravessando o portão gradeado e eliminando a todos que estiverem ao redor. Se não, recolha mais algumas armaduras, não se esquecendo de pegar somente o necessário, tendo as demais como pontos de recarga.

Dentro da área cercada por muros, após passar a porta de arame, continue em frente até atravessar por completo esta área. Uma vez diante da bifurcação, você avistará dois containers e um galpão. Entre nele mas não avance. Esteja pronto para derrubar um Drome no canto esquerdo mais distante da saída, bem como vários inimigos. Feito isso (ou durante isso, após a queda do drome), comece a disparar contra os dois terminais maiores e a tela a oeste do mapa, evitando desperdiçar munição contra os computadores menores. Afinal de contas, suas ordens são bem explícitas: "destruir rede". Quando as três estruturas estiverem ido pelos ares, **Objetivo B** realizado. Ainda dentro do galpão, pegue a chave sobre a mesa mais próxima do telão, a **Safe Key**, necessária para se abrir o cofre com os projetos e para se completar o **Objetivo C**. Sem mais, saia e prossiga em frente até não poder mais.



Quando chegar ao penúltimo galpão à direita (sul no mapa, indicado por Objetivo A), prepare-se para entrar. Proteja-se atrás dos caixotes e almeje a todos que ali estiverem. Tome também cuidado com a retaguarda, logo que o cerco contra você deve ser grande, podendo até mesmo existir a possibilidade de fuzilarem o agente por todos os lados. Mortos todos (ao menos por enquanto, já que eles logo surgirão do nada novamente), penetre no local, encontrando várias e várias caixas verdes no chão. São todas munições. Mas não fique muito feliz, pois você não poderá pegá-las. No máximo, você pode recolher algumas **KF7 Soviets** descarregadas, cinco **Proximity Mines** (ótimas para evitar perseguições) e uma **Rocket Launcher** com três mísseis. Após recolhidas, você deverá mandar todas as caixas verdes no chão pelos ares. O melhor meio de se fazer isso é utilizando-se da Rocket Launcher (uma arma explosiva, que pode explodir várias caixas ao mesmo tempo e que você não terá muitas oportunidades melhores para usá-la mais adiante), assegurando os resultados com algumas Proximity Mines plantadas em pontos estratégicos (como as áreas mais distantes do raio da explosão). Apenas faça isso de cima da plataforma, mantendo uma distância segura entre você e a explosão. Detonadas, **Objetivo A** finalizado. Mais uma vez, siga em frente.



Recolha as últimas Body Armors (se realmente precisar, claro; do contrário, apenas na falta de algo melhor a se fazer, comece a destruí-las com alguns tiros de D5K ou algo mais abundante...), prosseguindo para a área cercada por muros, passando diante do trem de Trevelyan, protegido por uma grade. Mas nem por isso, por tê-lo encontrado, que o objetivo E será completado. Você precisa entrar no veículo para finalizar a missão. Você se deparará com uma construção de dois andares, localizada ao lado de um galpão maior. O portão à direita está trancado, mas a pequena porta de madeira à esquerda não. Entre (achando mais uma porta por onde você não pode entrar), suba as escadas, abra o cofre na parte menos iluminada da saleta. Lá estarão os projetos do modelo alterado do helicóptero Pirate, as **Helicopter Blueprints**. Recuperadas, **Objetivo D** terminado.



Abra a porta ao topo das escadarias, descendo o novo lance de escadas que surgirá. Corra para os portões mais distantes do local onde você veio. Agora sim você realizará o **Objetivo E**. Abra as portas do trem, tomando o cuidado de limpar o local antes de entrar (ou então entre rasgando mesmo; Bond se encarregará do resto com a arma que estiver em mãos). Finalmente 007 pega o trem a tempo, terminando o setor.



## Missão 6: Saint Petersburg

### Setor 5: The Train

No trem capaz de atingir velocidades extremamente altas, e utilizando-se da tecnologia de invisibilidade a radares do helicóptero Pirate, Bond deve resgatar Natalya das garras de seu arqui-inimigo Trevelyan. E, sendo esta a base móvel do sindicato de Janus, Bond poderia cuidar para que esta se torne inoperante. O primeiro passo, neutralizar o sistema de freios...



#### BACKGROUND

O líder da Janus, Alec Trevelyan, está mantendo Natalya como refém em seu trem blindado.

#### M BRIEFING

Nós perdemos muitos agentes experientes em situação de reféns antes. Mantenha a cabeça fria, 007, e não desvie seu caminho por causa de acertos de contas antigas.

#### Q BRANCH

Um trem, 007, muito simples. Destrua as unidades de freio em cada vagão e os sistemas de emergência farão com que ele pare.

#### MONEYPENNY

Aquela garota de novo, James?

# ERVAS & PLANTAS QUE CURAM

Os segredos da natureza num texto claro e acessível, agora nas suas mãos!

Tudo que você precisa saber para a saúde de sua família!

A cura para o câncer na babosa!



Apresentação do biólogo WALBER DA SILVA FRUTUOSO

Ervas e Plantas que Curam traz saúde e beleza para você e toda sua família através de receitas simples baseadas nas ervas que o Brasil possui. Além de receitas caseiras, você encontra também tudo o que você precisa saber sobre cada erva, com fotos coloridas e informações relevantes, como prepará-las, onde encontrá-las. E mais! Uma matéria com a cura milagrosa da babosa!

Apresentação e revisão de Walber da Silva Frutuoso, biólogo da Fiocruz.

APENAS  
R\$6,90!!!

Já nas bancas  
ou pelo  
reembolso  
postal!

Sim, desejo receber em minha casa exemplar(es) de **Ervas e Plantas que Curam** – Cód. EPC -1

Quantidade \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

CEP \_\_\_\_\_

Estado \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_

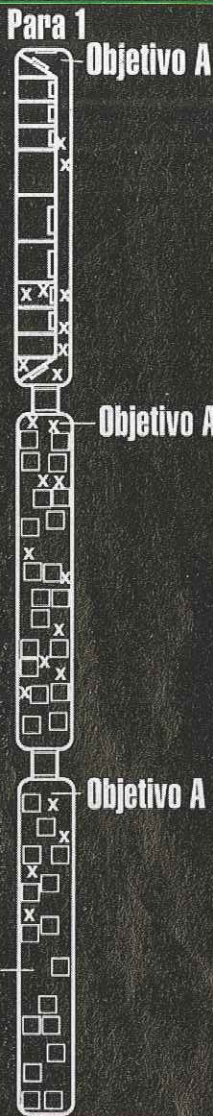
Anexe cheque nominal ou vale postal do seu pedido para:

**Editora Escala Ltda.**

Cx. Postal 16381 • CEP 02599-970 • São Paulo • SP

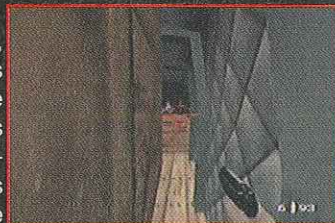
Se não quiser recortar sua revista, copie este cupom

# O Trem



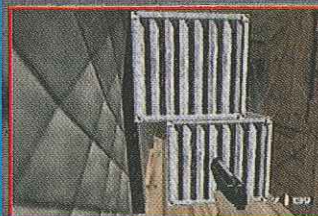
Está é uma missão aparentemente simples, mas que pode causar vários transtornos. Seu objetivo principal é destruir os sistemas de freio manual. Isso fará com que os freios de emergência sejam ativados, permitindo a fuga por terra. E como não existem armaduras aqui, é bom cuidar muito bem de sua energia. O único item que pode auxiliá-lo estando em dificuldades diferentes é a **RC-P90**, encontrada logo no primeiro vagão, dentro dos caixotes de madeira mais próximos à porta. Mas, como a maioria das Body Armors e itens de auxílio, esta ótima arma aparece apenas na dificuldade *Agent*. Ou seja, nem desperdice munição explodindo caixas nas demais dificuldades.

Os dois primeiros vagões transportam somente cargas, permitindo a você uma certa cobertura, devido aos caixotes que podem ser usados como escudos. Todavia, lembre-se que estes podem muito bem explodir e mandar você pelos ares, além de, claro, esperar por oponentes com armamento realmente pesado. No primeiro vagão, derrube a todos os guardas (para aquele localizado mais à direita, você pode almejá-lo através do espaço existente entre a parede e os caixotes empilhados) e recolha



as **D&K Deutsche**, dirigindo-se em seguida para a porta ao fim deste. Lá, à direita da porta, você avistará uma pequena caixa metálica, com alguns indicadores. Este é o sistema de freios que deve ser destruído.

Exploda-o com cerca de cinco balas, ignorando a pequena explosão que ocorrerá (traduzindo, ela não causará dano algum). É possível também que soldados dos demais vagões corram para o primeiro, visando eliminar você antes de avançar mais, o que transformaria em uma boa idéia aguardar alguns instantes antes de prosseguir. De qualquer forma, cuide de todos, dirigindo-se depois para o próximo carro.



Derrube os quatro primeiros soldados, correndo logo em seguida para as caixas de aço empilhadas. Se tiver sorte, ao se abaixar você terá uma boa visão dos pés de um dos agentes vestidos de negro. Acabe com ele e esteja preparado para acabar com os demais que surgirão pela direita. Mortos todos, recolha a munição que precisar, destrua os freios deste vagão e siga para o próximo. Se for o caso, aguarde alguns segundos, esperando que oponentes apareçam.

Derrube os quatro primeiros soldados, correndo logo em seguida para as caixas de aço empilhadas.

Se tiver sorte, ao se abaixar você terá uma boa visão dos pés de um dos agentes vestidos de negro. Acabe com ele e esteja preparado para acabar com os demais que surgirão pela direita. Mortos todos, recolha a munição que precisar, destrua os freios deste vagão e siga para o próximo. Se for o caso, aguarde alguns segundos, esperando que oponentes apareçam.

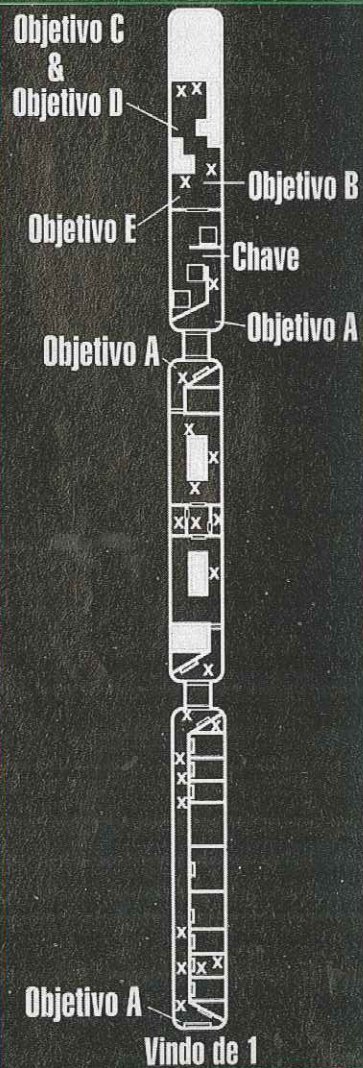


fim do vagão, mais um sistema de freio. Para evitar desperdício de balas, não é uma má idéia entrar no banheiro diante do alvo. Dessa forma você estará bastante próximo dele e protegido dos tiros advindos do próximo carro.

O quarto vagão é bastante semelhante ao anterior, com a diferença que as cabines estão no lado oposto, como se este estivesse encarrilhado do lado errado. Considerando tal afirmação verdadeira, é provável também que os freios estejam no início do vagão, e não em seu final. E é exatamente isso o que acontece. Destrua o dispositivo com alguns tiros, preferivelmente de dentro do toailete, para evitar maiores complicações. Continue em frente, seguindo a mesma estratégia usada no carro anterior. Em pouco você chegará ao quinto vagão, o da primeira classe (além de poderosos inimigos de primeira classe inteiramente grátis!..... Que piada infame).



Prossiga, matando soldados e pilhando **ZMCs**, até chegar a uma sala com uma grande mesa ao centro. Acabe com um agente de negro e fique a postos para matar um outro que surgirá da porta mais adiante. Atravesse esta mesma, chegando a uma saleta minúscula, com quatro portas, uma em cada parede. Abra as laterais, os toaletes, onde dois inimigos o esperam. Só então, quando ambos estiverem mortos, avance, evitando surpresas desagradáveis.







Ao fim do vagão, o penúltimo sistema de freios. Destrua-o e parta para o seguinte.

Finalmente o vagão-cozinha, onde há, à sua esquerda, uma porta que leva a lugar algum. Neste exato momento, caso não tenha destruído todos os freios até aqui encontrados, você deve estar começando a gritar e a nos xingar por não encontrar os freios à sua direita, como indicado no mapa. A explicação para isso é simples: eles não estão aí, mas estão. Complicado? Bem, basta dizer que eles apenas aparecerão se você tiver neutralizados todas as caixas de freios anteriores. Nesse momento, como um passe de mágica (um eufemismo para descrever um bug do jogo...), ela surgirá no local onde deveria estar. Destrua-o, voltando-se imediatamente para o lado oposto à caixa, onde dois oponentes surgirão, portanto ZMCs. **Objetivo A** concluído. Para sua sorte, um deles lhe concederá a chave (**Train Door Key**) para a porta mais adiante, onde Natalya, Xenia, Ourumov e Trevelyan o aguardam. Aproxime-se da porta, mas sem entrar. O ex-006 começará:

— James, que surpresa desagradável. Vamos, entre.

Caso não faça absolutamente nada, fique apenas parado, Ourumov se cansará e matará Natalya, mandando metade de sua missão pela tubulação de água. Se você ameaçar se aproximar (mesmo que seja somente entrar na sala), ele gritará:

— Isso já é próximo o bastante! — após uma breve pausa, continua. — Dois alvos, tempo para um tiro. A garota ou a missão? Vamos lá, James, não tente ser esperto. Faça seu movimento!

Novamente, você tem segundos para agir. A vontade de disparar contra Trevelyan é grande, mas a sua missão implica em salvar Natalya. E como você não quer um Mission Failed, aconselhamos que dispare em Ourumov agora ou se arrependa para sempre (terminando também com o **Objetivo B**). Do contrário, o general executará a moça enquanto Alec garga-



lha, dizendo que você é muito lento e nunca ganhará. Vale ressaltar que em absolutamente qualquer momento (exceto pós-morte de Natalya) você poderá vencer Ourumov com um bom tiro na cabeça. Quando isso acontecer, Trevelyan dirá:

— Você nunca vencerá, James! — enquanto desce uma barreira entre ele e Xenia, Bond e Nat. — Boa sorte com o pisol! Isso não levará nem um minuto.

É então que um timer surgirá, anunciando a contagem regressiva do detonador deste vagão. Agora você e Natalya devem ser rápidos. Em menos de um minuto, você, James, deve atirar nos pedaços de metal que prendem a placa de metal branca no solo, uma vez que nenhuma



das saídas se abrirá. Você pode fazer isso com qualquer arma, desde a **DD44** (conseguida com Ourumov) até a **D5K**. Mas, de qualquer forma, estas

são armas lentas, o que levaria tempo demais para uma fuga. Então, o que usar? Seu relógio Laser, claro! Afinal de contas, 1- o Watch Laser não cria buracos que possam obstruir sua visão; 2- as rajadas de luz são separadas em altíssima velocidade, na razão de dois tiros para cada um da RC-P90; 3- esse valioso equipamento não está no inventário de bobeira. Você também pode usá-lo para fritar alguns oponentes inconvenientes que surjam durante a operação. Agora vem a parte difícil, justamente por não



depende exatamente de você. Mesmo estando a rota de fuga aberta, você deverá esperar que Nat termine de quebrar os códigos e faça as descobertas necessárias para se completar os objetivos. Apenas não se esqueça que, a qualquer momento, você pode sair pela passagem, ato que fará com que Nat o siga (dizendo toda feliz "Eu estou indo, James"), abandonando tudo que estiver fazendo, mesmo que não tenha terminado de quebrar senhas ou quaisquer outras tarefas. Assim sendo, você deverá esperar até que o último objetivo seja completado para então sair com a moça. Um pouco abaixo segue um cronograma dos sucessos e falas de Simonova.

Cabe aqui a menção de um pequeno detalhe: você deve ser EXTREMAMENTE preciso jogando na dificuldade **00 Agent**. Primeiro, você não pode tentar sair antes que o objetivo **D** seja realizado. Segundo, é

tava pensando em utilizar os códigos de Enemy Rockets e Slow Animation em conjunto, para se esquivar dos foguetes com maior facilidade, tire o cavalinho da chuva pois ele vai pegar uma pneumonia...

## Missão 6 - Setor 5

### OBJETIVOS:

#### Agent

- A) Destruir as unidades de freio;
- B) Resgatar Natalya;
- E) Escapar a salvo;

#### Secret Agent

- A) Destruir as unidades de freio;
  - B) Resgatar Natalya;
  - C) Localizar a base secreta de Janus;
  - E) Escapar a salvo;
- #### 00 Agent
- A) Destruir as unidades de freio;
  - B) Resgatar Natalya;
  - C) Localizar a base secreta de Janus;
  - D) Quebrar a password de Boris;
  - E) Escapar a salvo;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7  
Watch Laser

### ITENS:

#### Agent

- RC-P90
- Handy Grenade
- D5K Deutsche
- ZMC
- Train Room Key
- DD44 Dostovei

#### Secret Agent

- Handy Grenade
- D5K Deutsche
- ZMC
- Train Room Key
- DD44 Dostovei

#### 00 Agent

- Handy Grenade
- D5K Deutsche
- ZMC
- Train Room Key
- DD44 Dostovei

### CHEATS:

#### 00 Agent

- Silver PP7 (5:25)

### VISÃO ALÉM DO ALCANCE

Bem, há umas pequenas exceções para a regra do cheat Bond Invisible (nenhum ser humano, seja ele aliado ou inimigo, importante ou não, o verá). Ao final da missão 6-5, *The Train*, Ourumov está com Nat em sua mira, enquanto Trevelyan observa a entrada do agente. É aqui que há uma das exceções. Mesmo você estando invisível, Trevelyan começará a fazer seu discurso, ou mesmo ordenar a execução da moça. Já a segunda, duran-

0:59 - Ela começa a tentar quebrar os códigos.

0:39 - "Boris continua a recuperar seus arquivos. Eu não consigo descobrir para onde eles estão indo."

0:30 - "Ele está em Cuba!" (**Objetivo C** completo)

0:14 - "Agora, se eu tivesse tempo só para quebrar esta senha..."

0:04 - "Consegui! Você é uma lesma, Boris!" (**Objetivo D** completo)



muito provável que, caso o tempo entre a descoberta de Nat e a fuga pela passagem exceda UM SEGUNDO, a moça seja pega pela explosão, acabando com o objetivo E (escapar a salvo, sim, mas COM Natalya!). Portanto, quando o contador chegar a dez, já esteja na borda da saída e, já na passagem dos cinco para os quatro segundos, caia pela abertura. Isso fará com que, muito provavelmente, Nat não seja pega.



Mas, apesar desse sufoco todo, a missão não terminou. Assim que tocar o chão, corra para frente e, em seguida, elimine o mais rápido que puder os soldados à

esquerda, não se preocupando com o dano recebido (exceto, claro, caso você esteja no talo...). Caso não o faça, a primeira providência que tomarão é acabar com a moça, mandando novamente a missão para você sabe onde (PELO ESGOTO! Ô mente poluída!). Espere as explosões cessarem e corra para o lado oposto às caixas. **Objetivo E** finalizado e Missão 6 cumprida!

## Missão 7: Cuba

### Setor 1: The Jungle

O mais famoso agente do Serviço Secreto Britânico é convocado para rastrear, por terra (uma vez que os satélites de reconhecimento mostraram-se ineficazes para tanto), a base secreta de Janus, localizada próxima à área localizada nas coordenadas recuperadas durante a explosão do trem de Trevelyan. Mas James não estará acompanhado somente por Natalya Simonova. Outra mulher tem planos não muito agradáveis para nosso agente...



#### BACKGROUND

O Satélite de reconhecimento não foi capaz de localizar nenhuma instalação próxima às coordenadas recuperadas dos computadores de Janus em St. Petersburg. Parece que uma procura terrestre vai ser necessária. A CIA providenciou para você um pequeno avião. Voe abaixo do alcance dos radares de Janus e salte de paraquedas, prosseguindo pela selva, eliminando qualquer oposição e visando a localização da base de Janus.



#### M BRIEFING

A senhorita Simonova estará com você nesta missão. Se Janus está operando o satélite Goldeneye, suas perícias em computação serão essenciais quando você for tentar derrubar o sistema. Jack Wade deu a ela algum treinamento básico com armas de fogo e ele acha que ela é capaz de se cuidar em situação de combate. Mas tenha cuidado, 007, lembre-se que ela não é uma experiente operativa como você.

#### Q BRANCH

Você saberá que está no caminho certo se encontrar tropas de Janus ou defesas automáticas. Esteja especialmente atento aos dromes robos deles. Estou dando a você algumas minas remotas para o depósito de munição. Tente não desperdiçá-las à toa. Ah, e cuidado com aquela mulher, a Xenia, 007. Acho que ela está atrás de você. Seu diabo sortudo.

#### MONEYPENNY

Um encontro quente numa floresta chuvosa? Com duas mulheres! Deveria ter vergonha de si mesmo, James!

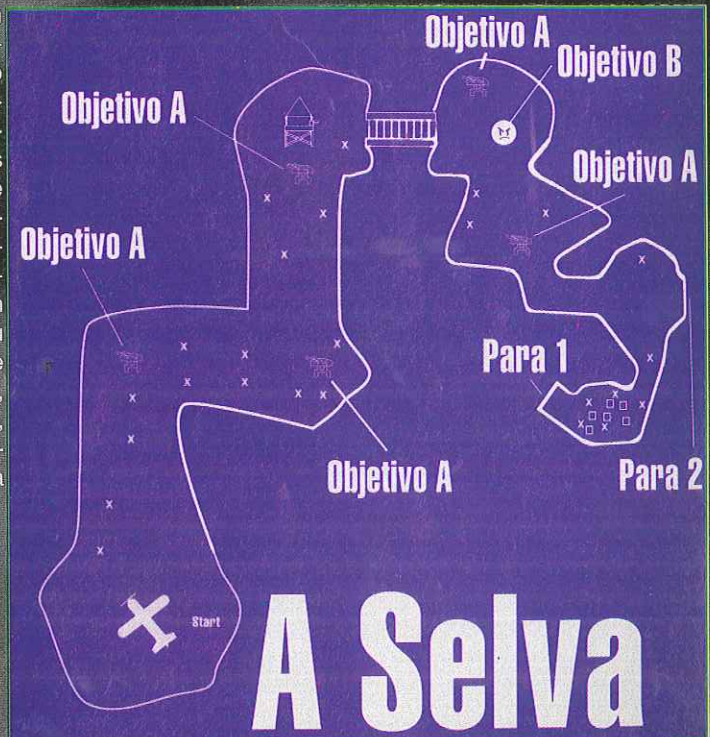


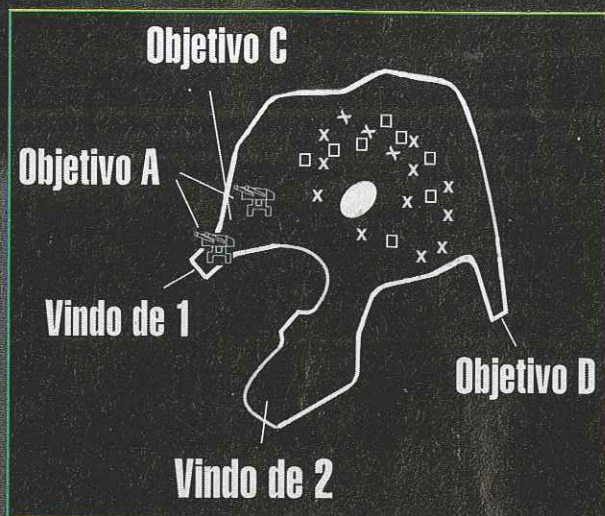
“— Vamos ao trabalho! — diz Natalya”

É assim que começa a sua sétima missão. Finalmente mudando um pouquinho de ares, você terá de bancar o Turok e se embrenhar na selva, buscando realizar os objetivos e encontrar a base secreta do sindicato de Janus, sem dinossauros imensos ou répteis de inteligência sobre humana. Fácil? Não tanto. Primeiramente, por Natalya estar

ao seu lado nesta missão. Apesar dos oponentes que, por ventura, ela venha a matar com sua Cougar Magnum (por que diabos ela pode ter uma e você tem de se virar com uma PP7? E nem tente matá-la para conseguir uma dessas...), o trabalho de tentar mantê-la viva (em outras palavras: não atingi-la enquanto ela ficar zanzando entre os inimigos como uma boba, não explodir caixas próximas a ela, não lançar granadas na cabeça dela, etc, etc...). Em segundo lugar, uma outra mulher está à espreita, na mata. Seu nome, Xenia Onnatop, braço direito de Trevelyan. E ela não parece estar muito feliz com o que aconteceu no trem... Sem contar que, logo de início, as coisas já começaram erradas. O aeroplano caiu, os paraquedas não abriram (afinal de contas você está vendo algum destes por aqui?) e o penteado de Nat não se desmanchou (a rainha do laquê!). Tudo o que uma missão realmente interessante pediria para dar errado.

Bom, como reclamar de nada adiantará, saia de perto do aeroplano, que explodirá assim que a moça abrir a boca, para evitar dano desne-





cessário. Pegue sua PP7 e avance lentamente, entre as árvores, deixando a clareira ao centro para Natalya, que não é vista pelos oponentes, é à prova de balas (as deles!) e ainda mata em um único disparo. Vá recolhendo as **AR33 Assault Rifle**, mas não troque-a pela PP7 ainda. Apesar do zoom proporcionado, pelos disparos poderosos e da chatice de se ter usado a PP7 por todas as demais missões, você precisará dela mais adiante.

Ainda avançando, próximo ao quarto soldado, haverá o momento em que uma chuva de balas começará a vir em sua direção, ininterrupta. Esteja certo de que se trata do primeiro dos dromes a serem destruídos para se completar o objetivo A. Vá pela direita, contornando a

área por trás das árvores, matando a todos que estiverem ao redor. Quando estiver próximo o bastante da artilharia, arremesse uma Remote Mine, detonando-a logo em seguida. Certifique-se de que Natalya não esteja no raio de ação da bomba. Você pode também simplesmente atirar com a PP7 (Ar33? Não ainda..) até mandá-lo pelos ares, evitando o desperdício de explosivos. De qualquer forma, após destruído o drome, verifique o canto esquerdo (onde há uma "série de árvores que barram seu caminho"). Nas três dificuldades você encontrará uma **Body Armor** no chão, atrás de uma das árvores. Recolha-a e prossiga para leste.

Nada de muito novo nesta área. Repita exatamente o mesmo processo realizado a pouco: elimine todos que surgirem, contorne o drome por trás das árvores, pela direita, aproximando-se, arremessando e explodindo a mina (NÃO a Natalya!), tendo certeza de que sua parceira não está por perto. De quebra, você ainda consegue uma segunda **Body Armor**, nas três dificuldades.

Para a felicidade (ou, talvez, infelicidade) geral da nação, nesta longa trilha você terá de fazer... Exatamente a mesma coisa que nos dois trajetos anteriores! Todavia, você terá como ponto de referência uma torre de vigília. Quando avistá-la, comece a se esgueirar por trás das árvores da esquerda, onde estas são mais próximas, garantindo a você uma defesa maior contra o terceiro drome. Almeje-o por de trás da árvore mais próxima à torre, à oeste.

Destruído, recolha a última das **Body Armors** do setor (para a dificuldade **Agent**).

Agora, pausa para uma pequena explicação. "Por que eu tenho de ficar com a PP7 se tenho à minha disposição uma das melhores metralhadoras do game?", você resmungua. Simples. Não é por causa do grande ruído gerado ou muito menos pela existência de uma arma melhor que ela por estes lados. A resposta é única: munição. Em especial se jogado na dificuldade **00 Agent**. Para se eliminar Xenia, você precisará de aproximadamente **SESENTA** disparos da AR33 na cabeça, uma quantidade de balas bastante alta. Claro, você tem liberdade para usá-la (afinal de contas, não é necessário se seguir exatamente todos os passos listados), contanto que tenha a certeza de

possuir munição reserva ou coragem o suficiente para encarar a mulher com ácido nas veias com uma PP7. E, sendo Xenia seu próximo desafio, é uma boa idéia recolher toda a munição que você deixara para trás.

Prossiga à leste, por um trecho bastante curto e sem oponentes, até avistar uma ponte de madeira. Nat não o segue, ficando somente na área da torre. Comece a atravessá-la (a ponte), bem lentamente, enquanto troca sua arma para a tão esperada AR33. Ao chegar à metade da travessia, Bond ouvirá uma voz feminina:

"— Desta vez, sr. Bond, o prazer será todo meu."

Fácilmente dedutível tratar-se de Xenia. Realmente uma oponente formidável. Ela porta uma RC-P90 e uma Grenade Launcher, alternando os tiros de uma e outra. É difícil almejá-la, uma vez que ela se desloca com bastante velocidade, tanto andando quanto ro-

te a missão 7-1, quando for encontrar Xenia sobre a ponte, ela o avistará e começará a proferir sua amável sentença. Bem, com isso podemos deduzir que a braço direito de Trevelyan (a única presente em ambas as situações) deve possuir algum tipo de poder psíquico ou rastreamento especial...

### TEMPO É DINHEIRO

Você precisa necessariamente de precisão durante a contagem regressiva para a explosão do trem, certo? Bem, de certa forma sim, mas não necessariamente somente deste modo. Há uma forma bastante interessante de se conseguir mais tempo para Natalya se livrar dos códigos e fazer as descobertas necessárias. Quando estiver no último vagão, encoste na parede direita até que Ourumov esteja diretamente alinhado à Xenia. Quando isso acontecer, dispare com tudo em Ourumov (de preferência nas pernas, para que ele caia mais rapidamente) e não pare nem depois que ele cair, atingindo dessa forma Xenia. Se o dano causado for grande o bastante, a braço direito de Trevelyan gritará "*Espere por mim, Alec, fui atingida!*". Dessa forma, você terá cerca de quinze segundos a mais para abrir a tampa do alçapão, além de muito mais tempo para escapar depois que Natalya quebrar a senha de Boris.



### Missão 7 - Setor 1

#### OBJETIVOS:

##### Agent

- A) Destruir os Dromes;
- B) Eliminar Xenia;
- D) Escortar Natalya até a base de Janus;

##### Secret Agent

- A) Destruir os Dromes;
- B) Eliminar Xenia;
- C) Explodir depósito de munição;
- D) Escortar Natalya até a base de Janus;

##### 00 Agent

- A) Destruir os Dromes;
- B) Eliminar Xenia;
- C) Explodir depósito de munição;
- D) Escortar Natalya até a base de Janus;

#### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7  
Remote Mines

lando para os lados. Você tem duas alternativas para derrotá-la. A primeira, é através de explosões, um pouco menos aconselhável devido ao risco e à periculosidade. Entre o curto período decorrido entre a fala da mulher e sua aparição (algo entre cinco e sete segundos), corra para o fim da ponte (mas não a atravesse por completo) e plante uma bomba no solo, próximo à árvore adiante, local onde Xenia parará para atirar em você. Enquanto ela estiver atirando, retroceda um pouco e exploda a mina (Timed Mine...), enquanto planta uma segunda exatamente no local onde você estava afastando-se mais um pouco. Ela obrigatoriamente terá de passar por este ponto para poder pegá-lo. Quando isso acontecer, detone a segunda e plante a terceira ao centro da ponte. Por fim, mande esta terceira pelos ares, juntamente com Xenia. Se você usou os explosivos para acabar com os dromes, seu estoque de bombas acabara de se esgotar.

O segundo método é bem mais comum, não exigindo prática e tão pouco habilidade. Com a AR33, corra até a quinta corda de sustentação da ponte. Daqui, utilize-se do zoom proporcionado para visualizar com bastante clareza o espaço existente entre a árvore adiante mais próxima e a estaca de madeira da direita. Assim que Xenia começar a aparecer, comece a disparar sem parar em sua cabeça. Ela continuará em frente até estar ao lado da árvore usada como ponto de referência, o que dará a você um alvo relativamente fácil e semi-fixo. Depois disso, continue com o dedo no gatilho, sempre mirando em sua cabeça, até que o pente se acabe. Recarregue rapidamente e repita, até que este se esvazie.

Caso Xenia ainda esteja de pé, mais uns poucos tiros da PP7 ou da AR33 a matarão. Do contrário, parta para a coleta da **RC-P90** e da **Grenade Launcher**. Você pode usá-las em conjunto normalmente, sendo desnecessário o uso do esquema de se alternar armas. **Objetivo B** completo, vá para o final da ponte. Uma vez aqui, avance lentamente, mirando para a árvore mais à esquerda. Só então você entenderá o porquê de nossa insistência para não atravessar a ponte. Caso o tivesse feito, muito provavelmente seu agente seria fuzilado sem dó pelo drome. Destrua-o, seguindo para o sul no mapa principal.



Você se verá diante da entrada de uma grande caverna. Vá se aproximando lentamente, pela direita, até avistar quatro soldados, sendo um deles à esquerda e três no lado oposto. Mas não avance demais, para não ser transformado em peneira pelo drome. Caso isso aconteça (ou quando não houverem mais alvos), corra rente à parede o mais rápido que puder, visando esquivar-se dos disparos. Você também pode arriscar alguns disparos com o zoom da AR33, mas é bem mais provável que você erre. Depois de fora do alcance e de cessados os tiros, prossiga seguindo a parede até avistar a atiradeira novamente, destruindo-o com alguns tiros. Vá à norte mais um pouco, encontrando uma rampa que o levará



a uma parte mais elevada. Encostado em uma das paredes, continue até avistar um soldado (contanto que seja antes da moita, local onde os alvos o avistarão). Elimine-o e prepare-se para o segundo que surgirá. Com os dois mortos, recolha a munição que precisar e escolha uma das duas opções. A primeira e mais segura, siga pela direita, encontrando uma sala repleta de caixotes metálicos e cinco soldados. Aqui, elimine-os o mais rápido que puder, almejando primeiramente aqueles que preparam granadas, em especial se Nat estiver próxima a você (explosões, lembra-se? Ela não é imune a estas!). Recolha as munições, se possível, algumas **Handy Grenades**. Depois, suba para o local indicado como *Para 1*. A segunda e mais rápida, apesar de três vezes mais perigosa, é seguir pelas



escadas adiante, chegando direto à indicação *Vindo de 2* do segundo mapa. Todavia, como é possível se notar, assim que você terminar de galgar os degraus o agente será fuzilado pelo drome localizado estrategicamente aqui, sendo impulsionado para trás e, muito provavelmente, jogado escada abaixo. Bem, só isso já seria motivo o bastante para pegar o outro caminho, dando a volta e pegando a artilharia por trás. Mas, se você realmente considerar o caminho mais curto mais lucrativo (talvez para se conseguir algum cheat), então continuemos por aqui. Para poder prosseguir por este caminho, mude sua arma para a Grenade Launcher ou as Timed Mines (se as tiver) e, só então suba. Pouco antes de avistar o drome prepare-se para ser rápido. Suba rapidamente, atire e recue escada abaixo, voltando



ao ponto inicial (detonando a carga explosiva, para o caso das Timed Mines). Você terá menos de um segundo para fazer isso se não quiser ter sua energia minada. Claro, dessa forma você não saberá exatamente se mandou ou não a armadilha pelos ares, mas uma arma explosiva torna esta loteria mais segura. Feito isso, certifique-se de que anulou o alvo (basta uma segunda escalada seguida de queda livre), repetindo a operação se necessário. Só então prossiga. A maior vantagem desse caminho é a possibilidade de, do exato ponto onde o drome estava, almejar e destruir o último drome sem o risco de ser avistado. Neste caso, **Objetivo A** realizado.

Vindo através da passagem 1, acabe com o soldado no topo da rampa, onde há uma encruzilhada. Para a direita, um fosso que permite uma visualização interessante do local onde vários soldados o aguardavam atrás das caixas de metal. Pela esquerda, um abismo com visão panorâmica das escadas que levam ao ponto 2, mas sem nenhuma parte sequer dos dromes. Pela frente, os demais objetivos.

A primeira coisa a se fazer antes de prosseguir é descobrir onde diabos Nat está. Se for o caso, aguarde até que ela se aproxime de você. Dessa forma, você não terá de se preocupar em não atingir a moça entre os inimigos. Em seguida, posicionando-se na penumbra próxima à área iluminada. Isso atrairá a atenção de alguns soldados sobre você. Acabe com eles, bem como aqueles que se localizarem atrás dos caixotes de aço da área esverdeada, usando a parede direita como escudo. Mas faça isso rápido, pois logo surgirão mais soldados para ocupar seus lugares (apenas para lembrar, os oponentes aqui são indeterminados, surgindo mais e mais até cansar...). Quando considerar seguro, siga a parede esquerda lentamente, encontrando um drome e, mais adiante, outro. Destrua-os, completando o **Objetivo A** (caso não os tenha feito).



Na área entre as artilharias eletrônicas que acabara de destruir, dez caixas de madeira espalhadas pelo chão. São caixas de munição que devem ser eliminadas. Para tanto, use minas, granadas ou o lança-granadas. Uma única dessas bem posicionada na caixa central pode mandar todas pelos ares. Redundante lembrar que sua aliada deve estar bem longe da explosão. **Objetivo C** realizado.

Com os objetivos A, B e C completos, siga para o último. Atravesse o grande hall por entre os caixotes





matando a todos que puder. Todavia, evite ser vaca-louca, mirando e atirando corretamente para não desperdiçar munição. Dê prioridade aos alvos que estejam preparando granadas, pois estas podem eliminar Natalya, amando tudo o que você fizera pelo cano. Entre no corredor ao extremo sudeste do mapa, acabando com o soldado atrás da caixa de metal. Finalmente, entre no elevador (não necessariamente esperando pela moça; o setor está completo bastando Nat estar viva). **Objetivo D** finalizado.

**ITENS:**

**Agent**

- AR33 Assault Rifle
- 3 Body Armor
- Handy Grenade
- RC-P90
- Grenade Launcher

**Secret Agent**

## Missão 7: Cuba

### Setor 2: The Control Center

Na base de operações central de Janus, Bond deve levar Natalya Simonova até a sala de comandos para desativar o satélite Goldeneye. Enquanto ela se valerá de suas perícias em computação, será exigido de você muito de seus reflexos. Afinal de contas, não se poderia esperar menos para uma base central e secreta...

**BACKGROUND**

O Centro de Controle de Janus fora localizado em um complexo subterrâneo na selva cubana;

**M BRIEFING**

Na jaula do leão, 007. Bem, apenas tenha cuidado. Lembre-se que você e a senhorita Simonova são um time. É crucial que você a proteja enquanto ela estiver acessando os computadores de Janus. Com alguma sorte ela vai ser capaz de deter a ordem de disparo do Goldeneye.



**Q BRANCH**

Enquanto você estiver aí, velhote, veja se você não consegue apagar o banco de dados deles. Os detalhes das ações criminosas da Janus estão armazenadas em terminais especialmente blindados. Essas informações valem milhões para Janus. Tenho certeza que você encontrará uma forma de apagá-los.

**MONEYPENNY**

Você sabe, James, ela não é a única mulher que pode operar um computador.



— Espere aqui, Natalya. Eu vou tornar a área segura. — Bond

Bem, é assim que se inicia a missão mais chata, difícil e o que mais for de todo o jogo. Na Control Center seu objetivo é parar o satélite Goldeneye. Para isso, você precisará de Natalya que, por sua vez, precisará de Bond para protegê-la. E, no fim deste ciclo (mas não menos importante), você, que entregará sua habilidade, reflexos e,

principalmente, paciência para acabar com os oponentes, realizar os objetivos e aguentar a senhorita Simonova que, aparentemente, passara de uma grande atiradora a uma programadora "naqueles dias"... Ah, e só para piorar um pouquinho mais a situação, sua arma neste setor será a adorável PP7...

Você e Natalya começam no elevador que leva ao local. Se estiver jogando na dificuldade

- Handy Grenade
- RC-P90
- Grenade Launcher

**CHEATS:**

**Agent**

- 2x Hunting Knives (3:45)

### Missão 7 - Setor 2

**OBJETIVOS:**

**Agent**

- A)** Proteger Natalya;
- B)** Neutralizar satellite Goldeneye;
- C)** Destruir terminais blindados;

**Secret Agent**

- A)** Proteger Natalya;
- B)** Neutralizar satellite Goldeneye;
- C)** Destruir terminais blindados;

**00 Agent**

- A)** Proteger Natalya;
- B)** Neutralizar satellite Goldeneye;
- C)** Destruir terminais blindados;

**EQUIPAMENTO INICIAL:**

- PP7 (Silenced)

**ITENS:**

**Agent**

- D5K Deustche
- Body Armor
- Handy Grenade
- Remote Mines

**Secret Agent**

- D5K Deustche
- Body Armor
- Handy Grenade
- Remote Mines

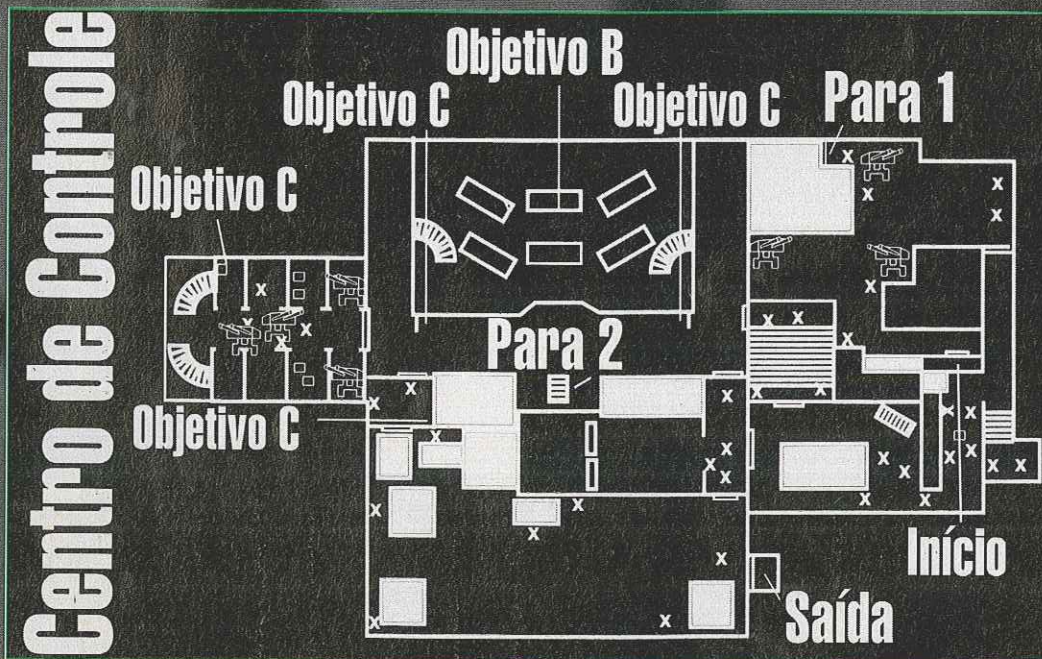
**00 Agent**

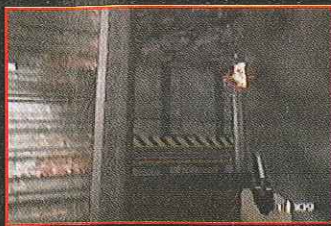
- D5K Deustche
- Handy Grenade
- Remote Mines

**CHEATS:**

**Secret Agent**

- Infinite Ammo (10:00)



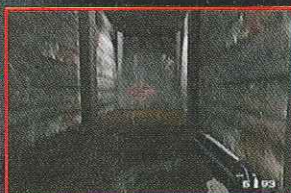


Agent, pule a parte dos dromes. Eles simplesmente inexistem nessa dificuldade. Logo de início tenha cuidado ao abrir a porta para não ser fuzilado pelos disparos do drome localizado às onze horas, especialmente se você estiver próximo à porta direita. Assim sendo,

“— As portas foram trancadas pelo sistema de segurança do computador — e, após algumas teclas precionadas (só no jogo, claro...) — Consegui abrir uma! Siga para a sala de controle, James. Vou fazer o que eu puder daqui.”



abra a porta e recue rapidamente, esperando que os disparos cessem. Quando isso acontecer, corra para a parede diante de você, virando imediatamente para a esquerda e derrubando os três soldados que surgirão. Agora, muita cautela. Encoste na parede e, muito lentamente, avance na direção reta. Pouco antes do fim da parede, você avistará uma pequena parte do drome. Se ele começar a disparar, recue e repita o procedimento. Cinco tiros precisos e ele já era. Drome nº um destruído.



Faça exatamente o que ela disse (ou é capaz dela jogar uma bomba em você... Nunca brinque com uma mulher “zangada”...). Corra para a porta que se abrir, próxima ao local onde os dois penúltimos soldados bateram as botas. Ao final do longo corredor,

Não tente correr para a parede listrada, pois você se arremperderá ao ser metralhado por inimigos e dromes. Portanto, ainda neste ponto, afaste-se um pouco e você, muito provavelmente,



avistará um fragmento do drome do corredor à frente. Se necessário, dê pequenos toques no **C** para tanto. Mais cinco tiros e o segundo drome da entrada se vai. Feito isso, volte a olhar na direção da destruição do primeiro drome. Na parede diretamente à sua frente existem dois postes de madeira sustentando o teto. Encoste nele e, ainda de frente a ele, vire às quatro horas (algo como uma volta de 125 graus para a direita). Você estará apontando para uma área entre a segunda e terceira luzes (da esquerda para a direita). Olhe para cima e você avistará mais um drome. É bem provável que sejam necessários alguns toques no botão **C**, para ajustar a mira. Mais cinco tiros e Boom! Terceira artilharia eletrônica neutralizada e área segura para o embate com oponentes comuns.



Responda os tiros com a D5K estando abaixado (e atraindo-os para sua direção), derrubando-os assim que puder, colando na parede direita logo em seguida. Logo após a segunda área iluminada, haverá uma espécie de linha negra dividindo as salas seguintes e o corredor onde você está. Não a atravesse. Esquive-se para a esquerda, avistando vários inimigos atrás de caixotes. Alguns deles ameaçarão arremessar granadas (quando baixarem as armas), tornando-os alvos em potencial. Elimine-os todos e, com um pouco de sorte e / ou habilidade, você ainda conseguirá algumas **Handy Grenades**.

Retorne um pouco, entrando na sala à esquerda de onde as caixas metálicas e os soldados mortos estão. Descendo a rampa, você encontrará uma caixa verde contendo oito **Remote Mines**. São explosivos que vocês querem? Então é o que teremos... Prossiga então pela sala das caixas de aço.

Assim que dobrar o corredor à direita, acabe com o oponente aqui localizado e, em seguida, com outro mais ao fundo, que começará a correr em sua direção. Aproxime-se da área com piso cinza, estando virado para a direita. Isso permitirá a você encontrar dois inimigos diante do gerador. Agora, um pequeno detalhe: a partir do momento que você colocar os pés no complexo (o assoalho acinzentado), a porta que o leva à Natalya se trancará, não podendo mais ser aberta manualmente (explosivos? Hmm... Não). Assim sendo, passe a procurar a sala de controle. Com a porta diante do reator trancada, travada e tudo mais, não lhe resta outra opção senão ir escada acima, entrando na porta vermelha-branca-azul no fim da plataforma.

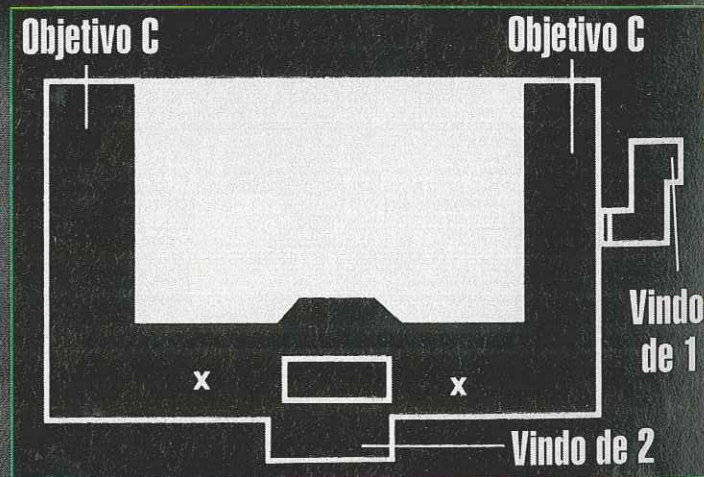


Para os soldados, faça o seguinte. Fique exatamente embaixo do local onde estava o último drome destruído, usando-a como escudo para os inimigos que você enfrentará na área às suas costas (baseado na hipótese que seu personagem está virado na direção da parede listrada). Acabe com os dois que estiverem ali e já parta para cima do oponente no corredor próximo ao segundo drome. Eliminados todos os oponentes, retorne ao elevador, onde Nat o espera, dizendo “James, você foi maravilhoso” (a fala não parece combinar com a situação...). Redundante dizer mas, se você não eliminar a todos nesta parte, Nat não colocará um pé para fora de seu cantinho protegido. Aproveite para recolher as **D5K Deutsche** e as munições que precisar.

A moça correrá até o local onde o último soldado fora morto, recorrendo ao terminal ali localizado. Se por ventura este fora destruído, seja lá qual seja a forma, Natalya olhará aborrecida para o “serviço” e dirá:

“— Muito esperto, James. Agora como é que eu vou acessar o computador central? Estou indo para o elevador. Eu ainda devo estar lá quando você terminar de fazer suas palhaçadas por aí.”

Além de falhar no Objetivo B, você é obrigado a ouvir o desabafo de uma mulher naqueles dias... Mas continuemos. Se o computador (teclado e monitor) se mantiver intacto, então ela olhará e, após uma análise superficial, afirmará:





Abra e, imediatamente, recue para longe da linha de fogo dos três. Aguarde um pouco neste local e logo os soldados o perseguirão. Vá matando-os um a um, até inteirar três oponentes. Feito isso, abra novamente a porta (deduzindo-se que ela tenha se fechado), estando encostado no corrimão esquerdo da plataforma. Avance até encontrar o quarto soldado, à sua espera no canto da sala. Se considerar mais seguro, você pode realizar o mesmo procedimento dos anteriores, saindo para só então matá-lo. Seja qual for a sua opinião, desça as escadas e atravesse a porta identificada por KH-89.

Você se verá em uma área com um piso mais branco, com monitores suspensos e uma enorme muralha de vidro blindado. As duas portas na parede esquerda estão trancadas eletronicamente. Bem, basta dizer que você atingiu a estrutura principal do local. Ao longe, no centro da sala, um homem em trajes florais, aparentemente muito familiar. **HAJA O QUE HOVER, NÃO ATIRE NELE!** Aproxime-se apontando sua arma. Você terá a nítida impressão que já viu este sujeito. Talvez numa missão a cinco anos atrás... Ao avistar você, ele dirá:

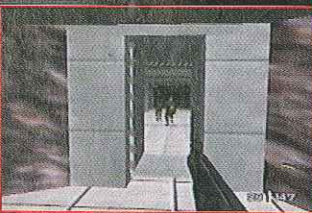
— Não se preocupe comigo. Só estou procurando pelos computadores — e, neste momento, ele sacará uma arma e apontará para você, não atirando, contudo. Assim que você se aproximar, o programador largará a arma (você pode até pegar a munição dela!) e dirá um sonoro. — *Oops! Por favor, não atire!*



*Trevelyan me obrigou a fazer isso!*

Enquanto você estiver apontando para ele, o homem se manterá parado, com as mãos para o céu, mesmo que você se afaste ao máximo. Porém, tão logo você vire de costas para ele (estando perto ou não), o homem sairá correndo pelas escadarias gritando algo como *"Aha! Eu sou invencível!"*. Mesmo assim, não o mate. Não vale a pena desperdiçar munição com esses tipos. Volte suas atenções para os dois grandes terminados, um em cada lado da muralha de vidro.

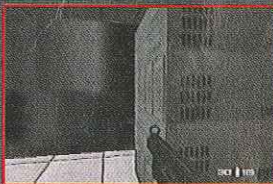
Por mais que você atire eles não explodirão, assim como os vidros que o protegem. Na máximo, você conseguirá jogar munição no lixo e atrair a atenção indesejada. Dessa forma, pode-se dizer que estas duas CPUs são os ditos terminais blindados a serem destruídos para se realizar o objetivo C. E como tiros não funcionam, a solução é apelar para as explosões. Você pode tanto utilizar-se das minas quanto das granadas, dependendo somente do clima que você escolher. Se preferir algo mais dramático, mais Hollywoodano, use as Remoted Mines e apenas exploda-as quando todas estiverem instaladas, pouco antes do final da missão. Mas instale-as na face do terminal que estiver virado para a muralha de vidro mais escura. Do contrário, use as granadas mesmo, bancando o Rambo (aliás, algo meio velho, não...). Não se esqueça que são dois terminais nesta sala. Explodidos, não suba as escadas, mas siga para a porta colorida ao final do corredor.



Mais uma vez você deverá bancar o alvo e sair antes de ser atingido. Abra a porta e, imediatamente, recue para a direita, preparando-se para matar alguns oponentes que o seguirão. Uma vez mortos, abra novamente, recue dois azulejos e, aos poucos, vá andando lateralmente para a esquerda, até avistar um drome suspenso, à direita. Destrua-o da mesma forma que os anteriores. Por você estar muito distante (daí o motivo dos dois ladrilhos), o drome mais ao fundo não pode almejá-lo, permitindo que você destrua a ambos com certa facilidade. Mas ainda não acabou. Se nenhum soldado aparecer, vire para a direita e, bem lentamente, avance lateralmente, tentando encontrar um drome ao fundo da sala. Todavia, você também corre o risco de receber uma chuva de balas da sala 2. Nesse caso, recue e repita até que nenhum deles o almeje para só então destrua-os. Outra forma de fazer isso é, logo depois de acabar com os dois primeiros Dromes, correr com tudo para o fundo da sala 4 (a segunda à esquerda), onde você estará longe dos tiros. Acabe com o guarda da sala sete e encoste na parede que não está pintada, avançando lentamente até encontrar uma parte da atiradeira que sirva



para a esquerda, até avistar um drome suspenso, à direita. Destrua-o da mesma forma que os anteriores. Por você estar muito distante (daí o motivo dos dois ladrilhos), o drome mais ao fundo não pode almejá-lo, permitindo que você destrua a ambos com certa facilidade. Mas ainda não acabou. Se nenhum soldado aparecer, vire para a direita e, bem lentamente, avance lateralmente, tentando encontrar um drome ao fundo da sala. Todavia, você também corre o risco de receber uma chuva de balas da sala 2. Nesse caso, recue e repita até que nenhum deles o almeje para só então destrua-os. Outra forma de fazer isso é, logo depois de acabar com os dois primeiros Dromes, correr com tudo para o fundo da sala 4 (a segunda à esquerda), onde você estará longe dos tiros. Acabe com o guarda da sala sete e encoste na parede que não está pintada, avançando lentamente até encontrar uma parte da atiradeira que sirva



## Missão 7 - Setor 3

### OBJETIVOS:

#### Agent

**E)** Minimizar baixas de cientistas;

#### Secret Agent

**A)** Destruir os controles das bombas de entrada

**B)** Destruir os controles das bombas de saída;

**C)** Destruir os controles principais;

**E)** Minimizar baixas de cientistas;

#### 00 Agent

**A)** Destruir os controles das bombas de entrada

**B)** Destruir os controles das bombas de saída;

**C)** Destruir os controles principais;

**D)** Usar o rádio para contactar Jack Wade;

**E)** Minimizar baixas de cientistas;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7

ZMC (9mm)

Timed Mines

### ITENS:

#### Agent

-AR33 Assault Rifle

-2 Body Armor

-Handy Grenade

-Code Card A

-Code Card B

-Code Card C

-RC-P90

#### Secret Agent

-AR33 Assault Rifle

-Body Armor

-Handy Grenade

-Code Card A

-Code Card B

-Code Card C

-RC-P90

#### 00 Agent

-AR33 Assault Rifle

-Handy Grenade

-Code Card A

-Code Card B

-Code Card C

-RC-P90

### CHEATS:

#### 00 Agent

-2x RC-P90 (9:30)

## Missão 7 - Setor 4

### OBJETIVOS:

#### Agent

**A)** Destruir terminal de controle;

**B)** Acertar as contas com Trevelyan;

#### Secret Agent

**A)** Destruir terminal de controle;

**B)** Acertar as contas com Trevelyan;

#### 00 Agent

**A)** Destruir terminal de controle;

**B)** Acertar as contas com Treve

como alvo. Destrua-a, voltando-se imediatamente para a esquerda e fazendo o mesmo com o último dos dromes. Limpa a área, vá até a saleta 9 e exploda mais um terminal blindado. Finalmente, terminados os objetivos nesta primeira parte do primeiro andar, suba as escadas por onde o programador seguira.

Dos dois lados da escada você encontrará um soldado. Elimine-os para deixar o andar livre. Se precisar, suba para o terceiro, eliminando quaisquer oponentes que lá estejam, mas é desnecessário, em especial se você estiver jogando na dificuldade *00 Agent*. A única coisa que você realmente encontrará aventurando-se no terceiro andar é a **Body Armor**

e *Secret Agent*. Logo depois de galgar os degraus, siga para a esquerda, passando pelos três dutos de ar, chegando a uma parte onde o teto começa a se aproximar do solo. Na parte mais baixa, você encontrará uma passagem gradeada. Ignore as grades (aliás, algo comum aqui... Bond não atravessa árvores de papelão, mas sim grades de aço...) e continue em frente, atingindo uma torre de ventilação. Lá, atrás do duto maior, a tão procurada armadura. Retorne então para o segundo andar para dar prosseguimento à missão.

Da sacada do segundo andar, você terá uma ampla visão da central de computadores da Janus, além de um grande monitor apresentando o mapa do mundo. Aqui, você deverá fazer algo que, a princípio, parece insano e idiótico, mas facilitará sua vida mais adiante. Chamemos cada uma das mesas de A, B, C, D, E e F, sendo a mesa A primeira acima à esquerda, B a segunda da esquerda para a direita, de cima para baixo e F a última da fileira de baixo, à direita. Destrua então A, C, D e F. Em outras palavras, destrua tudo que quiser, até mesmo o grande monitor, deixando somente os dois terminais ao centro. Procure atirar nas mesas, para destruir os monitores e a mesa com uma única seqüência de tiros. Como já dito, pode parecer desperdício de munição, mas... De qualquer forma, corra então para a esquerda, explodindo / instalando uma mina no terminal blindado, fazendo o mesmo à direita. Sem mais, siga para a porta de metal próxima, chegando à área inicial, onde está o elevador.

Agora tudo dependerá de suas ações. Se, por algum feito do acaso e do destino (em bom e inteligível português: por um erro) você matou o programador com pinta de turista, Natalya dirá assim que você se aproximar:

*“— Eu vi o que você fez com Boris pela câmera de vigilância. Isso não foi muito bonito. Você não precisava fazer isso. Ele era só um programador, James. Você não precisava matá-lo. Estou indo para o elevador. Eu ainda devo estar lá quando você terminar de fazer suas palhaçadas por aí.”*

Objetivo B falho e missão por água abaixo. Isso é o que acontece com aqueles que atiram em inocentes (ok, quase) desarmados... Por outro lado, se tudo correr bem, antes de chegar até o portão, Nat conseguirá quebrar o sistema de segurança e chegar até você, dizendo *“Estou indo, James!”*. Siga-a até a sala de con-

trole, no terminal central. Todavia, se por algum motivo superior este foi destruído então a moça, ao perceber isso, exclamará com um olhar de tédio...

*“— Serviço inteligente, James. Este era o único terminal que tinha acesso aos sistemas de direção. Estou indo para o elevador. Eu ainda devo estar lá quando você terminar de fazer suas palhaçadas por aí.”*

Desnecessário dizer que o objetivo B iria para o saco. Mas, como sabemos que você não fez isso (fez?), então vamos ao que interessa.

*“— O Goldeneye está preparado para disparar em Londres! Vou tentar recuperar os controles de direção — enquanto os alarmes começam a soar.”*

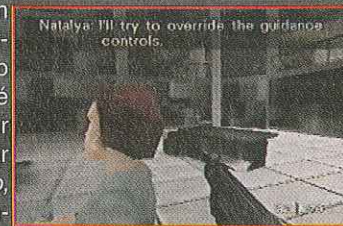
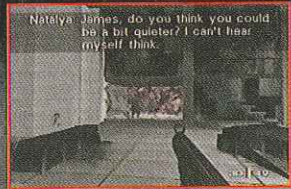
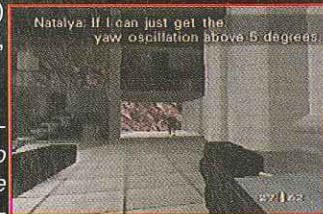
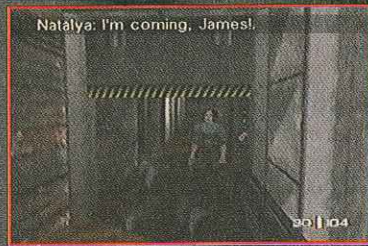
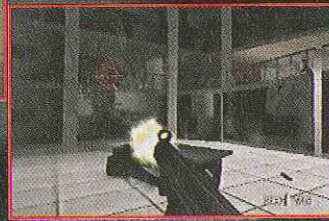
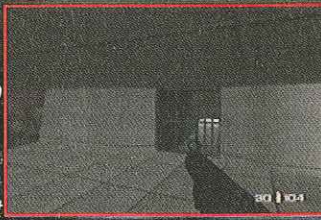
Agora começa a parte mais difícil e chata de toda a missão (talvez a mais de todo o game). Você deverá, a todo custo, proteger Natalya dos tiros dos oponentes que começarão a surgir de todos os lados. Se, a qualquer momento, for atingida por mais de uma vez, você ouvirá as últimas palavras da programadora russa (*“James, eu...”*), bem como a mensagem Objetivo B: falho. Portanto, não desgrude da moça e, se necessário, use seu corpo como escudo.

Primeiramente os inimigos surgirão aos montes sobre as escadas esquerda e direita, disparando somente ao descer. Você pode derrubá-los ainda sobre as escadarias ou mesmo após descerem. E, estando os computadores nesta parte destruídos, os inimigos não terão onde se esconder. *“Mas sem os computadores não temos proteção alguma contra os tiros”*, você diz. Mas está errado. Os computadores não lhe garantiriam mais proteção, mas sim uma maior necessidade de rotação, pois eles começariam a avançar pelas laterais superiores. E um último aviso para esta primeira leva de ataques: tome EXTREMO cuidado com os soldados que se prepararem para arremessar granadas. Se uma dessas cair próximo a você e Natalya, esteja pronto para iniciar a missão desde o início... Terminada esta leva, recolha a munição que precisar (e você VAI) em menos de dez segundos, retornando ao ponto inicial.

*“— Se eu conseguisse mover a oscilação para acima de cinco graus... — e o alarme para, o que não significa que os soldados também vão. — James, será que você não poderia ser menos barulhento? Eu não consigo nem me ouvir pensar!”*

A segunda leva, a mais perigosa. Os oponentes começarão a tentar arremessar granadas com mais frequência, enquanto mais e mais guardas surgirão do segundo andar. Em certo ponto do combate, uma das muralhas de vidro lateral será estilhaçada pelos tiros dos oponentes (sim eles podem). Quando isso acontecer, elimine imediatamente o inimigo pois, dependendo de sua posição, eles terão uma ótima visão da cabeça de Natalya. Com isso, seu campo de patrulha foi obrigatoriamente aumentado. Quando cessarem os ataques, você terá cerca de cinco / sete segundos para recolher granadas ou munição que precisar.

*“— A camada limite de temperatura estará bem estável até a reentrada.”*





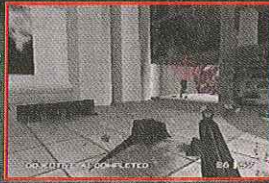


Última leva. Você terá de usar toda a sua habilidade pois, apesar de menos numerosos, agora eles surgem de lugares menos constantes (uma vez no topo direito, outro no inferior esquerdo, etc) e em duplas. Aguarde mais algum tempo e logo Nat dará a ótima notícia:

— *Eu consegui! A órbita do satélite está mudando.*  
 — *Volte para a superfície, Natalya. Eu vou atrás de Trevelyan.*  
 — *Boa sorte, James. Estarei esperando por você.*

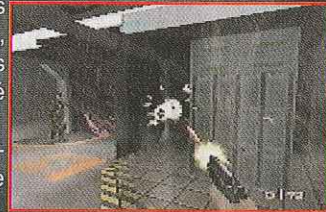
Isso! **Objetivo B e A** completo! Você conseguiu passar pela parte mais chata de todo o jogo! Daqui pra frente é só destruição. Apenas tome o cuidado de não atingir Nat. Ao executar sua parte na missão, a moça torna-se novamente imune aos tiros dos soldados, mas não aos seus...

Com inimigos chovendo para todos os lados, corra para uma das



portas que antes estavam trancadas diante da muralha de vidro, neste mesmo andar. Pela porta à esquerda (do ponto de vista da central de controle), apesar da fachada ser a de um elevador, você se encontrará em uma espécie de vestiário. A porta à esquerda o levará de volta à sala do gerador, agora infestada de soldados. Diretamente à sua esquerda, atrás dos armários, uma **Body Armor**. Adiante, o grande galpão com várias caixas metálicas e, na área pintada de amarela, a saída. Mas ainda não é hora para isso ainda.

Siga para a sala diretamente ao lado, onde há o último terminal a ser detonado. Você pode fazer isso tanto através da porta de metal que estava trancada antes (próxima à sala dos vários dromes), quanto pelo grande galpão, onde você terá a grande oportunidade de observar a fuga de Trevelyan por um dos elevadores caso você se aproxime ou dispare contra ele (*"Muito lento, James!"* ele grita). Seja qual for o meio, você deverá instalar uma última Remote Mine no vidro que cerca o último terminal, detonando-a em seguida.



Se tiver sorte, destruirá tanto a proteção blindada quanto a CPU, completando o **Objetivo C**. Do contrário, este exigirá de você mais uma explosão para mandá-lo pelos ares.



Terminados os objetivos, vá a té o galpão (presenciando a fuga de 006, caso não o tenha feito) e corra para o elevador localizado na parede extremamente oposta àquela onde se localiza o elevador de seu arquetipo. Entre e, finalmente, setor completo.

lyan;

**EQUIPAMENTO INICIAL:**  
PP7

- ITENS:**
- Agent**
- ZMC
  - AR33 Assault Rifle
  - 3 Body Armor
  - Handy Grenade
- Secret Agent**
- ZMC
  - AR33 Assault Rifle
  - 3 Body Armor
  - Handy Grenade
- 00 Agent**
- ZMC
  - AR33 Assault Rifle
  - 3 Body Armor
  - Handy Grenade

- CHEATS:**
- Agent**
- God PP7 (2:15)
  - Cougar Magnum (nulo)
- Secret Agent**
- The Aztec Complex (nulo)

**"PARA O ALTO E AVANTE!"**  
OU  
**"NÃO ME ABANDONEM POR FAVOR!"**

Assim que Trev estiver morto, você deverá correr até a plataforma mais baixa da antena para que os helicópteros de Jack Wade venham pegá-lo. Todavia, isso pode não acontecer. Como? Simples, com os códigos de *Fast Animation* ou *Slow Animation*. O primeiro deles fará com que James Bond torne-se um super agente (literalmente), podendo até mesmo voar (atrás da Terry Hatcher, do *Tomorrow Never Dies?*)! Já o segundo não reserva um futuro muito bonito para 007. O helicóptero parte, deixando o agente na antena pelo resto da vida...

**"O AMANHÃ NUNCA MORRE"**  
Você está feliz e contente após vencer Trev, assistindo ao final do game, com os Staffs e tudo mais quando, de repente, você volta à tela de missões... Com uma nova missão a ser enfrentada! Caso você termine *The Cradle* na dificuldade *Secret Agent*, a missão *Aztec Complex* se abrirá, bem como vários personagens e estágios para Multiplayer novos, como Jaws, Oddjob e os cenários Facility, Bunker, Archives e Caverns. Ao terminar todas as missões (incluindo a *Aztec*) no 00 Agent, a missão *The Egyptian Temple* se abrirá.

## Missão 7: Cuba

### Setor 3: The Water Caverns

Na base de operações central de Janus, Bond deve levar Natalya Simonova até a sala de comandos para desativar o satélite Goldeneye. Enquanto ela se valerá de suas perícias em computação, será exigido de você muito de seus reflexos. Afinal de contas, não se poderia esperar menos para uma base central e secreta...

#### BACKGROUND

O Centro de Controle de Janus comunica-se com o sistema de armas do Goldeneye através de um grande satélite escondido sob a água. As bombas que permitem a Janus inundar a antena de comunicações estão localizadas num complexo em uma caverna subterrânea protegida pelas tropas de Janus.

#### M BRIEFING

Não coloque esta missão em perigo indo atrás do homem, Bond. Ninguém quer um herói morto. Você estará sozinho nesta missão, mas o apoio de combate da CIA estará esperando. Encontre um rádio e informe Jack Wade da exata localização da antena e ele mandará a cavalaria.

#### Q BRANCH

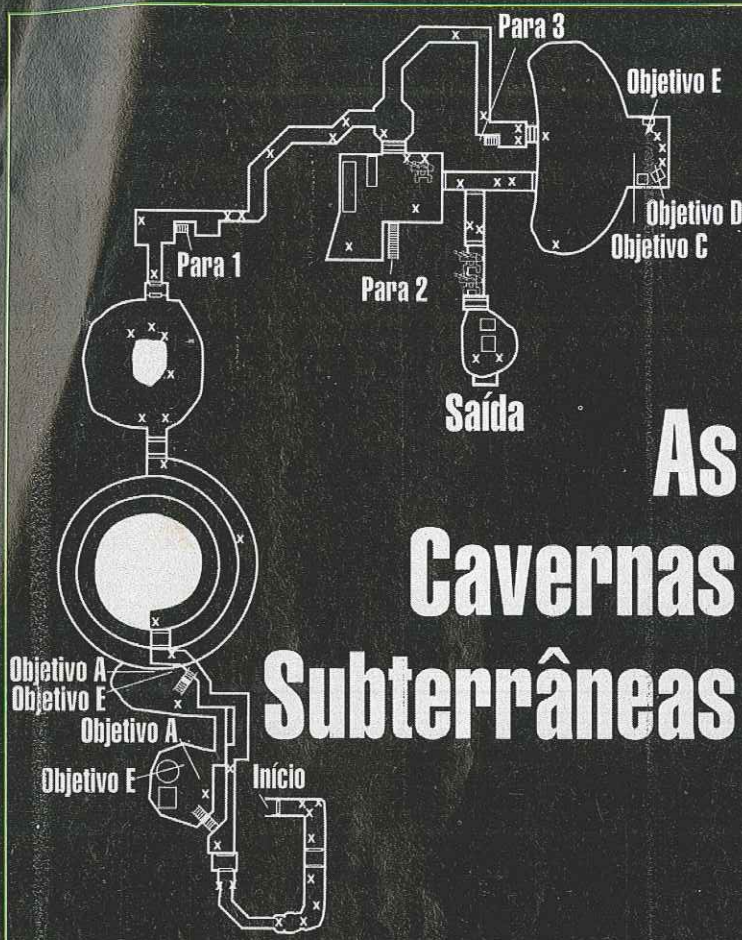
A antena de comunicações com o satélite está exposta. Se você remover as bombas de água, Janus não será capaz de escondê-lo novamente. Destrua o controle central dos terminais próximos às bombas para ter certeza de que neutralizou o terminal central.

#### MONEYPENNY

Fazendo um buraco? Bem, não suje suas calças, James.

Agora as coisas começam a melhorar! Você começa perseguindo Trevelyan dentro de um complexo subterrâneo localizado den-



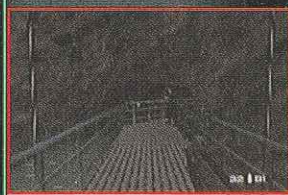


# As Cavernas Subterrâneas

tro de uma caverna repleta de inimigos (em número indefinido) portando ZMCs e AR33s. Até aí tudo bem, não fosse uma coisa: você começa com a toda poderosa ZMC! Ess é um grande passo para a evolução de Bond, deixando de lado a maldita PP7. De qualquer forma, você realmente precisará de uma dessas... Mas deixemos a enrolação de lado e vamos à estratégia!



Neste penúltimo setor não existem muitos meios seguros de se eliminar seus inimigos a não os já conhecidos (entenda-se: tiros pelas costas, paredes como escudos, etc). Todavia, o recurso mais utilizado com certeza será o "atire antes para não morrer". Vale lembrar que todas as portas aqui são muito, mas MUITO lentas. Isso pode parecer bom (os oponentes não vão almejar você a não ser que estejam fora da área de transição),



mas prejudica em muito para aqueles que apelavam para as portas como escudo. Assim, se quiser usar uma porta como proteção, é bom que você tenha um timer realmente bom. Outro toque importante: sempre que puder, atire em seus oponentes estando atrás de varandas, das bordas das plataformas. Isso por um motivo bem simples: para os oponentes esta área acima da cerca não existe, como em uma parede que cobre toda a passagem. Dessa forma não dispararão diretamente em você, contornando o que quer que esteja no caminho para atirar somente quando tiver uma visão direta de você, sem nada (exceto caixas) no caminho.

Você inicia dentro do elevador, com a ZMC em punho. Abra a porta, ainda avistando Trevelyan fugir correndo, e derrube os

quatro soldados que se colocarem em seu caminho. Recolha rapidamente as munições e parta para a segunda área. Caso você demore demais, é possível que alguns dos inimigos dali venham atrás de você, permitindo que se mate um a um. De qualquer forma, avance. Descendo as escadarias você encontrará o primeiro oponente portando a **AR33 Assault Rifle**. Não deixe de adicioná-la (novamente) ao seu arsenal. Mais adiante, quatro agentes da Janus. Elimine-os e prossiga pela porta. Na nova área, cuide dos dois oponentes que virão em sua direção, sobre a plataforma, e daquele que começará a subir as escadas. Depois disso, desça e você encontrará um cientista diante de alguns computadores, os terminais de controle de entrada de água. Afaste o cientista do local (com tiros próximos à perna ou algo do gênero; curiosidade: na dificuldade *00 Agent*, caso você acerte um cientista duas vezes sem matá-lo, é capaz dele caçar você com uma granada!) e, quando tiver certeza de que o lemmingue suicida não se moverá para a sua linha de fogo, mande os terminais pelos ares com as Timed Mines ou tiros da ZMC / AR33. Tamanho cuidado com estes seres que não dão valor à vida se justifica por um único motivo ("objetivo" seria a palavra mais cabível): **Objetivo E**. Matar mais de três (*00 Agent*), quatro (*Secret Agent*) ou cinco (*Agent*) cientistas acarretará na falha completa da missão. Isso parece coisa da diretiz D do Robocop...



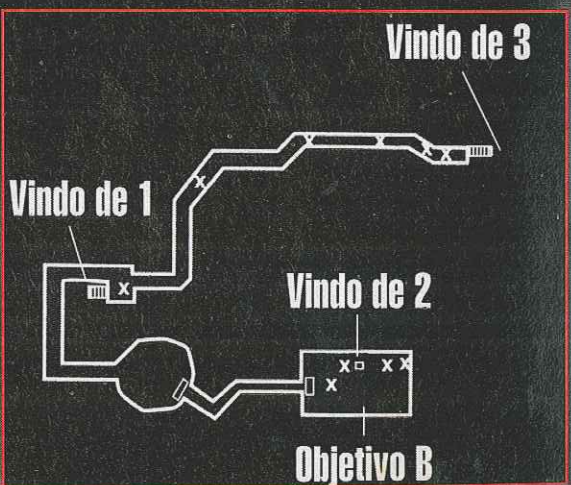
Não suba as escadas ainda. Agarre a **Body Armor (Agent)** e continue para a esquerda, pela pequena passagem, tendo cuidado com o agente de Janus ali localizado. Aqui você logo avistará dois cientistas suicidas, alguns terminais de computador e um monitor grande. Afaste os doutores e dispare com tudo nos terminais (não necessariamente no monitor, mas sim nas máquinas ao redor). **Objetivo A** completo. Sem nada mais a fazer aqui, suba as escadas, acabe com quem estiver sobre a plataforma e atravesse



a passagem. Você se verá em uma grande caverna cilíndrica, com plataformas em espiral que o levará até a parte superior. Suba, eliminando os oponentes (se preferir, você pode matá-los enquanto estiverem ao longe, com a AR33, uma vez que eles precisarão chegar até um certa distância de você para que possam atirar) até chegar a uma passagem, de onde, dependendo do

ruído causado, sairão alguns inimigos.

Na nova sala, além dos oponentes, existem também algumas caixas onde você pode encontrar munição tanto para a AR33 quanto uma nova ZMC, permitindo a você empunhar duas dessas ao mesmo tempo. Atravesse a porta, até o soldado da esquerda estando atrás da varanda e prepare-se para derrubar aque-





les que virão pela direita. Agora existem duas alternativas para se chegar à sala do objetivo B. A primeira delas consiste em continuar pela plataforma até chegar à primeira porta que encontrar. Esta opção deixa você em completa desvantagem pois, além de ser um alvo em potencial para os oponentes ali, o Drome localizada em um dos corredores terá completa visão de você. Outro modo é descer as escadas e, ao invés de seguir em frente, chegando à sala dos objetivos C e D, dê meia volta e siga a plataforma até uma sala redonda, com várias caixas com munição e um armário cinza fora de qualquer suspeita. Se precisar, recolha as munições e, em seguida, destrua os dois últimos armários (os mais próximos a parede), encontrando uma passagem secreta com um único guarda. Ao final deste, você se separará com algumas barreiras que, destruídas, revelam estar na sala alvo.



Uma vez aqui, destrua os quatro terminais (duas à esquerda da bomba, outra à direita e uma quarta à direita dos armários), recolha as munições nas caixas de madeira e acabe com todos os oponentes que avistar. **Objetivo B** realizado. Antes de sair, não se esqueça que existe um drome no corredor à direita (à esquerda se você não pegou a passagem secreta). Caso tenha vindo pela passagem secreta, não suba pelas escadas, mas sim pela encosta logo à esquerda da passagem pela qual você entrara, chegando à área atrás das caixas de madeira. Já se tiver vindo pela entrada convencional, vá se esgueirando para a direita até estar atrás dos caixotes. Isso permitirá a você estar fora do alcance dos sensores da artilharia, permitindo uma destruição segura e sem complicações para sua energia. Recolha a munição se precisar e o **Code Card A**, deixado pelo oponente de boina azul do andar inferior.



Estando a porta além do drome trancada, saia e siga para a sala seguinte, pegando o caminho da frente. Passe por cima de todos aqueles na plataforma e aproveite o máximo que puder das varandas para isso. Assim que chegar à porta ao fim da plataforma, cuide dos soldados escada abaixo, pois eles podem almejá-lo muito facilmente e, em seguida, recolha o **Code Card C** com o oponente à direita do portão. Agora chega o momento mais crítico da missão.



Assim que abrir a porta, você será metralhado por vários inimigos. Até aí tudo bem, algo completamente normal na vida de James Bond. Agora a parte ruim: **VOCÊ NÃO PODERÁ ATIRAR PARA FRENTE**. Isso por três simples motivos, todos ligados a uma única sala onde estão dois cientistas, um rádio (o único desses), quatro soldados com várias armas e uma série de barris explosivos: primeiro e mais óbvio, você pode atingir os cientistas, o que seria péssimo para seu objetivo E. Em segundo, é possível que você atinja os barris ao fundo, causando uma explosão que levará os cientistas (e seu objetivo E), o rádio (o objetivo D) e os consoles (realizando o objetivo C). Por fim, mas não menos freqüente, há uma chance de que você atinja um soldado com uma granada sem o pino, o que causaria uma explosão do mesmo naipe dos barris... Um beco sem saída? Não.

Assim que a porta se abrir, corra com tudo para a esquerda, acabando com os três soldados que daquele lado estão. Quando chegar ao final do corredor, recolha o **Code Card B**, a **Body Armor** (*Agent*, *Secret Agent*), dê uma virada de 180 graus e acabe com todos ali também, mantendo seus disparos longe da sala dos objetivos. Aguarde mais alguns instantes e logo os quatro soldados (dois com **RC-P90s**, as quais você pode recolher posteriormente) sairão, permitindo a você acabar com todos os inimigos da área. Permita que os cientistas fujam e siga para a sala ao centro. Agora muita atenção. Primeiramente, acione o rádio, contactando Jack Wade



acione o rádio, contactando Jack Wade ("*Aguente firme Jimbo! Eu e meus rapazes estamos a caminho!*"). **Objetivo D** completo, saia da sala e dispare contra os terminais. Note que a explosão levará consigo os barris e, conseqüentemente, o rádio e tudo mais. Se você tivesse



## Missão 8 - Setor 1

### OBJETIVOS:

#### Agent

**A)** Reprogramar trajetória do ônibus espacial;

**B)** Lançar ônibus espacial;

#### Secret Agent

**A)** Reprogramar trajetória do ônibus espacial;

**B)** Lançar ônibus espacial;

#### 00 Agent

**A)** Reprogramar trajetória do ônibus espacial;

**B)** Lançar ônibus espacial;

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7 Special Issue

Guidance Data

### ITENS:

#### Agent

-AR33 Assault Rifle

-Body Armor

-Handy Grenade

-Moonraker Laser

-Security Smart Keycard

-Launch Protocol Data

#### Secret Agent

-AR33 Assault Rifle

-Body Armor

-Handy Grenade

-Moonraker Laser

-Security Smart Keycard

-Launch Protocol Data

#### 00 Agent

-AR33 Assault Rifle

-Body Armor

-Handy Grenade

-Moonraker Laser

-Security Smart Keycard

-Launch Protocol Data

### CHEATS:

#### Secret Agent

-2x Laser (9:00)

#### 00 Agent

-The Egyptian Temple (nulo)



destruído os consoles principais antes, estaria impossibilitado de utilizar-se do rádio ("Radio danificado. Impossível contactar Jack Wade"). De qualquer forma, **Objetivo C** finalizado. Baixada a poeira da explosão, recolha toda a munição que precisar e parta para a grande porta de metal.

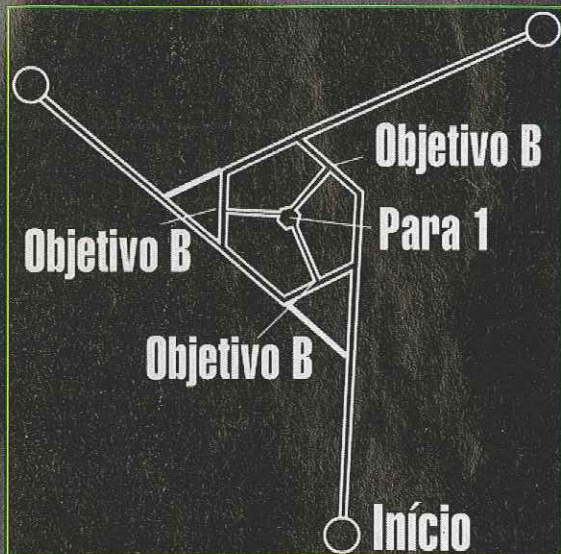
De posse das três chaves código (**A**, **B** e **C**), você terá livre acesso aos corredores atrás da pesada porta de aço. Siga em frente e, na bifurcação, pegue o caminho da esquerda (à frente você chegará à sala do objetivo B), perseguindo Trevelyan até a sala seguinte. Aqui, mais uma vez muito cuidado, em especial se você estiver com um nível de energia muito baixo. Existem dois dromes, dos quais somente o primeiro realmente preocupará. Abra ambas as portas e proteja-se atrás da parede da sala da bifurcação. Destruído este, entre no estreito corredor e dispare à vontade na artilharia mais ao fundo (afinal de contas, você está muito longe do raio de ação dos sensores da máquina). Continue um pouco mais, vencendo os inimigos, e entre no elevador. Missão 7-3 completa!



## Missão 7: Cuba

### Setor 4: The Antena Cradle

Os momentos finais da missão. Sem mais alternativas, Trevelyan corre para a torre da antena para, manualmente, levar sua vingança contra o governo inglês adiante. Mas Bond ainda tem contas a acertar com seu velho parceiro. E o agente mais famoso da HMSS não descansará até ajustá-las...



#### BACKGROUND

As comunicações de Janus foram meladas e a órbita do satélite Goldeneye está sendo alterada. Apenas Trevelyan e sua guarda pessoal permanecem livres.

#### M BRIEFING

Você sabe minha opinião quanto a vinganças pessoais interferindo no sucesso da missão, James. Todavia, neste caso acho que podemos esquecer o que quer que aconteça lá fora. Cuidado e lembre-se, você tem licença para matar.

#### Q BRANCH

Você acredita nisso, 007? Realmente existe outro maldito terminal de controle na estrutura da antena. Trevelyan pode ser capaz de realinhar a antena e mandar uma última mensagem de fogo para o satélite. Saia daí e destrua-o! Não queremos que as coisas piorem no último minuto.

#### MONEYPENNY

A mão que move a estrutura comanda o mundo, James. Você sabe que eu não vou dormir tranqüila enquanto você não voltar à Inglaterra inteiro.



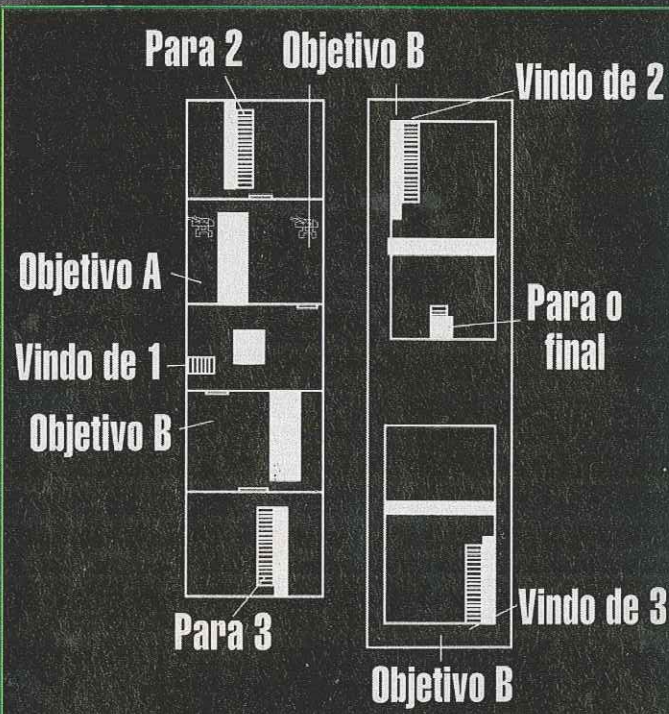
Antena Cradle, Janus Base, Cuba

Esta é a missão menos estilo espionagem de todo o game, lembrando mais outros títulos, como Doom e Quake. Você está sobre a antena de comunicações da Janus com o satélite Goldeneye, em perseguição à Trevelyan. Até aí tudo ótimo, perfeito. Só há um único problema: a guarda pessoal de 006. Até o momento em que você completar o objetivo A, tudo calmo, com alguns poucos



oponentes se aproximando. Todavia, daí por diante... Deus que o proteja...

Mas voltemos à antena. Logo de início, dê a volta na plataforma da torre onde você se encontra, recolhendo uma das três **Body Armors** (todas para as três dificuldades) que o ajudarão nesta missão. Em seguida, corra em frente, tendo a PP7 m mãos, matando a todos que surgirem. Aproveite para recolher as ZMCs que estiverem no chão e continuar sua perseguição à Trevelyan. E, sendo este seu objetivo principal, vamos à uma analogia de seus atos. Primeiramente, Trev correrá da torre de onde tanto você quanto ele surgiram e tomará a primeira esquerda na bifurcação que surgirá. Isso o levará a uma rampa que o levará ao centro da antena, que dá acesso às duas construções localizadas na parte inferior do local. Em seguida, o vilão tomará novamente a esquerda, entrando na casa, onde alguns dromes o (você, James Bond) esperam. Passada a sala, o console de controle da antena é ativado e programado para realinhar a antena e permitir a conexão com o Goldeneye ("Trevelyan ativou o console de controle da antena! Três mi-





nutos antes do alinhamento"). Tudo isso, da torre até o ativamente da antena, leva cerca de trinta e cinco / quarenta segundos.

Agora, o que você tem de fazer. Logo de início, não desperdice balas almejando 006. Até a ativação dos controles ele é praticamente imortal. Apenas persiga-o, desviando-se ou eliminando os inimigos em seu caminho. Na bifurcação, siga em frente se quiser recolher a segunda **Body Armor**, localizada na torre logo adiante, mas aconselhamos fortemente

que você o faça depois que a proteção que você esteja usando se torne inútil (o que não vai demorar uma eternidade...). Do contrário, continue para a esquerda e, em seguida, desça na direção da estrutura central do lugar. Assim que se deparar com duas casas, siga para a esquerda, onde a porta muito provavelmente estará aberta. Apenas tome o cuidado de não entrar como um louco, sendo fuzilado pelos dromes. Tome uma distância segura e atire com tudo até destruí-lo. Logo que você entrar, ainda será possível presenciar a fuga de Trev pela saída dos fundos. Contudo, esqueça-o por enquanto, pois você tem uma missão mais importante antes. Neutralize o drome no outro canto da sala (que será inofensivo se você permanecer próximo à porta) e dê a volta nas engrenagens. Lá você encontrará



o último terminal de controle da antena. Mande-o pelos ares com alguns tiros ("Terminal de controle destruído! Antena inoperante") e o **Objetivo A** estará completo. Agora sua única missão é caçar Janus.

Trevelyan move-se com grande velocidade por toda a estrutura da antena. Dependendo de seu desempenho na destruição do terminal ele aparecerá em um local diferente. Ao encontrá-lo, Trev dirá "Da antena para o túmulo. O seu túmulo, James!", enquanto dispara



contra você com a AR33 Assault Rifle. Os locais indicados nos mapas como **Objetivo B** são os pontos estratégicos que Trev usa para se posicionar (ficar parado por um tempo, os únicos locais onde ele realmente recebe dano; enquanto estiver em movimento, ele é invencível) e almejar o agente. Uma vez parado, se você se aproximar demais ou



atirar nele, Alec volta a correr, obrigando-o a perseguí-lo novamente. Caso ele seja morto em uma dessas fugas (ele não correrá se uma ou duas granadas caírem sob seus pés...), então as últimas palavras de Janus serão "Termine o serviço, James... Se você conseguir." (ou mesmo "Você poderia ter se unido a mim, James..."), deixando a AR33.



Caso você demore muito, o número de soldados crescerá bastante (você pode, inclusive, precisar recorrer à última **Body Armor**, localizada na casa em frente à dos controles). Em contrapartida, a possibilidade da aparição de armas poderosas (como a Auto Shotgun, granadas ou outras) cresce bastante, facilitando a eliminação de Janus. Nesse caso, chegará o momento em que Trev correrá para a parte indicada como "Para a saída". Nesse caso, persiga-o até a parte mais baixa da antena, tomando o cuidado de não cair fora da plataforma. Lá, vocês entrarão em confronto direto, o que fará com que em dos dois caiam. Assim que isso acontecer é o fim de Janus. **Objetivo B** completo e missão 7 cumprida...



## Missão 9 - Setor 1

### OBJETIVOS:

#### Agent

- A) Recuperar a Golden Gun;
- B) Derrotar Barão Samedi?

#### Secret Agent

- A) Recuperar a Golden Gun;
- B) Derrotar Barão Samedi?

#### 00 Agent

- A) Recuperar a Golden Gun;
- B) Derrotar Barão Samedi?

### EQUIPAMENTO INICIAL:

PP7 Special Issue

### ITENS:

#### Agent

- ZMC (9mm)
- 3 Body Armor
- Handy Grenade
- Golden Gun

#### Secret Agent

- ZMC (9mm)
- 3 Body Armor
- Handy Grenade
- Golden Gun

#### 00 Agent

- ZMC (9mm)
- 3 Body Armor
- Handy Grenade
- Golden Gun

### CHEATS:

#### 00 Agent

- All Guns (6:00)
- Golden Gun (nulo)

### ACREDITE SE QUISER

Bem, agora que você terminou todas as missões e já tem o 007 Mode, vamos algumas coisinhas estranhas legais para se fazer. A primeira delas é logo na primeira missão, *The Dam*, onde você poderá observar um cadeado voador. Para tanto, basta usar qualquer arma explosiva (Grenade / Rocket Launcher, Handy Grenade, Mines, etc) para se livrar do cadeado que tranca o portão. A porta poderá ser aberta, mas o cadeado continuará ali, queimado, flutuando...

Na missão *The Launch Silo* pode-se imitar o Tocha ou alguém do gênero. Primeiro, acione o Cheat Invincible e plante uma das Plastique Explosives em algum lugar. Feito isso, dispare contra elas. Elas explodirão mas, estando invencível, Bond não morrerá. E nem as explosões cessarão! Ou seja, por onde você passar, quem ou o que se aproximar será carbonizado!

Com o Cheat Slow Animation ligado, complete toda a missão *The Depot* e corra para o trem de Trev, mas não mate os soldados ali. Ao invés disso, entre e assista a cena

## Missão 8: Teotihuaca'n

### Setor 1: The Aztec Complex

Bem vindo à primeira das duas missões secretas contidas em Goldeneye. Nesta missão, você encarnará James Bond (Roger Moore, na época) e deve recuperar o ônibus espacial Moomraker, roubado pela corporação conhecida por Drax. E aqui será travada a batalha entre você e um dos piores oponentes do agente...

### BACKGROUND

A Corporação Drax continua envolvida com exploração espacial não autorizada. Muitos dos projetos são de natureza militar e constituem uma ameaça à nova ordem política mundial.

### M BRIEFING

A base de lançamento da Drax está localizada em uma ruína Azteca na América do Sul. Eles planejam alcançar o ônibus espacial da NASA com carregamento militar desconhecido. Estamos mandando você sozinho, 007. Penetrar na segurança da base será difícil mas, uma vez dentro, acreditamos que você será capaz de recuperar o ônibus espacial bem debaixo dos narizes deles.

## Q BRANCH

Um plano simples, 007. Reprograme o computador de direção com as informações contidas no disquete. Então nós seremos capazes de retomar o controle assim que ele sair da órbita. Agora atenção. Uma das coisas que não sabemos é o protocolo de lançamento da Drax. Você terá de encontrá-lo e instalá-lo para que o lançamento seja efetuado. Não deve ser tão difícil encontrá-lo. Deve estar em algum lugar de alta segurança.

## MONEYPENNY

A cama de gato tocou alguns dos sinos, James? Não, eu acho que não...

A primeira missão secreta reserva a você algumas boas surpresas. A primeira delas, a mudança de ares (de um complexo subterrâneo em Cuba para um templo azteca na América do Sul). A segunda, dois "simples" objetivos para as três dificuldades. E a terceira, e mais interessante, é a possibilidade de se utilizar de uma poderosa nova arma para se livrar de seus oponentes. Por outro lado, está também é uma missão onde os oponentes estão em vantagem. Você terá de enfrentar um oponente

duro na queda, além das constantes granadas lançadas e tiros de AR33

pelos oponentes. Mas deixemos isso de lado e vamos à estratégia. Você iniciará sua jornada em busca do ônibus espacial na entrada do templo, tendo somente uma PP7 Special Issue em punho. Ainda dentro da alcova, encoste na parede direita e, de lá, avance lentamente até ter uma boa visão dos dois soldados à esquerda. Mate-os, já estando preparado para o terceiro, que surgirá da direita. Não se esqueça que eles estão armados com AR33s, armas bastante poderosas que podem matá-lo em poucos instantes. Portanto, se precisar, recue e acabe com ele um a um. Feito isso, recolha uma **AR33 Assault Rifle**, munição e prossiga pela passagem secreta (tão

secreta...) existente na parte da parede iluminada no extremo oposto do início da missão. Fique atento para a existência de mais oponente aqui, o que pode obrigar a você utilizar-se da parede como escudo para as balas dos rifles. Pode acontecer também de, estando na extrema direita / esquerda, o inimigo não o veja ao abrir a porta, garantindo a supremacia do elemento surpresa (pelo visto é comum se ver portas abrindo e fechando automaticamente em templos aztecos. Talvez seja tecnologia alienígena...).

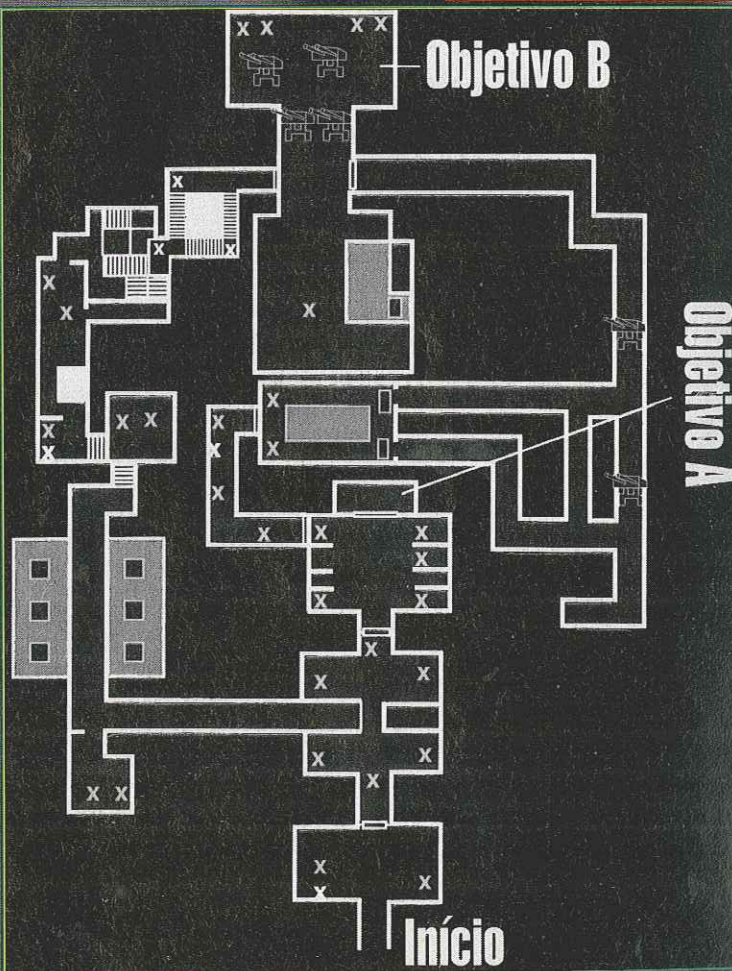
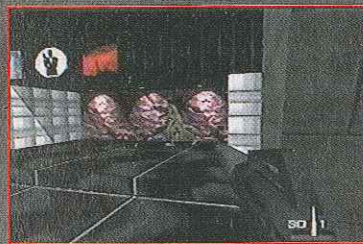
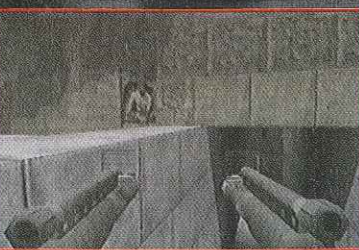
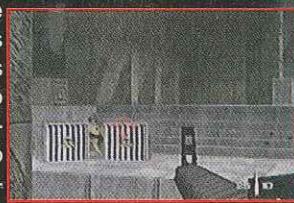
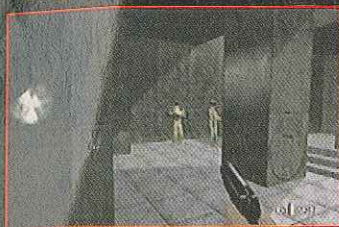
Uma vez dentro da área menos iluminada, mude sua arma para a AR33 e comece a disparar contra aqueles (três, um à frente e os demais em lados opostos) que o almejam de além ponte. Ainda sem sair daí, espere pelos dois oponentes (sim, no geral, se você não avançar demais, eles aparecerão juntos) que surgirão e, muito provavelmente, arremessarão granadas em você. Tente arranjar algumas dessas para facilitar seu trabalho, matando-os antes de arrancarem os pinos. Você pode também se utilizar dos pilares laterais como proteção contra tiros de possíveis oponentes que ainda remanesçam. Mortos todos, você terá duas opções. A primeira, descer pelos lados da ponte, conseguindo mais rapidamente a chave necessária para se atingir o objetivo A. Segunda, seguir em frente, além da ponte, dando a volta, conseguindo melhores armamentos e pegando seu oponente por trás.

Se sua opção fora a velocidade e o caminho mais curto para a resolução de seus problemas, então lá vamos nós. Estando fora da ponte, em qualquer um dos

lados, caminhe da direção da borda da abertura que separa a sala do objetivo A (aliás, devidamente trancada) da plataforma de entrada. Caia no vazio e siga à oeste até encontrar uma saleta à sua esquerda. Acabe com os oponentes ali, valendo-se da

parede como escudo. Prossiga pela ponte de pedra que cruza o abismo sem fundo (apavorante, não?). Na sala seguinte, quatro soldados de amarelo e alguma munição. Continue em frente, chegando a um grandioso hall...

Por outro lado, se você é paciente e prefere a segurança dada por algumas armas (e até certa proteção), então atravesse a ponte, chegando a uma nova sala, bem diferente das demais. Uma sala completamente preta (NÃO, NÓS NÃO ESTAMOS NO ESCURO!), com vários monitores e inimigos escondidos nas saletas laterais, totalizando cinco oponentes. Mate a todos, apenas tomando o cuidado de não destruir o terminal de acesso às trancas eletrônicas (como na missão The Facility). Do contrário, você será obrigado a seguir pelo outro caminho...





Finalizados, verifique a porta de vidro. Ela estará trancada, necessitando da Security Smart Card para ser aberta. E de nada adiantará (a não ser desperdiçar munição) disparar como um louco contra a vidraça, uma vez que são especialmente desenvolvidos para suportar qualquer ataque à bala. "É, mas eu tenho bombas! Posso mandar vidro para os ares com um pé nas costas!", você diz, feliz e contente. Bem, apenas o aconselhamos a não fazer isso. Por quê? Porque simplesmente você mandará TUDO lá dentro para o fundo do poço (terminais, drives, etc,

etc), MENOS a muralha de vidro. Dessa forma, nada de objetivo A (não existem outros drives como aquele no setor...) e nem B (o protocolo estava ali dentro, mas foi explodido por uma certa pessoa que preferimos não citar o nome...). Simples, não? Assim sendo, em uma das saletas você encontrará um terminal com um led piscando em vermelho. Acione-o (o led se torna verde) e corra para a esquerda, onde uma nova passagem se abrirá. No corredor iluminado, vá eliminando os soldados (entre em uma das entrâncias da parede, onde eles estão, e ninguém o verá) até chegar a uma porta aberta, com passagem para uma sala bastante bonita, com cadeiras e mesas. Não entre, contudo. Dispare com a PP7 (por ter uma munição dispen-



sável em comparação à AR33) nos dois terminais de computador ao fundo da sala. Perceba que uma passagem de ar se revelará atrás de cada um. Só então entre.



Enquanto você acaba com os dois soldados (sendo um de cada lado), uma mensagem surgirá informando a abertura da janela exaustora. Ao olhar para cima, você verá o teto se abrir, revelando as turbinas auxiliares do ônibus espacial. Saia imediatamente da sala, pelas passagens de ar, logo que a porta às suas costas foi trancada no processo de abertura da janela. Quando as mesas e cadeiras se unirem ao assoalho, se você não estiver longe do local, nossos pêsames... As turbinas são ligadas e tudo ali é carbonizado, causando morte instantânea (exceto, claro, se você estiver usando o cheat de Invencibility; nesse caso, no máximo do máximo as chamas mortais sujarão o terno do agente...).

Pelo duto de ar da esquerda, siga em frente até não poder mais. Você terá dois dromes, um de cada lado... De costas para você! E eles não voltarão suas atenções para você a não ser que você se aproxime bastante. Portanto, com a PP7 destrua a ambos, seguindo para a direita (sul do mapa) até o final do corredor, onde você encontrará uma **Body Armor** (três dificuldades). Pela passagem direita, siga até a bifurcação e dobre à esquerda, chegando ao mesmo ponto da entrada esquerda. Ou mesmo contig-



ue em frente até encontrar outro T, onde você deve usar a parede como escudo para não ser atingido pelos tiros da artilharia eletrônica à esquerda. Então, siga para a direita e agarre a Body Armor.

Prossiga pelos dutos até chegar a uma outra grade. Antes de atravessá-la, neutralize o drome visível no canto superior direito (deduzindo-se que você esteja de frente para a grade). Agora você deve ser rápido para não morrer. Encoste nas caixas e vire-se na direção do ônibus, matando o guarda na plataforma mais baixa. Mas mate-o rapidamente, da mesma forma que você deve assegurar que está protegido dos disparos dos oponentes do outro lado. O porquê disso você logo descobrirá, quando alguns raios de luz azul cruzarem o seu flanco. Isso mesmo, eles estão usando Lasers para atacá-lo! Com a AR33 e as caixas como escudo (sendo estas de metal, você pode esquecer a preocupação com explosões), mate os três inimigos ao longe, sendo dois à esquerda e o outro à direita, visível através do vão existente entre as caixas e a parede. Depois, afaste-se um pouco das caixas, avistando um drome sobre as caixas (e pensar que seu agente se protegeu aqui por um bom tempo...). Explodido e, em seguida, faça o mesmo com aquele localizado diretamente atrás dele. Isso fará com que reste somente um à esquerda. Depois, corra até bem próximo ao ônibus, onde o primeiro soldado aqui fora morto, e recolha o **Military Laser**. Então, elimine o soldado atrás das grades e um último, ao lado do terminal azul blindado, a CPU necessária para o lançamento do ônibus

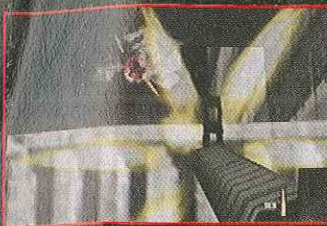


de finalização de setor. Bond dará conta dos dois mas... Continuará atirando por toda a vida, travado! Estranho? Sem dúvida... Em setores onde hajam grandes escadarias (*The Facility, The Egyptian Temple*, etc), acione o Cheat Tiny Bond e, após abaixar-se (segure **R**, aperte e segure **C**▼, solte **R** e, depois, **C**▼) diante de uma destas, avance sem medo. Em vez de seguir as leis da física e acompanhar a gravidade, Bond estará voando!

Se sua sede de sangue estiver em alta, você pode matar a todos que participarem das cenas de conclusão de setor (em especial nas missões *The Surface 2, The Statue Park, The Archives, The Egyptian* e outros). Primeiro, entre na tela de Multiplayer e mude o controle de ambos para **2.3 Domino**. Quando surgir a tela de finalização, aperte **Z** no controle 2. Isso fará com que você dispare com a arma que estiver usando. Carnificina? Não, imagina...



Quando surgir a tela de finalização, aperte **Z** no controle 2. Isso fará com que você dispare com a arma que estiver usando. Carnificina? Não, imagina...



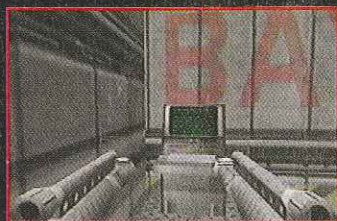
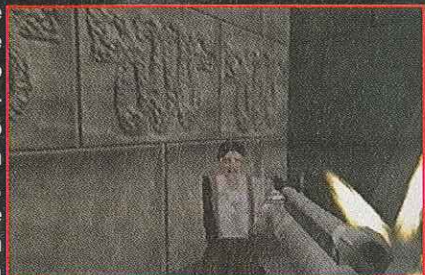
(*"Este terminal controla a seqüência de lançamento do ônibus espacial"*). Todavia, ele necessita do protocolo de lançamento da Drax para poder iniciar a seqüência de lançamento. Tal informação está atrás da muralha de vidro, que necessita da Security Smart Card, que você ainda não pegara. Assim sendo, passe pelas grades de metal (aquelas onde você acabara de matar um oponente), chegando a um local com inúmeras escadarias. O primeiro lance, formando um quadrado, leva a um único local, poupando maiores problemas. Em seguida, pegue a primeira es-



This mainframe controls the shuttle launch sequence.

cada à direita e atravesse a passagem. Você se verá em um grande hall...

É justamente neste local, no ponto de encontro com dos dois caminhos tomados, que você deverá enfrentar um dos mais poderosos oponentes de Bond. Um homem extremamente alto, portando duas AR33 e uma aparência não muito sábia. Mas, o detalhe mais marcante, são os dentes metálicos... Isso mesmo! Jaws, o gigante das presas de aço é o possuidor do cartão necessário para se abrir a parede de vidro blindado. E não espere por nada comum. Jaws é um oponente extremamente difícil, em especial pelo dano causado por suas duas AR33 (aliás, por acaso ele usava armas nos filmes? Nããã...) e por sua resistência (três pentes do rifle no mínimo). Mas, sendo ele um oponente lento, você pode fazer o seguinte: primeiramente, derrote qualquer oponente que esteja acompanhando-o (se bem que algumas vezes é bem possível que as granadas por eles lançadas atinjam ao gigante), recolhendo todas as granadas que puder. Em seguida, com um bom estoque de balas e granadas (ou tudo isso por uma Military Laser), atraia-o para um canto qualquer e fuzile sem dó, utilizando-se de suas granadas e, em seguida, dos disparos da AR33 ou do Laser. Com a ajuda dos explosivos, em pouco tempo ele estará morto, deixando cair os dois rifles (permitindo a você empunhar a ambos) e o tão esperado **Security Smart Card**.

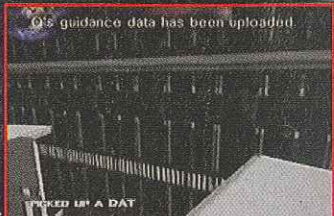


Finalmente com a posse do cartão, você deve retornar à sala negra. Mas... Como fazer isso? Pela ponte não é possível, uma vez que o muro é muito alto e não há a presença de nenhuma escada nas redondezas. Seguindo pelos dutos, a porta que leva aos corredores com vários vãos fora trancada durante a abertura da janela de exaustão, não abrindo com nenhuma chave ou arma. Então, é chegada a hora de uma solução racional. Se a porta se trancara ao abrir a janela de exaustão, então ela se abrirá com o fechamento desta. Portanto, é necessária a descoberta de que maldito terminal controla a abertura



sob o ônibus. Agora, onde encontrar tal console?

Na Bay-4, sala do terminal de controle do lançamento (se você ainda não o fizera, destrua a todos os dromes e oponentes, recolhendo alguns Military Laser para seu arsenal), siga para a área onde o chão é listrado de vermelho e branco, subindo até o topo da escada lá existente. Você encontrará, após dobrar a plataforma à esquerda, um último terminal de controle. Acione-o, fechando a janela. Corra para a sala ao final dos dutos de ar, encontrando novamente as cadeiras e mesas, sem contar a porta aberta. Continue até o final, acionando o computador e, com o Security Smart Card, abra a porta de vidro. Uma vez lá dentro (feche a vidraça, se preferir), use o Guidance Data no driver sobre a mesa esquerda, completando o Objetivo A (*"As informações de Q foram carregadas"*). Recolha o **Launch Protocol Data** sobre a outra mesa e retorne à Bay-4 por qualquer um dos dois caminhos.



Diante do terminal azul blindado, use o LPD (*"Protocolo de lançamento foi carregado. Seqüência de lançamento do ônibus espacial iniciada"*), fazendo um timer surgir na parte inferior da tela com um timer em trinta segundos e descendo. Imediatamente, corra para a área listrada em vermelho e branco, suba as escadas e acione o computador. Caso não o faça, a contagem regressiva parará nos dez segundos, devido à janela de exaustão estar fechada (*"Janela de exaustão fechada. Lançamento parado em T menos dez segundos"*). Ao acionar o terminal sobre a plataforma, você abrirá a janela e, em seguida, permitirá que o lançamento prossiga (*"Checagens finais terminadas. Lançamento do ônibus espacial pronto"*). Terminado o serviço, **Objetivo B** e missão 8 completadas.



## Missão 9: El-Saghira

### Setor 1: The Egyptian Temple

A segunda das missões secretas reserva à Bond surpresas inesperadas. Barão Samedi, um mago voodoo que o agente enfrentara no Haiti (*Viva e Deixe Morrer*), retorna vivo, dizendo ter a poderosa Golden Gun (*O Homem da Pistola de Ouro*) do assassino Francisco Scaramanga, deseja encontrar 007 num templo egípcio no vale dos reis. Seria uma armadilha?

#### BACKGROUND

Scaramanga passou para a história como o mais mortal dos assassinos de todos os tempos. A atual localização de sua Golden Gun é desconhecida...

#### M B R I E F I N G

É sinistro, 007. Recebemos uma mensagem de alguém clamando ser Barão Samedi, o feiticeiro voodoo que você enfrentou no Haiti há algum tempo atrás. Ele diz ter a Golden Gun e quer se encontrar com você num antigo templo em El-Saghira no Vale dos Reis. Obviamente isso é uma armadilha. Mas



El-Saghira Temple, Egypt!



como um agente duplo-0 você sabe o que vai com o território.

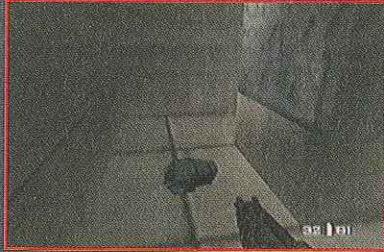
### Q BRANCH

Mantenha sua força de espírito com você, 007. Lembre-se que a Golden Gun é uma arma poderosa. Talvez ela possa até derrotar Samedi.

### MONEYPENNY

Você faz voodoo, James?

Bem vindo ao inferno. Esta é uma missão onde seu principal objetivo não é listado: sobreviver. A quantidade de oponente é extremamente elevado, bem como o dano causado pelo armamento usado por eles. Assim sendo, listaremos somente os principais passos para se realizar os

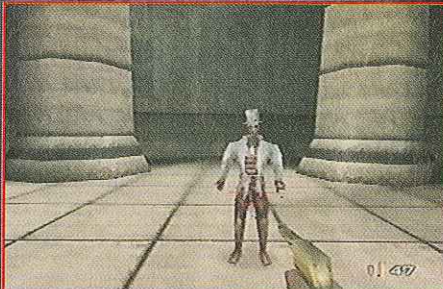


dois outros objetivos (afinal de contas, após nove missões você já deve ter aprendido muito sobre as capacidades de Bond).

Você inicia sua missão em uma sala imensa, com vários pilares enormes. Adiante, uma espécie de assoalho transparente, que mostra a região subterrânea do local. Assim que puder, siga para a passagem existente à sua esquerda, onde você terá de vencer alguns oponentes. Continue pela passagem, encontrando vários vãos na parede. Um deles o levará até a primeira **Body Armor** (para as três dificuldades) do setor, atrás de dois pilares.

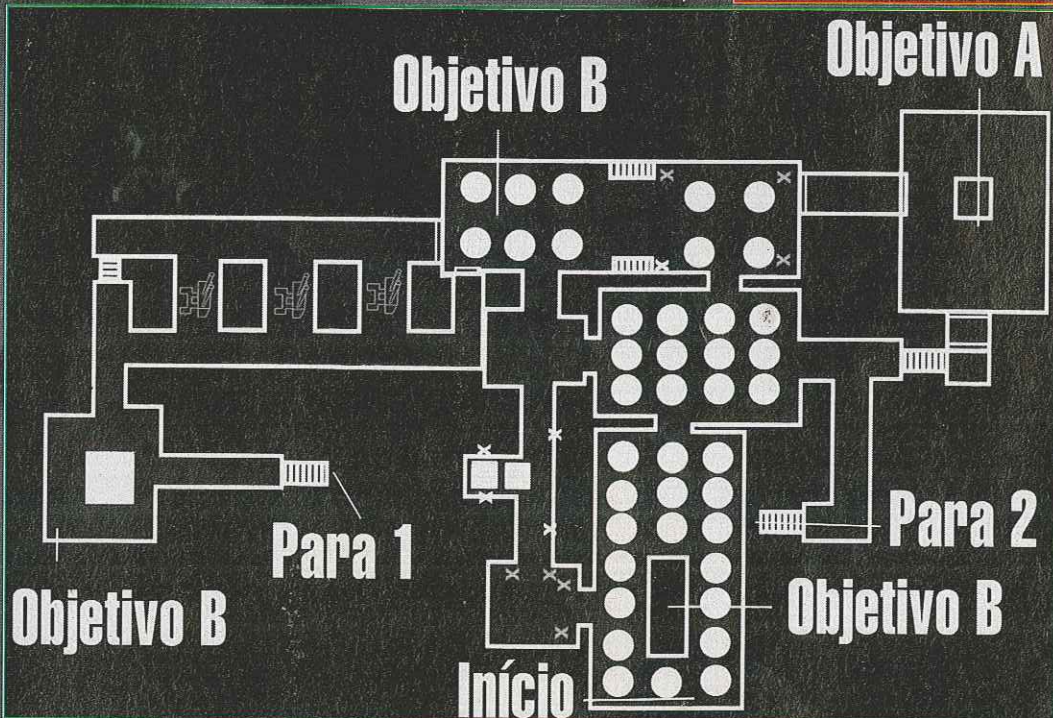
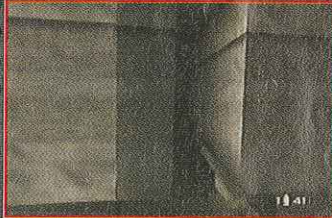
Prossiga até a próxima sala aberta. Agora você poderá optar por qual objetivo completar primeiro.

Para o derrotar Samedi, você terá de continuar à norte (no local indicado por objetivo B no mapa), até encontrar o feiticeiro numa das áreas entre os pilares, portando uma DD44 Dostovei. Você precisará de vários disparos da ZMC para derrotá-lo (não atentos quanto Jaws ou Xenia, mas ainda assim vários; granadas ajudam grandemente, podendo mandá-lo pelos ares na primeira), além da dificuldade em se almejá-lo, uma vez que ele se movimenta e es-



quiva com muita velocidade. Para facilitar, procure ficar colado nele. Vencido, seu corpo desaparecerá (novidade...)... Mas você ainda ouvirá sua gargalhada! Ou seja, ele ainda está vivo. Siga para a sala dos pilares com o assoalho transparente, onde você começara, encontrando-o novamente ali. Derrote-o da mesma forma que anteriormente, fazendo com que seu corpo caia inerte no chão, desaparecendo. Mas, aparentemente, ele ainda está vivo. Agora você deverá encontrá-lo no sub-solo.

Na sala onde Samedi aparecera pela primeira vez, há uma passagem secreta à oeste do mapa, na parte mais clara da parede na penumbra criada pelos pilares. Caso tenha dificuldades para





# Vídeos de Educação Sexual

Produzidos pelo ECOS, organização não governamental, fundada em 1989, sediada na cidade de São Paulo, que tem como proposta contribuir para a promoção e transformação de valores e comportamentos relacionados à sexualidade, saúde e direitos reprodutivos, sempre dentro de uma ótica de combate às discriminações de gênero, idade, classe e raça.

A ECOS mantém equipe de profissionais para treinamento em escolas interessadas em desenvolver um projeto de educação sexual.

A ECOS presta os seguintes serviços: **Treinamento para Educadores(as), Consultoria para Escolas, Oficinas para Adolescentes, Oficinas para Mães e Pais.**



## BONECA NA MOCHILA

Trata da sexualidade na infância e na adolescência, com destaque especial aos medos e fantasias que permeiam a questão da homossexualidade. A história é contada de forma ficcional, com intervenções de profissionais das áreas de Psicologia, Medicina, Sociologia e Educação. **Ref.: 6001. Duração 27 minutos.**

## MENINOS: A PRIMEIRA VEZ

Enfoca o tema sob a ótica dos jovens do sexo masculino, trazendo como contraponto as falas das adolescentes mulheres. O destaque é para o depoimento dos meninos, relatando as dificuldades que encontram para informar-se, partilhar suas dúvidas ou experiências, viver os papéis que lhes são impostos socialmente, principalmente, viver sua primeira relação sexual. **Ref.: 6002. Duração: 12 minutos.**

## homem.com.h

Vídeo sobre os conflitos do homem diante das mudanças dos papéis tradicionalmente atribuídos ao masculino. **Ref.: 6003. Duração: 19 minutos.**

## JULIETA E ROMEU

Focaliza a necessidade de se negociar o uso da camisinha antes de uma relação sexual acontecer, através de situações vividas por um casal de adolescentes. A história mostra de forma bem humorada, as conseqüências de cada decisão tomada pelos adolescentes, enfatizando que a anticoncepção deve ser responsabilidade tanto da garota quanto do rapaz.

**PRÊMIO ESPECIAL E DE MELHOR ROTEIRO DO III**

FESTIVAL LATINO-AMERICANO DE ROSÁRIO/95. **Ref.: 6004. Duração: 17 minutos.**

## PURO CONFLITO

Vídeo sobre relacionamento familiar, conduzindo de forma bem humorada situações passíveis de gerarem conflito entre uma adolescente, seu pai, sua mãe, o namorado e a irmã pequena. Mostra o esforço de todos/as - com intensidade variada - em se fazer entender tanto em assuntos simples quanto naqueles mais embaraçosos. **Ref.: 6005. Duração: 22 minutos.**

## QUE PORRE!!!

O vídeo trata das preocupações de uma adolescente quanto a vulnerabilidade a que está exposto seu namorado quando ele bebe. **Ref.: 6006. Duração: 10 minutos.**

## SEXO E MAÇANETAS

Vídeo sobre doenças sexualmente transmissíveis (DST) que enfoca a importância de as pessoas buscarem diagnóstico e tratamentos adequados para cada doença. Enfatiza também a importância de comunicar ao/à parceiro/a quando uma pessoa descobre que tem uma doença sexualmente transmissível. **Ref.: 6007. Duração: 23 minutos.**

## UMA "VEZINHA" SÓ

Uma gravidez não planejada na adolescência é motivo para discussões sobre anticoncepção, aborto e assimetria entre os gêneros nas decisões sobre a vida sexual. **Ref.: 6008. Duração: 15 minutos.**

## ARTIGO 2º

Trata das violências presentes no

cotidiano das pessoas e que acabam passando despercebidas (sexismo, racismo, preconceito social, etc.). Enfatiza a necessidade de se discutir a Declaração Universal dos Direitos do Homem e da Mulher a partir de seu artigo 2º, que afirma que todas as pessoas tem capacidade para gozar de seus direitos e liberdades estabelecidos nessa Declaração, sem qualquer tipo de distinção. **Ref.: 6009. Duração: 23 minutos.**

## É OU NÃO É ?!

Trata do envolvimento de jovens com drogas, colocando em discussão visões preconceituosas, as dificuldades que as pessoas tem em trabalhar com essa questão e a necessidade de encarar o problema de frente. Classificado entre os 15 finalistas no II Vídeo Saúde - Mostra Nacional de Vídeo sobre Saúde. **Ref.: 6010. Duração 25 minutos.**

## FAMÍLIA DA SAMBA

A construção de um samba enredo cujo tema é família, mostra a diversidade dos tipos de arranjos familiares existentes. Possibilita a discussão sobre os preconceitos que sofrem as pessoas que não se enquadram no padrão familiar tradicional pré-estabelecido. **Ref.: 6011. Duração: 16 minutos.**



**PREÇOS**  
01 vídeo / R\$ 29,00  
02 vídeos / R\$ 28,00 cada  
03 vídeos ou + / R\$ 26,00 cada

### INSTRUÇÕES GERAIS: VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:

- 1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
- 2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
- 3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM. TAXA DE REMESSA: R\$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R\$ 15,00).

**PEÇA JÁ:** PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.  
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO  
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

NOME COMPLETO:		
Nº DO CARTÃO:	VALIDADE:	CPF:
ENDEREÇO:		
BAIRRO:	CIDADE:	ESTADO:
CEP:	DDD:	TEL.:
ASSINATURA:		

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

- CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO
- DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
- CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R\$ 5,00*
TOTAL	

(\*) Exeto Roraima

# GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR



"O ronco dos motores, o cheiro de asfalto no ar, o assombio das pessoas que esperam ver quem será o vencedor, a adrenalina pulsa em meu corpo, deixando o clima mais quente. Olho para os lados e vejo meus oponentes que farão de tudo para me ultrapassar, seus carros mais potentes, mais sofisticados, com certeza terão uma grande chance de me vencer, mas eu não deixarei ninguém me ultrapassar depois de fazer o mesmo, serei uma barreira para meus oponentes, aguentarei até a última volta, quando ouvir o anúncio de que venci.

Isto é correr, deixar se envolver pela sede da vitória, estar ao lado das maiores máquinas do mundo em um só lugar. Você sente que nasceu para correr e que este é o seu destino."

Indiscutivelmente Gran Turismo é um dos melhores jogos de corrida para Playstation, ultrapassando até mesmo o clássico The Need for Speed lançado para o console da Sony. Reunindo as principais montadoras de veículos (como as japonesas Mazda, Nissan, Mitsubishi, Honda, Subaru e Toyota; a inglesa TVR e as americanas Dodge "Chrysler", Aston Martin e a famosa Chevrolet) combinando com um sistema de jogo bastante diferenciado dos clássicos de corrida e ainda possuindo um dos melhores sistemas de Replay que combina renderização de polígonos com efeitos de luz e sombra (dá até para ver a suspensão do carro!!!). Este jogo tornou-se peça obrigatória para os fanáticos pela adrenalina dos jogos de corrida.

Existem duas versões deste game, que no geral possuem poucas diferenças. Primeiro foi lançada a versão japonesa com músicas clássicas para jogos de corrida, alguns nomes de empresas trocados (como Dodge que no Japão é conhecida como Chrysler) e além disso no modo arcade há seis empresas japonesas selecionáveis.

Na versão americana foram acrescentadas músicas cantadas com bandas conhecidas como o Garbage, há três tipos de visões do carro (na versão japonesa só haviam duas) e do modo Arcade foram excluídas duas empresas japonesas (Subaru e Toyota); sendo acrescentadas duas americanas (Chevrolet e Aston Martin), que são selecionáveis desde o início do game, mas que na versão japonesa vão aparecendo conforme vão sendo vencidas as pistas. O game ainda possui alguns nomes trocados, como por exemplo o modo Gran Turismo, que na versão americana chama-se Simulation mode. Os modos de jogo são simples, mas ainda confundem muita gente, por isso você confere na sua Gamers Book uma matéria explicativa com os principais menus traduzidos e com dicas quantíssimas para que você aproveite o máximo destas máquinas poderosas. Aperte os cintos e prepare-se para a corrida de sua vida...

## O options da questão...

Como inicialmente neste jogo tudo parece complicado, começaremos pela tela de Options.

### Configuration 1 (Configuração 1)

**2 Player Battle** (Modo dois jogadores)



**Laps:** Escolhe o número de voltas a serem dadas na pista.

**Tire Damage:** escolhe com que tempo ocorrerá dano ao pneu.

-None (não ocorrerão danos aos pneus)

-Slow (vagarosamente os pneus vão se desgastar)

-Fast (rapidamente os pneus precisarão de um borracheiro)

**Handicap:** Aqui é o nível de desvantagem do oponente em relação a você se for ultrapassado.

-None (nenhum tipo de desvantagem)

-Low (pouca desvantagem)

-High (alta desvantagem se bobear vai engolir fumaça)

**Vibration:** Controla a vibração do controle Dual Shock (analogico)

-ON (ligado!!!)

-OFF (desligado, Dããã)

### Configuration 2 (Configuração 2)

**View status:** Aqui você calcula o ângulo de visão do seu carro

**View position:** Grava a visão inicial do carro na pista antes da corrida.

-Driver (visão do motorista)

-Chase 1 (visão por trás)

-Chase 2 (visão por trás)

**Chase view:** Regula o ângulo de visão por trás

-Tight (visão mais estreita)

-Loose (visão mais afastada)

-Normal (sem mudança)

**View Angle:** Regula o ângulo de visão geral do carro

-Normal

-Wide (ângulo de visão mais largo)

### Configuration 3 (Configuração 3)

Esta é a configuração mais importante do options, aqui você irá regular os controles (normal e análogo)

**Sleering:** É o controle do carro em si, assim nos controles normais será usado o direcional enquanto que no análogo será usado o análogo da direita.

**Acceleration:** Aceleração do carro no botão X ou, se o controle for analógico, colocando para cima no botão análogo da direita

**Brakes:** Breques (para frear não tão bruscamente) no botão □.

**Reverse:** É a famosa marcha à ré no botão ▲.

**Emergency Brake:** Breques de emergência, servem para diminuir as marchas rapidamente, mas o seu carro vai ficar meio desgobernado. A freada vai ser muito violenta, mas você pode utilizá-la para fazer curvas muito abertas com precisão (botão ○).

**Shift up:** Aumentar marchas (botão R2)

**Shift Down:** Diminuir marchas (botão L2)

**Rear view:** Serve para dar uma espiadinha para trás, para ver a evolução de seus adversários (botão L1).

**Change views:** Mudança de visões (botão R1)

### Analog setting 1P/2P

Este setor é para o ajuste de controles em forma de volante e acelerador. Lembre-se que você pode mudar esta configuração de controles do Option mode. Antes de mergulharmos definitivamente nos modos de jogo vamos dar uma olhada no Replay Theater.



## -Replay Theater-

Aqui serão armazenados todos os replays que forem sendo gravados no decorrer do game, basta colocar no Save Replay em qualquer corrida e ele será armazenado nesta parte. As funções desta parte são bastante simples, para ver seu replay. Basta colocar no

Load Replay e escolher seu replay favorito no memory card. Existem outras opções, como o Delete Replay, para apagar os replays do memory card; o Edit Replay Title, onde você renomeia o título dos replays gravados e o Demonstration, onde estão gravadas todas as pistas do jogo em "demo" (demonstração) para assistir.

**Dica:** Quando tiver alguma dificuldade para terminar alguma pista ou teste de licença, basta entrar no Replay Theater e escolher o Demonstation, para observar como o computador faz o mesmo percurso.

### Aprofundando-se mais no game

Existem neste game dois modos de jogo, o primeiro deles é o "Arcade Mode" (Quick Arcade na versão japonesa) que é o modo clássico de jogos de corrida onde você escolhe um carro dentre as empresas e compete em oito pistas diferentes. Depois temos o modo "Simulation Mode" (Gran Turismo no japonês) onde você deverá comprar e montar seu próprio carro (trocando peças e o deixando cada vez melhor) e deverá competir em mais de onze pistas e em diversos campeonatos.

### Arcade Mode (Quick Arcade)

Este modo de jogo é o caminho mais rápido para se ter um contato inicial com as pistas e os carros. Os carros disponíveis deste modo são muito bons embora sejam um pouco lentos, mas farão com que você pegue a manha do jogo. No Arcade mode você se depara com as opções:

**-Single Race:** Neste modo você escolhe um carro e uma pista para competir. Inicialmente será escolhida a dificuldade e depois o manufacturer (fabricantes de veículos). Na hora de escolher o carro, existem vários itens, como por exemplo é o caso do Mitsubishi GTO Twin turbo'96 (considerado o melhor carro do Gran turismo):

**Change color** - Muda as cores do carro (↑ ou ↓).

No canto inferior esquerdo está indicada a categoria do veículo no caso Classe A. No meio da tela e no canto inferior estão indicados o tipo de tração do carro, que pode ser FF (Front wheel drive / Tração nas rodas dianteiras), FR (Rear wheel drive/ tração nas rodas traseiras), MR (Mid-Engine Rear Wheel drive, a mesma coisa que FR, mas seu carro se agarra mais à pista e perde estabilidade nas curvas) e 4WD (Four wheel drive / Tração nas quatro rodas).

Ao lado temos os cavalos de potência do motor (276 HP) e no canto inferior direito existem três barrinhas indicando o alcance máximo de velocidade (*max speed*), a aceleração máxima (*acceleration*) e o handling, que indica se o carro fica bem fixado a pista. Quando confirmar o carro, irá aparecer a tela Driving Style (*estilo de direção*) onde você deverá escolher entre Standard (Racing no japonês / *impulso correndo*) e Drift (*impulso por tração*). A diferença é que, no primeiro, o carro derrapa mais, enquanto que no segundo, o carro fica mais fixo a pista.

Logo após tudo isso, aparecerá o tipo de transmissão (transmission):

**-AT** (automatic transmission / *transmissão automática*)

**-MT** (manual transmission / *transmissão manual*). Muda-se as marchas com os botões **R2** e **L2**.

**Dica:** Se você for iniciante, escolha o carro com 4WD ou FF, pois os carros com tração nas rodas traseiras (**FR** ou **MR**) são mais complicados de dirigir e exigem mais habilidade do piloto.

Depois de tudo isso, será escolhida a pista dentre as quatro iniciais, e assim terá início a competição.

**-Time Trial:** Neste modo você escolhe os carros (como descrito acima), escolhe a pista e tenta bater os recordes de tempo.

**-2Player Battle:** Corrida contra outro adversário (que visita sua casa e toma um lanche, ou às vezes enche o seu saco!!!)

**-Itens Bonus:** (Goodies no japonês): Neste modo serão abertas no-

vas pistas, novas fabricantes e dois novos itens. Para abrir as novas pistas basta correr nas pistas iniciais com carros de categorias diferentes, ou seja escolha uma pista e corra com carros da classe A, B e C. Mas você deve tirar primeiro lugar em todas as pistas e em todas as classes para poder ganhar as novas pistas e tal.

Para selecionar as novas fabricantes de veículos basta fazer a mesma operação descrita acima, só que nas pistas novas. Para ativar os novos dois itens, você deverá acabar todas as pistas no nível Hard (difícil). As opções são o **Ending movie**, para ver o final do game, e o **Hi-res GT**, este item aumenta o frame rate de 30 frames por segundo para 60 fps.

Quando você estiver ganhando corridas regularmente no Arcade Mode, então estará pronto para o Simulation mode (Gran Turismo). Os melhores carros para cada classe são:

#### CLASSE A

- 1- Dodge (Chrysler) Viper
- 2- Acura NSX
- 3- TVR Griffith 500
- 4- Mitsubishi GTO

#### CLASSE B

- 1- Mitsubishi Eclipse
- 2- Acura Integra Type R
- 3- Mitsubishi FTO

#### CLASSE C

- 1- Mitsubishi Mirage
- 2- Mazda Roadster RS
- 3- Honda Civic



### Melhores carros para cada pista-

#### Classe A

##### PISTA

**High Speed Ring**  
**Trial Mountain**  
**Grand Valley East**  
**Clubman Rout 5**  
**Autumn Ring**  
**Deep Forest**  
**Special Stage Rout 5**  
**Grand Valley**

##### 1º Escolha

Dodge Viper  
Acura NSX  
Dodge Viper  
Dodge Viper  
Acura NSX  
Dodge Viper  
Dodge Viper  
Dodge Viper

##### 2º Escolha

Acura NSX  
Dodge Viper  
Griffith 500  
Griffith 500  
Mitsubishi GTO  
Acura NSX  
Acura NSX  
Griffith 500

#### Classe B

Use o Mitsubishi Eclipse para todas as pistas.

#### Classe C

Use o Mitsubishi Mirage para todas as pistas.

### Simulation Mode (Gran Turismo)

Este modo de jogo merece comentários, devido ao número de informações que existem aqui. Neste modo você deverá comprar carros, peças e tirar licenças para participar de campeonatos e acumular uma graninha para gastar com outros carros. Existe uma variedade imensa de carros (aproximadamente 140 modelos), entre modelos usados e modelos especiais de Stock Cars, que chegam a custar até 500,000 dólares (50,000,000 de ienes no japonês). Ao iniciar este modo, você se depara com um mapa com várias montadoras e algumas opções especiais que serão explicadas abaixo:



**-Home (casa):** Esta é a sua casa, dentro deste ícone existem os itens:

**-Garage (garagem):** Aqui serão guardados todos os carros no decorrer do jogo.

**-Load & Save (Carrega e Salva):** Este item é para salvar e carregar seu progresso no jogo.

**-Trade (troca):** Serve para que você compre um carro usado por um amigo, para isso basta colocar o Memory Card na entrada 2 e esco-

lher o carro, pagando por eles, claro!!!

**Car Wash (Lava carros):** Seu carro está sujo? Que tal dar uma lavadinha por apenas 50 dólares (5000 ienes).

**Machine test (teste das máquinas):** Este item serve para testar o carro que você adquiriu. Aqui existem provas de zero a 1000 metros, zero a 400 metros e um teste que calcula a velocidade máxima do seu carango.

**Manufacturer (Fabricantes de veículos):** Neste item você deverá comprar (*buy*) ou vender (*sell*) seus carros, e também trocar as peças e mudar as cores.

## -Como trocar as peças-

Ao entrar nos fabricantes, existe um ícone específico para o centro de auto peças. Confira logo abaixo:

### FABRICANTES

DODGE  
NISSAN  
SUBARU  
CHEVROLET  
MAZDA  
ASTON MARTIN  
HONDA  
MITSUBISHI  
TOYOTA  
TVR

### CENTRO DE AUTO PEÇAS

Tune Up  
Nismo  
Sti  
Tune Up  
Mazda Speed  
Tune Up  
Mugen  
Ralli Art  
TRD  
Tune Up

Aqui você pode deixar sua máquina mais poderosa para grandes rachas, ou apenas regulá-la o necessário para poder vencer algumas corridas de prêmios mais elevados. Mas não pense que é só

pegar a sua máquina e entrar em qualquer um destes. Para poder retocar seu veículo, o mesmo tem de pertencer a uma destas fabricantes, ou seja, você deve comprar (ou mesmo ter ganho em uma de suas corridas) um carro, e que o mesmo seja de uma das fabricantes citadas acima, para então poder deixar seu carango uma verdadeira super máquina, OK? Vejamos agora as traduções do que você vai encontrar dentro deste centro de auto peças:

### 1- Amortecedores (muffler)

Aqui você pode melhorar os amortecedores e os filtros de ar (*muffler and air filters*), com três opções: Esporte (*Sport*), Semi Corrida (*Semi Racing*) e Corrida (*Racing*), que aumentam a potência do seu carro.

### 2- Breques (Brake)

Neste local você pode escolher entre: Kit de Breques Esporte (*Sports Brake Kit*) e o Balanceamento de Controle de Breques (*Brake Balance Controller*), que irá balancear os breques nas rodas traseiras e dianteiras. Isso ajuda muito na estabilidade do veículo na hora de realizar curvas muito fechadas.

### 3- Motor (Engine)

Aqui você ajusta:  
-Computador de bordo (*Computer*)  
-Balanceamento de mo-

tor (*Engine Balancing*)

-NA Tune (aumenta o poder do motor em três estágios)  
-Deslocamento de cilindros (*Increasing Displacement*)  
-Polimento de escapamentos (*Port Polishing*)

### 4-Transmissão(Transmission)

a . Gear Box (*Caixa de Câmbio*)  
b . Clutch (*Substitui o agarramento das caixas de câmbio*)  
-Single (simples)  
-Twin (dupla)  
-Triple (tripla)

c . FlyWheel (*Controla a aceleração*)

Com três modos:  
-Sports (Esporte)  
-Semi Racing (Semi Corrida)  
-Racing (Corrida)

d . Drive Shaft (*Cabo do Volante*)

### 5-Turbo

### a . Intercooler

-Sports (Esporte)  
-Racing (Corrida)

### b . Turbo Kit (Kit de Turbinas)

Em quatro estágios que aumentam a velocidade do carro.

### 6- Suspensão (Suspension)

#### a . Suspension

-Sports (Esporte)  
-Racing Support (Supporte de Corrida)  
-Semi Racing (Semi Corrida)

#### b . Stabilizers (Estabilizadores)

Diminuem o atrito dos pneus:  
-Dianteira (Front)  
Soft (Leve) Medium (Médio) Hard (Duro)  
-Traseira (Rear)  
Soft (Leve) Medium (Médio) Hard (Duro)

### 7- Pneu (Tire)

Dianteira (Front) Traseira (Rear)

H	/	H
H	/	S
S	/	H
S	/	S

H = Hard (duro) S= Soft (leve)  
Nos modos Racing (Corrida) e Semi Racing (Semi Corrida).

### 8- Outros (Others)

#### a . Weight Reduction (Redução de Peso)

A redução de peso é feita colocando-se uma nova lataria (*racing body*), feita de um material mais leve.

#### c . Racing Modification (Modificação do carro)

Troca as cores do carro, dando um ar de carro de corrida.



## -As licenças-

Para ter acesso aos campeonatos do ícone "Go Race", você precisa tirar as licenças (no ícone "L") para poder competir. Como o que estar por vir não é nada fácil (se você é iniciante, mas joga muito bem games de corrida, prepare-se para sofrer e ter acessos de raiva...), seja muito paciente. Procure jogar duas ou três vezes em cada pista, para poder sentir o comportamento do carro nas curvas e tal. Nunca saia da pista durante a prova, não bata nas paredes, ou placas, de sinalização com muita violência. Caso faça um destes desastres, além das demais preocupações, você será automaticamente desclassificado. E agora, confira como tirar todas as licenças com uma descrição de cada prova:

LICENSE	A LICENSE
Practical Cornering 1	B-CLASS
Practical Cornering 2	B-CLASS
Practical Cornering 3	B-CLASS
Handling Multiple Corners 1	B-CLASS
Handling Multiple Corners 2	B-CLASS
Handling Multiple Corners 3	B-CLASS
Advanced Techniques	B-CLASS
A-Class License Total test	B-CLASS

### Licenças para a classe B

#### B1- Starting and stopping 1 (Correndo e parando 1)

Acelerando desde o ponto de partida até o ponto de chegada 1000 metros adiante. Para passar nesta prova, você não deve exceder a faixa azul e branca da linha de chegada ou exceder o tempo do marcador. O carro teste é o Mazda Demio e o tempo do marcador é de 36 segundos.

Acelere o máximo e depois que atravessar a faixa dos 900 metros, conte até dois e pise nos freios (legal este método, né?).

#### B2- Starting and stopping 2 (Correndo e parando 2)

Como no teste anterior, você deverá correr e parar na linha de chegada, só que desta vez o carro é mais poderoso que o anterior e o tempo é menor. O carro teste é o Mitsubishi GTO e o tempo é de 27 segundos. Acelere o máximo até chegar ao 900 metros, conte até um e pise no breque. Caso queira tirar troféu de ouro, aí vai um toque. Quando você estiver quase parando em cima da faixa, vire o carro com tudo para um dos lados, de forma que ele pare de lateral (só para enfeitar).

#### B3- Basics of cornering 1 (Básicos de curva 1)

Dê uma arrancada rápida neste percurso para fazer a curva

fechada e completar o trajeto em até 29 segundos (o tempo limite é de 30 segundos). Você será desclassificado se sair da pista.

O carro teste é o Honda del Sol, e a velocidade recomendada para a curva é de mais ou menos 60/mph.

#### B4- Basics of cornering 2 (Básicos de curva 2)

Igual ao anterior, só que o carro será o Nissan Silvia e o tempo será de 26 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de aproximadamente uns 60/mph.

#### B5- Basics of cornering 3 (Básicos de curva 3)

Desta vez o carro será o Mitsubishi GTO e o tempo será de 25 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de aproximadamente 60/mph.

#### B6- Basics of multiple cornering 1 (Básico de múltiplas curvas 1)

Comece acelerando do ponto de partida e faça a curva em S, a faixa de chegada é logo em seguida. Lembre-se, não saia da pista ou exceda o tempo de 28 segundos. O carro teste é o Mitsubishi FTO e a velocidade recomendada para as curvas é de 75-80/mph.

#### B7- Basics of multiples cornering 2 (Básico de múltiplas curvas 2)

Desta vez o carro será o Nissan Silvia e o tempo é de 27 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de 75-80/mph.

#### B8- B-Class License Final Test (Teste final para ganhar a licença B)

Este teste só será aberto após serem completados todos os outros sete testes iniciais. Você terá que fazer uma volta completa na pista de alta velocidade com o carro Mazda Euno Roadster, com o limite de tempo de um minuto e 22 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

- Curva 1- 100-110/mph
- Curva 2- 95/mph
- Curva 3- 75/mph
- Curva 4- 75-80/mph
- Curva 5- 90-100/mph

Ao receber a licença B, você terá o direito de concorrer, no Go Race, somente nos seguintes campeonatos:

- Sunday Cup (GT League)
- FF Cars (Special Event)
- FR Cars (Special Event)
- 4WD Cars (Special Event)
- Lightweight Race (Special Event)

#### Testes para a licença da classe A

#### A1- Practical cornering 1 (Praticando curva 1)

Acelere do ponto de partida, faça a segunda curva e logo após ela estará a linha de chegada. A diferença deste teste com os anteriores é que a pista é maior, por isso você terá mais velocidade e a curva é fechada. O carro teste é o Toyota Supra RZ e o tempo limite é de 34 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

- Curva 1- 85-95/mph
- Curva 2- 50-60/mph

#### A2- Practical cornering 2 (Praticando curvas 2)

Desta vez a diferença está na curva e no tempo limite que é de 26 segundos. Acelere do ponto de partida, mas quando estiver próximo da curva, solte o acelerador e aperte os breques. O carro irá derrapar! Controle-o para não sair da pista, então volte a acelerar e termine o percurso. O carro teste será o Toyota Supra RZ. A velocidade recomendada para as curvas é de:

- Curva 1- 75/mph
- Curva 2- 40-45/mph

#### A3- Practical cornering 3 (Praticando curvas 3)

Neste teste deve-se completar a pista sem sair dela. Existe

### VAMOS ÀS COMPRAS

Faça uma pesquisa de preços entre os vários carros e suas fabricantes. Nas tabelas a seguir, você verá o nome do carro (que observação idiota...), a potência da máquina (ou HP), quanto custa cada carro, classe do carro (que varia de A a C) e Drive Train (que indica se a tração do carro é nas rodas dianteiras "FF", nas rodas traseiras "FR" ou "MR", e nas quatro rodas "4WD"). Antes de ir às compras, fique sabendo que alguns carros são iguais, tanto no nome quanto na aparência, mudando apenas as pinturas e os preços. Os carros que são aparentemente iguais, mas que possuem alguma diferença, estão especificados com \*, \*\*, \*\*\*, \*\*\*\*, \*\*\*\*\* e assim por diante mostrando que os carros não são os mesmos apesar dos nomes serem iguais... Mas somente no Simulation Mode!

Outra coisa a ser lembrada é que, os carros de suas respectivas fabricantes não se encontram em ordem, alguns carros podem estar dentro da opção "New Cars" enquanto outros podem estar dentro da opção "Used Cars". Nem todas as fabricantes possuem uma super máquina (que se encontram dentro da opção "Special Model"). Fora isso, boas compras...

### Nissan

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
S14 Silvia Q's	157 HP	\$17,950	B	FR
S14 Silvia K's	261 HP	\$23,950	B	FR
S13 Silvia '88 Q's 1800cc	133 HP	\$4,260	C	FR
S13 Silvia '88 Q's 1800cc*	133 HP	\$5,050	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc	172 HP	\$5,500	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc*	172 HP	\$6,760	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc**	172 HP	\$7,160	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc	138 HP	\$7,360	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc*	138 HP	\$7,820	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc**	138 HP	\$7,170	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc***	138 HP	\$8,970	C	FR
S13 Silvia '91 K's 2000cc	202 HP	\$11,610	C	FR
S13 Silvia '91 K's 2000cc*	202 HP	\$12,830	C	FR
S14 Silvia '95 K's	216 HP	\$16,730	C	FR
S14 Silvia '95 K's*	216 HP	\$17,660	C	FR
180SX Type S	138 HP	\$19,400	B	FR
180SX Type X	202 HP	\$24,980	B	FR
Primera 2.0Te	147 HP	\$24,020	C	FF
Primera '90 2.0Te	147 HP	\$6,620	C	FF
Primera '90 2.0Te*	147 HP	\$7,620	C	FF
Primera '90 2.0Te**	147 HP	\$8,670	C	FF
R33 Skyline Type M	246 HP	\$28,180	C	FR
R33 Skyline GTR	276 HP	\$48,850	A	4WD
R33 Skyline GT-RVspec	276 HP	\$53,900	A	4WD
R32 Skyline GT-RVspec II	276 HP	\$47,540	A	4WD
R32 Skyline GTS25 T. S	187 HP	\$9,840	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M	212 HP	\$11,650	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M*	212 HP	\$13,670	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M**	212 HP	\$11,720	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M***	212 HP	\$13,910	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M****	212 HP	\$12,660	C	FR
R32 Skyline '89 GT-R	276 HP	\$24,310	B	4WD
R32 Skyline '91 GT-R	276 HP	\$24,590	B	4WD
R32 Skyline '91 GT-R*	276 HP	\$26,590	B	4WD
R33 Skyline '95 GT-R	276 HP	\$34,530	B	4WD
R33 Skyline '91 GT-R	276 HP	\$34,250	B	4WD
R33 Skyline '91 GT-RVspec	276 HP	\$38,640	B	4WD
R33 Skyline '91 GT-RVspec*	276 HP	\$39,050	B	4WD
Fairlady Z 2seater	226 HP	\$30,500	A	FR
Fairlady Z Twin Turbo2sea.	276 HP	\$39,300	A	FR
Fairlady Z 2by2	226 HP	\$32,500	A	FR
Fairlady Z Twin Turbo2by2	276 HP	\$42,300	A	FR
Pulsar '91 GTI-R	226 HP	\$10,990	C	4WD
Nismo GT-R LM	660 HP	\$500,000	-	FR

### TVR

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Cerbera	350 HP	\$84,800	A	FR
Griffith 500	340 HP	\$83,200	A	FR
Griffith 4.0	335 HP	\$79,800	A	FR

### Dodge

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Viper RT/10	449 HP	\$68,800	A	FR
Viper GTS	449 HP	\$80,040	A	FR
Concept Car	219 HP	desconhecido	A	FR

uma curva ao final do percurso para fazê-la basta breca e aproveitar a instabilidade do carro para completá-la, a marcha recomendada para fazer a curva é a segunda.

O carro teste é o Mazda RX-7 e o tempo limite é de 44 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 95-100/mph  
Curva 2- 50/mph

#### A4- Handling multiple corners 1 (Múltiplas curvas fechadas 1)

Percorra corretamente uma série de curvas fechadas aproveitando a instabilidade do carro para completar o percurso.

O carro teste é o Nissan Skyline GT-R e o tempo limite é de 39 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 75/mph  
Curva 2- 55/mph  
Curva 3- 85/mph  
Curva 4- 85-90/mph

#### A5- Handling multiple corners 2 (Múltiplas curvas fechadas 2)

Neste percurso você deverá percorrer uma curva em S, lembrando de que não se pode sair da pista. O carro teste é o Honda Prelude e o limite de tempo 32 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 75/mph  
Curva 2- 75-80/mph  
Curva 3- 50/mph

#### A6- Handling multiple corners 3 (Múltiplas curvas fechadas 3)

Outra pista cheia de curvas, onde você deve se aproveitar da falta de estabilidade do carro para completar o percurso. Desta vez a curva virá após um trecho de alta velocidade por isso é importante manter uma boa linha de corrida. O carro teste é o Toyota MR2 e o tempo limite é de 27 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de:

Curva 1- 65-75/mph  
Curva 2- 65-70/mph  
Curva 3- 70/mph

#### A7- Advanced techniques (Técnicas avançadas)

Esta pista foi especialmente desenvolvida para esta prova, onde você deverá usar toda sua habilidade para completar cinco voltas neste percurso de apenas 100 metros. O carro teste é o Subaru Impreza e o tempo limite é de 33 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de 20/mph; procure não bater nos muros.

#### A8- A-Class License Final Test (Teste final para retirar a licença classe A)

Esta pista combina trechos de alta velocidade com curvas bastante fechadas e caixas de areia. Aproveitar a instabilidade do carro, que é fundamental para atravessar os trechos mais difíceis.

O carro teste é o Toyota Supra RZ e o tempo limite é de um minuto e 8 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de de aproximadamente:

Curva 1- 100/mph  
Curva 2- 60/mph  
Curva 3- 45/mph

"Conseguindo" tirar a licença A (isso porque as coisas vão se dificultando...), você terá o direito de participar dos campeonatos no ícone "Go Race", nas seguintes modalidades:

Clubman Cup (GT League)  
GT Cup (GT League)  
Us vs. Japan (Special Event)  
Uk vs Japan (Special Event)  
Uk vs Us (Special Event)  
MegaSpeed (Special Event)  
Normal Car (Special Event)

### Testes para a licença da classe A internacional

Todos os testes da classe A1 são desafios de tempo (Time Trial), onde você terá de cumprir a pista em um tempo determinado. Todas as técnicas aprendidas serão necessárias. Aqui vamos colocar alguns mapas para você ter uma idéia da dificuldade de cada paista.

#### A11- High Speed Ring Time Trial (Desafio de tempo de High Speed Ring)

O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de um minuto e 7 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 125-140/mph  
Curva 2- 100-105/mph  
Curva 3- 70-80/mph  
Curva 4- 80-85/mph  
Curva 5- 95-100/mph



#### A12- Special Stage Route 5 Time trial (Desafio de tempo de SS Route 5)

Esta pista é de alta velocidade! O carro teste é o Dodge Viper e este carro corre bastante, mas tem pouca estabilidade em curvas. O tempo é de um minuto e 30 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 90-100/mph  
Curva 2- em torno de 100/mph  
Curva 3- 55-60/mph  
Curva 4- 50-55/mph em 'S'  
Curva 5- 80-85/mph  
Curva 6- 40-45/mph  
Curva 7 e 8- 60/mph  
Curva 9- em torno de 85/mph  
Curva 10- 60-65/mph  
Curva 11- 80-90/mph



#### A13- Grand Valley Time trial (Outro desafio de tempo!!!)

O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de dois minutos e 3 segundos. Cuidado com as curvas fechadas com caixa de areia!!! A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

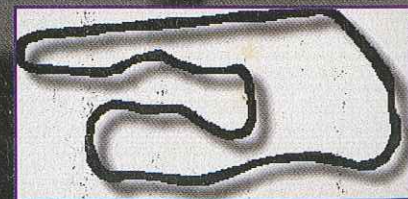
Curva 1- 65-60/mph  
Curva 2- 35-45/mph  
Curva 3- 80-90/mph  
Curva 4- 70-80/mph  
Curva 5- 50-60/mph  
Curva 6- 65-70/mph  
Curva 7- 75-85/mph  
Curva 8- 85/100/mph  
Curva 9- 50-65/mph em 'S'  
Curva 10- 110/mph



#### A14- Deep Forest Time trial (Mais um!!! Mais um!!!)

Nesta pista se você conseguir controlar o Dodge Viper (carinho bem amantado das rodas), vai se dar muito bem. O tempo limite é de um minuto e 24 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 55-60/mph  
Curva 2- 100/mph  
Curva 3- 65-70/mph em 'S'  
Curva 4- 85-90/mph  
Curva 5- 95/mph  
Curva 6- 100/mph  
Curva 7- 95-100/mph  
Curva 8- 75-80/mph  
Curva 9- 120/mph mantendo-se a esquerda.



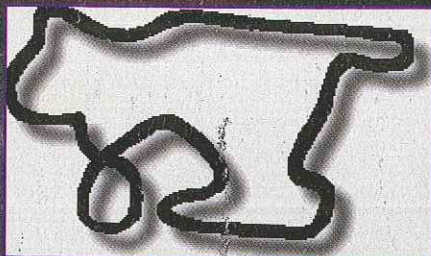
#### A15- Autumn Ring Time trial (Que pena!!! Não tem Gurgel neste jogo)

Curvas super fechadas em S e com caixas de areia recheiam esta pista de obstáculos. Cuidado com a pista fechada que há no



meio do percurso, um erro e você será desclassificado. O carro teste será o TVR Griffith e o tempo limite é de um minuto e 24 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

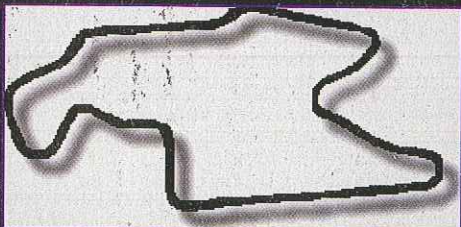
- Curva 1- 40-50/mph
- Curva 2- 70/mph
- Curva 3- 80/mph
- Curva 4- 75/mph
- Curva 5- 80/mph
- Curva 6- 90/mph
- Curva 7- 75-80/mph
- Curva 8- 35-40/mph
- Curva 9- 65-70/mph
- Curva 10- 65/mph em 'S'
- Curva 11- 75-80/mph
- Curva 12- 100/mph



#### A16- Trial mountain Time trial (Todos são desafios de tempo, viu!!!)

O controle do carro continua sendo importantíssimo para a conclusão das pistas. O carro teste é o Dodge Viper e o tempo limite é de um minuto e 33 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

- Curva 1- 100-105/mph
- Curva 2- 120/mph
- Curva 3- 75-80/mph
- Curva 4- 55-60/mph
- Curva 5- 85-90/mph
- Curva 6- 90/mph
- Curva 7- 65-70/mph
- Curva 8- 110/mph
- Curva 9- 105/mph
- Curva 10- 65-75/mph
- Curva 11- 65-70/mph
- Curva 12- 120-125/mph



#### A17- Special Stage Route 11 Time trial (Desafio de tempo de SS route 11)

Este é um longo e complicado percurso, procure entendê-lo e tente fazê-lo no menor tempo possível. Mais uma vez, cuidado com as curvas fechadas que podem confundir-lo. O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de 2 minutos e 14 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

- Curva 1- 135/mph
- Curva 2- 55-60/mph
- Curva 3- 90/mph em 'S' e na segunda parte 50-60/mph
- Curva 4- 60/mph
- Curva 5- 40-45/mph
- Curva 6- 60-75/mph
- Curva 7- 110-115/mph
- Curva 8- 70-75/mph
- Curva 9- 65-70/mph
- Curva 10- 70/mph
- Curva 11- 50/mph
- Curva 12- 50/mph
- Curva 13- 50/mph
- Curva 14- 60/mph
- Curva 15- 60/mph
- Curva 16- 80-90/mph



#### A18- IA Class License Final Test (Teste final para a licença classe A internacional)

Esta pista é a Grand Valley modificada, procure manter uma linha de corrida sem perder velocidade. Nesta pista combinou-se a dificuldade de várias pistas, absolutamente arrasador. Para completar o seu carro é o Dodge Viper e o seu tempo limite é de um minuto e 59 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

- Curva 1- 115-120/mph
- Curva 2- 30/mph e 60/mph na segunda parte do 'S'

## Mitsubishi

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Mirage AstiRX	172 HP	\$17,630	C	FF
Mirage '92 Cyborg R	172 HP	\$8,750	C	FF
Mirage '92 Cyborg R*	172 HP	\$8,850	C	FF
Mirage '92 Cyborg R**	172 HP	\$10,140	C	FF
FTO GR	177 HP	\$18,870	C	FF
FTO '94 GR	167 HP	\$11,010	C	FF
FTO '94 GR*	167 HP	\$13,710	C	FF
FTO GP Version R	197 HP	\$21,600	B	FF
FTO GPX	197 HP	\$23,330	B	FF
FTO '94 GPX	197 HP	\$12,650	C	FF
FTO '94 GPX*	197 HP	\$14,570	C	FF
Galant VR-G Touring	147 HP	\$20,900	C	FF
Galant VR-4	276 HP	\$29,800	B	4WD
Eclipse GT	226 HP	\$23,600	B	FF
Lancer Evolution IV GSR	276 HP	\$23,940	B	4WD
Lancer Evolution III GSR	266 HP	\$22,320	B	4WD
GTO SR	221 HP	\$29,980	B	4WD
GTO '95 SR	221 HP	\$20,070	B	4WD
GTO '92	221 HP	\$15,420	C	4WD
GTO '92*	221 HP	\$8,860	C	4WD
GTO Twin Turbo	276 HP	\$43,230	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo	276 HP	\$16,530	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo*	276 HP	\$16,270	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo**	276 HP	\$17,540	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo***	276 HP	\$19,250	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo****	276 HP	\$16,520	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo*****	276 HP	\$20,730	B	4WD
GTO '95 Twin Turbo	276 HP	\$26,760	B	4WD
GTO LM Edition	613 HP	\$500,000	-	4WD

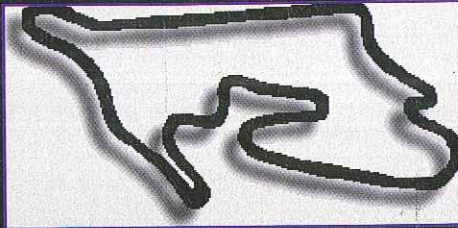
## Subaru

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Impreza '96 Wagon WRX	236 HP	\$25,220	B	4WD
Impreza '96 Wagon WRX-STi	276 HP	\$28,850	B	4WD
Impreza '96 Wagon WRX-STi*	276 HP	\$28,850	B	4WD
Impreza '96 Sedan WRX	276 HP	\$25,550	B	4WD
Impreza '95 Wagon WRX-STi	256 HP	\$13,940	B	4WD
Impreza '95 Wagon WRX-STi*	256 HP	\$14,630	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX	256 HP	\$13,820	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX*	256 HP	\$15,190	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX**	256 HP	\$14,320	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX***	256 HP	\$16,580	B	4WD
Impreza WRX-STi Type R	276 HP	\$30,000	B	4WD
Legacy Touring Sedan RS	276 HP	\$27,330	B	4WD
Legacy Touring Wagon GT-B	276 HP	\$29,330	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT	246 HP	\$14,440	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT*	246 HP	\$15,590	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT**	246 HP	\$14,640	B	4WD
Alcyone SVX Version L	236 HP	\$17,550	A	4WD
Alcyone SVX Version L*	236 HP	\$22,460	A	4WD
Impreza Rally Edition	584 HP	\$500,000	-	4WD

## Mazda

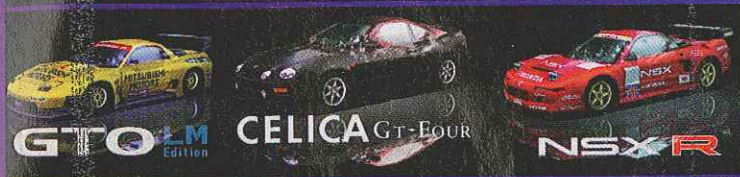
CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Demio LX G Package	81 HP	\$10,530	C	FF
Demio GL	98 HP	\$13,430	C	FF
Demio GL-X	98 HP	\$14,560	C	FF
Lantis Coupé 2000 Type-R	167 HP	\$20,750	B	FF
Eunos Roadster Normal	128 HP	\$17,400	B	FR
Eunos Roadster '89 Normal	118 HP	\$9,650	C	FR
Eunos Roadster S-Special	128 HP	\$22,250	B	FR
Eunos Roadster V-Special	128 HP	\$24,400	B	FR
Eunos Roadster '90 V-Special	118 HP	\$8,350	C	FR
Eunos Cosmo 138TypeSCCs	226 HP	\$15,910	C	FR
Eunos Cosmo 208TypeSCCs	276 HP	\$20,870	C	FR
Efini RX-7 Type RB	261 HP	\$32,400	A	FR
Efini RX-7 Type RZ	261 HP	\$40,150	A	FR
Efini RX-7 Touring X	261 HP	\$38,150	A	FR
Efini RX-7 A'spec	261 HP	\$45,150	A	FR
RX-7 FC GT-X	202 HP	\$9,300	C	FR
RX-7 FC GT-X*	202 HP	\$8,740	C	FR
RX-7 FC GT-X**	202 HP	\$10,950	C	FR
RX-7 FC III	212 HP	\$12,040	C	FR
RX-7 FD '91 Type-R	261 HP	\$19,000	B	FR
RX-7 FD '91 Type-R*	261 HP	\$17,380	B	FR
RX-7 LM Edition	596 HP	\$500,000	-	FR

Curva 3- 95-105/mph  
 Curva 4- 80/mph  
 Curva 5- 65-70/mph  
 Curva 6- 50-60/mph  
 Curva 7- 75-80/mph  
 Curva 8- 85-90/mph  
 Curva 9- 45-50/mph  
 Curva 10- 55-60/mph



Ganhando a licença AI você terá o direito de participar destes campeonatos:

300KM Grand Valley (Special Event)  
 Route 11 All Night 1 (Special Event)  
 Tuned Car (Special Event)  
 Route 11 All night 2 (Special Event)  
 GT World Cup (GT League)



Voltaremos agora aos ícones do Simulation Mode!!!

**Go Race:** Neste ícone você poderá escolher entre vários estilos de campeonatos como:

**-Time Trial (Desafio de tempo):** Quebre os recordes de tempo nas pistas. Não são necessárias licenças neste modo.

**-Spot Race (Corrida):** Aqui você compete em cinco pistas a sua escolha (no sentido normal ou no inverso) e ganha uma grana.

**-Memory Card Battle:** Seu amigo diz que comprou um carro melhor do que o seu no Gran Turismo, mas você acha que não, então o desafie para um duelo! Basta colocar os memory cards no Playstation e ativar o Memory Card Battle. Neste modo você pode tirar rachas alucinantes com seus amigos, mas cada um com seu carro.

**-GT League:** Nestes campeonatos você precisará das licenças para competir. Em cada torneio há um número diferente de pistas que exigem muita habilidade do piloto.

**-Special Event:** Alguns dos eventos especiais exigem além das licenças, tipos específicos de carro.

**FF cars** - Carros com tração nas rodas dianteiras.

**FR cars** - Carros com tração nas rodas traseiras.

**4WD cars** - Carros com tração nas quatro rodas.

**Lightweight cars** - Carros leves.

**US vs. Japan** - Carros japoneses contra americanos.

**UK vs. Japan** - Carros ingleses contra japoneses.

**UK vs. US** - Carros ingleses contra americanos.

**Mega Speed** - Carros com alta velocidade.

**Grand Valley 300km** - Uma pista enorme

**All Night SS Route 11 parte 1** - Pista noturna.

**Normal car** - Carros normais de fábrica.

**Tuned car** - Carros bem ajustados.

**All night endurance race 2** - Outra pista noturna.



## Os melhores carros para cada corrida no GT League

### Sunday Cup

O carro certo para ganhar este campeonato é um carro bem ajustado. Compre um carro e aos poucos procure ajustá-lo com peças de fábrica.

### Clubman Cup

Um carro com aproximadamente 300 cavalos de potência (300hp) e com boas modificações na suspensão vence esta facilmente.

### World GT Cup

Para tomar parte deste evento, você precisa primeiro ser vencedor nas modalidades Sunday Cup, Clubman Cup e World Cup. Um carro muito bem calibrado com menos de 2500 lbs (libras, é a medida de peso usada no jogo, viu!!) e com 525hps de potência, ganha facilmente. Carros como Mazda Rx-7, Toyota Supra, Honda NSX ou Nissan Skyline GT-R são excelentes carros, mas que exigem a habilidade de um ótimo motorista. O Mazda e o Toyota são muito poderosos, mas são carros de tração traseira e para controlá-los você precisa ser um experiente motorista. Já o 4x4 da Nissan é ótimo para a pista S que é um carro fraco e que exige do motorista mais habilidade do que competição.

### FF Race

O Mitsubishi FTO GP-R é o melhor carro com tração nas rodas dianteiras.

### FR Race

Os melhores carros são o Mazda RX-7 e o Toyota Supra, um Dodge Viper bem ajustado pode quebrar um galho também, mas não é o melhor para este tipo de pista. O Mazda Eunos e o Toyota Trueno são fracos, mas sua leveza os tornam ótimos competidores.

### 4WD Race

Mais uma vez o ameaçador Nissan GT-R é a melhor pedida aqui. O Mitsubishi FTO Limited Edition tem o motor pouco poderoso, mas é fácil de dirigir. O Subaru Impreza Rally Edition é um dos melhores carros, mas você vai precisar de muita grana para comprá-lo, além disso terá que ser um hábil motorista. Agora se você quiser se divertir com um bom desafio, com carros de baixo poder e que não são para corrida neste percurso, você poderá usar o Subaru Impreza ('96 Sedan ou Type), o Mitsubishi Lancer (3 ou 4), o Nissan Gti-R ou o Toyota Celic GT-4.

### Lightweight

A sua escolha para esse campeonato será o Mitsubishi FTO GP-R, mas por pura diversão você poderá usar um Mazda Demio A-Spec ajustado com 211hp de potência da conta do recado, mas se conseguir ajustá-lo com 1408hp, a sensação será a de um Kart esportando pela pista. O Mazda Eunos, Mitsubishi Cyborg R, Honda Civic 93 3Door Si e o Toyota Starlet são as últimas escolhas desta categoria, não são tão rápidos quanto o FTO, mas quebram o galho.

### US vs. Japan

O Mitsubishi FTO Limited Edition destrói a competição nesta corrida por causa do alto poder e da tração nas quatro rodas. Se você quiser um americano Viper GTS-R bem ajustado pode, surpreender os japoneses.

### UK vs. Japan

Aqui o Mitsubishi FTO Limited Edition destrói, mas se você quiser um carro inglês, nada melhor do que um Cerbera bem ajustado, com o poder da tração traseira e a sua super leveza tornará esta corrida espetacular. Se você ganhou o Cerbera Limited Edition, óti-

mô! Ele é absolutamente fantástico, quando você aprender a pilota-lo corretamente, poderá até fazer curvas em duas rodas.

### UK vs. US

O Viper GTS-R é o rei desta corrida, embora um Cerbera (muito bem ajustado e com racing body) seja uma boa alternativa.

### Mega Race

Poder e velocidade são as chaves desta corrida. Qualquer carro bem calibrado, em especial o Mazda RX-7, Toyota Supra Z, Nissan GT-R, Honda NSX ou o Mitsubishi GTO, dá para ganhar com facilidade. Os Vipers e os TVRs também têm boas chances aqui.

### Normal Race

O melhor carro para esta série é o Viper RT/10, porque é um matador e consegue vencer até outro forte em sua classe que é o NSX Type S-Zero. O único segredo é aprender a pilotar o Viper, quando estiver realmente bom nele, você não terá o mínimo problema para vencer esta série. O outro carro que é claramente bom para vencer esta competição, é um modelo da Nissan com 400hp de potência. Você pode vencer com os modelos de TVR, ou RX-7 ou até com o Subaru Impreza, mas só se for um excelente motorista.

### Tuned Race

É uma corrida difícil, você irá se confrontar com carros muito poderosos, e de peso médio. Um carro 4WD estilo rally (Impreza ou Lancer) são bons, mas tendem a perder em trechos de alta velocidade para carros como o Toyota Supra, Nissan GT-R, e o Honda NSX. Um modelo GT-R esporte bem ajustado é garantia de vitória, com um aumento de potência e com sua tração nas quatro rodas, este se tornará um ótimo carro.

### Grand Valley 300km

E lá vamos nós para uma corrida na pista de Grand Valley novamente, só que desta vez serão 60 voltas, certamente é um teste de resistência mais do que de técnica. O Mitsubishi FTO Limited Edition é um ótimo carro para encarar este desafio, com seu peso perfeito e sua potência dividida com a tração nas quatro rodas, ele terá maior estabilidade tornando-o fácil de dirigir. Esqueça a concentração na largada, procure manter uma linha de corrida e ficar na maior velocidade possível, assim será fácil ultrapassar os outros adversários e manter uma distância de quilômetros do segundo colocado.

### All Night SS Route 11

Outra corrida pesada que tem por volta de 50 minutos. Novamente o Mitsubishi FTO Limited Edition mostra-se eficaz, sendo o carro ideal para esse tipo de corrida estilo Rally. Ficam valendo as mesmas dicas do Grand Valley 300km.

### All Night Endurance Race 2

Um modelo poderoso de GT-R é ideal para este estágio. O único problema é o desgaste dos pneus que faz com que você entre a 15ª e a 19ª vá nos boxes (pits) para trocar os pneus. Contornando isso, o GT-R é um ótimo carro, combinando tração nas quatro rodas com uma grande potência, que fará com que você mantenha uma grande distância do segundo colocado.



Como acumular grana no Simulation Mode/Gran Turismo ?

O primeiro passo é tirar a licença B, depois compre um Honda Prelude usado e ganhe a corrida de Sunday Cup (no GT League). Depois venda ambos os carros, o Prelude e o Mazda Demio A-Spec que você ganhou, e compre um Nissan R32 Skyline GT-R'89. Gaste o resto do dinheiro em amortecedores melhores (Muffler) e calibrar o

## Honda/Acura

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Civic 3 Door	106 HP	\$17,280	C	FF
Civic Sedan	127 HP	\$18,280	C	FF
Civic (Racer)	182 HP	\$19,980	C	FF
Civic '93 3 Door Si	125 HP	\$8,980	C	FF
Civic '93 3 Door Si*	125 HP	\$10,270	C	FF
Civic '93 3 Door Si**	125 HP	\$11,900	C	FF
Accord Wagon	145 HP	\$26,980	C	FF
Accord Sedan	170 HP	\$23,540	C	FF
Prelude	195 HP	\$18,830	C	FF
Prelude '93 Si	160 HP	\$7,250	C	FF
Prelude '93 Si*	160 HP	\$10,760	C	FF
Prelude '93 Si**	160 HP	\$10,530	C	FF
Prelude '93 Si***	160 HP	\$10,670	C	FF
Prelude '94 Vtec	190 HP	\$9,840	C	FF
Prelude '94 Vtec*	190 HP	\$11,180	C	FF
Prelude '94 Vtec**	190 HP	\$9,230	C	FF
Prelude '94 Vtec***	190 HP	\$13,520	C	FF
Prelude '94 Vtec****	190 HP	\$12,990	C	FF
Prelude Type-SH	195 HP	\$26,530	C	FF
Integra GS-R	170 HP	\$19,580	C	FF
Integra Type R	195 HP	\$22,280	C	FF
NSX	290 HP	\$91,070	A	MR
NSX '91	270 HP	\$41,370	A	MR
NSX '91*	270 HP	\$49,350	A	MR
NSX '91**	270 HP	\$52,810	A	MR
NSX '91***	270 HP	\$56,970	A	MR
NSX '91****	270 HP	\$54,340	A	MR
NSX '93	270 HP	\$62,260	A	MR
NSX '93*	270 HP	\$67,030	A	MR
NSX '93**	270 HP	\$73,430	A	MR
NSX '93***	270 HP	\$74,250	A	MR
NSX Type S	276 HP	\$103,570	A	MR
NSX Type S Zero	276 HP	\$98,570	A	MR
Del Sol '93 S	102 HP	\$8,580	C	FF
Del Sol '93 S*	102 HP	\$7,850	C	FF
Del Sol '93 Si	125 HP	\$7,220	C	FF
NSX-R LM GT2	549 HP	\$500,000	-	MR

## Toyota

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Starlet Glanza V	133 HP	\$14,300	C	FF
Corolla Levin BZG	162 HP	\$16,900	C	FF
Sprinter Trueno BZG	162 HP	\$16,900	C	FF
Celica SS-II	177 HP	\$21,360	B	FF
Celica GT-Four	251 HP	\$32,660	B	4WD
Corona Exiv	177 HP	\$22,290	C	FF
MR2 G-Limited	177 HP	\$23,600	B	MR
MR2 GT-S	241 HP	\$27,130	A	MR
Chaser Tourer S	197 HP	\$27,500	C	FR
Chaser Tourer V	276 HP	\$32,220	C	FR
Supra SZ-R	221 HP	\$34,000	B	FR
Supra RZ	276 HP	\$43,900	A	FR
Supra '95 RZ	276 HP	\$29,330	A	FR
Supra '95 RZ*	276 HP	\$28,810	A	FR
Soarer '96 2.5GT-T WT-i	276 HP	\$34,800	C	FR
Soarer '96 2.5GT-T	276 HP	\$16,250	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi	236 HP	\$7,250	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi*	236 HP	\$6,740	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi**	236 HP	\$8,000	C	FR
AE85 Corolla Levin GT-Apex	128 HP	\$7,800	C	FR
AE86 Sprinter Trueno GT-Apex	128 HP	\$7,900	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R	276 HP	\$14,030	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R*	276 HP	\$13,900	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R**	276 HP	\$13,020	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R***	276 HP	\$15,870	C	FR
MarkII '92 Tourer S	177 HP	\$15,270	C	FR
Castrol Supra GT	655 HP	\$500,000	-	FR

## Chevrolet

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Corvette '96 Grand Sport	330 HP	\$49,250	A	FR
Corvette '96 Coupe	330 HP	\$45,350	A	FR
Camaro Z28	285 HP	\$24,770	A	FR

## Aston Martin

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
DB7 Coupe	335 HP	\$150,000	A	FR
DB7 Volante	335 HP	\$164,000	A	FR

carro o máximo possível. Entre na competição do 4WD Race (Special Event), venda o carro que você ganhou e invista-o no seu Nissan GT-R com pneus Soft/Soft e modificando a suspensão para torná-lo competitivo, para ganhar o Clubman Cup. Depois venda o Z28 Camaro 30<sup>th</sup> Anniversary Edition.

Agora tire a Licença A e complete o Nissan GT-R comprando todas as peças disponíveis, incluindo a redução de peso (Weight reduction). Entre no Us vs. Japan (Special Event), ganhando esta corrida, você vai ganhar o Mitsubishi FTO Limited Edition (um dos melhores carros do jogo), se não tiver sorte irá pegar o Dodge (Chrysler) Viper GTS-R, um ótimo carro, mas você terá que ser um brilhante motorista para tirar o melhor dele. Se ganhar o FTO, selecione-o e entre no GT Cup, se não conseguiu então use o Nissan GT-R mesmo. Depois de vencer o GT Cup, entre na competição do Mega Event Race e após vence-lo, venda o Toyota Soarer, e compre o Viper RT/10 (ou o GTS se quiser algo melhor...).

No Normal Race é fácil de ganhar com o Viper, pois ele é muito poderoso nesta pista. Use o Nissan GT-R para vencer a Tuned Race (com 926hp, você ganhará fácil). Use o Mitsubishi FTO Limited Edition (ou o Nissan) para vencer o UK vs. Japan, e você receberá o Viper GTS-R ou o Cerbera Limited Edition. Use-os para ganhar o UK vs. Japan. Use complete a série de corridas internacionais. Se você não teve sorte e ganhou o Viper RT/10 (ou GTS) normal, então ajuste-o com peças novas e venda o FR Class, comprando o Mitsubishi FTO GP-R, e use-o para vencer o FF Race e o Lightweight



Race. Os dois estágios especiais da All night (as duas corridas em torno de 40 ou 50 minutos para terminar) podem ser vencidas com os carros que você tem. O Mitsubishi FTO Limited Edition é bom para o Normal Race, e o Nissan GT-R para o Tuned Race.

O Mitsubishi FTO Limited Edition é bom para completar o Grand Valley 300km (esta corrida é realmente comprida!!!). Se você fez tudo corretamente terá agora 1000000 e poderá comprar tudo o que quiser. Compre um carro poderoso e use-o para recuperar todos os carros que perdeu!

#### Referências:

Todos os carros que estão aqui precisam de um ajuste, procure entrar nas lojas de peças para equilibrar o peso do seu carro (weight reduction) e trocar as peças pelas melhores possíveis, aumentando assim a potência (hp).

#### Carro mais poderoso

Um Nissan GT-R V com 941hp de potência e bem ajustado.

#### Carro mais poderoso com tração dianteira

Honda Prelude SiR com 378hp e bem ajustado

#### Carro mais poderoso com tração traseira

Toyota Supra RZ com 910hp e com um bom ajuste de peças.

#### Carro mais poderoso dos leves

Mitsubishi FTO GP-R com 364hp e com bom ajuste

#### Carro mais leve com tração dianteira

Mazda Demio A-Spec com 1210 lb(libras)

#### Carro mais leve com tração traseira

Toyota Trueno Apex com 1364 lb

#### Carro mais leve com tração nas quatro rodas

Nissan GTi-R e o Subaru '96 WRX Sti III, ambos com 1935 lb.

#### Carro mais pesado com tração dianteira

Honda Accord Wagon SiR com seus 3196 lb

#### Carro mais pesado com tração traseira

Aston Martin DB7 com 4133lb

#### Carro mais pesado com tração nas quatro rodas

Mitsubishi GTO Twin Turbo com 3769 lb

#### Carro mais rápido

Mitsubishi GTO MR rapidamente chega a 270 mph (milhas

por hora)

#### Carro de Rally mais poderoso (Stock Car)

Viper RT/10 (ou Viper GTS com o mesmo hp)

#### Carro mais equilibrado

TVR Cerbera Limited Edition (581 hp, 1984 lb)

### Ganhando os carros no Simulation Mode (Gran Turismo)

Aqui vai uma lista dos carros que você irá ganhar se vencer cada uma dessas corridas. Nas corridas do GT League ganha-se um carro por vitória, com exceção dos eventos especiais onde existem duas opções de carro por vitória. Nós tentamos descobrir a sequência de carros nos eventos especiais, mas ela é feita por escolha aleatória. Os carros estão disponíveis em várias cores.

#### Sunday Cup

-Mazda Demio A-Spec

-Cor: Cinza

#### Clubman Cup

-Chevrolet Z28 Camaro 30<sup>th</sup> Anniversary Edition

-Cor: Branco com listras laranja

#### GT Cup

-Toyota Chaser Limited Edition

-Cor: Preto

#### GT World Cup

-Abre o GT Hi-Res, aumenta o frame rate do jogo (ver Bonus itens do arcade mode).

-As pistas que ficam em alta resolução são: Clubman Stage Route 5, Special Stage Route 5 e Special Stage Route 11.

#### FF Race

-Honda CRX EF-8 SiR

-Cor: amarelo, preto ou púrpura

-Toyota Celica SSII

-Cor: amarelo, verde e púrpura

#### FR Race

-Nissan 'Q's 1800

-Cor: amarelo ou azul

-Nissan Sil Eighty

-Cor: púrpura, azul ou amarelo

#### 4WD Race

-Subaru SVX S4

-Cor: púrpura ou branco

-Mitsubishi Lancer GSR Evolution JV

-Cor: amarelo, púrpura e turquesa

#### Lightweight

-Honda CRX Type R

-Cor: amarelo com capota preta, verde com capota preta, rosa com capota preta

-Mazda Eunós

-Cor: amarelo, ouro ou azul

#### US vs. Japan

-Mitsubishi FTO Limited Edition

-Cor: preto ou verde

-Chrysler (Dodge) Viper GTS-R

-Cor: branco com linhas azuis ou branco com linhas verdes

#### UK vs. Japan

-TVR Cerbera Limited Edition

-Cor: púrpura-acinzentado ou verde-acinzentado

-Honda CRX Limited Edition

-Cor: vermelho ou preto com linhas brancas

#### UK vs. US

-Chrysler (Dodge) Concept car (calibrado)

-Cor: amarelo ou púrpura

-Mazda RX-7 A-Spec Limited Edition

-Cor: púrpura ou verde

#### Mega race

-Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I

-Cor: amarelo ou púrpura

-Aston Martin DB7 Coupe

-Cor: púrpura, branco ou cármim

#### Normal Race

-Toyota Supra RZ

-Cor: púrpura

-Impreza '96 WRX Sti III

-Cor: azul ou amarelo

#### Tuned Race

-Nissan '91 Skyline GT-R

-Cor: vermelho, azul ou verde

-AE86 Sprinter Trueno GT

-Cor: vermelho, azul ou verde

#### Grand Valley 300km

-Castrol Supra GT

-Cor: preto, vermelho e azul ou preto e verde

#### All night SS Route 11

-Nissan Silvia Limited Edition

-Cor: vermelho ou verde brilhante

#### All night Endurance Race 2

-Nissan GT-R Nismo

-Cor: Branco



## Carros prêmio das licenças

### Tirar ouro em todos os testes da licença B

- Chrysler (Dodge) Concept Car (Stock)
- Cor: vermelho

### Tirar ouro em todos os testes da licença A

- Toyota TRD 3000GT
- Cor: prateado

### Tirar ouro em todos os testes da licença A International

- Nissan Nismo 400R
- Cor: prateado, laranja ou amarelo



## Como dirigir os carros?

Primeira grande dica para iniciantes: "Aprenda a frear cedo e a acelerar cedo", esta é a chave para o sucesso, nunca freie em cima das curvas, assim acabará perdendo o controle e desacelerando; e quando conseguir o controle do carro estará mais devagar.

### Instabilidade

É muito divertido aproveitar a instabilidade do carro, mas atualmente isso se mostra bastante ineficiente. Se você frear o carro no meio da curva, ele perderá a estabilidade e começará a ser jogado para o canto, nesta hora você deve tentar controlá-lo. Esta técnica só é usada para dirigir em pistas com trechos de alta velocidade, mas para dirigir um carro eficientemente, deve-se frear o carro cedo, aproveitando para fazer a curva imediatamente e voltar a acelerar, controlando o carro.

### Breque

Breque os carros corretamente é extremamente importante. Freando muito cedo você perde muito tempo e freando muito tarde acaba saindo da pista, perdendo mais tempo ainda (principalmente naquelas curvas com cai-

xa de brita). O truque está em marcar pontos na pista e fora dela (como placas, inícios de faixas, árvores e etc...) para que possam ajudá-lo a encontrar o momento certo para frear.

Basicamente você está se aproximando da curva, rapidamente olhe em volta, observe algum objeto para ser o seu ponto, e breque. Se você freou muito cedo ou muito tarde, mude o ponto de acordo com a próxima volta. Repita o processo até ter o ponto de referência exato. Se encontrar o ponto de referência, você irá usá-lo para todas as corridas, modificando de acordo com o carro e logo notará que seus tempos terão diminuído imensamente.

### Carros com tração dianteira

São carros complicados para se dirigir. Para se fazer uma curva deve-se frear no meio dela e virar imediatamente, tentando completá-la. Lembre-se, quanto mais tarde você frear, mais cedo deverá controlar o carro.

### Carros com tração traseira

Estes carros são divertidos para dirigir, ao apertar os breques em uma curva ele começa a deslizar para fora da pista, nesta hora coloque-o de volta e comece a acelerar. Acelerar muito cedo simplesmente faz o carro de controle e o resultado é uma perda de velocidade ao sair da curva.

### Carros com tração nas quatro rodas

O motorista (você) deve ter cuidado com este tipo de carro, pois ele combina os dois tipos anteriores. Para se fazer uma curva, deve-se frear e virar o carro ao mesmo tempo.

### Tirando vantagem

No jogo Gran Turismo, os carros não sofrem danos (como resultado de colisões com outros carros ou objetos fora da pista), isto pode ser usado como vantagem. Em circuitos com muros como, High Speed, Ring, SS Route 5, o Clubman, você pode usar vários muros como vantagem, deslizando até eles e acelerando ao longo da curva. Deste modo você perderá um pouco de velocidade quando se chocar com o muro, mas usando esta tática realmente não precisará frear nas curvas. Isto requer uma boa habilidade, um batida frontal com o muro resulta em uma grande perda de velocidade, do modo correto deve-se ir paralelo ao muro, perdendo o mínimo de tempo. Outros carros podem ajudá-lo, se estiverem próximos de uma curva você pode usá-los ao invés do muro.



Como um filósofo nos disse uma vez: "Sábio é aquele que sabe que não sabe..."

As referências desta matéria são base para suas próprias conclusões, o melhor carro do jogo é você quem deverá escolher.

## E VAMOS TIRAR MAIS ALGUMAS DÚVIDAS!

Depois desta listagem de preços, vamos voltar a falar um pouco sobre as fabricantes. Bem, nelas você já sabe que pode melhorar seu carro, tornando-o numa máquina e tanto; mas caso tenha lhe ocorrido de melhorar as super-máquinas do jogo, (os modelos especiais dentro de algumas fabricantes) esqueça!

Pelo simples fato dos carros Nismo GT-R LM (Nissan), GTO LM Edition (Mitsubishi), Impreza Rally Edition (Subaru), RX-7 LM Edition (Mazda), Castrol Supra GT (Toyota) e o NSX LM GT2 (Honda/Acura) não podem ser melhorados (também já é querer demais não...). Estas máquinas já se encontram em ótimas condições, o máximo que você poderá fazer com elas é alterar os pneus e "talvez" mexer na suspensão (esta última possibilidade é bem remota...).

Lembre-se que, se estiver jogando a versão japonesa de GRAN TURISMO, você vai se deparar com algumas modificações da versão americana. Por exemplo temos a fabricante Honda/Acura, na versão americana; enquanto que na japonesa é apenas Honda. Outro detalhe a ser lembrado também, é na diferença dos preços entre uma versão e outra. Na versão japonesa sempre há alguns "ZEROS" a mais... Ou mesmo algumas alterações nos preços e na aparência de alguns veículos.



Griffith 500



Concept Car



CASTROL SUPRA GT



ACCORD



INTEGRA GS-R



PIT STOP



# GAME SHARK



## Versão Americana

**Todas as opções  
abertas no BONUS ITEMS**  
(somente no Arcade Mode)

----- 300816D8 0004  
----- 300816D9 0004  
----- 300816DA 0004  
----- 300816DC 0004  
----- 300816DD 0004  
----- 300816DE 0004  
----- 300816E0 0004  
----- 300816E1 0004  
----- 300816E2 0004  
----- 300816E4 0004  
----- 300816E5 0004  
----- 300816E6 0004  
----- 300816E8 0004  
----- 300816E9 0004  
----- 300816EA 0004  
----- 300816EC 0004  
----- 300816ED 0004  
----- 300816EE 0004  
----- 300816F0 0004  
----- 300816F1 0004  
----- 300816F2 0004  
----- 300816F4 0004  
----- 300816F5 0004  
----- 300816F6 0004

**Dinheiro Infinito**  
(somente no Simulation Mode)

----- 8009B866 00FF

### **Licença de ouro B**

----- 3009E3B4 0003  
----- 3009E3B5 0003  
----- 3009E3B6 0003  
----- 3009E3B7 0003  
----- 3009E3B8 0003  
----- 3009E3B9 0003  
----- 3009E3BA 0003  
----- 3009E3BB 0003

### **Licença de ouro A**

----- 3009E3BC 0003

----- 3009E3BD 0003  
----- 3009E3BE 0003  
----- 3009E3BF 0003  
----- 3009E3C0 0003  
----- 3009E3C1 0003  
----- 3009E3C2 0003  
----- 3009E3C3 0003  
**Licença de ouro A Internacional**  
----- 3009E3C4 0003  
----- 3009E3C5 0003  
----- 3009E3C6 0003  
----- 3009E3C7 0003  
----- 3009E3C8 0003  
----- 3009E3C9 0003  
----- 3009E3CA 0003  
----- 3009E3CB 0003

OBS.: os códigos das licenças só funcionam no modo Simulation.

## Versão Japonesa

**Ter todas as opções  
abertas no GOODIES**  
(somente no Quick Mode)

----- 80098118 0404  
----- 8009811A 0404  
----- 8009811C 0404  
----- 8009811E 0404  
----- 80098120 0404  
----- 80098122 0404  
----- 80098124 0404  
----- 80098126 0404  
----- 80098128 0404  
----- 8009812A 0404  
----- 8009812C 0404  
----- 8009812E 0404  
----- 80098130 0404  
----- 80098132 0404  
----- 80098134 0404  
----- 80098136 0404

**Dinheiro Infinito**  
(somente no Gran Turismo)

----- 8008DD04 E100  
----- 8008DD04 05F5

### **Licença de ouro B**

----- 80090854 0303  
----- 80090856 0303  
----- 80090858 0303  
----- 8009085A 0303

### **Licença de ouro A**

----- 8009085C 0303  
----- 8009085E 0303  
----- 80090860 0303  
----- 80090862 0303

### **Licença de ouro A Internacional**

----- 80090864 0303  
----- 80090866 0303  
----- 80090868 0303  
----- 8009086A 0303

OBS.: o código das licenças funcionam apenas no modo Gran Turismo.

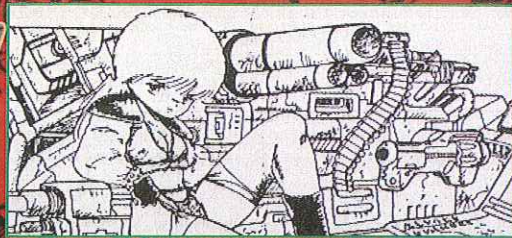
## Especificações de como usar os códigos

Todos os códigos presentes nesta página foram testados. Para evitar travamentos ou algo do gênero, obedeça as seguintes regras abaixo:

1º Nunca use todos os códigos juntos, ou poderá acarretar no travamento do game, exceto se todos os dígitos que vão ser usados sejam para a mesma função, ou seja, você pode usar todos os códigos das três licenças de uma só vez (mas use somente o código que está de acordo com a versão do seu game, americano ou japonês).

2º Depois que acessar o código e a mensagem aparecer "Loading Game Please Wait..." desligue o Game Shark. Escolha o modo de jogo, ao qual o código vai ter função, e ligue o Game Shark novamente para poder acessar o truque. Salve seu progresso no Memory Card, resete o game e acesse os demais truques para não correr o risco de travar. Obs.: para que o dinheiro fique infinito, deixe o Game Shark ligado.

# RPG



Mulheres Machonas Armadas até os dentes

Este jogo entra de cabeça no espírito mais satírico do RPG, ele definitivamente não é para ser levado a sério e com certeza provocará algumas horas de muita risada e situações embaraçosas. Para entender logo de cara o estilo do jogo é só imaginar no meio de uma guerra a Cindy Crawford com a Naomi Campbell, ou para ser mais brasileiro a Carla Perez, atirando com bazucas atômicas contra "inocentes" coelhinhos.

O MMAD é claramente uma visão masculina do mundo das top models e como elas ficariam sexys em combates, no jogo todos os personagens são mulheres burras e gostosas. Os adversários propostos pelo livro são os mais absurdos possíveis e tudo o que foi dito fica confirmado pelos atributos e perícias.

No MMAD não existe o atributo inteligência já que, como o próprio livro diz ela seria completamente inútil neste tipo de jogo, os atributos utilizados são: força, destreza, macheza, visual (o mais importante) e vitalidade. O atributo força como o próprio nome diz serve para você saber se sua gata vai arrebentar os monstrinhos peludos e letais do jogo ou não; na destreza um dos mais utilizados no jogo, já que nada é baseado em inteligência, você irá descobrir toda a técnica que sua coelhinha da playboy possui para dirigir um carro, atirar ou fazer qualquer coisa tão complexa quanto; o atributo macheza indica quão imperativa sua personagem pode

ser e também a diferença das demais mulheres, porque mulher que é mulher não tem medo de monstrinhos asquerosos e nojentos; visual, o mais importante, já que não importa onde você esteja o importante é estar apresentável; e por fim vamos ter a vitalidade que como em qualquer outro jogo serve para saber se você está se ferrando ou não.

Até este ponto já podemos perceber que se você não estiver disposto a soltar a franga e deixar rolar este jogo pode perder boa parte do seu potencial cômico. Agora que chegamos nas perícias a coisa piora. Como toda mulher que se preze você deve saber correr de salto alto já que isso é imprescindível para manter um bom visual; atirar com armas grandes é a habilidade de saber atirar e permanecer uma gata enquanto atira; atirar com armas pequenas é a mesma coisa, só que com armas pequenas; a perícia atirar coisas é muito importante para atirar granadas ou bichinhos fofinhos no meio de um combate; a habilidade acertar coisas diferencia o fato de sua dançarina do Tchan acertar a parede ou a cara do inimigo em um soco ou pontapé; uma perícia que pode ser bastante útil é acertar coisas com outras coisas desta forma você pode se sentir seguro ao utilizar um taco de beisebol ou uma espada; dirigir coisas e a perícia voar em coisas permite que sua personagem domine qualquer coisa por ar ou por terra; saltitar, fundamental para combates e principalmente para se esquivar de melecas que podem estar voando por aí; seduzir criatura é um teste em relação à sua capacidade de ser cínica, pois na sua maio-

**MMAD** é um RPG satírico e hilário. Assim sendo, suas perícias, desvantagens e vantagens não poderiam ficar atrás no quesito humor. Confira abaixo algumas destas e ria o quanto puder.

As vantagens e desvantagens também possuem suas peculiaridades:

## Vantagens

Cirurgião plástico à disposição: custo - 10 pontos, evita a perda de 1 ponto de vitalidade devido a um golpe

Pele de teflon: custo - 5 pontos, não modifica o dano causado mas garante que qualquer coisa que grudar na pele de sua personagem em um turno se soltará no seguinte

Escritora de roteiros: permite fazer um teste novamente mas antes de qualquer outra jogada

## Desvantagens

Fraqueza Pessoal: custo - 10 pontos, a personagem tem muito medo ou nojo de algo e tem de fazer um teste de macheza com um redutor de -5 para ficar a um hexe da coisa ou objeto

Paixão secreta: custo - 10 pontos, não consegue atacar determinadas coisas por que tem uma paixão secreta por elas e para conseguir fazê-lo ela precisa fazer um teste de macheza com um redutor igual a -5

Tronco volumoso: custo - 5 pontos, não consegue atirar em nada mais baixo que ela se for tentar redutor de -5 em um teste de destreza

Muito sensível: custo - 10 pontos, não pode usar nenhuma armadura que pese mais de 1crg

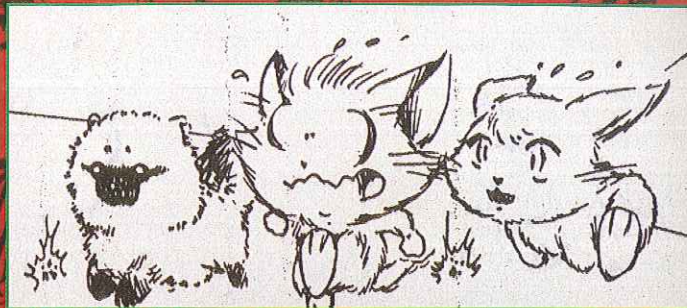


ria os adversários são homens e desagradáveis, a parte boa é que em geral eles também são burros e podem cair feito patinhos em suas mãos; a última e não menos engraçada é a perícia manjar de aparelhagem eletrônica, embora este nome pareça um pouco mais sério, não se engane, esta habilidade é tão ridícula quanto as demais, de uma maneira extremamente lógica esta perícia é baseada em macheza, pois todos nós sabemos que máquinas de refrigerante e aparelhos de Cd são complexos demais para uma mulher.

Continuando com a nossa descrição deste jogo incrivelmente exótico chegamos em uma parte que irá diferenciar as super tops de seu jogo ( se é que isto é possível !). Com as vantagens e desvantagens você poderá personalizar o tipo de mulher fatal que sua personagem será. As vantagens são: cirurgião plástico à disposição, pele de teflon e escritora de roteiros. A vantagem escritora de roteiros é realmente fascinante, principalmente para você jogador já que ela permite que durante o jogo você pare tudo e jogue os dados novamente para algum evento que você queira alterar; embora a vantagem cirurgião plástico à disposição pareça inútil na verdade ela não é porque, ela permite reduzir a sua perda de vitalidade, tudo de acordo com as regras; agora no final vamos falar sobre a pele de teflon esta vantagem vai garantir que seu visual jamais seja alterado e lembrem-se meninas que isto é muito importante.

Na hora de tornar sua máquina de combate mais humana é necessário que ela possua alguns defeitinhos. As desvantagens são: fraqueza pessoal, paixão secreta, tronco volumoso e muito sensível. Fraqueza pessoal pode ser facilmente demonstrada colocando uma barata ou qualquer coisa do gênero perto de sua irmã a reação dela será a mesma de sua personagem; continuando no estilo laboratório em casa, desta vez compre uma revista com o Brad Pitt na capa e conte para sua irmã, que dentro da revista existem fotos dele sem camisa ela com certeza irá correr atrás de você por toda casa e terá de usar muita força de vontade para desistir, novamente esta também será a reação de sua personagem; a desvantagem tronco volumoso faz com que sua personagem não tenha seu peso bem dividido por todo o corpo logo ela não consegue atirar em nada mais baixo que ela, pois ela não consegue ver, e nós não fazemos a menor idéia de o que está no meio do caminho da sua visão e por fim temos a desvantagem muito sensível que faz com que sua personagem tenha a pele muito delicada e tenha que escolher muito bem as roupas que vai usar.

Para ajudar a começar a mexer e se divertir de uma maneira bem descontraída com seus amigos existe uma aventura pronta no fim do li-



vro com uma lista de inimigos divertidos que podem ser utilizados em ocasiões posteriores. A lista dos potências inimigos vem aqui para você: coelhos assassinos, cachorrinhos de tündalos, gatinhos do inferno, estudantes de república travados, CPI do congresso, televangelistas, alienígenas, Valdick Valadão, Bthulhu, porco chauvinista, corvo armado com uma metralhadora e Isaac Azathot. Alguns destes distintos personagens merecem a nossa atenção. Para começar poderíamos comentar sobre os estudantes de república travados um tipo extremamente comum e fácil de se identificar pois ele em geral está babando perto de qualquer ser vivo



com seios incluindo travestis e a própria avó; em segundo vem um inimigo que jamais poderia ser usado aqui no Brasil já que nenhum de nós faz a menor idéia do que seja uma CPI do congresso realmente perigosa, se você quiser usar a sua imaginação e inventar uma lembre para os seus jogadores que é realmente mentirinha; os televangelistas são muito bem representados pelo seu canal de televisão, se você tiver TV a

cabo, dê uma procurada porque não será difícil de encontrar; o Bthulu para quem não conhece é uma sátira do monstro Cthulhu muito bem representado pelo livro Call of Cthulhu um sistema de horror; os porcos chauvinistas que são aqueles tipos tão saudáveis e educados que descansam em frente de obras, trabalham em borracharias ou dirigem caminhões, neste jogo eles vieram de outra galáxia mas encontrar inspiração para representá-los não será algo difícil; por fim outro personagem criado nos EUA mas que poderia muito bem ter nascido aqui no nosso Brasil afinal quem nunca viu um tipo Valdick Valadão andando pelas ruas? Este é o famoso malandro brasileiro provavelmente envolvido no jogo do bicho e que além de possuir seu charme malandro também vive correndo atrás do rabo de saia "das nega" dele, em geral uma figura bem humorada e cheia de gingado. Todos estes personagens e outros não mencionados se relacionam de uma maneira ou de outra com as personagens, de acordo com o especificado no livro, e tem por intuito atrapalhar ao máximo o desempenho de nossas super mulheres cabe ao mestre dar vida a eles e torná-los outro ponto interessante dentro da história.

Todo RPG que tem por finalidade ser engraçado exige do mestre da aventura muita imaginação e jogo de cintura para conseguir levar a história sem castrar a interpretação de seus jogadores, isto pode ser um pouco difícil para quem está acostumado com jogos mais convencionais mas é muito mais simples do que parece, o que tem que ser feito é criar





uma história mais maleável com um maior número de saídas para as situações e ao escrever a história não se preocupar em criar algo engraçado naquele instante e sim deixar fluir durante o jogo. É muito provável que você encontre jogadores "travados", do tipo que não consegue entrar no ritmo e espírito do jogo, por questões bobas do tipo preconceito, por achar que interpretar uma mulher pode ferir a masculinidade dele de alguma maneira. A melhor atitude a se tomar nestes casos é chamá-lo para um jogo, se realmente não funcionar azar o dele porque quem vai estar perdendo a oportunidade de se divertir de uma maneira tão inusitada é ele e não todos os outros que estão jogando e se divertindo. Existe a possibilidade de vocês acabarem tendo alguma cena surreal ocorrendo no meio do jogo já que a maior parte dos jogadores de RPG são homens e este jogo traz somente mulheres do tipo mais estereotipado possível, logo serão os estereótipos de mulheres perfeitas reinventadas por jogadores de RPG, imagine como será!

Agora iremos comentar um pouco sobre as regras do jogo, sim elas existem e são muito simples. Todo personagem deve ser montado com 70 pontos de personagem estes pontos podem ser aumentados assumindo desvantagens em seu personagem. Os atributos variam entre 8 e 19 tendo um custo que varia de -5 a +10. A respeito do atributo força a maior carga que você pode carregar é sua força multiplicada por 5kg, existe uma unidade de medida no MMAD que é o crg e um crg é igual a 5kg, os equipamentos disponíveis listados neste livro tem seu peso em crg, a quantidade de equipamento que você carrega pode alterar a sua velocidade se sua carga pesar mais que um

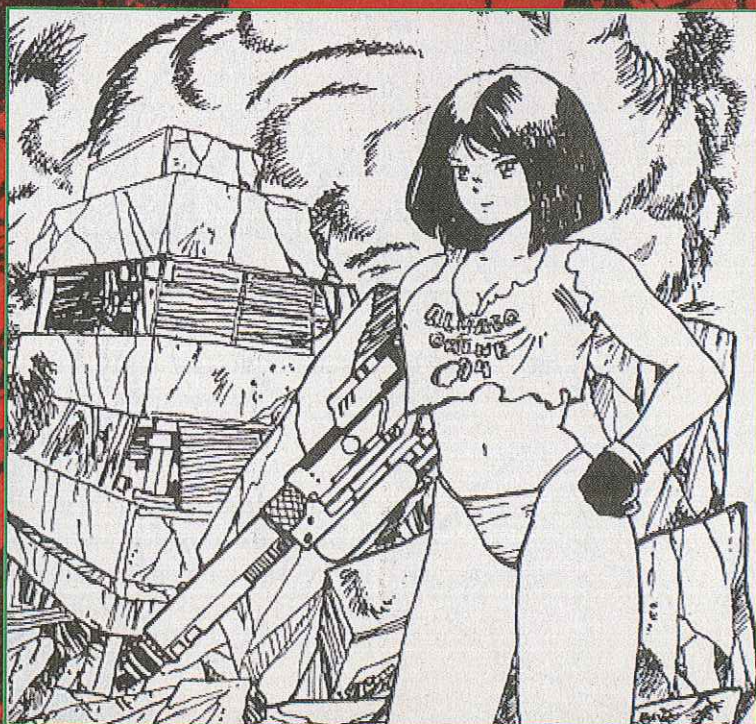
quarto de sua força cada 1crg significa -1 em sua velocidade. Com relação a sua vitalidade existem os ataques letais e os não-letais. Se sua vitalidade chegar a zero por ataque não-letal sua personagem perderá os sentidos, com relação aos pontos de vitalidade perdidos estes podem ser recuperados na razão de 1 para cada número de horas igual ao número de dano não recuperado. Quando o ataque for letal e zerar sua vitalidade isto quer dizer que você em breve encontrará com Deus e para você fim de jogo, mas caso você somente perca alguns pon-

tinhos estes podem ser recuperados à razão de 1 para cada número de dias de dano não recuperado. Aos navegantes que não estão entendendo número de horas e número de dias, estes dias e estas horas devem ser contados dentro do jogo pelo mestre.

As perícias funcionam como modificadores dos atributos em cada jogada você irá jogar 3D6 contra o respectivo atributo este número deverá ser menor que o valor de seu atributo, para somar à seu atributo existem as perícias que vão de +0 a +6 ou mais e podem custar de 3 à 30 + 10 por nível. Caso você não compre uma perícia pelo menos no nível +0 quando você for utiliza-la o respectivo atributo sofrerá um -3 de redução.

No combate as possibilidades e as regras são muito simples, o livro possui um texto bem claro e ilustrativo, os comentários sobre os atributos, perícias, vantagens e desvantagens foram feitos para ajudá-lo a montar melhor a sua personagem.

Alguns pontos finais sobre o livro a serem observados é o ataque de macheza e o sistema de criação aleatório de cenário. O ataque de macheza é algo a ser comentado porque é a representação pura do MMAD, pois quando uma mulher teria um ataque de macheza? Em termos é de vez em quando, este de vez em quando ocorre quando aquela sua amiga doce e gentil enche de porrada aquele canalha que disse que gostava dela e estava saindo com outra, ou quando você após ter martelado o dedo umas três vezes vê a sua prima tomar o martelo de você e fazer o



## Perícia

Correr de salto alto: automático +2 no visual, mas ao se deslocar mais de 2 hexes por turno exige um sucesso em um teste de destreza somar o valor desta perícia ao atributo no momento do teste, esta perícia possui alguns modificadores que estão no livro

Atirar com armas grandes: somar quando for atirar com uma arma grande o valor deste atributo à destreza

Atirar com armas pequenas: somar quando for atirar com uma arma pequena o valor deste atributo à destreza

Atirar coisas: somar quando for atirar algo o valor deste atributo à destreza

Acertar coisas: somar quando for acertar algo com seus socos e pontapés o valor deste atributo à destreza

Acertar coisas com outras coisas: somar quando for acertar algo com algum tipo de equipamento o valor deste atributo à destreza

Dirigir coisas: somar quando for dirigir algo o valor deste atributo à destreza

Voar em coisas: somar quando for voar em algo o valor deste atributo à destreza

Saltar: se você quiser se esquivar esta perícia vai te ajudar mas se você se esquivar o seu atributo destreza deve ser dividido por dois e arredondado para baixo para ser usado como redutor no caso de você tentar acertar algo no mesmo turno.

Seduzir criatura: baseada em visual esta perícia permite que você consiga um favor de uma criatura o tamanho do mesmo depende da margem de seu sucesso, esta perícia também possui alguns modificadores.



serviço em instantes. Na verdade é só pensar em todos os piores conceitos machistas do mundo e aplicá-los neste jogo pois o que sua personagem consegue ao ter um ataque de macheza é impressionar todos os inimigos ao seu redor, por que nem mesmo eles acreditam no potencial destas mulheres para dar alguns tiros e chutar alguns traseiros. O sistema de criação aleatório de cenário é a maior falta de respeito existente com o bom senso de quem lê o livro, mas infelizmente temos que admitir que é realmente útil em alguns momentos; quando por exemplo todos querem jogar alguma coisa e você é o único que mestra mas não está nem um pouco a fim, sendo assim pegue um D6 (dado de seis faces) e faça-os passar por um jogo do tipo: matar, a idéia é pura e simplesmente essa, é só sair dando porrada e matando tudo que estiver entre suas personagens e o objeto de desejo delas; matar disfarçado de resgate, desta vez elas matam tudo mas com um propósito mais nobre, como por exemplo salvar uma criancinha, ou par de sapatos que é simplesmente liliinnnndo!; a nossa terceira e última opção é matar atravessando barreiras por exemplo entre elas é uma liquidação.

Finalizando com mais algumas dicas temos idéias

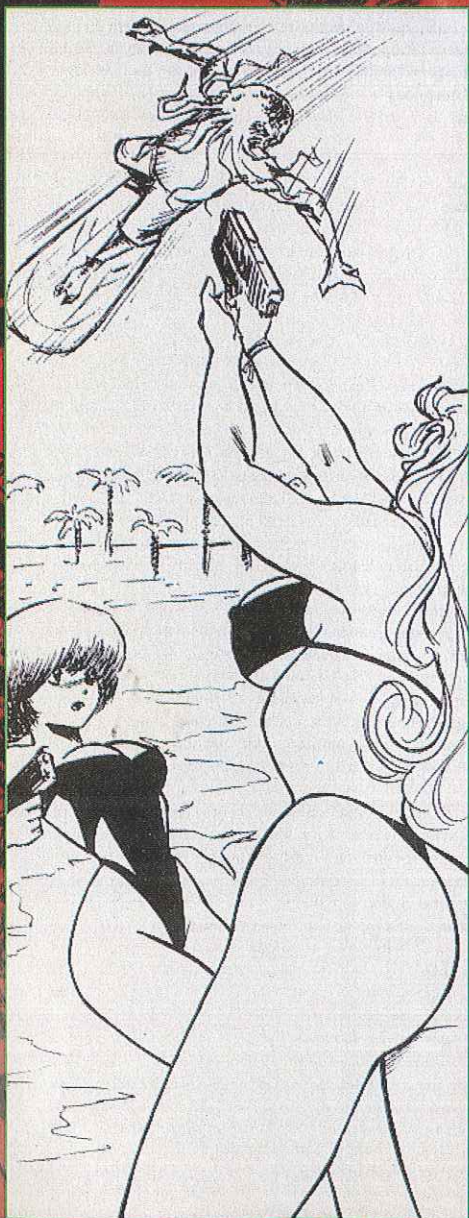
que podem ser úteis no momento de se preparar para qualquer outro sistema. Procurar fontes de inspiração é sempre algo muito saudável e estimulante já que nosso cérebro guarda todas as bobagens as quais prestamos alguma atenção, o que não for usado neste jogo poderá ser usado em outros. Na televisão a primeira coisa que pode servir de exemplo para o jogo é seriado Baywatch exibido pela Sony todos os dias às 19:00 h, qualquer episódio tem muita mulher gostosa e meio burra. Outro exemplo é a personagem principal do seriado The Nanny exibido todos os dias às 18:30, e o seriado Ask Harriet no qual um homem se veste de mulher para continuar com seu emprego, em geral é exibido as terças

quando dá na telha do pessoal da emissora, ambos são exibidos também pela Sony outra boa fonte de inspiração é a personagem principal do seriado La femme Nikita exibido pela Warner as segundas às 21:00 h. Entrando na parte cinematográfica temos o Quatro mulheres e um destino, as protagonistas e o filme poderiam dar uma bela aventura, obviamente incrementando com ares mais fantásticos e Cindy Crawford em Atração Explosiva é uma outra boa opção também. Para os que gostam de incrementar mais ainda suas aventuras uma trilha sonora não cairia mal e neste caso qualquer coisa saída de um filme de guerra vai dar o efeito desejado, mas não se esqueça que qualquer tipo de incremento deste tipo deve ser usado com sabedoria pois pode distrair os jogadores ao invés de colocá-los para dentro do jogo.

Para os que se interessaram pelas fontes de inspiração e incrementos no jogo, sempre é bom lembrar que tudo em RPG remete para a capacidade criativa dos jogadores e do mestre, qualquer elemento a mais pode dar um ar mais sofisticado aos seus jogos sem contar o fato de ganhar um respeito maior de seus jogadores que perceberam o trabalho extra com mapas, fotos, vídeo, velas ou qualquer outro elemento utilizado. Tente fugir do convencional sempre que possível lembre-se que a capacidade de interpretar e recriar os sistemas a sua maneira é o que torna seu grupo algo especial, fuja dos estereótipos e não seja jamais um advogado de regras pois a primeira regra do RPG é "quebre as regras". Usar a televisão, o cinema e livros como fonte de cultura inútil pode levar os seus jogos a serem mais complexos, criar tramas mais ardilosas não é só uma questão de criatividade mas também de conhecimentos, na verdade usar seus conhecimentos de forma criativa resume a idéia geral, as lojas especializadas sempre tem em suas prateleiras livros recheados de idéias para serem aproveitadas, ser um pouco mais social e participar das feiras e eventos sobre RPG pode dinamizar o seu grupo de jogo e trazer novos elementos para suas aventuras. O que é melhor para ser lido e o que é melhor para cada sistema vem de troca de idéias e bate papo com quem joga também, revezar o mestre dentro de seu grupo de jogo acaba com a mesmice e faz com que as idéias brotem com maior facilidade, tirar o peso de mestrar de cima de um único membro dá maiores chances para que ele consiga elaborar melhor suas histórias e todos saem ganhando com isso. Nós esperamos que todas essas dicas e descrições pormenorizadas do jogo possam ajudar você e seus amigos a jogarem e se divertirem ao máximo, o Mulheres machonas armadas até os dentes pode ser encontrado em qualquer loja especializada pelo valor de cinco reais.

#### AVISO IMPORTANTE:

Tudo o que foi descrito aqui não passa de ficção, qualquer semelhança com casos de pessoas conhecidas (vivas ou mortas) são mera coincidência. Os nomes todos são marcas registradas da Blackburn Tactical Research Center dos Estados Unidos da América. Os direitos dos jogos do sistema de MMAD da BTRC são todos publicados em Português pela Devir Livraria (todos os direitos reservados). O material aqui publicado foi descrito com o intuito jornalístico e informativo.





# MAGIC

## The Gathering<sup>®</sup>

Magic: the Gathering é sucesso absoluto no mundo inteiro. Desde que foi lançado, em 1993, ganhou dezenas de expansões, trazendo sempre novas cartas, e foi traduzido para vários países, inclusive no Brasil. MtG já conta com bilhões de cartas vendidas pelo mundo inteiro.

O card game criado por Richard Garfil e distribuído pela Wizards of the Coast (lançado em português, aqui no Brasil, pela Devir Livraria) tem um sistema ao mesmo tempo complexo e de fácil entendimento. MtG possui milhões e milhões de possibilidades e combinações de cartas, que oferecem sempre uma partida diferente da outra.

O pessoal da Microprose pensou então: por que não passar esta maravilha para os computadores? Mas não foi tão simples assim. MtG para PC é o resultado de anos de trabalho, programação e correção de erros. A cada versão que passa, novos bugs são detectados e corrigidos em novos lançamentos.

## ESTRATÉGIAS

Você poderá se sentir meio perdido e sem saber o que fazer ao chegar em Shandalar. Mesmo os jogadores mais experientes do card game estranharão a interface do jogo. Por isso daremos uns toques para você não sofrer em salvar Shandalar das mãos dos 5 poderosos Magos e, principalmente, do Caminhante das Planícies Arzakon.

## DIFICULDADES

Antes de começar o jogo, você deverá selecionar o nível de dificuldade desejado. São 4 no total e todos variam bastante em vários aspectos. Vamos analisar as características de cada um destes níveis:

### -APRENDIZ

**Deck:** 1 cor  
**Ouro:** 50  
**Comida:** 50  
**Vida:** 10  
**Começa com:** 2 amuletos da cor principal, 2 de outras duas cores e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida  
**Deck mínimo:** 25 cartas  
**Criaturas:** pontos de vida listados no tópico "As Criaturas de Shandalar"  
**Magos dos Castelos:** 30 pontos de vida  
**Arzakon:** 100 pontos de vida

### -MÁGICO

**Deck:** 2 cores  
**Ouro:** 200  
**Comida:** 50  
**Vida:** 10  
**Começa com:** 1 amuleto da cor principal, 1 de outras duas cores e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida  
**Deck mínimo:** 30 cartas  
**Criaturas:** +2 de vida  
**Magos dos Castelos:** 35 pontos de vida  
**Arzakon:** 200 pontos de vida

### -FEITICEIRO

**Deck:** 3 cores  
**Ouro:** 150  
**Comida:** 50  
**Vida:** 10  
**Começa com:** 1 amuleto da cor principal, 1 de outra cor e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida  
**Deck mínimo:** 35 cartas  
**Criaturas:** +4 de vida

**Magos dos Castelos:** 40 pontos de vida  
**Arzakon:** 300 pontos de vida

### -MAGO

**Deck:** 5 cores  
**Ouro:** 100  
**Comida:** 50  
**Vida:** 10  
**Começa com:** 1 amuleto da cor principal e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida  
**Deck mínimo:** 40 cartas  
**Criaturas:** +6 de vida  
**Magos dos Castelos:** 45 pontos de vida  
**Arzakon:** 400 pontos de vida

## CHEGANDO...

### -CORRA

Ao iniciar o jogo, depois de escolher a dificuldade (Aprendiz, Mágico, Feiticeiro ou Mago), a sua cor de deck preferida, o rosto do seu personagem (aliás, só tem rosto feio) e seu nome, você será transportado para o plano de Shandalar. Como o mapa estratégico é em tempo real, todas as outras criaturas que caminham por ele já estarão atrás de você. E você ainda nem teve tempo de montar seu deck! O que fazer então? Corra. O mais rápido que puder, para a cidade ou vila mais próxima.

### -O QUE DÁ PRA FAZER?

Logo que entrar na cidade, escolha a opção "Editar Baralho/Vender Cartas" para ser levado à tela de edição de deck. Agora você verá as cartas com as quais você iniciou o jogo. Logicamente, a maioria das cartas será da cor principal (aquela que você escolheu antes de iniciar o jogo). Dependendo do nível de dificuldade escolhido, você deverá customizar o deck para respeitar o número mínimo de cartas e de cores impostos (se o seu deck tiver menos cartas que o mínimo exigido, o computador vai completá-lo com terrenos básicos, inclusive das cores que você não usa, no início de cada duelo). Tire aquilo que você acha inútil e venda estas cartas para arrecadar fundos, você vai precisar.

### -INDO ÀS COMPRAS

Logo que entrar na cidade, escolha a opção "Comprar Cartas" para ver o que o mercante local tem para oferecer. Se ele tiver cartas da(s) sua(s)

Aproveitando o sucesso, a Brasoft resolveu lançar a versão em português, atendendo aos pedidos do público brasileiro. O jogo é baseado na versão 1.25, já com vários bugs corrigidos, e vem totalmente em português: manual, cartas, tutorial. Tudo fácil, fácil de entender e aprender.

O jogo vem com cartas da 4ª edição e mais algumas de expansões mais antigas, como Alpha, Revised e Antiquities, tudo atualizado para as regras compreendidas na 5ª edição, a mais recente. Nos States, o game já tem expansões, para esta versão PC, trazendo as cartas da expansão Legends, The Dark e outras. Além de trazer o programa Mana-Link, que permite jogar o game em rede, com pessoas de todo o mundo. Espere-se agora que a Brasoft também lance futuramente estas expansões no Brasil.

A maior novidade de MtG para PC é o modo Shandalar, onde você deve salvar este plano, um dos vários do multiverso de Dominia, das mãos do poderoso Caminhante das Planícies Arzakon. Este modo combina elementos de RPG com o tradicional card game, trazendo diversão de montão.

Para facilitar o seu trabalho, sem estragar a diversão, trazemos agora uma porrada de toques e manhas para Shandalar, juntamente com uma lista completa das criaturas e seus decks. Qualquer dúvida quanto aos comandos e indicações do jogo, confira no manual (com mais de 200 páginas, totalmente em português) que acompanha o game da Brasoft. E se você não sabe jogar Magic, não se preocupe, o manual explica tudo tim-tim -por-tim-tim.

cor(es), beleza! Compre. Principalmente se forem criaturas de baixo custo. Compre também qualquer terreno que ele tiver à venda, mesmo que não seja da sua cor. Mais para frente você poderá fazer decks com outras cores e será difícil obter terrenos (por incrível que pareça), então não deixe passar nenhum. Artefatos também são uma excelente opção, pois não usam mana genérico para serem realizados, sendo recomendados para qualquer deck (dependendo de seu objetivo, é claro: você não precisa pegar qualquer tranqueira que aparecer, pegue principalmente as Criaturas Artefato).

## EVOLUINDO

### -EM BUSCA DE CARTAS

Depois de fazer tudo isso, você já estará pronto para sair da vila e começar sua aventura. Como seu deck ainda não deve estar aquela maravilha, é bom evitar duelar com outras criaturas (não é nada bom perder cartas neste momento), e se mesmo assim encontrar alguém para batalhar, prefira pagar em ouro para não duelar. O bom mesmo é ir atrás de cartas melhores para seu deck. Comece a visitar as vilas e cidades mais próximas, entrando no Shop de cada uma para ver o que eles têm à sua disposição. Seu objetivo principal, pelo menos por enquanto, deve ser comprar criaturas (de baixo custo, de preferência). Mas não deixe passar também mágicas baratas anti-criaturas como Espadas em Arados, Terror e magias de dano direto como Raio.

### -ANDANDO POR SHANDALAR

Andando pelo mapa estratégico, você percebe que tudo ocorre em tempo real. Enquanto você caminha, uma porção de outras criaturas também andam por Shandalar.

Você vai perceber também que seu personagem fica mais lento algumas vezes. Isso pode acontecer em dois casos: 1: Seu personagem está sem comida. Para andar normalmente, seu personagem precisa de alimentos. Se zerar o ran-

do, ele vai andar mais devagar.

2: Seu personagem está andando por um tipo de terreno que dificulta sua passagem. Em Shandalar pode-se encontrar os 5 tipos de terreno usados em MtG: Ilhas, Planícies, Montanhas, Pântanos e Florestas. É claro que se você estiver passando por Montanhas, Pântanos (a não ser que você esteja com certa Mágica do Mundo, explicada adiante) e Florestas, seu personagem terá dificuldades em andar. Se você permanecer pelas estradas, seu personagem poderá andar mais rápido. É bom lembrar ainda que as criaturas sempre andam pelos tipos de terrenos que elas habitam e nunca ficam lentas nestes terrenos.

Sabendo isso, ficará mais fácil fugir ou caçar as criaturas de Shandalar.

### -A PROCURA DE ESCONDERIJO

Você vai perceber que, enquanto anda pelo mapa, às vezes aparecem alguns locais que antes não estavam lá. Estes são os esconderijos, que podem reservar surpresas, boas ou ruins.

São 5 tipos de esconderijos, um para cada tipo de terrenos. Veja agora quais são estes esconderijos:

- Em Planícies:** ruínas gregas
- Em Ilhas:** navio afundado
- Em Montanhas:** formação rochosa
- Em Florestas:** arbustos
- Em Pântanos:** cemitério

Fora isso, os esconderijos ainda se dividem em duas classes: os sem nome e os nomeados. Como diferenciar? Quando você entra em um esconderijo nomeado, aparece uma mensagem do tipo "Você achou um Esconderijo de Ladrões", já no outro, isso não acontece.

Nas áreas sem nome você pode obter um terreno da cor apropriada (dependendo do tipo de terreno no qual você encontrou o esconderijo), ganhar uma carta da cor apropriada (geralmente rara) ou ganhar um artefato. Agora os esconderijos nomeados já oferecem uma possibilidade de opções muito maior. Você pode encontrar ouro, trocar cartas do seu deck por vidas extras no próximo duelo, obter pistas para os calabouços,



trocar amuletos por cartas, comprar amuletos, trocar amuletos por uma olhada no deck de uma criatura, duelar com uma criatura por cartas raras, ganhar um amuleto de cada cor ou comprar cartas pelo preço normal. Tudo isso depende do esconderijo que você encontrar. Há ainda uma chance, dependendo do nível de dificuldade, de você ter seus amuletos ou ouro roubado nos esconderijos "Cidade Perdida" e "Esconderijo dos Ladrões".

Os esconderijos são uma excelente fonte de novas cartas no começo do jogo.

### -INFLAÇÃO (ATÉ AQUI?)

Quando for comprar/vender cartas, leve em consideração o fato de que as cartas são mais caras em cidades e mais baratas em vilas. Naturalmente, magias da cor do terreno em que a cidade está também são mais baratas.

Você pode ver esta diferença de preço também no preço da comida. Se em algum lugar você encontrar comida por 15 em ouro, compre bastante, mesmo se não precisar. É melhor pagar 15 agora do que 25 depois.

### -MISSÕES

Outra coisa para se fazer e conseguir cartas é completar missões. Basta falar com o Sábio da vila visitada e ele vai lhe dar uma missão. São três tipos de missão:

**-Entregar uma mensagem:** basta levar a mensagem até a cidade indicada.

**-Entregar uma carta:** basta levar uma carta de certo tipo (Feitiço vermelho, Criatura incolor, Terreno Azul, etc.) até a cidade indicada. Quando você chegar na cidade, perderá uma carta aleatória do tipo indicado. Se você não possuir pelo menos uma carta do tipo pedido, terá que encontrá-la antes.

**-Derrotar uma criatura:** você precisa achar uma criatura do tipo indicado (veja na lista de criaturas que nós publicamos para facilitar a sua vida, assim você sabe onde procurar a criatura e o que usar para derrotá-la), vencer a criatura e então voltar para a vila que lhe deu a missão.

Há quatro tipos de prêmios por completar missões:

-Ganhar um ou mais amuletos de certa cor.

-Ganhar um mana link.

-Ganhar um amuleto de certa cor e um mana link.

-Escolher uma carta de certo tipo/cor.

Os três primeiros prêmios você poderá encontrar em vilas, enquanto as cidades dão apenas o quarto.

Basta falar com o Sábio da vila/cidade e ele lhe dirá a missão e o prêmio, então você poderá aceitar ou não tal missão. Se você não aceitar, nada vai acontecer, então sempre olhe a missão que o lugar tem a oferecer, você não tem nada a perder. Depois de aceitar a missão, o Sábio lhe dirá quanto tempo você tem para cumpri-la. Se não cumprir no tempo determinado, você falhou, e aquela cidade não mais lhe oferecerá missões (mas as outras continuam normais). Você não pode aceitar uma missão enquanto não terminar outra.

Que tipo de missão aceitar então? Como seu deck ainda não está completo, evite as missões de destruir criaturas. Procure pelas missões de entregar mensagens ou cartas (mas só se forem cartas do tipo que você já possui). Aceite missões que oferecem como prêmio mana links ou cartas de certo tipo. Os mana links aumentam seus pontos de vida. Mas você pode perder um mana link

caso um enviado por um dos cinco Magos invada uma cidade na qual você tenha este mana link. Quanto mais mana links, mais pontos de vida você terá em duelos e mais chances de enfrentar e vencer os Magos dos Castelos você terá.

### -SEJA UM CAÇADOR

Agora que você já conseguiu algumas cartas boas, dá para montar um deck ao seu gosto. Com isso você será muito mais poderoso. Uma coisa boa que dá para se fazer agora é sair à caça de uma criatura específica.

Depois que você derrota várias vezes uma criatura (uma Encantadora, por exemplo), perceba que esta criatura passa a correr de você. Corra atrás dela, travando-a contra uma cidade ou tipo de terreno que ela não possa transpor, e entre em combate. A criatura vai lhe oferecer um tributo para que você não a castigue mais. Você pode obter Amuletos, informações para os Calabouços, Castelos, e o melhor, cartas do deck da criatura desta maneira. Assim você pode conseguir estas vantagens facilmente. Então corra atrás das criaturas mais fracas e castigue-as.

### -CARTAS OU PISTAS?

Quando você vence uma criatura num duelo, você poderá optar por pegar a carta da aposta ou pistas para um calabouço. Como você ainda precisa de cartas e dinheiro e os calabouços ainda não têm a menor importância (você os conhecerá mais adiante), escolha a carta. Mesmo que não seja uma carta da sua cor ou outra sem utilidade, você poderá vender a carta nas cidades para obter mais ouro.



## CONQUISTANDO

### -MENSAGENS

Enquanto você anda pelas terras de Shandalar, poderá acontecer de aparecer uma mensagem na tela. Procure ler o que diz a mensagem.

A mensagem pode indicar que um Mago enviou um servo para invadir uma cidade. Se for o caso, veja no mapa onde está esta cidade e caminhe para lá o mais rápido possível (ou use a Mágica do Mundo Espada da Resistência, se tiver). Você terá que batalhar com o servo (que com certeza não será moleza), e evitar que ele invada e conquiste a cidade. Se falhar, você perderá o vínculo de mana que tiver na cidade (se tiver) e terá que reconquistar a cidade para evitar que o Mago domine Shandalar. Se um Mago conquista uma cidade, ele consegue uma corrente de mana. Com muitas correntes de mana, ele poderá fazer a Mágica da Dominação e você perderá o jogo (você pode dificultar isso com a Mágica do Mundo Anel do Guardião, confira mais adiante no tópico "Mágicas do Mundo"). Nesta batalha pela reconquista da cidade, você terá que apostar 2 ou 3 cartas (que azar se você perder, hein?).

### -MÁGICAS DO MUNDO

A esta altura do jogo você já deve ter ouvido falar das Mágicas do Mundo. Estas têm efeitos que facilitam o seu personagem e facilitam a sua vida.



Há dois tipos de Mágicas do Mundo: as usáveis e as permanentes. As usáveis são aquelas que você pode gastar amuletos para ativar, já as permanentes são aquelas que têm o efeito sempre "ligado" e não precisam gastar nada.

Você encontra as Mágicas do Mundo nas cidades. Cada uma está em uma cidade diferente. Mas a localização não é padrão, a cada jogo iniciado, elas estarão em cidades diferentes. Ao sair de certas cidades você terá pista da localização de uma Mágica do Mundo.

Se você chegar na cidade em que está uma Mágica do Mundo, saia desta. Na saída da cidade lhe será oferecida a mágica do mundo, mas, logicamente, você terá que pagar um preço em ouro por ela. Se você optar por comprar, beleza. Ela já é sua para sempre. Se não comprar, não tem problema. Você pode voltar na cidade à qualquer hora e ela ainda estará disponível.

Confira agora a lista de Mágicas do Mundo com seus efeitos e preços.

#### Usáveis

**-Desejo do Inconfidente:** Arrisque um amuleto preto para editar seu deck na tela do mapa (normalmente, você só pode editar seu deck em cidades). Você não pode vender cartas na tela de edição usando o Desejo do Inconfidente. (400 em ouro)

**-Impulso do Destino:** Arrisque um amuleto azul para ser transportado para um lugar aleatório no mapa. (300 em ouro)

**-Aceleração:** Arrisque um amuleto verde para duplicar temporariamente sua velocidade em cada terreno. (300 em dinheiro)

**-Cajado do Trovão:** Arrisque um amuleto vermelho para destruir a criatura mais próxima no mapa. (500 em ouro)

**-Espada da Resistência:** Arrisque um amuleto branco para ser transportado para uma cidade que esteja sendo invadida (quando um Mago envia um servo para dominar uma cidade). (400 em ouro)

Apenas mais algumas notas sobre as Mágicas do Mundo usáveis. Quando você inicia um jogo novo, você começa com uma MM usável da cor correspondente. Se você escolher como sua cor favorita o azul, por exemplo, terá o Impulso do Destino já no início do jogo. Estas MMs usáveis devem ser utilizadas na tela do mapa. Há teclas de atalho para usar estas MMs se você não quiser ativá-las com o mouse, confira: Desejo do Inconfidente - 1, Impulso do Destino - 2, Aceleração - 3, Cajado do Trovão - 4 e Espada da Resistência - 5. Então, se você quer usar o Cajado do Trovão, basta apertar a tecla 5 (no teclado alfa-número) ao invés de ativá-lo com o mouse. Todas estas MMs dizem "arrisque um amuleto" porque há uma chance de a magia falhar, dependendo do nível de dificuldade. Vejamos agora as MMs permanentes.

#### Permanentes

**-Ilusionismo:** Você pode trocar a SUA carta de aposta UMAVEZ antes do duelo. (500 em ouro)

**-Moeda da Barganha:** Aumenta o número de cartas à venda em vilas/cidades. (500 em ouro)

**-Amuleto de Travessia de Pântano:** Seu personagem se movimenta mais rápido nos pântanos. (150 em ouro)

**-Tomo da Iluminação:** Aumenta o número de cartas em duplicata no seu deck em 1". (400 em ouro)

**-Fruto do Sustento:** Ao caminhar em florestas, você ganha comida ao invés de

perder. (300 em ouro)

**-Picareta dos Anões:** Seu personagem se movimenta mais rápido em montanhas. (150 em ouro)

**-Anel do Guardião:** Os Magos precisam de 5 correntes de mana (conquistar 5 cidades) para fazer a Mágica do Domínio. (600 em ouro)

"Em regras de torneio, você pode ter até 4 duplicatas da mesma carta em seu deck. Em Shandalar as coisas não são bem assim. Você pode ter um certo tanto de cartas dependendo do tamanho de seu deck e se você tem o Tomo da Iluminação. Confira a seguir:

Cartas no seu deck	Duplicatas Permitidas	Com o Tomo
1-19	1	2
20-39	2	3
40-59	3	4
60-500	4	Ilimitado

Assim, se você fizer um deck com 35 cartas, poderá colocar 2 Contramágicas, por exemplo. Mas se tiver o Tomo da Iluminação, poderá usar até 3 Contramágicas neste mesmo deck.

### -CALABOUÇOS

Você já sabe que, ao vencer uma criatura, você tem opções de pegar a carta da aposta ou pistas para um calabouço. Lembra-se de que dissemos para você optar pelas cartas no início do jogo? Pois agora chegou a hora de colher pistas para os calabouços.

Os calabouços são lugares escondidos, que você nem mesmo pode avistar se não souber a localização. Nelles você geralmente consegue achar as melhores cartas, as mais raras e poderosas.

Mas também são lugares muito perigosos, que reservam surpresas muitas vezes desagradáveis, trazendo desvantagens para você nos duelos.

Quanto mais informações você obter sobre um calabouço, muito mais chances de passar pelos seus perigos e obter os tesouros você terá.

As pistas sobre calabouços você pode obter com as criaturas derrotadas, falando com sábios de algumas vilas e também em alguns esconderijos. São 3 pistas para cada calabouço, classificadas em **Criaturas**, **Regras do Calabouço** e **Localização**. Logo que obter uma pista, você já fica sabendo quais cartas o calabouço reserva para você (2 ou 3 cartas indicadas na parte inferior direita da tela) Veja o que indica cada pista:

**-Criaturas:** Com esta pista, você fica sabendo a cor do baralho das criaturas que habitam aquele calabouço. Assim você pode preparar seu deck antes de entrar nele, enchendo de cartas contra esta cor.

**-Regras do Calabouço:** Esta talvez seja a pista mais útil, indicando por quais condições você terá que se submeter nos duelos dentro daquele calabouço. As regras mais comuns, presentes em quase todos os calabouços são "perdas de vida passadas para a fase seguinte" e "X em atividade permanente". A primeira indica que você inicia um duelo com os mesmos pontos de vida da batalha passada. Isso pode ser prejudicial ou vantajoso: se você perder pontos de vida



durante uma batalha, começará a próxima com menos, e isso será ruim; já se ganhar pontos de vida durante um duelo, irá começar o próximo com esta vantagem (você pode então preparar seu deck com cartas para ganhar pontos de vida para ter esta vantagem). O "X em atividade permanente" indica que X carta, geralmente um encantamento que beneficia o inimigo ou prejudica a cor oposta, estará sempre em jogo do lado do oponente. Você pode preparar o seu deck contra isso e também tirar proveito da situação. Se houver uma Cruzada em atividade permanente, por exemplo, você pode encher seu deck de criaturas brancas para que elas tenham vantagem com a Cruzada.

Outras regras incluem "um baralho para todos os duelos" (você usa apenas um deck para todas as batalhas no calabouço, se gastar muitas cartas, adeus), "instantâneas e interrupções não permitidas" (nem você e nem o inimigo pode usar mágicas deste tipo), "artefatos não permitidos" (impedindo o uso de quaisquer artefatos) e outros.

Sabendo as regras de um calabouço, você poderá preparar uma estratégia especial em seu deck para entrar com segurança.

**-Localização:** Apenas com esta pista você poderá ver o calabouço no mapa e entrar nele.

Procure colher as três pistas de

um calabouço antes de entrar nele. Assim você tem a chance de customizar o seu deck para se adaptar às desvantagens existentes, transformando-as, muitas vezes, em vantagens.

Ao entrar em um calabouço, você vai perceber que a tela muda. Você não pode usar nenhuma Mágica



do Mundo aqui e nem acessar o menu de opções. Conforme você anda pelo calabouço, os corredores e caminhos vão se abrindo, revelando itens, inimigos, tesouros e novos caminhos.

Antes de entrar em uma batalha, procure abrir o máximo de caminho possível. Você poderá encontrar os dados, que dão vantagens para você no próximo duelo. Estas vantagens podem ser mais pontos de vida, começar com uma certa carta na mão ou uma criatura já em jogo no primeiro turno. Encontrando um pergaminho com uma interrogação, você deverá responder à uma pergunta (já entram os seus conhecimentos sobre as cartas de Magic), se acertar terá caminho livre, se errar o caminho será bloqueado por uma criatura.

Você deve procurar pelos baús, que contém as cartas raras que você tanto procura. Geralmente eles estão atrás de algumas criaturas.

Procure enfrentar criaturas apenas quando for realmente necessário, já que, se você perder, será expulso do calabouço. Se você for expulso ou sair do calabouço antes de pegar os tesouros, ele vai desaparecer e você não poderá entrar novamente. Este calabouço muda de localização e você deverá colher as pistas novamente.

## -CASTELOS

Agora que você já deve ter bastante vínculos de mana, cartas excelentes, um deck matador e muito preparo, chegou a hora de encarar os Magos dos Castelos.

São cinco Magos e cinco Castelos, um para cada cor de magia. Logicamente, dentro de cada Castelo (Azul, Branco, Preto, Verde e Vermelho) estão o seu respectivo Mago e seus servos, todos usando decks baseados nas respectivas cores.

Assim como nos calabouços, os Castelos reservam desvantagens para você. Os Magos não deixariam você entrar assim tão fácil.

Sabendo que as criaturas só usam a cor correspondente ao castelo e conhecendo o deck do Mago (que está no tópico "As Criaturas de Shandalar"), faça como nos calabouços: prepare o seu

deck antes de entrar.

A interface dos castelos é a mesma dos calabouços. Então explore o máximo que puder antes de entrar em batalhas. Aqui você também encontrará os dados, pergaminhos com interrogações e baús de tesouros.

Ao contrário dos calabouços, o castelo não some quando você sai ou é derrotado em duelo. Sabendo disso, você pode fazer uma manha para ganhar dinheiro. Basta entrar no castelo, pegar tudo o que der, enfrentando o mínimo de batalhas, e depois sair. Quando você entrar novamente, tudo estará lá novamente (em posições diferentes, pois cada vez que você entra, o jogo gera uma dungeon aleatória). Assim você pode pegar os tesouros novamente e repetir a manha. Mas tem uma grande desvantagem: cada vez que você entra no castelo, mais inimigos aparecem e menos tesouros estarão disponíveis. Então você deverá decidir o que é mais vantajoso.

Depois é só seguir o caminho até o Mago do Castelo e derrotá-lo (afinal, eles não são tão difíceis, estão todos limitados a uma só cor). Fazendo isso você vai ganhar cartas e libertar todas as cidades que estiverem dominadas por este mago (se houver alguma), livrando-se de uma vez por todas com os problemas criados por ele. Ao derrotar os cinco Magos, você estará finalmente pronto para enfrentar Arzakon e livrar Shandalar da ameaça que ele vem causando.

# CONSTRUINDO SEU DECK

Se houvesse um deck perfeito, invencível em Magic, ele já teria sido descoberto a essa altura e todos o estariam usando. Mas o que faz de MTG um jogo tão bom é que o sistema é a prova de vitórias. Você pode pensar ter feito um deck matador, então chega um cara e desenvolve um deck especialmente para acabar com o seu, e consegue. Há, porém, algumas regras básicas que você pode seguir para construir e customizar um excelente deck, principalmente contra as criaturas de Shandalar.

## ANTES

Você precisa ter algumas noções básicas antes de começar a montar seu deck. Vamos saber então que noções são estas.

### -TAMANHO DO DECK

Em MTG, maior definitivamente não é o melhor. Quanto menor for o seu deck, mais chances você terá de sair com melhores cartas e comprar as cartas desejadas. Assim, recomendamos que você faça um deck de 60 cartas no máximo. De preferência, use o mínimo requerido por nível de dificuldade (25 para Aprendiz, 30 para Mágico, 35 para Feiticeiro e 40 para Mago).

Este limite de carta em Shandalar é a maior vantagem que você pode obter. Com um deck de 25 cartas, você vai saber exatamente como se portar diante de cada situação, podendo desenvolver uma estratégia rápida e eficiente.

Lembre-se da primeira dica: sempre mantenha o seu deck com o mínimo de cartas possível.

### -CORES

Não faça um deck muito colorido, isso vai dificultar muito o seu jogo,

diminuindo as chances de você usar as cartas.

Se você faz um deck de três cores, por exemplo, digamos azul, verde e vermelho, corre o risco de sair com cartas verdes na mão e sem florestas para usá-las. E o pior, isso pode durar por turnos e turnos, comprometendo seu jogo. Isso dificulta também a missão de equilibrar mana, que você verá mais adiante.

Do contrário, se você fizer um deck de uma única cor, estará muito vulnerável a magias que prejudicam esta cor.

O ideal é que você escolha duas cores, uma principal e uma complementar. Então faça seu deck em cima da cor principal e cubra as fraquezas dele com a cor complementar.

### -TERRENOS

O número de terrenos ou fontes alternativas de mana deve ficar, de uma forma geral, em torno de 35 a 40% (num deck de 40 cartas, isso daria 16).

Mas esse número pode variar um pouco. Se você utiliza cartas com um custo muito alto, você pode precisar de um pouco mais de terrenos para garantir o uso destas cartas nos turnos iniciais da partida. Já se você usa apenas cartas de baixo custo, não será necessária esta quantidade de terrenos.

Saiba o que você vai usar e então defina a porcentagem de terrenos que terá seu deck. Se estiver na dúvida, comece usando 40% de terrenos e então, após algumas partidas, adicione ou retire alguns terrenos conforme o resultado.

O equilíbrio de terrenos reduz a chance de uma compra inicial ruim. Você não vai querer sair sem terrenos, não é mesmo?

Considere também a adição de fontes alternativas de mana, como criaturas, interrupções, encantamentos e artefatos que geram mana e outros terrenos, como Fábrica de Mishra (super útil

em quase todos os tipos de deck) e Minas de Superfície, que além de suas funções especiais, também geram mana.

## DURANTE

Agora que você já tem algumas noções básicas, já dá para ir montando o seu deck. Já vão mais uns toques.

### -COMPOSIÇÃO

Já sabemos que você deve usar 40% de terrenos no seu deck, beleza. Mas e o resto? Bom, no começo do jogo, sua maior fonte de ataque e defesa estará nas criaturas, então é bom colocar o máximo de criaturas que você puder e completar com algumas outras magias.

Quando já tiver adquirido cartas melhores, você pode usar a proporção 50% criaturas / 50% outras mágicas. Isso evita que você saia com muitas instantâneas ou encantamentos na mão e não tenha como usá-los.

### -EQUILÍBRIO DE CRIATURAS

Que criaturas você deve colocar no seu deck? Claro que no começo você estará bem limitado, tendo que colocar qualquer tranqueira, mas conforme você obtém mais cartas, esta dúvida se torna mais constante.

Se você colocar criaturas muito caras para invocar, poderá ser destruído antes de poder usar uma delas. Se você colocar criaturas médias, poderá tê-las destruídas por magias de dano direto. Se colocar apenas criaturas pequenas, poderá ter o exército destruído por uma magia de dano global. Que fazer então?

O ideal é usar o equilíbrio. Procure colocar muitas criaturas pequenas, algumas médias e poucas grandes. Assim você garante o seu ataque e defesa com as menores enquanto acumula

mana para invocar as maiores.

Apesar disto variar muito de deck para deck, dependendo do objetivo do jogador e os caminhos usados por ele para obter a vitória, este é um bom princípio para iniciantes.

### -TEMAS

No início do jogo você terá que preencher a maioria das cartas não-terrenos de seu deck com criaturas. Mas conforme você vai obtendo mais e mais cartas, você pode montar um deck baseado em um tema, o que pode ser muito mais eficiente.

Escolha um certo tema: destruição de terrenos, dano direto, criaturas pequenas, destruição de mão, destruição de deck, contramágica ou qualquer outro. Então construa um deck baseado no tema escolhido, com cartas que estão ligadas direta ou indiretamente a este tema.

Num deck de dano direto, por exemplo, você pode jogar com a cor vermelha e então encher seu deck com Raios, Bolas de Fogo, Desintegrare e outras magias de dano direto. Já se só usar outras cartas para cobrir as fraquezas deste deck e pronto. Está feito seu deck tema. Não se esqueça de ir atrás das cartas que você vai precisar.

### -CONHEÇA SUAS FRAQUEZAS

Depois de jogar um pouco com um deck, você deverá ter passado por algumas situações difíceis. Isso será bom, pois você estará conhecendo os pontos fracos de seu deck. Agora basta trabalhar para resolver estes problemas.

Procure não ficar dependente de uma certa carta. Você poderá demonstrar para comprá-la ou tê-la destruída em jogo e isso vai comprometer seu jogo. Procure adicionar cartas que protejam você enquanto sua estratégia não "entra".

Decks que se concentram em um único tema também tendem a ser vulneráveis. O ideal é combinar os temas, usando aqueles que completam um ao

outro.

### -SIDEBOARD

Os jogadores mais experientes de Magic já sabem o que é Sideboard. São as cartas que você carrega consigo para completar o seu deck padrão. Você joga com o deck normal e então, depois de conhecer o deck do adversário, adiciona e troca algumas cartas para se defender ou aumentar a ofensividade.

Isso também é possível em Shandalar. Apenas guarde todas as cartas que você obter que visam uma cor específica, tipo Círculos de Proteção, Conversões, Garras da Morte, criaturas com travessia de certo terreno ou proteção, etc.. Você não vai querer estas cartas ocupando espaço no seu deck até saber que elas realmente terão utilidade.

Quando for entrar em um Calabuço, Castelo ou enfrentar alguma criatura que você já sabe o tipo de deck que ela vai usar, basta adicionar as cartas que vão contra aquela cor no seu deck. Isso será de muita ajuda para transpor as desvantagens dos Castelos e Calabuços.

### -MAIS DECKS

É bem recomendável que você construa mais de um deck, pois em Shandalar é possível ter até 3 decks simultâ-

neos (mas você pode usar apenas um por vez). Assim você já terá pronto um deck que se adapte à situação que você deverá enfrentar.

## DEPOIS

Já que você montou o seu deck, agora só falta saber usá-lo com eficiência. E aí vão as dicas para isso.

### -NO GERAL

Procure manter sempre suas opções abertas para situações adversas, segurando algumas cartas para se prevenir de certas situações.

Tenha uma defesa forte, seja usando várias criaturas pequenas ou algumas barreiras fortes.

Avalie os prejuízos e benefícios entre perder pontos de vida ou uma criatura, isso pode ser a chave para a vitória.

### -APROVEITANDO O COMBATE

Quando o adversário atacar com uma criatura grande e você tiver várias pequenas, você pode bloquear com algumas até somar a resistência da criatura. Assim você vai destruí-la, perdendo algumas de suas criaturas, mas irá se livrar do problema que o monstro vinha causando.

Você pode ainda usar magias ou efeitos após a escolha da defesa para surpreender o adversário. Assim você pode dar +3/+3 a uma criatura sua com o Crescimento Desenfreado para evitar que ela morra em combate e ainda matar a criatura que ela está bloqueando ou que a bloqueou ou +4/-4 com Sede de Sangue em uma criatura que passou pela defesa para causar mais dano no adversário.



### -DESTRUIÇÃO PARA DEFESA

Quando estiver jogando, prefira guardar as magias de dano direto para as criaturas do adversário. Assim você pode evitar que ele construa um exército rapidamente ou invoque criaturas gigantes, bastando usar Raios ou Bolas de Fogo para destruir uma ou mais criaturas que venham incomodar.

Claro que isso não vale quando o adversário tem poucos pontos de vida. Contra uma Bruxa com 4 pontos de

vida, é preferível fazer um Raio diretamente contra ela.

### -MOMENTOS CERTOS

Procure fazer mágicas nos momentos mais apropriados. Uma boa opção é deixar para fazer suas mágicas na fase principal após o combate. Assim você tem mana disponível para qualquer imprevisto na batalha e pode enganar o adversário, fazendo com que ele gaste suas manas durante o combate e não tenha como reagir às suas mágicas depois.

Outra boa opção é fazer mágicas instantâneas, interrupções ou usar efeitos rápidos durante a fase de descarte do oponente, já que você terá tudo desvirado logo em seguida, na sua fase de desvirar, e poderá usar tudo novamente durante o seu turno.

### -JOGAR COM CAUTELA

Não vá usando tudo que está na sua mão só porque você tem mana suficiente. Aprenda a segurar cartas na mão para situações de emergência. Imagine como você vai ficar se baixar todas as suas criaturas e terrenos e o inimigo usar Cólera de Deus e Armagedom. Pensando nisso, procure decidir o melhor momento para fazer mágicas (invocação ou qualquer outra) e baixar terrenos.



## as criaturas de Shandalar

Agora você confere uma lista completíssima das criaturas que habitam Shandalar, as quais você vai enfrentar durante sua aventura.

Pra facilitar, indicaremos o significado do formato utilizado para listar as criaturas:

### Nome da Criatura

**Habita:** Onde vive tal criatura (por qual tipo de terreno ela caminha em

Shandalar)

**Vida:** O número de pontos de vida iniciais (para o nível Aprendiz de dificuldade)

**Cores:** Quais as cores de cartas que a criatura usa em seu deck

**Deck:** Segue abaixo a lista de cartas usadas pela criatura, divididas em Terrenos, Artefatos, Criaturas, Encantamentos, Instantâneas, Interrupções e Feitiços. Indica-se o nome da carta e a quantidade em que ela aparece no deck (à esquerda). Há também algumas indicações especiais ao lado de algumas cartas:

(cr): ao lado de um artefato, indica

que é uma Criatura Artefato

(az): indica que é uma carta azul

(br): indica que é uma carta branca

(pr): indica que é uma carta preta

(vd): indica que é uma carta verde

(vm): indica que é uma carta vermelha

**Estratégia:** Aqui se faz uma análise do deck desta criatura e que cartas você deve usar para derrotá-la.

Apesar de estarem listadas as cartas do deck de cada uma das criaturas, é bom citar que quanto mais você lutar com as criaturas, mais elas se adaptarão ao seu

deck. Se você estiver jogando com um deck preto, pode ter certeza que as criaturas usarão cartas anti-preto em seus decks.

Além disso, os pontos de vida estão listados para o nível de dificuldade Aprendiz. Lembre-se que a cada nível de dificuldade a mais, deve-se adicionar dois pontos de vida para as Criaturas Comuns, cinco para os Magos dos Castelos e 100 para Arzakon. E quanto mais você evoluir no jogo, mais pontos de vida as criaturas terão, independentemente do nível de dificuldade escolhido.

## CRIATURAS COMUNS

### Aga Galneer - Gênio Preto

**Habita:** Florestas, Planícies, Pântanos

**Vida:** 13

**Cores:** Preto, Branco, Verde

**Deck:**

**Terrenos**

8 ..... Pântano

6 ..... Floresta

8 ..... Planície

2 ..... Bazar de Pedras Preciosas

**Artefatos**

1 ..... Anel Solar

3 ..... Onuleto (cr)

2 ..... Monolito de Jade

**Criaturas**

2 ..... Salteadores do Deserto (pr)

2 ..... El-Hajjāj (pr)

2 ..... Anjo Serra (br)

2 ..... Vampiro de Sengir (pr)

2 ..... Aranha Gigante (vd)

2 ..... Fungussauró (vd)

2 ..... Leões da Savana (br)

**Encantamentos**

2 ..... Força Profana (pr)

2 ..... Cobiça (pr)

3 ..... Vínculo Espiritual (br)

**Instantâneas**

2 ..... Bálamo Restaurador (br)

2 ..... Crescimento Desenfreado (vd)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

2 ..... Fluxo de Vida (vd)

2 ..... Cinzas às Cinzas (pr)

2 ..... Furacão (vd)

3 ..... Drenar Vida (pr)

**Estratégia:** Como todos os Gênios, Aga Galneer tem um deck tricolor, o que tor-

na difícil a compra de terrenos apropriados para suas mágicas, especialmente porque a maioria de suas cartas mais poderosas (como Drenar Vida) requer grandes quantidades de mana. Ele possui muitos recursos para ganhar pontos de vida (2 Bálamos Restauradores, 2 Fluxos de Vida, 3 Onuletos, 3 Vínculos Espirituais e ainda 3 Drenar Vidas), então é bom fazer algo logo antes que ele use estas cartas. Suas ameaças maiores são os 2 Anjos Serras e 2 Vampiros de Sengir, mas ele também pode fazer surpresas com cartas de custo baixo, como os Leões da Savana com Crescimento Desenfreado. A melhor maneira de derrotá-lo é utilizar quaisquer cartas de destruição de terrenos que você possuir, tirando aquilo que ele tiver em menor quantidade (se ele tiver poucas planícies, por exemplo, destrua-as e ele não poderá

fazer mágicas brancas). Você pode até conseguir derrotá-lo antes que ele possa invocar uma simples criatura.

### Alt-A-Kesh - Gênio Azul

**Habita:** Florestas, Ilhas, Pântanos

**Vida:** 13

**Cores:** Verde, Preto, Azul

**Deck:**

**Terrenos**

7 ..... Floresta

7 ..... Pântano

7 ..... Ilha

4 ..... Bazar de Pedras Preciosas

**Artefatos**

-

**Criaturas**

2 ..... Barreira de Gelo (vd)

2 ..... Barreira de Ossos (pr)

2 ..... Barreira de Ar (az)

2 ..... Aves-do-paraiso (vd)

2 ..... Diabrete do Pântano (pr)

- 2 ..... Cocatriz (vd)
- 2 ..... Gênio Mahamoti (az)
- 2 ..... Forças Fantasmals (az)
- 2 ..... Sílfides da Scryps (vd)
- 2 ..... Morcegos Vampiros (pr)
- 2 ..... Falcão do Zéfiro (az)
- 2 ..... Monstro Fantasma (az)
- 2 ..... Efrite Junún (pr)
- 2 ..... Senhor das Profundezas (pr)
- Encantamentos**
- 2 ..... Fluxo de Energia (az)
- Instantâneas**
- 1 ..... Lembrança Ancestral (az)
- Interrupções**
- 

#### Feitiços

- 2 ..... Regiões Indômitas (vd)
- 2 ..... Fluxo de Vida (vd)
- 1 ..... Travessia de Tempo (az)

**Estratégia:** Seu deck tricolor está cheio de criaturas voadoras, desde Morcegos Vampiros até Gênios Mahamotis. Sendo assim, coisas como Maldições de Inverno e Furacões podem deixar as coisas mais fáceis para você. E também como você pode fazer com os outros gênios, evitar que ele baixe certos tipos de terrenos é uma boa estratégia (principalmente ilhas, para evitar seus Gênios Mahamotis). Ele pode gerar mana de qualquer cor facilmente usando suas Aves-do-paraiso, portanto trate de destruí-las. Lembre-se também que, se ele durar muito (coisa que pode acontecer se ele usar seus 2 Fluxos de Vida), pode aparecer um Senhor das Profundezas em jogo, o que pode ser muito desagradável, para você, é claro. Outra coisa a se preocupar é que ele possui três barreiras: Barreira de Gelo (0/7), Barreira de Ossos (regenera) e Barreira de Ar (voadora), que podem ser uma grande dor de cabeça, evitando dano direto por criaturas. Em momentos de dificuldade, ele pode ainda apelar para a Lembrança Ancestral (podendo fazer você ou ele comprar três cartas) ou ainda realizar a temida Travessia de Tempo e ganhar um turno extra.

### Arcanja

- Habita:** Planícies
- Cores:** Branco
- Vida:** 16
- Deck:**
- Terrenos**
- 22 ..... Planície
- 4 ..... Fábrica de Mishra
- Artefatos**
- 2 ..... Cofre de Mana
- 4 ..... Rede de Almas
- 4 ..... A Colmeia
- 4 ..... Onuleto (cr)
- 4 ..... Tétravus (cr)
- Criaturas**
- 4 ..... Anjo Serra (br)
- 4 ..... Abutres Osai (br)
- 2 ..... Pégaso de Meseta (br)
- Encantamentos**
- 
- Instantâneas**
- 2 ..... Espada em Arados (br)
- Interrupções**
- 

#### Feitiços

- 4 ..... Cólera de Deus (br)

**Estratégia:** Ela pode até ser um anjo, mas seu deck de criaturas voadoras é rápido e diabólico. Mas algumas de suas melhores mágicas têm custo alto, assim destruição de terreno pode ser uma boa estratégia. Outra boa maneira de vencer, é usando várias criaturas de custo baixo para causar dano rapidamente, antes que ela possa fazer algo. Lembre-se que ela tem Espada em Arados (2) para evitar suas criaturas mais ameaçadoras. Um grande perigo está também em suas Fá-

bricas de Mishra, que podem ser uma dor de cabeça no início do duelo. Ela ainda pode virar o jogo e ganhar muitos pontos de vida combinando Cólera de Deus (4) e Rede de Almas (4), mas isso se ela tiver muito mana (o que não vai ser difícil com seus Cofres de Mana).

### Bruxa

- Habita:** Pântanos
- Vida:** 4
- Cores:** Preto
- Deck:**
- Terrenos**
- 23 ..... Pântano
- Artefatos**
- 3 ..... Trono de Ossos
- 4 ..... Disco de Nevinyrral
- 3 ..... Ídolo de Barro (cr)
- 3 ..... Máquina Diabólica (cr)
- Criaturas**
- 2 ..... Barreira de Ossos (pr)
- 4 ..... Esqueletos de Carga (pr)
- 4 ..... Fogo-Fátuo (pr)
- 3 ..... Carniçal Necrófago (pr)
- Encantamentos**
- 2 ..... Cobiça (pr)
- 4 ..... Força Profana (pr)
- 3 ..... Fraqueza (pr)
- Instantâneas**
- 
- Interrupções**
- 2 ..... Ritual Sombrio (pr)
- Feitiços**
- 2 ..... Drenar Vida (pr)

**Estratégia:** O deck da Bruxa é baseado em criaturas com a habilidade de regenerar (todas elas têm essa habilidade) para remediar os seus poucos pontos de vida. Ela ainda tem 2 Rituais Sombrios para adiantar jogo e 2 Drenar Vidas para ganhar mais pontos de vida. Soma-se a isso alguns encantamentos: 4 Forças Profanas para fortalecer as criaturas dela e 3 Fraquezas para destruir as SUAS criaturas. A Bruxa vai invocar suas criaturas regenerativas e bater em você até colocar um de seus 4 Discos de Nevinyrral em jogo. Com isso ela vai destruir todas as criaturas que estão em jogo, e como as dela podem se regenerar (e ela vai fazer isso), o jogo pode virar de uma hora para outra. Aproveitando-se dos poucos pontos de vida dela, utilize os encantamentos de 1 ponto por turno ou mágias de dano direto. Se quiser jogar limpo, use criaturas voadoras baratas ou então algumas com a habilidade de regenerar também.

### Brujo

- Habita:** Pântanos
- Vida:** 8
- Cores:** Preto
- Deck:**
- Terrenos**
- 23 ..... Pântano
- Artefatos**
- 4 ..... Cetro de Tawnos
- Criaturas**
- 4 ..... Espectro Hipnótico (pr)
- 4 ..... El-Hajjaj (pr)
- 4 ..... Escorpião das Profundezas (pr)
- 2 ..... Sombra Materializada (pr)
- 4 ..... Habitantes das Trevas (pr)
- Encantamentos**
- 
- Instantâneas**
- 4 ..... Uivo do Além (pr)
- 3 ..... Terror (pr)
- Interrupções**
- 4 ..... Ritual Sombrio (pr)
- Feitiços**
- 4 ..... Drenar Vida (pr)
- Estratégia:** O Brujo tem apenas criaturas baratas, com poder menor ou igual a 2. Como ele também possui 4 Cetros de

Tawnos, ele pode ainda tornar estas criaturas imbloqueáveis. Para piorar, o Brujo tem muitas magias para fortalecer as criaturas e causar dano surpresa. E não é só: ele ainda tem 4 Rituais Sombrios para aglizar seu jogo, o perigosíssimo Drenar Vida (que pode ser usado tanto em você quanto em suas criaturas e ainda dá pontos de vida para ele) e Terror, que pode evitar suas criaturas. O jeito é tentar ou um deck de criaturas rápidas com magias de fortalecimento para causar dano surpresa ou então partir para o dano direto, já que ele não tem muitos pontos de vida.

### Cavaleiro Não-morto

- Habita:** Pântanos
- Vida:** 6
- Cores:** Preto
- Deck:**
- Terrenos**
- 22 ..... Pântano
- Artefatos**
- 2 ..... Tapete Voador
- 1 ..... Golem Obsianus (cr)
- Criaturas**
- 4 ..... Cavaleiro Negro (pr)
- 2 ..... Esqueletos de Carga (pr)
- 2 ..... Zumbis de Scathe (pr)
- 2 ..... Sombra Materializada (pr)
- 2 ..... Alma Desgarrada (pr)
- 3 ..... El-Hajjaj (pr)
- 2 ..... Pesadelo (pr)
- Encantamentos**
- 3 ..... Força Profana (pr)
- 4 ..... Lua Maligna (pr)
- 2 ..... Amedrontar (pr)
- 2 ..... Grilhões do Espírito (pr)
- 2 ..... Gás do Pântano (pr)
- Instantâneas**
- 3 ..... Uivo do Além (pr)
- 2 ..... Terror (pr)
- Interrupções**
- 
- Feitiços**
- 

**Estratégia:** Um deck preto com muitas criaturas de baixo custo, mas perigosas. As únicas criaturas poderosas do Cavaleiro Não-morto (que nome idiota) são o Pesadelo (2) e o Golem Obsianus (1 só), mas como ele tem poucos pontos de vida, provavelmente não terá tempo de usá-las. Use magias de dano direto e encantamentos que causam 1 ponto de dano por turno, juntamente com algumas criaturas baratas com grande resistência e barreiras para se defender.

### Centauro Xamanista

- Habita:** Florestas, Pântanos
- Vida:** 14
- Cores:** Verde, Preto
- Deck:**
- Terrenos**
- 11 ..... Floresta
- 11 ..... Pântano
- Artefatos**
- 4 ..... Onuleto (cr)
- Criaturas**
- 2 ..... Aves-do-paraiso (vd)
- 3 ..... Cocatriz (vd)
- 4 ..... Formigas Carreiras (pr)
- 4 ..... Mevlevi (vd)
- Encantamentos**
- 3 ..... Paralisar (pr)
- 4 ..... Deformar Artefato (pr)
- 4 ..... Terreno Amaldiçoado (pr)
- 2 ..... Pestilência (pr)
- 4 ..... Anseio por Viagem (vd)
- Instantâneas**
- 
- Interrupções**
- 2 ..... Ritual Sombrio (pr)
- Feitiços**
- 2 ..... Fluxo de Vida (vd)

**Estratégia:** Ele tem duas maneiras principais de acabar com você. A primeira, e mais provável, é causando dano direto com alguns encantamentos como Anseio por Viagem, Deformar Artefato e Terreno Amaldiçoado. Cada um destes causa um ponto de dano em você durante sua fase de manutenção (e olha que ele tem quatro de cada). A segunda maneira é fazendo o combo Mevlevi+Pestilência. Com isso ele pode acabar com suas criaturas (causando 1 de dano em todas as criaturas e jogadores a cada mana preta usada pela Pestilência), sendo que o Mevlevi não será afetado, já que ele tem proteção contra o preto (o dano chega a atingi-lo, já que visa TODAS as criaturas, mas como é de uma origem preta, ele é zerado). Mais grave ainda, é que o Mevlevi ganha +1/+1 cada vez que ele causa dano direto em você (não é bloqueado), assim, ele pode rapidamente virar um monstro. O segredo é baixar várias criaturas e causar dano rápido antes que ele baixe a Pestilência (ou evitar que ele a baixe). Uma boa manha também é usar Fábricas de Mishra, assim você pode atacar quando ele estiver sem manas pretas para usar a Pestilência, evitando perdê-las desta maneira (e já que elas voltam a ser terrenos no final do turno, ele não poderá destruí-las desta forma posteriormente).

### Chefe Guerreiro Centauro

- Habita:** Montanhas, Planícies
- Vida:** 14
- Cores:** Branco, Vermelho
- Deck:**
- Terrenos**
- 12 ..... Planície
- 12 ..... Montanha
- Artefatos**
- 4 ..... Soldado Yotiano (cr)
- 2 ..... Colosso de Sardia (cr)
- Criaturas**
- 4 ..... Anjo Serra (br)
- 2 ..... Barreira de Espadas (br)
- 2 ..... Povo da Caverna (vm)
- 2 ..... Ali Babá (vm)
- 3 ..... Filhote de Dragão (vm)
- 2 ..... Leões da Savana (br)
- Encantamentos**
- 3 ..... Fumaça (vm)
- 2 ..... Guerreiro Perpétuo (vm)
- 3 ..... Kismet (br)
- 1 ..... Imposto Territorial (br)
- Instantâneas**
- 2 ..... Raio (vm)
- 2 ..... Bálsamo Restaurador (br)
- 2 ..... Espada em Arados (br)
- Interrupções**
- 
- Feitiços**
- 

**Estratégia:** Um deck equilibrado. O principal deste deck é o encantamento Fumaça, já que a maioria das criaturas não vira para atacar (e as que viram podem ser encantadas com Guerreiro Perpétuo). Então evite que ele baixe Fumaça ou então destrua-a quando estiver em jogo. Se ele conseguir por seu Imposto Territorial em jogo, terreno não será mais problema (para ele), assim ele pode logo ter uma enorme reserva de mana. Se isso acontecer, fique esperto para o Colosso de Sardia (9/9, atropelador), que provavelmente será encantado com Guerreiro Perpétuo para não virar ao atacar (evitando o gasto de mais 9 manas para destruir). De resto ele ainda tem Bálsamos Restauradores para ganhar vida ou evitar dano, Espadas em Arados para acabar com suas criaturas e Raios para causar dano direto. Ah! Outra coisa: evite





usar decks vermelhos, pois o Povo das Cavernas pode dar travessia de montanha para qualquer criatura (imagine um 9/9 com travessia de montanha, não ia ser nada bom).

## Clérigo

**Habita:** Planícies

**Vida:** 4

**Cores:** Branco

**Deck:**

**Terrenos**

21 ..... Planície

**Artefatos**

3 ..... Pedra da Submissão

4 ..... Arsenal de Tawnos

**Criaturas**

4 ..... Heroína de Benália (br)

4 ..... Pégaso de Meseta (br)

4 ..... Curandeiro Samita (br)

2 ..... Leões da Savana (br)

4 ..... Kithkin Amrou (br)

2 ..... Piqueiros (br)

**Encantamentos**

4 ..... Força Divina (br)

3 ..... Armadura Divina (br)

1 ..... Karma (br)

**Instantâneas**

4 ..... Espada em Arados (br)

2 ..... Desencantar (br)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

-

**Estratégia:** Por seus poucos pontos de vida, o Clérigo não será um grande desafio. Mas seu deck de criaturas de baixo custo pode ser eficiente. Além de várias criaturas rápidas de baixar, ele ainda tem alguns recursos para fortalece-las e também a Pedra da Submissão (que pode ser combinada com Karma) para evitar que você use criaturas muito fortes. Além de algumas Espadas em Arados e Desencantar debaixo da manga para situações adversas. O segredo é usar várias criaturas voadoras (já que ele só poderá bloqueá-las com o Pégaso de Meseta) de baixo custo. Você também pode optar por usar mágicas ou efeitos que causem dano direto.

## Cruzado

**Habita:** Planícies

**Vida:** 8

**Cores:** Branco

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Planície

**Artefatos**

2 ..... Ariete (cr)

2 ..... Cimitarra Dançante (cr)

**Criaturas**

4 ..... Cavaleiro Branco (br)

4 ..... Piqueiros (br)

4 ..... Cavaleiros do Arco-Iris (br)

4 ..... Heroína de Benália (br)

**Encantamentos**

4 ..... Cruzada (br)

4 ..... Castelo (br)

**Instantâneas**

2 ..... Desencantar (br)

4 ..... Olho por Olho (br)

2 ..... Moral (br)

4 ..... Espada em Arados (br)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

-

**Estratégia:** Não é uma boa idéia atacar o cruzado com várias criaturas de chão. Ele pode formar um exército grande rapidamente e tornar este exército em uma legião de monstros com 4 Cruzadas e 4 Castelos (alem de Moral). O que você precisa é de algumas boas criaturas voadoras e outras com proteção contra o

Branco (já que ele possui 4 Espadas em Arados, e assim você também terá uma proteção garantida contra os ataques de seu exército). Tente fazer algo que cause dano em todas as criaturas quando ele estiver com muitas (algo como a Pestilência). Se você optar por invocar criaturas gigantes, lembre-se de que ele possui 4 Olhos por Olhos, então, se você causar um dano muito grande, ele pode se virar contra você.

## Demônio Infero

**Habita:** Pântanos

**Vida:** 16

**Cores:** Preto

**Deck:**

**Terrenos**

21 ..... Pântano

4 ..... Fábrica de Mishra

**Artefatos**

2 ..... Rede de Almas

4 ..... A Colméia

2 ..... Sino de Kormus

**Criaturas**

4 ..... Vulto Infero (pr)

4 ..... Senhor das Profundezas (pr)

3 ..... Salteadores do Deserto (pr)

4 ..... Cavaleiro Negro (pr)

3 ..... Sombra Materializada (pr)

2 ..... Efrite Junún (pr)

3 ..... Poltergeist Xênico (pr)

**Encantamentos**

4 ..... Reviver Cadáver (pr)

**Instantâneas**

-

**Interrupções**

-

**Feitiços**

-

**Estratégia:** O Demônio Infero tem um deck preto puro. Seu objetivo é colocar o máximo de criaturas em jogo, e ele não vai se preocupar em mantê-las vivas, já que ele tem o artefato Rede de Almas, que pode dar mais vida para ele cada vez que uma criatura vai para o cemitério. Outra vantagem do Demônio Infero ao ter muitas criaturas em jogo, é que ele pode invocar um Senhor das Profundezas com segurança. Como ele não tem defesa contra encantamentos, escolha alguns bons para evitar que ele coloque muitas criaturas em jogo. Use algo para destruir as Redes de Almas (2) e procure usar uma magia de destruição total quando ele tiver muitas criaturas em jogo, algo como uma Cólera de Deus ou um Inferno (de preferência quando ele tiver baixado o Sino de Kormus, assim você destrói os terrenos dele também).

## Dracur - Dragão Vermelho

**Habita:** Florestas, Montanhas, Pântanos

**Vida:** 18

**Cores:** Vermelho, Verde, Preto

**Deck:**

**Terrenos**

5 ..... Montanha

5 ..... Pântano

5 ..... Floresta

3 ..... Bazar de Pedras Preciosas

2 ..... Mina de Superfície

**Artefatos**

1 ..... Mox de Esmeralda

1 ..... Mox de Azeviche

1 ..... Mox de Rubi

1 ..... Lótus Negro

2 ..... Pedra Fellwar

2 ..... Ovo Leteano

2 ..... Cetro Desintegrador

**Criaturas**

2 ..... Trapeiro (pr)

4 ..... Espectro Hipnótico (pr)

3 ..... Barreira de Pó (vm)

**Encantamentos**

2 ..... Fulgor de Mana (vm)

2 ..... Malogro (pr)

**Instantâneas**

3 ..... Fissura (vm)

2 ..... Raio (vm)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

4 ..... Chuva de Pedra (vm)

2 ..... Bola de Fogo (vm)

2 ..... Desintegrar (vm)

3 ..... Ciclone do Deserto (vd)

1 ..... Distorcer a Mente (pr)

1 ..... Tranquilidade (vd)

**Estratégia:** Você pode até pensar que com um deck tricolor quase sem criaturas, este tal de Dracur é um bafo. Mas pense duas vezes, suas cartas de destruição de terreno são F.. Ele pode usar Minas de Superfície, Chuvas de Pedra (as preferidas), Malogros, Ciclones do Deserto e Fissuras para acabar com seus terrenos. E não é só, isso pode ser ainda pior se ele conseguir colocar seus 2 Ovos Leteanos em jogo, assim você ainda toma 2 de dano por terreno destruído. Para piorar, ele ainda usa 3 Moxas e 1 Lótus Negro para gerar mana fácil e também o Fulgor de Mana para duplicar as manas geradas pelos terrenos. Isso para destruir você com magias de dano direto. Como desgraça pouca é bobagem, ele ainda vai tentar tirar as cartas que você tem na mão, usando Distorcer a Mente, Trapeiro, Espectro Hipnótico e Cetro Desintegrador. É mole? A melhor arma contra isso tudo é o bom e velho destruição de terrenos, assim você pode evitar que ele tenha manas de uma certa cor. Tenha também algo para destruir seus artefatos (principalmente o Ovo Leteano) e então ataque com força total usando várias criaturas pequenas.

## Dragão da Floresta

**Habita:** Florestas

**Vida:** 12

**Cores:** Verde

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Floresta

**Artefatos**

-

**Criaturas**

4 ..... Serpente Terrestre de Craw (vd)

4 ..... Cocatriz (vd)

4 ..... Basilisco do Bosque (vd)

4 ..... Elfos de Llanowar (vd)

2 ..... Barreira de Sarças (vd)

**Encantamentos**

4 ..... Isca (vd)

2 ..... Regeneração (vd)

3 ..... Terrenos Vivos (vd)

**Instantâneas**

2 ..... Tempestade de Areia (vd)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

3 ..... Ciclone do Deserto (vd)

2 ..... Fluxo de Vida (vd)

4 ..... Regiões Indômitas (vd)

**Estratégia:** Ao contrário dos outros dragões, este aqui só usa mágicas verdes para invocar seus monstros gigantes. Ele tem uma tendência a usar o combo da Encantadora (Basilisco do Bosque ou Cocatriz + Isca + Regeneração). Ele ainda tem seus Elfos de Llanowar e pode procurar mais terrenos com as Regiões Indômitas. Os Ciclones do Deserto podem destruir qualquer permanente sua que venha incomodá-lo. Se acumular muitos terrenos, ele poderá (e pode ter certeza de que ele vai) invocar suas gigantes Serpentes Terrestres. O pior mesmo é que ele pode colocar em jogo o encantamento Terrenos Vivos para

transformar suas Florestas em criaturas 1/1 e atacar com esta enorme legião (coisa que pode ser resolvida com uma Pestilência ou destruindo o encantamento). O esquema é atacá-lo rapidamente com criaturas pequenas (principalmente voadoras), já que ele vai demorar para fazer algo ameaçador.

## Dragão do Mar

**Habita:** Ilhas

**Vida:** 12

**Cores:** Azul

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Ilha

**Artefatos**

2 ..... Cofre de Mana

**Criaturas**

2 ..... Peixe-ilha Jasconius (az)

2 ..... Elemental da Água (az)

4 ..... Serpente Marinha (az)

4 ..... Leviatã de Segovia (az)

4 ..... Tartaruga Gigante (az)

1 ..... Leviatã (az)

**Encantamentos**

4 ..... Vínculo (az)

4 ..... Terreno Fantasmal (az)

**Instantâneas**

4 ..... Canto da Sereia (az)

4 ..... Pulo (az)

**Interrupções**

3 ..... Contramágica (az)

**Feitiços**

-

**Estratégia:** O Dragão do Mar usa criaturas aquáticas gigantes para atacar você. Como a maioria tem travessia ou dependência de ilha, ele também usa Terrenos Fantasmals para fazer com que seus terrenos tornem-se ilhas. Apesar de seus Pulos garantirem alguma defesa aérea, usar criaturas voadoras no início do combate pode ser um bom começo. E considerando o fato de que a maioria de suas criaturas têm um alto custo de invocação (o apelo usa até Leviatã), um deck de criaturas baratas pode acabar com ele rapidamente.

## Druida

**Habita:** Florestas

**Vida:** 4

**Cores:** Verde

**Deck:**

**Terrenos**

20 ..... Floresta

4 ..... Fábrica de Mishra

2 ..... Oásis

**Artefatos**

4 ..... Esfera de Madeira

**Criaturas**

3 ..... Druida da Pradaria (vd)

3 ..... Elfos de Llanowar (vd)

2 ..... Barreira de Madeira (vd)

2 ..... Aspide de Nefis (vd)

2 ..... Aranha Gigante (vd)

2 ..... Serpente Terrestre de Craw (vd)

2 ..... Ents das Raízes de Ferro (vd)

2 ..... Abelhas Assassinas (vd)

2 ..... Javalis de Durkwood (vd)

**Encantamentos**

3 ..... Anseio por Viagem (vd)

3 ..... Instilar Energia (vd)

**Instantâneas**

4 ..... Crescimento Desenfreado (vd)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

-

**Estratégia:** Apesar de ter poucos pontos de vida, o Druida pode tirar uma boa vantagem de seu Deck. Ele possui 4 Fábricas de Mishra que podem ser excelentes para ele no começo do jogo, além de alguns Elfos, Áspides e Barreiras de Madeiras. Com isso, ele pode fazer ata-

ques aparentemente inofensivos e acabar usando um ou mais Crescimentos Desenfreados. E isso é só para segurar jogo, enquanto acumula mana para invocar suas outras criaturas e médio e grande porte. Mas tudo isso não será problema algum se você puder invocar muitas criaturas rapidamente ou usar magias de dano direto.

### Encantadora

**Habita:** Florestas  
**Vida:** 8  
**Cores:** Verde  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 22 ..... Floresta  
**Artefatos**  
 1 ..... Torre de Marfim  
 2 ..... Elmo de Coral  
 1 ..... Grimório de Leng  
**Criaturas**  
 4 ..... Elfos de Llanowar (vd)  
 3 ..... Bruxa de Verduran (vd)  
 3 ..... Cocatriz (vd)  
 3 ..... Basilisco do Bosque (vd)  
 2 ..... Javalis de Durkwood (vd)  
**Encantamentos**  
 3 ..... Isca (vd)  
 2 ..... Teia (vd)  
 3 ..... Regeneração (vd)  
 3 ..... Artefato Vivo (vd)  
 4 ..... Natureza do Lobo (vd)  
 2 ..... Instilar Energia (vd)  
**Instantâneas**  
 2 ..... Crescimento Desenfreado (vd)  
**Interrupções**  
 -  
**Feitiços**  
 2 ..... Ciclone do Deserto (vd)

**Estratégia:** O principal objetivo dela é colocar um Basilisco do Bosque ou uma Cocatriz em jogo, encantá-lo com Isca e Regeneração e mantê-lo em jogo. Com isso ela vai atacar e conseguir matar todas as suas criaturas, deixando sua defesa aberta para seus poderosos Javalis. Você pode evitar isso com algumas magias anti-criaturas na origem do problema. Além disso, ela usa a Bruxa de Verduran e muitos encantamentos para comprar mais cartas, o que pode ser resolvido com uma Tranquilidade. Ela usa muitos encantamentos para fortalecer suas criaturas. É bom derrotá-la rápido, antes que ela junte muita força.

### Feiticeira

**Habita:** Montanhas  
**Vida:** 4  
**Cores:** Vermelho  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 23 ..... Montanha  
**Artefatos**  
 3 ..... Estrela de Ferro  
 3 ..... Pedra da Submissão  
**Criaturas**  
 4 ..... Chacal de Hurr (vm)  
 4 ..... Donzela Alada (vm)  
 4 ..... Anões Guerreiros (vm)  
 2 ..... Minotauro de Hurlon (vm)  
 2 ..... Filhote de Dragão (vm)  
 4 ..... Esfera de Raios (vm)  
**Encantamentos**  
 4 ..... Hábito de Fogo (vm)  
 3 ..... O Bruto (vm)  
**Instantâneas**  
 4 ..... Sede de Sangue (vm)  
**Interrupções**  
 -  
**Feitiços**

**Estratégia:** Como a maioria das criaturas com poucos pontos de vida, a Feiticeira não agüenta magias de dano direto e também, como ela joga apenas com

vermelho, criaturas com travessia de montanha. Ela tem algumas criaturas de poder médio, mas o principal perigo está na Esfera de Raios, que pode pegar você de surpresa. Se ela durar muito, apenas use um Círculo de Proteção ou uma Conversão.

### Feiticeiro

**Habita:** Montanhas  
**Vida:** 6  
**Cores:** Vermelho  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 20 ..... Montanha  
**Artefatos**  
 3 ..... Homem de Bronze (cr)  
**Criaturas**  
 4 ..... Brigada Baloeira Goblin (vm)  
 4 ..... Goblins Salteadores do Mons (vm)  
 3 ..... Ali Babá (vm)  
 3 ..... Chacal de Hurr (vm)  
 4 ..... Irmãs da Chama (vm)  
**Encantamentos**  
 4 ..... Farpas de Mana (vm)  
 4 ..... Força do Gigante (vm)  
 3 ..... Imolação (vm)  
**Instantâneas**  
 4 ..... Raio (vm)  
**Interrupções**

**Feitiços**  
 4 ..... Tempos de Mudança (vm)  
**Estratégia:** Um monte de criaturas baratas e magias para fortalece-las, esta é a estratégia do Feiticeiro para acabar com você. Mas como ele é mais um inimigo com poucos pontos de vida, os encantamentos de 1 ponto de dano por turno e magias de dano direto vão dar conta do recado.

### Fera do Junco

**Habita:** Montanhas, Pântanos  
**Vida:** 10  
**Cores:** Vermelho, Preto  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 10 ..... Montanha  
 10 ..... Pântano  
 4 ..... Mina de Superfície  
**Artefatos**  
 2 ..... Cimitarra Dançante (cr)  
 2 ..... Máquina Diabólica (cr)  
**Criaturas**  
 4 ..... Troll de Uthden (vm)  
 4 ..... Salteadores do Deserto (pr)  
 4 ..... Orcs da Garra de Ferro (vm)  
 4 ..... Múmia Ciclóptica (pr)  
**Encantamentos**  
 4 ..... Malogro (pr)  
 2 ..... Imolação (vm)  
 2 ..... Fraqueza (pr)  
**Instantâneas**  
 4 ..... Fissura (vm)  
**Interrupções**

**Feitiços**  
 4 ..... Chuva de Pedra (vm)  
**Estratégia:** A Fera do Junco usa a estratégia de destruição de terrenos, utilizando-se de cartas como Mina de Superfície, Chuva de Pedra, Malogro e Fissura (ele tem 4 de cada). Procure ter fontes alternativas de mana para evitar problemas. Use também criaturas com resistência maior que 2, pois ele tem os encantamentos Fraqueza e Imolação, que podem destruir as criaturas mais fracas. Fora isso, ele tem apenas algumas criaturas fracas. As mais perigosas são a Cimitarra Dançante que pode dar uma boa defesa e a Máquina Diabólica, que pode regenerar. Acabe com elas e você não terá muitos problemas.

### Garanhão Alado

**Habita:** Ilhas, Planícies

**Vida:** 14  
**Cores:** Branco, Azul  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 12 ..... Planície  
 12 ..... Ilha  
 3 ..... Mina Uivadora  
**Artefatos**  
 2 ..... Cimitarra Dançante (cr)  
**Criaturas**  
 4 ..... Pégaso de Meseta (br)  
 2 ..... Forças Fantasmais (az)  
 2 ..... Anjo Serra (br)  
 4 ..... Entidade Psíquica (az)  
 2 ..... Leviatã de Segovia (az)  
**Encantamentos**  
 3 ..... Santuário Insular (br)  
 2 ..... Karma (br)  
 2 ..... Vira Vida (az)  
 3 ..... Armadura Divina (br)  
 3 ..... Força Divina (br)  
 1 ..... Conversão (br)  
**Instantâneas**  
 1 ..... Desencantar (br)  
**Interrupções**  
 4 ..... Escriba Mágico (az)  
**Feitiços**

**Estratégia:** Primeiramente, o Garanhão usa algumas cartas contra terrenos específicos (Karma, Vira Vida, Leviatã de Segovia e Conversão). E não adianta nem usar outra cor, pois ele tem 4 Escribas Mágicos que podem adequar o jogo dele aos tipos de terreno que você controla. Contra isso, tenha algumas cartas para anular os Escribas e outras para destruir encantamentos. Outro perigo está no combo Santuário Insular + Mina Uivadora. Com este ele pode deixar de comprar uma carta (e ainda assim comprar uma, ao invés de duas) para evitar ser atacado por você no próximo turno (a não ser que você tenha algumas criaturas com habilidade de voar ou travessia de ilha). Fora isso, ele tem mais algumas criaturas voadoras pequenas/média (a mais perigosa é o Anjo Serra, mas ele tem apenas 2) e alguns encantamentos para fortalece-las. O jeito é usar um deck de duas cores e não ficar muito dependente de uma cor. Use várias criaturas voadoras de baixo custo para causar dano rapidamente e apele também para origens de dano direto.

### Grande Sacerdote

**Habita:** Planícies  
**Vida:** 11  
**Cores:** Branco  
**Terrenos**  
 22 ..... Planície  
**Artefatos**  
 3 ..... Ovo Leleano  
 2 ..... Pedra Fellwar  
 2 ..... Bateria de Mana Branco  
**Criaturas**  
 4 ..... Pégaso de Meseta (br)  
 4 ..... Leões da Savana (br)  
 4 ..... Cavaleiro Branco (br)  
 4 ..... Lobos da Tundra (br)  
**Encantamentos**  
 2 ..... Força Divina (br)  
**Instantâneas**  
 4 ..... Bálsamo Restaurador (br)  
 2 ..... Desencantar (br)  
 3 ..... Integridade (br)  
**Interrupções**  
 -  
**Feitiços**  
 4 ..... Armagedom (br)  
 1 ..... Equilíbrio (br)  
**Estratégia:** Este tem características de um deck de criaturas rápidas, mas com elementos surpresa. Ele pode facilmente, e com poucos terrenos, invocar sua legião de criaturas. Evite cair na tenta-

ção de baixar um monte de terrenos, sempre guarde alguns na mão, deixando em jogo apenas o estritamente necessário. Isso porque ele tem o Ovo Leleano, que pode ser combinado com Armagedom ou Equilíbrio. Para resolver a falta de terreno, ele usa Baterias de Mana Branco (é bom você achar uma maneira de resolver o SEU problema também, de preferência usando um deck verde com Elfos e Aves-do-paráíso). Para evitar a legião de criaturas, Pestilências e Terremotos são muito bem-vindos. Prefira causar dano direto, ou então atacar com criaturas médias/grandes invocadas com fontes alternativas de mana.

### Grotesco - Dragão Azul

**Habita:** Ilhas, Planícies, Pântanos  
**Vida:** 18  
**Cores:** Azul, Branco, Preto  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 7 ..... Ilha  
 6 ..... Planície  
 6 ..... Pântano  
**Artefatos**  
 1 ..... Mox de Azeviche  
 1 ..... Mox de Pérola  
 1 ..... Mox de Safira  
 1 ..... Lótus Negro  
 2 ..... Pedra da Submissão  
 4 ..... Soldado Yotiano (cr)  
 2 ..... Metamorfo (cr)  
 2 ..... Colosso de Sardia (cr)  
 1 ..... Sino de Kormus  
**Criaturas**  
 4 ..... Assassino da Realeza (pr)  
 2 ..... Anjo Serra (br)  
 2 ..... Formigas Carreiras (pr)  
**Encantamentos**  
 4 ..... Veneno Psíquico (az)  
 2 ..... Kismet (br)  
**Instantâneas**  
 2 ..... Gira (az)  
 2 ..... Canto da Sereia (az)  
 1 ..... Poção Alabastrina (br)  
**Interrupções**  
 4 ..... Sorvedouro de Mana (az)  
**Feitiços**  
 2 ..... Drenar Poder (az)  
 2 ..... Palavras de Poder (pr)

**Estratégia:** A principal arma de Grotesco é o seu Assassino da Realeza combinado com várias cartas para virar ou evitar que suas criaturas desvirem, com isso ele vai matando suas criaturas uma a uma. Além disso, ele pode usar alguns Venenos Psíquicos em seus terrenos. Um dos principais perigos está nos artefatos de Grotesco, então use algo contra isso (um Fluxo de Energia vai muito bem). Para evitar o combo do Assassino da Realeza, simplesmente não use criaturas. Encha seu deck com encantamentos de 1 ponto de dano por turno e magias, efeitos e artefatos de dano direto. E procure ser rápido, pois ele tem muitos pontos de vida.

### Guardião das Presas

**Habita:** Florestas, Planícies  
**Vida:** 10  
**Cores:** Verde, Branco  
**Deck:**  
**Terrenos**  
 12 ..... Floresta  
 12 ..... Planície  
**Artefatos**  
 2 ..... Colosso de Sardia (cr)  
**Criaturas**  
 4 ..... Aves-do-paráíso (vd)  
 4 ..... Mamute de Guerra (vd)  
 3 ..... Leões da Savana (br)  
 2 ..... Serpente Terrestre Anciã (br)  
 3 ..... Lobos da Tundra (br)  
 3 ..... Lobos da Floresta (vd)  
 2 ..... Força da Natureza (vd)

## Encantamentos

- 4 ..... Força Divina (br)
- 2 ..... Transformação Divina (br)

## Instantâneas

- 4 ..... Crescimento Desenfreado (vd)
- 1 ..... Fúria (vd)

## Interrupções

### -

## Feitiços

- 2 ..... Ciclone do Deserto (vd)

**Estratégia:** Ele usa uma porção de criaturas pequenas (como as Aves-do-paraiso, que ele usa principalmente para gerar mana, Leões da Savana e seus Lobos) para enfraquecer você ou construir uma forte defesa enquanto ele acumula terrenos para invocar os gigantes, como o Colosso de Sardia. O pior é que ele tem alguns encantamentos para fortalecer suas criaturas e segurar o jogo. Perigo mesmo está na Fúria, com a qual ele pode dobrar o poder de uma criatura e dar a ela a habilidade de atropelar (imagine um Colosso com poder 18!). Não se intimide com ele e ataque rapidamente com criaturas pequenas voadoras no início e com algumas médias posteriormente, antes que ele consiga invocar os gigantes.

## Hidra de Crag

**Habita:** Montanhas

**Vida:** 16

**Cores:** Vermelho

**Deck:**

**Terrenos**

- 22 ..... Montanha

**Artefatos**

- 4 ..... Onuleto (cr)
- 2 ..... Rede de Almas
- 3 ..... A Colméia

**Criaturas**

- 4 ..... Barreira de Fogo (vm)
- 2 ..... Dragão de Shiva (vm)

**Encantamentos**

- 4 ..... Fulgor de Mana (vm)
- 4 ..... Surto de Poder (vm)

**Instantâneas**

- 2 ..... Raio (vm)
- 4 ..... Inferno (vm)

**Interrupções**

### -

**Feitiços**

- 4 ..... Bola de Fogo (vm)
- 4 ..... Desintegrar (vm)
- 1 ..... Explodir (vm)

**Estratégia:** Este também gosta de se esconder atrás de suas barreiras (Barreiras de Fogo, infláveis) enquanto acumula terrenos para fazer suas magias. O principal perigo está nas suas magias de dano direto. Se deixar ele acumular uma boa reserva de mana, você poderá tomar uma bela Bola de Fogo de 10 ou mais na cabeça. E ele ainda tem Raios, Desintegrar e Infernos, que podem, além de causar dano em você, acabar com suas criaturas. Tudo isso, somando-se a Rede de Almas, com a qual ele pode ganhar um ponto de vida para cada criatura mandada para o cemitério, pode ser uma tragédia. Como se não bastasse, ele ainda pode invocar Dragões de Shiva e fazer Colméias para gerar pequenas Vespas (ou Wespes, como o jogo prefere a versão alemã) voadoras 1/1. E ao fazer isso, ele não vai pensar duas vezes para baixar seus Surto de Poder, para causar 1 ponto de dano ao jogador para cada terreno desvirado em sua fase de manutenção. Já que ele pode gastar quantas manas quiser inflando o Dragão ou criando Vespas, isso não será problema para ele. Para evitar que seja um problema seu, coloque em jogo uma Fábrica de Mishra (já que você pode gastar quan-

tas manas quiser para transformá-la em criatura a qualquer hora) ou criaturas infláveis. Uma boa maneira de derrotá-lo é usar um deck cheio de criaturas de baixo custo e atacar sempre com força total (mas sempre guarde algumas criaturas na mão, assim você não corre o risco de ter toda sua reserva de criaturas destruída por um Inferno).

## Invocadora

**Habita:** Florestas

**Vida:** 11

**Cores:** Verde, Branco

**Deck:**

**Terrenos**

- 18 ..... Floresta
- 5 ..... Planície

**Artefatos**

- 2 ..... Colosso de Sardia (cr)
- 2 ..... Tapete Voador

**Criaturas**

- 4 ..... Aves-do-paraiso (vd)
- 4 ..... Mamute de Guerra (vd)
- 3 ..... Força da Natureza (vd)
- 4 ..... Espírito Radjan (vd)

**Encantamentos**

- 4 ..... Círculo de Proteção: Verde (br)

**Instantâneas**

- 2 ..... Desencantar (br)
- 3 ..... Bálsamo Restaurador (br)

**Interrupções**

- 4 ..... Enlace Vital (vd)

**Feitiços**

- 1 ..... Canal (vd)
- 4 ..... Furacão (vd)

**Estratégia:** Use qualquer cor contra ela, com exceção do verde, já que ela tem 4 Círculos de Proteção: Verde (a não ser que você não use o verde para causar dano). A Invocadora usa o branco apenas para fazer Desencantares e Bálsamos Restauradores. Procure ficar com mais pontos de vida que ela para não tomar um Furacão. Se ela colocar um Círculo de Proteção: Verde em jogo, ela poderá fazer um Furacão e ainda evitar o dano nela mesma. O perigo está nas suas criaturas gigantes (o Colosso de Sardia e a Força da Natureza), por isso é bom vencer antes que ela possa invocá-las. Como ela usa ainda algumas criaturas de custo médio, use um deck rápido para causar bastante dano e completamente com alguns encantamentos, efeitos ou magias de dano direto.

## Invocadora de Pensamentos

**Habita:** Ilhas

**Vida:** 11

**Cores:** Azul

**Deck:**

**Terrenos**

- 22 ..... Ilha

**Artefatos**

**-**

**Criaturas**

- 4 ..... Tartaruga Gigante (az)
- 4 ..... Navio Fantasma (az)
- 4 ..... Monstro Fantasma (az)
- 2 ..... Elemental do Tempo (az)
- 1 ..... Gênio Mahamoli (az)

**Encantamentos**

- 4 ..... Veneno Psíquico (az)
- 2 ..... Controlar Magia (az)
- 3 ..... Perda de Poder (az)
- 2 ..... Fluxo de Energia (az)

**Instantâneas**

- 3 ..... Escoadouro de Mana (az)
- 3 ..... Gira (az)

**Interrupções**

- 3 ..... Sorvedouro de Mana (az)

**Feitiços**

- 3 ..... Drenar Poder (az)

**Estratégia:** Uma das estratégias mais perigosas da Invocadora de Pensamentos é encantar seus terrenos com Vene-

nos Psíquicos (4), evitando que você os vire (a não ser que você queira tomar 2 de dano), e então virá-los com Gira, Sorvedouro de Mana, Drenar Poder ou Escoadouro de Mana, cartas que viram ou obrigam você a virar seus terrenos. O segredo é evitar ou destruir o Veneno Psíquico o mais rápido possível. Evite também usar artefatos (para que ela não use o Fluxo de Energia) ou encantamentos (para evitar a Perda de Poder). Isto já evita a maneira principal com a qual ela tenta causar dano em você, e como o resto de suas criaturas tem um custo de invocação alto, basta complementar com algumas criaturas rápidas para causar dano suficiente.

## Kiska-Ra - Dragão Branco

**Habita:** Florestas, Ilhas, Planícies

**Vida:** 18

**Cores:** Branco, Azul, Verde

**Deck:**

**Terrenos**

- 6 ..... Planície
- 6 ..... Ilha
- 6 ..... Floresta
- 3 ..... Bazar das Pedras Preciosas

**Artefatos**

- 1 ..... Mox de Esmeralda
- 1 ..... Mox de Pérola
- 1 ..... Mox de Safira
- 4 ..... Arsenal de Tawnos

**Criaturas**

- 2 ..... Leões da Savana (br)
- 2 ..... Tartaruga Gigante (az)
- 2 ..... Elfos Arqueiros (vd)
- 2 ..... Sífides da Scryb (vd)
- 2 ..... Falcão do Zéfiro (az)
- 2 ..... Lobos da Tundra (br)
- 2 ..... Lobos da Floresta (vd)
- 2 ..... Curandeiro Samita (br)
- 2 ..... Aves-do-paraiso (vd)
- 2 ..... Piqueiros (br)

**Encantamentos**

- 3 ..... Mutaçao Instável (az)
- 3 ..... Força Divina (br)
- 2 ..... Controlar Magia (az)

**Instantâneas**

- 3 ..... Crescimento Desenfreado (vd)
- 1 ..... Lembrança Ancestral (az)

**Interrupções**

### -

**Feitiços**

- 2 ..... Ciclone do Deserto (vd)
- 1 ..... Travessia de Tempo (az)
- 1 ..... Turbilhão do Tempo (az)
- 1 ..... Gêiser Cerebral (az)
- 1 ..... Reintegração (vd)

**Estratégia:** Como todos os dragões, Kiska-Ra usa um deck tricolor, e carregado com criaturas pequenas e efeitos para fortalece-las. Mas já que quase nenhuma de suas magias exige um alto custo, destruição de terrenos não vai ser muito efetiva. O segredo está em atacá-lo com algumas criaturas médias, usar algumas Tranquilidades, e também ter algumas magias de alto dano e de destruição de criaturas.

## Ladrão de Mentes

**Habita:** Ilhas, Pântanos

**Vida:** 10

**Cores:** Preto, Azul

**Deck:**

**Terrenos**

- 11 ..... Pântano
- 11 ..... Ilha

**Artefatos**

- 2 ..... Pedra Fellwar

**Criaturas**

- 4 ..... Espectro Hipnótico (pr)
- 4 ..... Vampiro de Sengir (pr)
- 3 ..... Fogo-Fátuo (pr)
- 2 ..... Forças Fantasmias (az)
- 2 ..... Monstro Fantasma (az)

- 2 ..... Efrite Junún (pr)

**Encantamentos**

- 4 ..... Controlar Magia (az)
- 2 ..... Roubar Artefato (az)
- 4 ..... Força Profana (pr)

- 2 ..... Reviver Cadáver (pr)

**Instantâneas**

- 2 ..... Canto da Sereia (az)

**Interrupções**

### -

**Feitiços**

- 1 ..... Distorcer a Mente (pr)
- 2 ..... Drenar Poder (az)
- 2 ..... Chamado da Sepultura (pr)

**Estratégia:** Pelo nome do indivíduo já dá para se ter uma idéia sobre seu deck apelo. O objetivo do Ladrão de Mentes é jogar com o SEU deck, ou no mínimo, usá-lo contra você. Apesar, disso, ele também consegue jogar na boa com o deck dele, já que possui algumas boas criaturas (como Espectros Hipnóticos, Vampiros de Sengir, os chatíssimos Fogos-Fátuos, Forças Fantasmias, Monstros Fantasmias e Efrites Junúns, todos voadores). Ele possui várias cartas para tirar cartas de sua mão, controlar suas permanentes, tirar cartas de seu cemitério e coisas do gênero. Mas como a maioria das mágicas do Ladrão de Mentes exige um custo alto, basta você usar um deck de destruição de terrenos combinado com algumas criaturas de baixo custo, mágicas baratas para fortalecer estas criaturas e atacar com poder total.

## Mágico

**Habita:** Ilhas

**Vida:** 8

**Cores:** Azul

**Deck:**

**Terrenos**

- 22 ..... Ilha

**Artefatos**

- 2 ..... Pedra Fellwar
- 4 ..... Bastão da Ruína
- 2 ..... Anel de Aladim
- 3 ..... Livro de Jayemdae

**Criaturas**

- 4 ..... Feiticeiro Pródigo (az)
- 4 ..... Navio Pirata (az)
- 2 ..... Barreira de Água (az)
- 2 ..... Barreira de Ar (az)
- 4 ..... Aprendiz de Mago (az)
- 3 ..... Tartaruga Gigante (az)

**Encantamentos**

- 2 ..... Roubar Artefato (az)
- 2 ..... Animar Artefato (az)

**Instantâneas**

- 2 ..... Esconjurar (az)

**Interrupções**

- 2 ..... Contramágica (az)

**Feitiços**

### -

**Estratégia:** Enquanto bloqueia seus ataques com barreiras e Tartarugas Gigantes, o Mágico visará causar danos diretos em você com seus Feiticeiros Pródigos, Bastões da Ruína e Anéis de Aladim. Ele ainda tem recursos para atrasar seu jogo, como Contramágicas, Roubar Artefato (que pode se transformar em uma arma se combinado com Animar Artefato) e Esconjurar. Além de adiantar o jogo dele com Pedra Fellwar, Aprendiz de Mago e Livro de Jayemdae. Você deverá invocar criaturas de tamanho médio, com resistência maior que 2, se quiser ter alguma coisa em jogo. O deck dele é lento, então você terá tempo para acumular terrenos. Vai ajudar muito se você tiver alguns recursos que causam dano direto (como Pestilência) e algumas mágicas para destruição de artefatos.

## Mago da Guerra

**Habita:** Montanhas

Vida: 11

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

23 ..... Montanha

Artefatos

4 ..... Cofre de Mana

2 ..... Pedra Fellwar

2 ..... Anel de Aladim

Criaturas

4 ..... Esfera de Raios (vm)

2 ..... Barreira de Pedra (vm)

Encantamentos

4 ..... Fulgor de Mana (vm)

2 ..... Fumaça (vm)

Instantâneas

4 ..... Raio (vm)

Interrupções

Feitiços

4 ..... Bola de Fogo (vm)

4 ..... Terremoto (vm)

4 ..... Desintegrar (vm)

1 ..... Explodir (vm)

**Estratégia:** Já que ele tem um deck quase sem criaturas (apenas 2 Barreiras de Pedra e 4 Esferas de Raio que podem causar dano surpresa), é bom você fazer um deck lotado de criaturas pequenas, magias como Sede de Sangue e Crescimento Desenfreado e outros encantamentos baratos para fortalecer suas criaturas. O Mago da Guerra vai procurar detonar suas criaturas com suas várias magias de dano direto, mas se o seu exército crescer rapidamente, isso não terá muita efetividade. Procure colocar muitas criaturas voadoras, isso vai evitar que você fique sem criaturas quando ele fizer um Terremoto.

## Mago Elfo

Habita: Florestas

Vida: 6

Cores: Verde

Deck:

Terrenos

22 ..... Floresta

Artefatos

2 ..... Livro de Jayemdae

2 ..... Bateria de Mana Verde

Criaturas

4 ..... Elfos Arqueiros (vd)

4 ..... Aranha Gigante (vd)

4 ..... Ginetes Eíficos (vd)

4 ..... Elfos de Llanowar (vd)

4 ..... Mamute de Guerra (vd)

Encantamentos

Instantâneas

Interrupções

Feitiços

4 ..... Maldição de Inverno (vd)

4 ..... Furacão (vd)

4 ..... Fluxo de Vida (vd)

2 ..... Tranquilidade (vd)

**Estratégia:** Outra criatura fraca de Shandalar. Com seus Elfos de Llanowar e suas Baterias de Mana Verde, o Mago Elfo pode fazer uma boa reserva de mana, em uma velocidade considerável. E ele tem motivos para isso. Se vacilar, o Mago Elfo pode usar um bom Fluxo de Vida, ficando com mais pontos de vida que você, e então usar um simples Furacão para acabar com você, virando o jogo. Evite usar criaturas voadoras, já que elas serão pulverizadas com Maldições de Inverno e Furacões. Cuidado especial com os Ginetes Eíficos, tenha sempre algo à mão para anulá-los ou evitá-los. Ponha algumas barreiras fortes em jogo enquanto ataca com criaturas médias, de preferência com habilidade de iniciativa, e tam-

bém com magias de dano direto.

## Mandurang - Dragão Preto

Habita: Ilhas, Montanhas, Pântanos

Vida: 18

Cores: Vermelho, Preto, Azul

Deck:

Terrenos

6 ..... Montanha

6 ..... Pântano

6 ..... Ilha

Artefatos

1 ..... Mox de Rubi

1 ..... Mox de Azeviche

1 ..... Mox de Safira

4 ..... Cimitarra Dançante (cr)

4 ..... Ornitóptero (cr)

2 ..... Prisma Celestial

3 ..... Livro de Jayemdae

Criaturas

2 ..... Formigas Carreiras (pr)

4 ..... Falcão do Zéfiro (az)

4 ..... Fogo-Fátuo (pr)

Encantamentos

4 ..... Força do Gigante (vm)

4 ..... Mutação Instável (az)

4 ..... Força Profana (pr)

1 ..... Garras da Morte (pr)

1 ..... Vira Vida (az)

Instantâneas

1 ..... Sede de Sangue (vm)

Interrupções

Feitiços

1 ..... Gêiser Cerebral (az)

**Estratégia:** Seu deck tricolor é formado por criaturas voadoras com Força do Gigante e Mutação Instável para fortalecer as e Sede de Sangue para pegá-lo de surpresa. Ele também é especialmente forte contra qualquer deck verde, já que usa 1 Vira Vida e 1 Garras da Morte, mas e só destruir estes encantamentos ou evitar que eles entrem em jogo para ficar despreocupado. Mandurang ainda pode atacar com suas perigosas Formigas Carreiras iniláveis. Você deverá ter algo contra criaturas voadoras, como Furacões e Maldições de Inverno, juntamente com algumas Tranquilidades e mais algumas magias para destruição de artefatos.

## Mestra dos Elementos

Habita: Ilhas, Montanhas

Vida: 10

Cores: Vermelho, Azul

Deck:

Terrenos

12 ..... Montanha

12 ..... Ilha

2 ..... Bazar de Pedras Preciosas

Artefatos

2 ..... Cofre de Mana

Criaturas

3 ..... Elemental do Ar (az)

3 ..... Elemental da Terra (vm)

3 ..... Elemental do Fogo (vm)

3 ..... Elemental da Água (az)

1 ..... Barreira de Ar (az)

1 ..... Barreira de Água (az)

1 ..... Barreira de Fogo (vm)

1 ..... Barreira de Pedra (vm)

Encantamentos

2 ..... Mutação Instável (az)

2 ..... Fluxo de Energia (az)

Instantâneas

2 ..... Raio (vm)

Interrupções

Feitiços

3 ..... Terremoto (vm)

3 ..... Bola de Fogo (vm)

6 ..... Drenar Poder (az)

**Estratégia:** Seu deck está carregado com magias de custo alto e contém também Elementais (do Ar, da Terra, do Fogo

e da Água), além de algumas barreiras. Você vai precisar de algumas magias anti-criaturas ou outras maneiras de se defender para evitar os danos altos que ela pode causar com suas criaturas. Fora isso ela tem algumas maneiras de causar dano direto e o absurdo de 6 Drenar Poder para usar a SUA reserva de mana. Destrua os terrenos dela enquanto avança com criaturas pequenas, isso dará conta do recado.

## Mestre das Feras

Habita: Florestas

Vida: 16

Cores: Verde

Deck:

Terrenos

21 ..... Floresta

Artefatos

Criaturas

2 ..... Aves-do-paraiso (vd)

4 ..... Lobos da Floresta (vd)

4 ..... Áspide de Néfis (vd)

4 ..... Ursos Cinzentos (vd)

4 ..... Jaguar de Aswan (vd)

2 ..... Javalis de Durkwood (vd)

2 ..... Aranha Gigante (vd)

2 ..... Abelhas Assassinas (vd)

Encantamentos

4 ..... Natureza do Lobo (vd)

2 ..... Teia (vd)

Instantâneas

4 ..... Crescimento Desenfreado (vd)

Interrupções

Feitiços

3 ..... Fluxo de Vida (vd)

2 ..... Regiões Indômitas (vd)

**Estratégia:** Seu deck consiste em uma mescla de criaturas verdes baratas com algumas poderosas. Suas únicas criaturas voadoras são as Aves-do-paraiso e as Abelhas Assassinas, mas ele ainda pode bloquear seus atacantes aliados com as Aranhas Gigantes ou outras criaturas encantadas com Teia (que ainda dá +2 de resistência). Suas Naturezas do Lobo podem ser um perigo se ele tiver muitas florestas em jogo. O negócio é invocar um voador poderoso rapidinho e mandar brasa.

## Mestre dos Fungos

Habita: Florestas, Ilhas

Vida: 10

Cores: Verde, Azul

Deck:

Terrenos

11 ..... Floresta

11 ..... Ilha

2 ..... Oásis

Artefatos

4 ..... Bastão da Ruína

Criaturas

4 ..... Feiticeiro Pródigo (az)

4 ..... Fungussauo (vd)

3 ..... Ents das Raízes de Ferro (vd)

2 ..... Barreira de Sarças (vd)

2 ..... Planta Carnívora (vd)

2 ..... Barreira de Madeira (vd)

Encantamentos

4 ..... Regeneração (vd)

Instantâneas

2 ..... Crescimento Desenfreado (vd)

4 ..... Esconjurador (az)

Interrupções

3 ..... Sorvedouro de Mana (az)

Feitiços

2 ..... Regiões Indômitas (vd)

**Estratégia:** O Mestre dos Fungos prefere apenas ficar esperando atrás de suas barreiras enquanto causa dano direto em você com Bastões da Ruína e Feiticeiros Pródigos. Aproveitando para anular suas magias com Sorvedouros de Mana

e atrasando seu jogo com Esconjurador para acumular terrenos e invocar suas criaturas grandes (Ents e Fungussauo). Só o que você pode fazer é atacar com criaturas voadoras baratas, já que ele não tem defesa contra elas.

## Metamorfia

Habita: Ilhas

Vida: 16

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

20 ..... Ilha

4 ..... Fábrica de Mishra

1 ..... Oficina de Mishra

Artefatos

3 ..... Metamorfo (cr)

4 ..... Barro Primordial (cr)

3 ..... Vingador de Urza (cr)

3 ..... Cofre de Mana

2 ..... Pedra Fellwar

1 ..... Torre de Marfim

Criaturas

3 ..... Aprendiz de Mago (az)

Encantamentos

2 ..... Choque de Retorno (az)

4 ..... Mutação Instável (az)

2 ..... Disputa de Força (az)

Instantâneas

4 ..... Esconjurador (az)

4 ..... Retorno de Hurkyl (az)

Interrupções

Feitiços

**Estratégia:** Todas as suas criaturas atacantes são artefatos, isso torna as magias anti-azul inúteis. Use muitas magias contra artefatos e ela não terá chances. Destruição de terrenos também vai bem para evitar as Fábricas e a Oficina de Mishra. Depois é só causar dano com o que quiser e ela não vai dar muito trabalho.

## Necromante

Habita: Pântanos

Vida: 11

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

22 ..... Pântano

Artefatos

Criaturas

4 ..... Zumbis de Scathe (pr)

4 ..... Mestre Zumbi (pr)

4 ..... Aparição do Pântano (pr)

2 ..... Barreira de Ossos (pr)

4 ..... Alma Desgarrada (pr)

2 ..... Horror Cósmico (pr)

Encantamentos

2 ..... Força Profana (pr)

2 ..... Lua Maligna (pr)

2 ..... Ressuscitar Morto (pr)

2 ..... Necrópole de Atzar (pr)

2 ..... Reviver Cadáver (pr)

4 ..... Presença Maligna (pr)

Instantâneas

Interrupções

2 ..... Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

2 ..... Drenar Vida (pr)

**Estratégia:** O Necromante usa basicamente um deck de coisas mortas, como Zumbis, Reviver Cadáveres e outras coisas do além. Além disso, suas criaturas possuem a habilidade de travessia de pântano, então evite jogar de preto. Se você estiver jogando com outra cor, o objetivo dele será encantar um terreno seu com a Presença Maligna (que ele tem 4) e transformá-lo em um pântano, para garantir suas travessias, causando dano direto. Somando isso à alguns encantamentos para fortalecer suas criaturas, o

Necromante tem um poder respeitável. O que você tem a fazer é juntar alguns encantamentos e magias anti-criaturas para se proteger (um Círculo de Proteção: Preto vai muito bem) e atacar com fontes de dano direto.

### Paladino

**Habita:** Planícies  
**Vida:** 12  
**Cores:** Branco, Azul  
**Deck:**  
**Terrenos**  
18 ..... Planície  
6 ..... Ilha  
**Artefatos**  
-  
**Criaturas**  
4 ..... Paladino do Norte (br)  
4 ..... Cavaleiro Branco (br)  
3 ..... Heroína de Benália (br)  
4 ..... Turba (br)  
**Encantamentos**  
4 ..... Força Divina (br)  
2 ..... Defesa Vermelha (br)  
3 ..... Karma (br)  
2 ..... Círculo de Proteção: Preto (br)  
**Instantâneas**  
1 ..... Desencantar (br)  
2 ..... Espada em Arados (br)  
**Interrupções**  
3 ..... Ilusão Mental (az)  
4 ..... Escriba Mágico (az)  
**Feitiços**  
-

**Estratégia:** Já que seu deck está carregado com cartas anti-preto, é bom evitar jogar com esta cor. Use um deck de duas ou três cores, assim as magias contra cores específicas não terão grande efetividade. O deck do Paladino é basicamente branco, ele só vai utilizar o azul para fazer Ilusões Mentais e Escribas Mágicos para mudar os textos de suas cartas e adequar jogo dele contra o seu. Com isso ele pode alterar o texto do Paladino do Norte e destruir as permanentes da cor que você controla ou Fazer com que a Turba ganhe mais força com os terrenos que você possui, além de poder mudar também seus Círculos de Proteção (2), Karmas e Defesas. Tudo isso terá realmente pouca efetividade se você depender pouco de uma certa cor, jogando com um deck tricolor bem equilibrado.

### Prismato - Dragão Verde

**Habita:** Florestas, Montanhas, Planícies  
**Vida:** 18  
**Cores:** Vermelho, Branco, Verde  
**Deck:**  
**Terrenos**  
7 ..... Montanha  
6 ..... Planície  
6 ..... Floresta  
**Artefatos**  
1 ..... Mox de Esmeralda  
1 ..... Mox de Pérola  
1 ..... Mox de Rubi  
2 ..... Pedra Fellwar  
1 ..... Lotus Negro  
1 ..... Anel Solar  
4 ..... Onuleto (cr)  
**Criaturas**  
-  
**Encantamentos**  
4 ..... Artefato Vivo (vd)  
**Instantâneas**  
4 ..... Inferno (vm)  
4 ..... Bálamo Restaurador (br)  
2 ..... Desencantar (br)  
2 ..... Reverter Dano (br)  
**Interrupções**  
-  
**Feitiços**  
2 ..... Cólera de Deus (br)

4 ..... Furacão (vd)  
4 ..... Terremoto (vm)  
3 ..... Fluxo de Vida (vd)  
2 ..... Explodir (vm)  
**Estratégia:** Prismato quase não tem criaturas em seu deck tricolor, apenas 4 Onuletos, que entram em jogo com o objetivo de morrer e dar mais pontos de vida à ele. Este é exatamente o objetivo de Prismato: ganhar muitos pontos de vida. E isso ele consegue com seus Onuletos, Reverter Dano, Artefatos Vivos, Fluxos de Vida e Bálamos Restauradores. Depois de ganhar muitos pontos de vida, ficando com mais que você, ele vai usar magias que causam muitos pontos de dano em todos ou especificamente em você. Isso, além de matar você, vai acabar com as criaturas que você puser em jogo. Como as magias dele precisam de muita mana, use destruição de terrenos. Uma boa estratégia é colocar algumas criaturas em jogo e depois usar uma Cólera de Deus. Com isso ele não terá tempo suficiente para acumular mana e fazer suas magias devastadoras.

### Queltosh - Gênio Vermelho

**Habita:** Ilhas, Montanhas, Planícies  
**Vida:** 13  
**Cores:** Azul, Branco, Vermelho  
**Deck:**  
**Terrenos**  
8 ..... Ilha  
8 ..... Planície  
8 ..... Montanha  
**Artefatos**  
1 ..... Prensa Negra  
1 ..... Candelabro de Tawnos  
1 ..... Ave Mecânica (cr)  
1 ..... Vingador de Urza (cr)  
1 ..... Homem de Bronze (cr)  
1 ..... A Colmeia  
**Criaturas**  
1 ..... Piqueiros (br)  
1 ..... Pégaso de Meseta (br)  
1 ..... Anjo Serra (br)  
1 ..... Cavaleiro Branco (br)  
1 ..... Tartaruga Gigante (az)  
1 ..... Gênio Mahamoti (az)  
1 ..... Feiticeiro Pródigo (az)  
1 ..... Elemental do Tempo (az)  
1 ..... Barreira de Pó (vm)  
1 ..... Falcão do Zéfiro (az)  
1 ..... Barreira de Ar (az)  
1 ..... Forças Fantasmais (az)  
1 ..... Elemental do Fogo (vm)  
1 ..... Monstro Fantasma (az)  
1 ..... Unicórnio Perolado (br)  
1 ..... Senhor da Guerra de Keldon (vm)  
**Encantamentos**  
1 ..... Vínculo Espiritual (br)  
1 ..... Controlar Magia (az)  
1 ..... Mutação Instável (az)  
1 ..... Reversão (az)  
1 ..... Imposto Territorial (br)  
1 ..... Força do Gigante (vm)  
**Instantâneas**  
1 ..... Olho por Olho (br)  
1 ..... Lembrança Ancestral (az)  
1 ..... Raio (vm)  
1 ..... Desencantar (br)  
**Interrupções**  
1 ..... Contramágica (az)  
1 ..... Sorvedouro de Mana (az)  
1 ..... Supressão Mágica (az)  
**Feitiços**  
1 ..... Bola de Fogo (vm)

**Estratégia:** Queltosh tem uma tonelada de mágicas, mas apenas uma de cada. Isso torna seu deck muito independente. Para ele não importa se você destruir certa carta, já que ele não depende muito dela. A vantagem, para você, é que, quando se livrar de uma carta, pode ter a certeza de que ela não virá novamente.

A estratégia mais adequada é destruir os seus terrenos enquanto causa dano direto nele.

### Sacerdotisa

**Habita:** Planícies  
**Vida:** 6  
**Cores:** Branco  
**Deck:**  
**Terrenos**  
23 ..... Planície  
**Artefatos**  
3 ..... Cálice de Marfim  
4 ..... Barreira de Lanças (cr)  
**Criaturas**  
4 ..... Barreira de Espadas (br)  
2 ..... Piqueiros (br)  
2 ..... Heroína de Benália (br)  
2 ..... Pégaso de Meseta (br)  
2 ..... Serpente Terrestre Ariciã (br)  
**Encantamentos**  
4 ..... Animar Barreira (br)  
3 ..... Vínculo Espiritual (br)  
2 ..... Área Fortificada (br)  
2 ..... Benção (br)  
2 ..... Castelo (br)  
**Instantâneas**  
2 ..... Reverter Dano (br)  
3 ..... Bálamo Restaurador (br)  
2 ..... Desencantar (br)  
**Interrupções**  
-  
**Feitiços**  
-

**Estratégia:** A Sacerdotisa segue a risca o ditado "o melhor ataque é a defesa". Ela possui uma porção de barreiras, encantamentos que aumentam a resistência de suas criaturas e também magias e efeitos para ganhar mais vida. Use algo para despachar suas criaturas 1/1 enquanto acumula mana para invocar algumas criaturas que podem passar por suas barreiras.

### Saltrem Tor - Gênio Verde

**Habita:** Florestas, Ilhas, Montanhas  
**Vida:** 13  
**Cores:** Vermelho, Verde, Azul  
**Deck:**  
**Terrenos**  
6 ..... Montanha  
6 ..... Ilha  
11 ..... Floresta  
**Artefatos**  
-  
**Criaturas**  
4 ..... Aves-do-paraiso (vd)  
2 ..... Tartaruga Gigante (az)  
3 ..... Feiticeiro Pródigo (az)  
3 ..... Mantícora Escarlate (vm)  
2 ..... Fungussauro (vd)  
2 ..... Lobos da Floresta (vd)  
2 ..... Bruxa de Verduran (vd)  
2 ..... Mevlevi (vd)  
**Encantamentos**  
3 ..... Força do Gigante (vm)  
3 ..... Teia (vd)  
3 ..... Mutação Instável (az)  
2 ..... Regeneração (vd)  
2 ..... Guerreiro Perpétuo (vm)  
2 ..... Controlar Magia (az)  
**Instantâneas**  
2 ..... Canto da Sereia (az)  
**Interrupções**  
-

**Estratégia:** Saltrem é muito dependente da cor verde, se você tiver algo contra esta cor vai ajudar bastante. A maioria de suas cartas possui um custo baixo, então destruição de terreno não vai funcionar muito bem. Preocupe-se em destruir sua Bruxa de Verduran, pois, como ele tem muitos encantamentos, ela poderá fazer com que ele tenha a mão sem

pre cheia de cartas. É bom ter algo contra encantamentos, como Tranquilidade. Procure causar dano com magias poderosas de dano direto, criaturas voadoras e outras criaturas médias para passar por sua defesa.

### Senhor da Guerra Goblin

**Habita:** Montanhas  
**Vida:** 12  
**Cores:** Vermelho  
**Deck:**  
**Terrenos**  
21 ..... Montanha  
**Artefatos**  
4 ..... Elmo de Chatzuk  
2 ..... Arsenal de Tawnos  
**Criaturas**  
4 ..... Rei dos Goblins (vm)  
4 ..... Brigada Baloeria Goblin (vm)  
4 ..... Goblins Salteadores do Mons (vm)  
4 ..... Senhor da Guerra de Keldon (vm)  
4 ..... Banda de Polca Goblin (vm)  
**Encantamentos**  
4 ..... Auriflama Ôrquica (vm)  
2 ..... Imolação (vm)  
4 ..... Força do Gigante (vm)  
3 ..... Farpas de Mana (vm)  
**Instantâneas**  
-  
**Interrupções**  
-  
**Feitiços**  
-

**Estratégia:** Um deck de Goblin, que você já deve saber dos perigos. Ele pode invocar muitos Goblins, que são criaturas de custo baixo, e então transformá-los em monstros com algumas Auriflamas Ôrquicas e Senhores dos Goblins, além de invocar alguns Senhores da Guerra quando já estiver com o jogo cheio de criaturas. Mas tudo isso não será problema algum se você usar uma Pestilência, ou Terremoto ou algo do gênero. Prefira causar dano com magias e efeitos de dano direto.

### Senhor do Destino

**Habita:** Planícies, Pântanos  
**Vida:** 14  
**Cores:** Branco, Preto  
**Deck:**  
**Terrenos**  
11 ..... Planície  
11 ..... Pântano  
**Artefatos**  
4 ..... Soldado Yotiano (cr)  
3 ..... Ornitóptero (cr)  
**Criaturas**  
4 ..... Anjo Serra (br)  
3 ..... Abutres Osai (br)  
3 ..... Esqueletos de Carga (pr)  
**Encantamentos**  
3 ..... Castelo (br)  
3 ..... Força Divina (br)  
3 ..... Força Profana (pr)  
3 ..... Pestilência (pr)  
2 ..... Necrópole de Atzar (pr)  
2 ..... Transformação Divina (br)  
**Instantâneas**  
3 ..... Bálamo Restaurador (br)  
**Interrupções**  
2 ..... Ritual Sombrio (pr)  
**Feitiços**  
-

**Estratégia:** O Senhor do Destino pode rapidamente se tornar perigoso com algumas criaturas de custo barato, encantadas com Forças Divina e Profana, acumulando terrenos para invocar seus Anjos Serra. O pior é que ele tem Pestilência, o que pode intimidar caso seu plano seja atacá-lo com criaturas pequenas. Mesmo assim, essa ainda é a melhor estratégia, se combinada, é claro, à algumas magias anti-criatura e algo para acabar com encantamentos.

## Senhor dos Macacos

**Habita:** Florestas, Montanhas

**Vida:** 14

**Cores:** Verde, Vermelho

**Deck:**

**Terrenos**

12 ..... Floresta

10 ..... Montanha

**Artefatos**

2 ..... Cofre de Mana

2 ..... Dragão Mecânico (cr)

**Criaturas**

4 ..... Aves-do-paraiso (vd)

4 ..... Elfos de Llanowar (vd)

4 ..... Abelhas Assassinas (vd)

2 ..... Dragão de Shiva (vm)

2 ..... Serpente Terrestre de Craw (vd)

**Encantamentos**

4 ..... Hábito de Fogo (vm)

**Instantâneas**

-

**Interrupções**

-

**Feitiços**

1 ..... Explodir (vm)

4 ..... Maldição de Inverno (vd)

3 ..... Fluxo de Vida (vd)

3 ..... Bola de Fogo (vm)

3 ..... Desintegrar (vm)

**Estratégia:** Este é perigoso por ter um deck rápido com mágicas de dano direto mortais, que podem visar tanto você quanto as pobres criaturas que você colocar em jogo. Uma boa maneira de evitar isso é com quaisquer mágicas ou efeitos de anular mágicas. Ele não tem proteção contra encantamentos, então escolha alguns bons para evitar suas criaturas e Círculos de Proteção certos para deixá-lo sem recursos para derrotar você. O perigo deste deck está nas criaturas infláveis (as voadoras e baratas Abelhas Assassinas, o poderoso Dragão de Shiva e o não tão eficiente Dragão Mecânico, sem contar que ele pode colocar um Hábito de Fogo para tornar suas Aves, Elfos ou Serpentes também infláveis).

## Senhor dos Vampiros

**Habita:** Pântanos

**Vida:** 12

**Cores:** Preto

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Pântano

**Artefatos**

3 ..... Cofre de Mana

3 ..... Mina Uivadora

**Criaturas**

4 ..... Vampiro de Sengir (pr)

4 ..... Rainha Feiticeira (pr)

4 ..... Formigas Carreiras (pr)

4 ..... Morcegos Vampiros (pr)

2 ..... Tjo Istvan (pr)

**Encantamentos**

4 ..... Reviver Cadáver (pr)

4 ..... Fraqueza (pr)

**Instantâneas**

2 ..... Terror (pr)

**Interrupções**

4 ..... Ritual Sombrio (pr)

**Feitiços**

**Estratégia:** O Senhor dos Vampiros utiliza algumas criaturas médias/grandes e tem como gerar mana facilmente com os Rituais Sombrios e Cofres de Mana. Assim ele pode invocar um Vampiro de Sengir, por exemplo, no segundo ou terceiro turno, e isso pode ser uma dor de cabeça tremenda. Utilize mágicas para destruir criaturas e algumas mágicas de dano direto para destruir as que têm resistência menor, para segurar o jogo. Use também algo para destruir encantamentos, já que ele pode trazer ao jogo uma criatura de qualquer cemitério usando Reviver Ca-

dáver. Enquanto isso você acumula mana para invocar algumas criaturas fortes, de preferência com a habilidade de voar, para poder atacar.

## Tritão Xamanista

**Habita:** Ilhas

**Vida:** 6

**Cores:** Azul

**Deck:**

**Terrenos**

23 ..... Ilha

**Artefatos**

-

**Criaturas**

4 ..... Trifões do Tridente Perolado (az)

4 ..... Senhor da Atlântida (az)

4 ..... Leviatã de Segovia (az)

3 ..... Navio Pirata (az)

3 ..... Serpente Marinha (az)

2 ..... Peixe-ilha Jasconius (az)

**Encantamentos**

4 ..... Mutaçao Instável (az)

4 ..... Terreno Fantasmal (az)

3 ..... Vira Vida (az)

3 ..... Cidade Submersa (az)

**Instantâneas**

-

**Interrupções**

3 ..... Escriba Mágico (az)

**Feitiços**

**Estratégia:** Este é um cara perigoso. O Tritão Xamanista usa um deck de criaturas com travessia de ilha e dependência de ilha. Ele pode rapidamente invocar alguns Trifões e então complicar sua vida com alguns Senhores da Atlântida. Outro perigo está nas suas Cidades Submersas, que podem fortalecer suas criaturas ainda mais. Ele tem ainda 3 Vira Vidas, que podem fortalece-lo muito se você estiver jogando com florestas. Outra coisinha, se você não estiver jogando com ilhas (para ele fazer travessias), o Tritão Xamanista pode usar Terrenos Fantasmal, para transformar seus terrenos em ilhas, ou usar o Escriba Mágico para dar a uma criatura a travessia do tipo de terreno que você controla. Quando ele conseguir isto, pode esperar por um ataque combinado com Mutaçao Instável, para um dano alto e direto. Como ele tem poucos pontos de vida, use encantamentos, artefatos, efeitos e mágicas que causam dano direto.

## Troll Xamanista

**Habita:** Montanhas

**Vida:** 8

**Cores:** Vermelho

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Montanha

2 ..... Mina de Superfície

2 ..... Oásis

**Artefatos**

2 ..... Protetor

2 ..... Cimitarra Dançante (cr)

**Criaturas**

4 ..... Gigante de Pedra (vm)

4 ..... Gigante da Colina (vm)

2 ..... Ogre Cinzento (vm)

4 ..... Troll de Uthden (vm)

2 ..... Minotauro de Hurlloon (vm)

1 ..... Dragão de Shiva (vm)

**Encantamentos**

3 ..... O Bruto (vm)

3 ..... Guerreiro Perpétuo (vm)

**Instantâneas**

2 ..... Raio (vm)

2 ..... Estilhaçar (vm)

**Interrupções**

-

**Feitiços**

3 ..... Bola de Fogo (vm)

**Estratégia:** Quase todas as criaturas do

Troll Xamanista requer no mínimo três manas para serem invocadas, então você terá tempo suficiente para acertá-lo rápido com criaturas pequenas (aproveite para usar mágicas como o Crescimento Desenfreado e a Sede de Sangue logo no início da partida). Assim você tem tempo suficiente para acumular terrenos para invocar criaturas maiores, mas isso dará uma boa reserva de mana para ele também. Com isso o Troll poderá fazer suas magias de dano direto (Bolas de Fogo e Raios), mas não é aí que está sua principal fonte de dano. Além de possuir algumas criaturas grandes (o mais perigoso é o Dragão de Shiva, mas ele possui apenas 1), o Troll tem alguns encantamentos para melhorá-las. Use algumas cartas anti-criaturas ou anti-encantamentos para resolver o problema.

## Vidente

**Habita:** Ilhas

**Vida:** 4

**Cores:** Azul

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Ilha

**Artefatos**

4 ..... Bastão de Cristal

3 ..... Tétravus (cr)

3 ..... Tríscele (cr)

3 ..... Ornitóptero (cr)

**Criaturas**

4 ..... Falcão do Zéfiro (az)

4 ..... Navio Fantasma (az)

2 ..... Elemental do Tempo (az)

**Encantamentos**

4 ..... Mutaçao Instável (az)

**Instantâneas**

4 ..... Esconjurar

2 ..... Retorno de Hurkyl (az)

**Interrupções**

2 ..... Contramágica (az)

**Feitiços**

3 ..... Drenar Poder (az)

**Estratégia:** A Vidente tem alguns combos bons em seu deck, como Elemental do Tempo e Mutaçao Instável ou Tríscele e Esconjurar. Ela tem algumas magias que também podem atrasar o seu jogo e muitos artefatos. Mas por seus poucos pontos de vida, quase nunca consegue usar algo útil. Use um deck de criaturas baratas ou magias de dano direto.

## MAGOS DOS CASTELOS

### Atzar - Cadáver-Mor (Mago do Castelo Preto)

**Habita:** Castelo Preto

**Vida:** 30

**Cores:** Preto

**Deck:**

**Terrenos**

22 ..... Pântano

**Artefatos**

1 ..... Anel Solar

1 ..... Mox de Azeviche

1 ..... Lótus Negro

1 ..... Prensa Negra

3 ..... Tétravus (cr)

**Criaturas**

4 ..... Espectro Hipnótico (pr)

4 ..... Vampiro de Sengir (pr)

2 ..... Senhor das Profundezas (pr)

3 ..... Fogo-Fátuo (pr)

3 ..... Diabrete do Pântano (pr)

**Encantamentos**

2 ..... Cobiça (pr)

1 ..... Obscuridade (pr)

**Instantâneas**

4 ..... Uivo do Além (pr)

**Interrupções**

4 ..... Ritual Sombrio (pr)

**Feitiços**

1 ..... Distorcer a Mente (pr)

4 ..... Drenar Vida (pr)

**Estratégia:** Já que ele é tão dependente de suas cartas pretas, procure acumular o maior número de cartas anti-preto. Seu deck possui 4 Rituais Sombrios, o que pode adiantar bastante seu jogo (o dele; imagine um Espectro Hipnótico no primeiro turno). Atzar ainda tem outras fontes alternativas de mana: o Anel Solar, a Mox e a Lótus (apelão!). Detalhe: todas as criaturas dele são voadoras. Ele ainda tem alguns encantamentos para fortalecer seu exército, outros para atrasar seu jogo e algumas magias para causar dano surpresa (entenda: Uivo do Além). Você vai precisar de Contramágicas e magias do gênero (principalmente para evitar o Senhor das Profundezas, que ele vai invocar quando já tiver uma boa quantidade de criaturas em jogo), mágicas de custo baixo para destruir ou incapacitar criaturas. Coloque magias para evitar as criaturas voadoras (como Maldição de Inverno e Furação). Tenha algo para ganhar pontos de vida (o Vínculo Espiritual é excelente para isso). Por fim, coloque algumas barreiras voadoras para se defender e uma porção de criaturas grandes para atacar, e não se esqueça de encantá-las para fortalecer seu exército.

### Kzzy'n - O Lorde-dragão (Mago do Castelo Vermelho)

**Habita:** Castelo Vermelho

**Vida:** 30

**Cores:** Vermelho, Verde, Branco

**Deck:**

**Terrenos**

18 ..... Montanha

2 ..... Floresta

2 ..... Planície

4 ..... Bazar de Pedras Preciosas

**Artefatos**

2 ..... Pedra Fellwar

2 ..... Dragão Mecânico (cr)

2 ..... Prisma Celestial

1 ..... Torre de Marfim

**Criaturas**

4 ..... Aves-do-paraiso (vd)

4 ..... Dragão de Shiva (vm)

4 ..... Filhote de Dragão (vm)

2 ..... Dragão das Fadas (vd)

2 ..... Dragão Prismático (br)

2 ..... Serpente Terrestre de Craw (vd)

2 ..... Serpente Terrestre Anciã (br)

**Encantamentos**

2 ..... Fulgor de Mana (vm)

**Instantâneas**

2 ..... Desencantar (br)

4 ..... Raio (vm)

**Interrupções**

**Feitiços**

3 ..... Tempos de Mudança

**Estratégia:** Já que Kzzy'n é um Lorde-Dragão, pode esperar um deck lotado de dragões. Ele possui Dragões Mecânicos, Dragões de Shiva, Filhotes de Dragão, Dragões das Fadas e Dragões Prismáticos. Destes, o único não voador é o Dragão Mecânico. Pra sua sorte, todos são um pouco caros para invocar, e como ele usa um deck tricolor (com apenas 2 Florestas e 2 Planícies), use e abuse das cartas de destruição de terrenos. Concentre-se principalmente nas Florestas, já

que com elas ele pode invocar as Aves-do-paraiso. Se mesmo assim ele conseguir isso, tenha algo para destruir as Aves. Com isso você pode evitar que ele use todas as cartas brancas e verdes, tendo que se preocupar apenas com as vermelhas (aí você pode incrementar seu deck com algumas cartas contra o vermelho). Use alguma coisa contra criaturas voadoras se ele conseguir colocar muitas em jogo (um Furacão vai bem). Para causar dano, é bom usar muitos encantamentos de ponto-por-turno e outras origens de dano direto.

### Morgana - O Grande Druida (Mago do Castelo Verde)

**Habita:** Castelo Verde  
**Vida:** 30  
**Cores:** Verde  
**Deck:**  
**Terrenos**  
22 ..... Floresta  
**Artefatos**  
2 ..... Livro de Jayemdae  
1 ..... Mox de Esmeralda  
1 ..... Anel Solar  
**Criaturas**  
3 ..... Elfos de Llanowar (vd)  
3 ..... Soberano de Géia (vd)  
3 ..... Aves-do-paraiso (vd)  
4 ..... Abelhas Assassinas (vd)  
2 ..... Bruxa de Verduran (vd)  
2 ..... Força da Natureza (vd)  
**Encantamentos**  
4 ..... Natureza do Lobo (vd)  
3 ..... Instilar Energia (vd)  
2 ..... Terrenos Vivos (vd)  
2 ..... Artefato Vivo (vd)  
**Instantâneas**  
**Interrupção**  
**Feitiços**  
3 ..... Fluxo de Vida (vd)  
3 ..... Regiões Indômitas (vd)

**Estratégia:** Este é um deck verde muito forte, que pode produzir mana bem rápido com Mox, Anel Solar, Elfos de Llanowar e Aves-do-paraiso (além de poder procurar mais terrenos com Regiões Indômitas). Com a Bruxa de Verduran e seus vários encantamentos, o mago do castelo verde pode comprar várias cartas (sem contar o Livro de Jayemdae). O perigo real está na Força da Natureza e nas Abelhas Assassinas (que ele pode inflar com sua enorme reserva de mana). Guarde algo para destruir ou anular estas criaturas. Seu Soberano de Géia pode ser um enorme problema para você se não estiver usando um deck verde, já que ele pode transformar seus terrenos em florestas. Use magias de dano global para destruir seu exército de criaturas (algo como Pestilência e Terremotos), principalmente se ele usar o encantamento Terrenos Vivos, assim você vai destruir todos as florestas dele (e suas também, caso ele tenha transformado seus terrenos com o Soberano de Géia). Ataque-o com criaturas voadoras de médio porte, já que ele só tem

as Abelhas Assassinas como defesa (se combinar com Terremoto vai ser melhor ainda)

### Santificado (Mago do Castelo Branco)

**Habita:** Castelo Branco  
**Vida:** 30  
**Cores:** Branco  
**Deck:**  
**Terrenos**  
22 ..... Planície  
1 ..... Oficina de Mishra  
**Artefatos**  
1 ..... Mox de Pérola  
1 ..... Anel Solar  
1 ..... Lótus Negro  
2 ..... Bateria de Mana Branco  
3 ..... Ovo Lesteano  
3 ..... Relógio do Armagedom  
3 ..... Garrafa de Suleiman  
**Criaturas**  
2 ..... Anjo Serra (br)  
2 ..... Encarnação Pessoal (br)  
3 ..... Cavaleiro Branco (br)  
3 ..... Cavaleiros do Arco-Iris (br)  
**Encantamentos**  
2 ..... Benção (br)  
4 ..... Círculo de Proteção: Artefatos (br)  
**Instantâneas**  
2 ..... Espadas em Arados (br)  
1 ..... Desencantar (br)  
**Interrupções**

**Feitiços**  
1 ..... Equilíbrio (br)  
3 ..... Armagedom (br)  
**Estratégia:** A chave para vencer o mago do castelo branco é usar uma porção de magias anti-artefatos (principalmente) e anti-criaturas. Já que ele tem poucas criaturas, não terá problemas se você conseguir despachá-las rapidamente. Exatamente por este motivo, utilize muitas criaturas de custo barato para causar dano, bem como algumas magias e encantamentos para fortalece-las.

### Visionária Astral (Maga do Castelo Azul)

**Habita:** Castelo Azul  
**Vida:** 30  
**Cores:** Azul  
**Deck:**  
**Terrenos**  
24 ..... Ilha  
**Artefatos**  
1 ..... Mox de Safira  
1 ..... Lótus Negro  
4 ..... Soldado Yotiano (cr)  
4 ..... Mina Uivadora  
**Criaturas**  
4 ..... Leviatã (az)  
4 ..... Falcão do Zéfiro (az)  
**Encantamentos**  
1 ..... Cópia de Artefato (az)  
4 ..... Estase (az)  
3 ..... Mutação Instável (az)  
**Instantâneas**  
1 ..... Lembrança Ancestral (az)  
2 ..... Gira (az)  
**Interrupções**  
4 ..... Contramágica (az)  
**Feitiços**  
1 ..... Travessia de Tempo (az)  
1 ..... Turbilhão do Tempo (az)  
3 ..... Drenar Poder (az)

**Estratégia:** Um deck de dar medo, usando todo o famoso poder do azul. Com Estase, Drenar Poder e Mutação Instável, assim como outras magias poderosas e eficientes,

ela pode facilmente destruir suas criaturas e resistir às suas magias. Seria besteira tentar destruir qualquer permanente dela. O melhor que você tem a fazer é encher seu deck de criaturas pequenas e invocar direto, ela não terá tempo e mana suficiente para anular tantas criaturas. Depois vá atacando e segure algumas mágicas na mão para evitar o Leviatã.

### ARZAKON

**Habita:** ??? (um Caminhante das Planícies)  
**Vida:** 100  
**Cores:** Todas  
**Deck:**  
**Terrenos**  
6 ..... Floresta  
6 ..... Montanha  
6 ..... Pântano  
6 ..... Planície  
6 ..... Ilha  
4 ..... Bazar de Pedras Preciosas  
4 ..... Fábrica de Mishra  
**Artefatos**  
1 ..... Mox de Esmeralda  
1 ..... Mox de Azeviche  
1 ..... Mox de Pérola  
1 ..... Mox de Rubi  
1 ..... Mox de Safira  
1 ..... Anel Solar  
1 ..... Bateria de Mana Preto  
1 ..... Bateria de Mana Azul  
1 ..... Bateria de Mana Verde  
1 ..... Bateria de Mana Branco  
1 ..... Bateria de Mana Vermelha  
4 ..... Pedra Fellwar  
1 ..... Anel de Aládim  
2 ..... A Colméia  
2 ..... Homem de Bronze (cr)  
1 ..... Ave Mecânica (cr)  
1 ..... Besta Mecânica (cr)  
1 ..... Colosso de Sardia (cr)  
1 ..... Cimitarra Dançante (cr)  
1 ..... Máquina Diabólica (cr)  
1 ..... Catapulta de Metralha (cr)  
1 ..... Golem Obsianus (cr)  
1 ..... Metamorfo (cr)  
1 ..... Tétravus (cr)  
1 ..... Triçele (cr)  
1 ..... Vingador de Urza (cr)

**Criaturas**  
2 ..... Barreira de Pó (vm)  
2 ..... Chacal de Hurr (vm)  
2 ..... Elfos Arqueiros (vd)  
2 ..... Ursos Cinzentos (vd)  
2 ..... Salteadores do Deserto (pr)  
2 ..... Fogo-Fátuo (pr)  
2 ..... Pégaso de Meseta (br)  
2 ..... Piqueiros (br)  
2 ..... Curandeiro Samita (br)  
2 ..... Leões da Savana (br)  
2 ..... Falcão do Zéfiro (az)  
**Encantamentos**  
1 ..... Círculo de Proteção: Artefatos (br)  
1 ..... Círculo de Proteção: Preto (br)  
1 ..... Círculo de Proteção: Azul (br)  
1 ..... Círculo de Proteção: Verde (br)  
1 ..... Círculo de Proteção: Vermelho (br)  
1 ..... Círculo de Proteção: Branco (br)  
2 ..... Vínculo Espiritual (br)  
2 ..... Reviver Cadáver (pr)  
2 ..... Paralisar (pr)  
2 ..... Força do Gigante (vm)  
2 ..... Imolação (vm)  
**Instantâneas**  
1 ..... Lembrança Ancestral (az)  
2 ..... Canto da Sereia (az)  
1 ..... Fúria (vd)  
2 ..... Neblina (vd)  
2 ..... Crescimento Desenfreado (vd)  
2 ..... Sede de Sangue (vm)  
2 ..... Raio (vm)

2 ..... Desintegrar (br)  
2 ..... Uivo do Além (pr)  
**Interrupções**  
2 ..... Sorvedouro de Mana (az)  
**Feitiços**  
1 ..... Reintegração (vd)  
2 ..... Ciclone do Deserto (vd)  
1 ..... Travessia de Tempo (az)  
1 ..... Turbilhão do Tempo (az)  
1 ..... Gêiser Cerebral (az)  
1 ..... Roda da Fortuna (vm)  
2 ..... Pirotécnica (vm)  
1 ..... Distorcer a Mente (pr)  
2 ..... Ressuscitar Morto (pr)

**Estratégia:** Arzakon é aquele que você vem procurando enfrentar. Seu deck enorme (137 cartas!!!) é de causar medo, mas não é tão bom assim. Mesmo desta forma, Arzakon é um páreo duríssimo, não importa o quão bom é o deck que você usa. Com 100 pontos de vida (no nível máximo de dificuldade são 400), fica difícil, ou no mínimo trabalhoso, ganhar por dano. Mas se você estiver com sorte, há duas maneiras de derrotá-lo.

1: Se você planeja vencer causando dano, é bom usar alguns combos para travar o jogo. Como a combinação de Estase, Kismet e Elemental do Tempo, completando com cartas para causar dano enquanto ele fica travado. Você pode ainda usar um Turbilhão do Tempo para renovar o jogo enquanto continua causando dano. É bom usar um deck maior que 60 cartas para garantir (se você não ganhar até o fim de suas cartas, Arzakon vence).

2: Agora se você planeja ganhar por cartas, use Santuário Insular para evitar ser atacado e muitas outras cartas para se defender e evitar dano enquanto acaba com as cartas dele. Use Bengala de Feldon para renovar seu deck. Para acabar com as cartas de Arzakon, use Mês, Lembranças Ancestrais, Minas Uivadoras (é bom que você tenha também o Grimório de Leng) e Rodas da Fortuna. Segure o máximo de Contramágicas que puder, assim você pode evitar que ele desmonte sua estratégia.

### A TEMPO...

Esperamos que, com tudo isso, você não tenha mais dificuldades nem para jogar Magic e nem para salvar Shandalar. Parabéns para a Microprose por ter conseguido fazer uma excelente conversão do card game MtG para o PC e para a Brasoft por ter trazido o game em português para o Brasil. Agora é com você, boa sorte e divirta-se.

???



# MANCADA NOSSA

Depois de meses e meses de trabalho, verificações, correções, checagem e operações "pente-fino" na Gamers Book N°1, ainda saíram erros. Dá pra acreditar?

Na realidade, foram apenas alguns equívocos, errinhos e partes incompletas. A maior mancada mesmo foi a falta dos tão prometidos códigos de Game Shark, que você confere logo abaixo.

Na página 66, houve uma sobreposição de texto que comprometeu o diálogo entre Tifa e Cloud. Para consertar a mancada, aí vai o texto correto:

— Cloud... Palavras não são a única coisa que diz às pessoas o que você está pensando... — diz Tifa. Anotece, Cloud e Tifa pensam na possibilidade desta ser a última vez que eles poderão estar deste jeito...

Fora isso, o record de dúvidas ficou mesmo por conta dos itens 1/35 soldier. Dissemos que havia 12 destes espalhados pelo jogo, mas citamos apenas 2 (localizados em Junon). Os 10 restantes podem ser conseguidos na Gold Saucer, dentro do Speed Square, no mini-jogo Shooting Coaster (pagando 10 GPs). Se você conseguir mais de 3000 pontos neste jogo, receberá a Masamune (que fica exibida em sua casa na Costa del Sol), Custom Sweeper (idem) e 1/35 soldier

(se fizer mais de 5000 pontos, receberá Umbrela, que é uma arma para Aeris, no CD 1 ou Flayer, uma arma para Cid, se estiver no CD 2). Aí é só jogar repetidas vezes para obter os 10 itens, completando 12 1/35 soldier. Além destes ficarem exibidos em sua casa na Costa del Sol, com todos em seu poder, você pode usar unidades de graça no mini-jogo do Condor Fort, ou seja, não será mais necessário pagar para colocar mais soldados, catapultas e outras unidades em batalha.

Por enquanto é só. Se encontrar mais algum erro (desta edição ou da passada) comunique-nos. Teremos o maior prazer em corrigi-lo na seção "Mancada Nossa". Até a próxima edição.



## CÓDIGOS PARA OS PERSONAGENS

### Aerith

Todos os LIMIT Breaks:  
8009CE8E 0FFF  
Level 99: ..... 3009C8C5 0063

### Barret

Todos os LIMIT Breaks:  
8009C7DE 0FFF  
Level 99: ..... 3009C7C3 0063

### Cait Sith

Todos os LIMIT Breaks:  
8009CA72 0FFF  
Level 99: ..... 3009CA51 0063

### Cid

Todos os LIMIT Breaks:  
8009CB7A 0FFF  
Level 99: ..... 3009CB59 0063

### Red XIII

Todos os LIMIT Breaks:  
8009C96A 0FFF  
Level 99: ..... 3009C949 0063

### Tifa

Todos os LIMIT Breaks:  
8009C862 0FFF  
Level 99: ..... 3009C841 0063

### Vincent

Todos os LIMIT Breaks:  
8009CAF6 0FFF  
Level 99: ..... 3009CAD5 0063

### Yuffie

Todos os LIMIT Breaks:  
8009C9EE 0FFF  
Level 99: ..... 3009C9CD 0063

## CÓDIGOS MISTOS

Salvar a qualquer momento:  
8009D2A6 0000  
Dinheiro infinito:  
8009D260 FFFF  
Sem batalhas aleatórias (World Map): ... 8011627C 0000  
Sem batalhas aleatórias (qualquer lugar): .... 8007173C 0000  
Chocobo dourado [Nota]:  
800E5674 0004

## CÓDIGOS PARA BATALHAS (desligue quando

## estiver fora da batalha)

HP infinito para o 1º personagem: ..... 800F840C FFFF  
HP infinito para o 2º personagem: ..... 800F8474 FFFF  
HP infinito para o 3º personagem: ..... 800F84DC FFFF  
MP infinito para o 1º personagem: ..... 800F8408 03E7  
MP infinito para o 2º personagem: ..... 800F8470 03E7  
MP infinito para o 3º personagem: ..... 800F84D8 03E7  
Limit mais rápido para o 1º personagem: .. 800F5E6A 00FF  
Limit mais rápido para o 2º personagem: .. 800F5E9E 00FF  
Limit mais rápido para o 3º personagem: .. 800F5ED2 00FF  
Barra de Time cheia para o 1º personagem: .. 800F5BBC FFFF  
Barra de Time cheia para o 2º personagem: .. 800F5C00 FFF0  
Barra de Time cheia para o 3º personagem: .. 800F5C44 FFFF

## CÓDIGOS PARA TODAS

### AS MATERIAS NO LEVEL MASTER

01ª Posição (MP Plus):  
8009CE60 FF00  
02ª Posição (HP Plus):  
8009CE64 FF01  
03ª Posição (Speed Plus):  
8009CE68 FF02  
04ª Posição (Magic Plus):  
8009CE6C FF03  
05ª Posição (Luck Plus):  
8009CE70 FF04  
06ª Posição (EXP Plus):  
8009CE74 FF05  
07ª Posição (Gil Plus):  
8009CE78 FF06  
08ª Posição (Enemy Away):  
8009CE7C FF07  
09ª Posição (Enemy Lure):  
8009CE80 FF08  
10ª Posição (Chocobo Lure):  
8009CE84 FF09

### 11ª Posição (Pre-Emptive Attack):

8009CE88 FF0A

### 12ª Posição (Long Range):

8009CE8C FF0B

### 13ª Posição (Mega All):

8009CE90 FF0C

### 14ª Posição (Counter Attack):

8009CE94 FF0D

### 15ª Posição (Slash All):

8009CE98 FF0E

### 16ª Posição (Double Cut):

8009CE9C FF0F

### 17ª Posição (Cover):

8009CEA0 FF10

### 18ª Posição (Underwater):

8009CEA4 FF11

### 19ª Posição (HP <-> MP):

8009CEA8 FF12

### 20ª Posição (W-Magic):

8009CEAC FF13

### 21ª Posição (W-Summon):

8009CEB0 FF14

### 22ª Posição (W-Item):

8009CEB4 FF15

### 23ª Posição (All):

8009CEB8 FF17

### 24ª Posição (Counter):

8009CEBC FF18

### 25ª Posição (Magic Counter):

8009CEC0 FF19

### 26ª Posição (MPTurbo):

8009CEC4 FF1A

### 27ª Posição (MP Absorb):

8009CEC8 FF1B

### 28ª Posição (HP Absorb):

8009CECC FF1C

### 29ª Posição (Elemental):

8009CED0 FF1D

### 30ª Posição (Added Effect):

8009CED4 FF1E

### 31ª Posição (Sneak Attack):

8009CED8 FF1F

### 32ª Posição (Final Attack):

8009CEDC FF20

### 33ª Posição (Added Cut):

8009CEE0 FF21

### 34ª Posição (Steal as Well):

8009CEE4 FF22

### 35ª Posição (Quadra Magic):

8009CEE8 FF23

### 36ª Posição (Steal):

8009CEEC FF24

### 37ª Posição (Sense):

8009CEF0 FF25

### 38ª Posição (Throw):

8009CEF4 FF27

### 39ª Posição (Morph):

8009CEF8 FF28

### 40ª Posição (Deathblow):

8009CEFC FF29

### 41ª Posição (Manipulate):

8009CF00 FF2A

### 42ª Posição (Mime):

8009CF04 FF2B

### 43ª Posição (Enemy Skill):

8009CF08 FF2C

### 44ª Posição (Master Command):

8009CF0C FF30

### 45ª Posição (Fire):

8009CF10 FF31

### 46ª Posição (Ice):

8009CF14 FF32

### 47ª Posição (Earth):

8009CF18 FF33

### 48ª Posição (Lightning):

8009CF1C FF34

### 49ª Posição (Restore):

8009CF20 FF35

### 50ª Posição (Heal):

8009CF24 FF36

### 51ª Posição (Revive):

8009CF28 FF37

### 52ª Posição (Seal):

8009CF2C FF38

### 53ª Posição (Mystify):

8009CF30 FF39

### 54ª Posição (Transform):

8009CF34 FF3A

### 55ª Posição (Exit):

8009CF38 FF3B

### 56ª Posição (Poison):

8009CF3C FF3C

### 57ª Posição (Gravity):

8009CF40 FF3D

### 58ª Posição (Barrier):

8009CF44 FF3E

### 59ª Posição (Comet):

8009CF48 FF40

### 60ª Posição (Time):

8009CF4C FF41

### 61ª Posição (Destruct):

8009CF50 FF44

### 62ª Posição (Contain):

8009CF54 FF45

### 63ª Posição (Full Cure):

8009CF58 FF46

### 64ª Posição (Shield):

8009CF5C FF47

### 65ª Posição (Última):

8009CF60 FF48

### 66ª Posição (Master Magic):

8009CF64 FF49

### 67ª Posição (Choco/Mog):

8009CF68 FF4A

### 68ª Posição (Shiva):

8009CF6C FF4B

### 69ª Posição (Ifrit):

8009CF70 FF4C

### 70ª Posição (Titan):

8009CF74 FF4D

### 71ª Posição (Ramuh):

8009CF78 FF4E

### 72ª Posição (Odin):

8009CF7C FF4F

### 73ª Posição (Leviathan):

8009CF80 FF50

### 74ª Posição (Bahamut):

8009CF84 FF51

### 75ª Posição (Kjata):

8009CF88 FF52

### 76ª Posição (Alexander):

8009CF8C FF53

### 77ª Posição (Phoenix):

8009CF90 FF54

### 78ª Posição (Neo Bahamut):

8009CF94 FF55

### 79ª Posição (Hades):

8009CF98 FF56

### 80ª Posição (Tycoon):

8009CF9C FF57

### 81ª Posição (Bahamut ZERO):

8009CFA0 FF58

### 82ª Posição (Knights of the Round):

8009CFA4 FF59

### 83ª Posição (Master Summon):

8009CFA8 FF5A

**Nota:** Quando estiver montando um chocobo normal (ou qualquer outro) no mapa, ative o código para chocobo dourado e este chocobo que você está montando vai ganhar todas as habilidades de um chocobo dourado (atravessar montanhas, rios e oceanos). Você não pode fazer isso com chocobos selvagens, pegos no mapa. É necessário mandar um chocobo para a Chocobo Farm, então mandá-lo para o estábulo, nomeá-lo e, só depois disso, andar com ele no mapa (você só poderá fazer isso quando Chocobo Bill der a opção para alugar estábulos). Aí é só ativar o código (ligando a chave do GS para cima) enquanto estiver andando com este chocobo no mapa e o jogo vai "pensar" que ele é um chocobo dourado. Você não pode sair do mapa com o código ativado. Sempre que for entrar em uma área, desligue o código. Quando você voltar para o mapa, com o código desativado, o chocobo voltará a ser normal, aí é só ligar o GS novamente e ele será um chocobo dourado novamente.





# Cartas



Comprei a Gamers Book nº 1 e queria dizer que estava D+. Adorei mesmo! Tem até desenhinhos, piadinhas, fora as ótimas estratégias. Só achei que podia ter um posterzinho, tipo aquele da 1ª página, só que em folha inteira. De resto, a revista está perfeita. Parabéns a todos vocês que trabalharam duro, mas conseguiram fazer uma Gamers Book acima de qualquer crítica! Tem umas coisas que eu queria muito saber. Será que dá pra ajudar?

**1-** No filme "Marte ataca" aparece um jogo superlegal, onde iam caindo os pedaços do astronauta. Existe esse jogo? Se existe, qual o nome e para qual console é?

**2-** Eu li que tem um jogo para Playstation, baseado na série Rurouni Kenshin (mangá e desenho japonês). Tem mesmo? Quer saber qual o nome...

**3-** Saiu um jogo do "Bastard" pro Playstation, mas já faz um certo tempo. Eu queria comprar mas não sei o título. Dá pra me ajudar?

**Liane Marsch**  
**Porto Alegre-RS**

Olá, Liane. Tudo OK? Desde já agradecemos pelos elogios mas, como você pôde ver, demos nossas mancadadas no primeiro número da Gamers Book Apesar de tudo, errar é humano... Vamos às perguntas! **1-** Não temos notícias de tal jogo para nenhum console, mas nada impede que alguma produtora maluca resolva produzi-lo. **2-** Por coincidência também estivemos procurando por tal jogo e descobrimos tratar-se de um RPG que narra as primeiras fases da saga do "lendário" rurouni chamado Kenshin. Seu nome? "Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romandan - Ishin Geki to iten". Complicado né? Tente pelo nome de Rurouni Kenshin RPG, talvez dê algum fruto. Desnecessário dizer que só existe a versão japonesa. E finalmente **3-** "Bastard: Utsuro Naru Kamigami no Utsuwa". Novamente, tente simplesmente por "Bastard". Também um RPG, somente em versão japonesa, onde as batalhas lembram um pouco outro ótimo RPG, Revelations: Persona. Ah, e antes que esqueçamos, adoramos o seu desenho!

Gente, não tenho palavras falar do quanto gostei da Gamers Book nº 1! É simplesmente uma obra prima de qualidade insuperável, incrível, fantástica, maravilhosa!! A única mancadada (bem pequenininha) foi o fato de que as letras de algumas páginas saíram um pouco embaçadas, mas é pouco para estragar esta precisidade. Realmente vocês enterraram as "concorrentes", mas quem precisa delas? Espero

que os games Zelda: The Ocarina of the Time e Final Fantasy VIII também ganhem as páginas da Gamers Book! Serão duas edições magníficas!! Para terminar tenho 2 perguntas:

**1-** Para que serve aquele item que eu ganho ao matar a Besta do Zodíaco no Deep Dungeon no jogo FF Tactics?

**2-** O que são aquelas músicas que aparecem no meio da matéria do FFVII animadas por Celine Dion (a mesma do Titanic) e outros? Obrigado e até mais!!

**Pedro F. Ferreira**  
**Franca-SP**

Ok, Pedro, thanks pelos elogios e vamos às perguntas. **1-** Para absolutamente nada. Ela simplesmente é a 13ª pedra do Zodíaco, como as demais, nada faz. Todavia, o andar End da Deep Dungeon não tem como principal atributo a 13ª pedra, mas sim a possibilidade de se aprender a **Ultimate Summon Magic Zodiac de Serpentarius**. Portanto, esqueça a pedra e vá atrás da Zodiac! **2-** Hmmm... Digamos que a gente gosta das músicas dela...

Gostaria de parabenizá-los pela maravilhosa revista Gamers Book. Mas fiquei com uma enorme dúvida. Na revista, nos exemplos de combos, deram um exemplo de um poderosíssimo combo, mas que no qual seria ter necessário 8 Knights of the Round, 4 Magic Counters e outras menos importantes. O fato é que seria impossível em termos normais ter tantas Knights of the Rounds. Outro combo também mostrado, seria necessário 16 materias Shiva.

**Samuel B. Santos**  
**Santa Catarina**

Impossível? IMPOSSÍVEL? Quer dizer então que não se pode ter 8 KotR, mesmo valendo-se da paciência de Jó para evoluir uma Matéria qualquer até Master, e então fazer o mesmo com aquela em nível 1 que surgirá dela, cerca de OITO vezes? Pois dizemos com convicção: **É POSSÍVEL SIM!** É só uma questão de paciência... MUITA paciência...

Esta é a primeira vez que escrevo e queria dizer que a Gamers Book nº1 foi brilhante!!! Realmente vocês se superaram em qualidade e detalhes (marca registrada da revista Gamers). Mas como todo mundo que escreve para vocês, não escrevo somente para elogiar, aí vão algumas perguntas:

**1-** Sendo que Cloud (FFVII) chegando a dizer que "nunca fez parte da SOLDIER", por que mesmo depois deste revelação (após Cloud e Tifa saírem do Lifestream), vocês o tratam como se ele fosse um ex-SOLDIER?

**2-** De quanto em quanto tempo vai sair a revista Gamers Book?

**3-** Já existem uma lista de jogos para serem detonados na Gamers Book? Quais?

**4-** Existe a possibilidade da revista Gamers sair a cada 15 dias?

Espero que vocês continuem sempre melhorando esta revista que já é melhor do Brasil!!

**Luiz Enrique Takami**  
**São Paulo-SP**

Bem, LH, vamos às perguntas: **1-** Hehe... Falha nossa? Mas, de qualquer forma, ele fez parte da Shinra, recebendo treinamento especializado. Além disso, durante o processo de "ressurreição", Cloud fora exposto a uma quantidade excessiva de Lifestream, o que lhe garantiu a aparência de um membro da SOLDIER (que são "banhados" em Lifestream para lidarem com a "mágica" com maior eficiência), como os olhos peculiarmente claros. E, como chamá-lo de membro da SOLDIER estava fora de cogitação, optamos por continuar com a designação... **2-** Ao menos por enquanto a Gamers Book é bimestral. Mas nada impede que ela se torne mensal. **3-** Veja mais adiante a lista dos "Dez mais pedidos". **4-** Remota. Bastante remota...

Olá galera da Gamers Book! Acompanhei as dicas e estratégias na edição nº 1, mas eu tive um problema com o FFVII. Acontece que após ter derrotado o boss eu faço o trajeto em menos de 10 minutos subindo o elevador, falo com Jessie e Biggs, eles abrem a porta e eu (Cloud) saio correndo sozinho, parando com outro personagem no meio do caminho; aí trava. Gostaria de um help. Será que posso contar com vocês?

**Dayse Cristina**  
**Osasco-SP**

Oh-ho, Dayse. Parece que estamos lidando com o típico caso do CDs piratas ou algo do gênero. Pela descrição, você se refere à fuga do Reator Mako 1, quando o grupo AVALANCHE planta as bombas. Após completar a missão, os personagens saem do reator pela esquerda e uma cena em CG se segue. Duas coisas podem estar ocorrendo para que seu game trave neste momento: **1-** seus CDs são piratas (com o lado da leitura de uma cor diferente do preto) e vieram com defeito. Tente trocá-los onde comprou ou mesmo por originais, que são bem melhores. **2-** Seu CD está riscado, ocasionando a parada ao tentar ler a cena em CG. Pode estar ocorrendo também de você estar usando a versão demo que veio com Tobal nº1 e termina exatamente após esta cena, mas é pouco provável. De qualquer forma, isso não deveria estar acontecendo. E quanto a contar conosco, pode confiar. Garantia Gamers.

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em [gamers@edescala.com.br](mailto:gamers@edescala.com.br). Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço [www.progames.com.br](http://www.progames.com.br). Estamos esperando sua mensagem!

Como explicado em nossa edição anterior, em nossa seção de cartas existe um espaço reservado a um ranking onde constam os dez melhores games nos diferentes mercados mundiais. Tais listagens são mais comumente conhecidas por Top Ten. Nesta edição trazemos aos Tops dos States (que por infelicidade do acaso e do espaço, ficamos devendo anteriormente...), Japão e Mundial. Essa foi a forma escolhida para manter você, nosso leitor, atento aos títulos que fazem sucesso no exterior e que, muito provavelmente, invadirão as praias brasileiras (se é que já não fizeram).

Para os mercados japonês e americano, adotamos quatro campos, sendo o primeiro "**POSICÃO**", sendo o seu designador no ranking. "**NOME**" (um tanto óbvio, não acha?) indica o título de sucesso seguido do "**CONSOLE**" ao qual ele pertence (**PS** para Playstation, **SAT** para Saturno, **N64** para Nintendo 64, **SNES** para Super Nintendo, **MD** para Mega Drive/ Genesis, **NGCD** para Neo-Geo CD; futuramente talvez tenhamos também **DC** para Dreamcast e **PS2** para Playstation 2...). Por fim, a "**FABRICANTE**" informando a softhouse responsável pelo hit.

Agora o ranking de nível mundial. Os quatro primeiros campos estão designados exatamente a mesma função da listagem anterior, contudo, a partir da quinta coluna, resolvemos adotar uma classificação mais detalhada, informando certos aspectos interessantes de serem reservados. "**GÊNERO**" indica o estilo do jogo (Adventure, RPG, Corrida...), informando o tipo de game que está em alta. Os três campos seguintes são referentes ao ranking. "**PERMANÊNCIA NO RANKING**" é a quanto tempo, em meses (FFVII está a mais de dezoito meses!), o game ocupa um lugar entre os dez maiores do mundo. "**POSICÃO NO ÚLTIMO MÊS**" em que o game termina o mês anterior, possibilitando uma visualização prática da ascensão ou queda de um sucesso. Por fim "**MÁXIMA POSIÇÃO ALCANÇADA**", dizendo o mais próximo do topo que o game chegara.

Finalmente, a lista dos "**Dez Mais Pedidos**", o seu Top Ten. Exatamente! Você poderá votar também através de cartas ou E-Mails, em qual é o melhor game da atualidade e aquele que ocupar a primeira colocação, terá uma estratégia completíssima como jogo de destaque das próximas edições da sua Gamers Book. Aqueles que se mantiverem no ranking durante algum tempo poderão ser enfocados como jogo secundário. Em outras palavras, é você quem decide o que vai ser dissecado aqui, mantendo em alta um dos principais objetivos da

Parabéns a todos da Gamers! Realmente valeu a pena esperar, a Gamers Book é excelente, caprichada, tudo bem elaborado, um trabalho de primeira. Mas como vocês ainda esqueceram de um detalhe que eu, pelo menos, considero importante, faltou a ficha dos vilões deste jogo excelente. Eles também são importante e marcaram a história deste game de sucesso, será que ninguém aí gosta de vilões? Bom, também queria dar uma sugestão de lançarem um mini-Book de ilustrações, só do FFVII, mas não só da Tifa, existem outros personagens legais, como Aeris, Yuffie, Vicent, Cloud e até os vilões também. Por enquanto é só isso, um abraço e sucesso na nova revista.

Lilian F. L. Barbosa  
Campinas

Hey, senhorita Lil, quem disse que nos esquecemos dos vilões? Nós nos lembramos deles sim, e muito. Mas foi tudo uma questão de espaço. Devido a este porém, nós não pudemos publicar tais fichas. Mas ainda assim, eles dispensam fichas. É muito pouco provável que alguém se esquecerá rapidamente da frieza de Rufus Shinra, da irreverência de Palmer, da lealdade para com os cidadãos de Reeve (ele era vilão?), a indiferença dos Turks e, principalmente, a determinação e crueldade de Sephiroth, um dos mais memoráveis inimigos criados pela Square, deixando Neo-EXdeath, Zeromus ou mesmo o risonho Kefka para trás... Quanto à idéia do Art Work Book, está anotado. Ah, e thanks pelos elogios!

### Os 10 mais pedidos

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Parasite Eve	PS	Square	RPG	0	1	1
2	Breath of Fire III	PS	Capcom	RPG	0	2	2
3	Xenogears	PS	Square	RPG	0	3	3
4	Wild Arms	PS	Sony	RPG	0	4	4
5	Saga Frontier	PS	Capcom	RPG	0	5	5
6	Resident Evil 2	PS	Square	Adventure	0	6	6
7	Tekken 3	N64	Nanco	Luta	0	7	7
8	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	0	8	8
9	Resident Evil	PS	Capcom	Adventure	0	9	9
10	Musashiden	PS	Square	RPG	0	10	10

### TOP TEN MUNDIAL

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Metal Gear Solid	PS	Konami	Espionagem	-	-	-
2	Gran Turismo	PS	Sony	Corrida	1	1	1
3	Pokémon	GB	Nintendo	Criação	-	-	-
4	Sakura Taisen 2	SAT	Red/Sega	RPG/Estratégia	1	7	2
5	King of Fighters Kyo	PS	SNK	Adventure	-	-	-
6	Final Fantasy VII	PS	Square	RPG	1	4	1
7	Parasite Eve	PS	EA Square	RPG	-	-	-
8	Pocket Monsters' Stadium	N64	Nintendo	Criação	-	-	-
9	Star Ocean the SS	PS	Enix	RPG	-	-	-
10	Wild 9	PS	Interplay	Ação	-	-	-

### Top Ten dos EUA

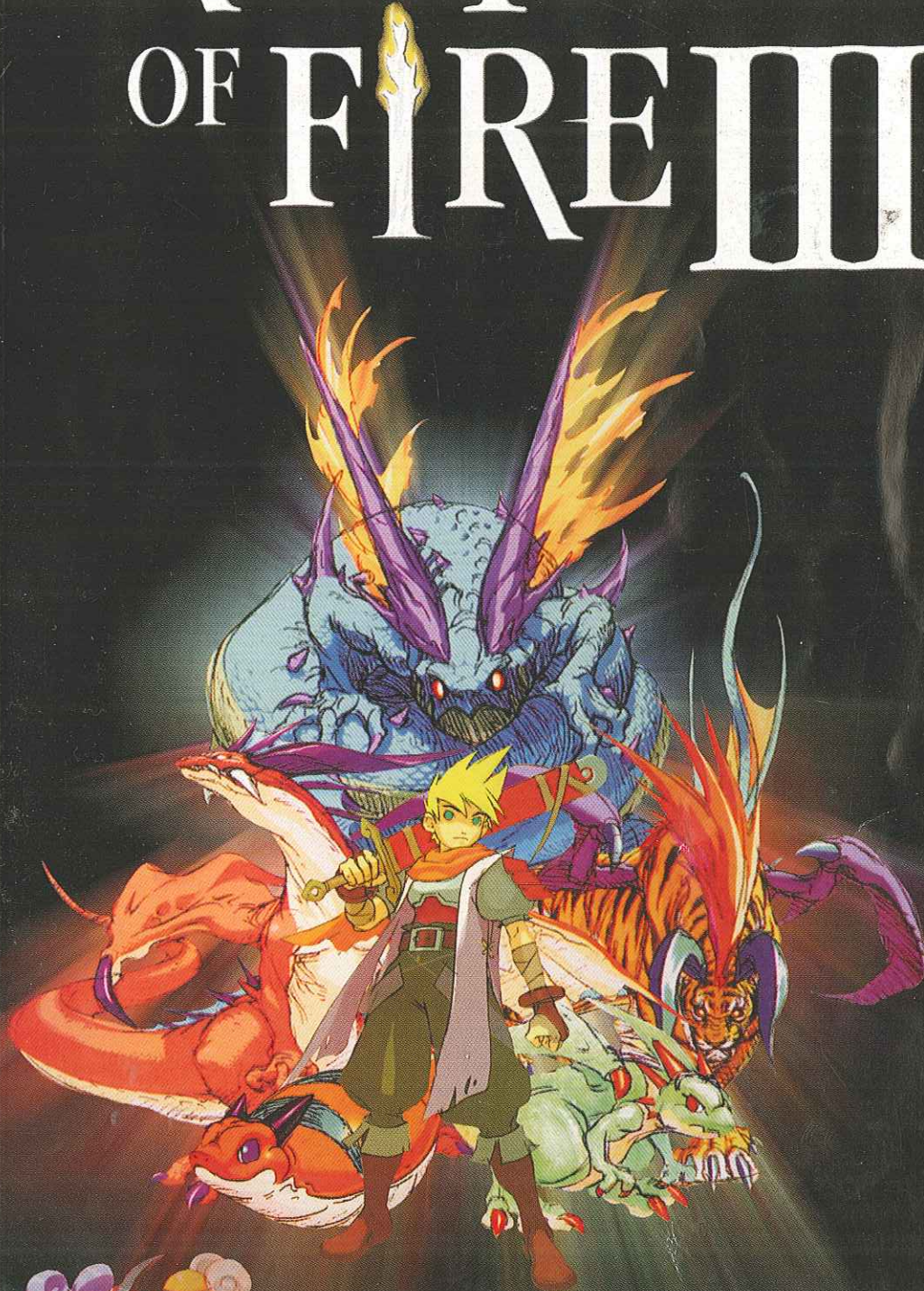
Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Spyro the Dragon	PS	Sony
2	International S.S. 98	N64	Konami
3	Parasite Eve	PS	EA Square
4	Shining Force III	SAT	Sega
5	S.C.A.R.S.	PS	Ubi Soft
6	Gran Turismo	PS	Sony
7	Wild 9	PS	Interplay
8	Mega Man Legends	PS	Capcom
9	Tales of Destiny	PS	Enix
10	Madden NFL 99	N64	EA

publicação: a interatividade do leitor na revista. Redundante dizer que todos os games que já tiveram sua estratégia na Book serão removidos deste ranking. E como já dito, a partir desta edição você já decide qual será o game principal do próximo número. Esse mês, em especial, houve até certa unanimidade quanto ao título Breath of Fire III, RPG da Capcom que dá continuidade à saga dos membros da Brood. Escreva-nos, mande sua mensagem. Nós queremos saber sua preferência. Quem sabe se o game que você está enalçado não seja o game de destaque da próxima Gamers Book?

### TOP TEN DO JAPÃO

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Metal Gear Solid	PS	Konami
2	Lunar: Eternal Blue	SAT	KS
3	Sim RPG Sequel	PS	ASCII
4	SD Gundam G Generation	PS	Bandai
5	Xi Sai	PS	SCE
6	Fuuji Engi	PS	Koei
7	JPro Baseball 98	PS	Konami
8	Goshingaku GD	PS	Human
9	Star Ocean 2nd Story	PS	Enix
10	Kawa no Nushi Tsuri	PS	PackSoft

# BREATH OF FIRE III



Considerado um dos melhores RPGs da atualidade, Breath of Fire III da Capcom possui tudo que um bom game do gênero precisa: ação, diversão, bons gráficos e, acima de tudo, um enredo de primeira grandeza. Na edição número três da sua Gamers Book, traremos a você, leitor, tudo para tirar 100% de proveito deste maravilhoso sucesso da Capcom.

- O guia mais completo que você pode encontrar em português (e com os nomes reais dos personagens...), com todas as áreas secretas reveladas e enigmas solucionados. Ajude Ryu, o último membro da Brood, e seus amigos na fantástica jornada num mundo de fantasia, magia e heroísmo;

- Tabelas listando todos os itens, armas, armaduras, peixes, magias de todos os personagens e muito mais;

- Todas as combinações de Dragon Genes possíveis, incluindo as transformações em Myrmidon, Pygmy, Behemoth, Tiamat, Wild Fire e muitas outras;

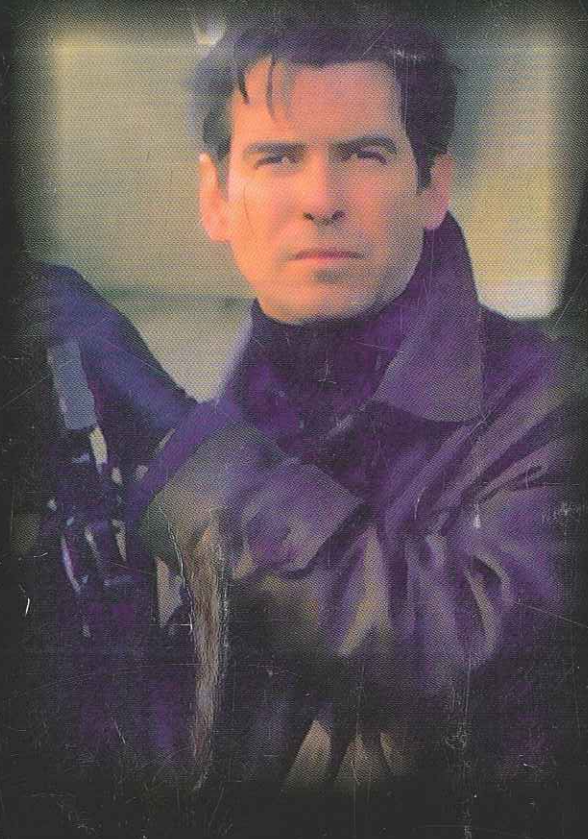
- Todos os Masters, suas exigências, poderes e alterações de Status, além das Skills por eles ensinadas;

- Todas as Skills aprendidas com os inimigos, além de bons itens e equipamentos que podem ser roubados dos mesmos;

- Estratégias com grande riqueza de detalhes para todos os chefes e oponentes poderosos, como Dragon Lord, Myria, Berserker e ArchMage;

- Tudo isso e muito mais, com a mesma qualidade e quantidade de detalhes que você só encontra na sua Gamers Book. Não perca!

# GOLDENEYE



Tudo sobre um dos melhores games do N64

Toques gerais

Multiplayer Mode

Estratégia completa

As missões secretas

Todos os Cheats

Mapas detalhados



Os

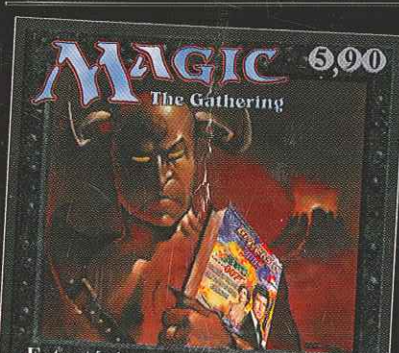
64

personagens



Listas de preços

Habilitações B, A & AI



Estratégia

Descrição de todos os baralhos e super dicas para vencer neste grande título para PC.

"Dizem que eles são loucos..."  
— Lector da Gamers Book

Iori Yagami  
1998 Gamers, Inc.?

