



FOTOS: NORBERTO MARQUES

## LITTLE NEMO: DREAM MASTER

DIFICULDADE: ●●●●

GRÁFICOS: ●●●●

MÚSICA/EFEITOS: ●●●●

CLASSIFICAÇÃO: ★★☆☆

TIPO: Aventura

O pequeno Nemo recebe a visita de uma fada, que pede ao pequeno herói que salve a princesa do mundo encantado dos sonhos. Você deve encontrar as chaves para sair de oito sonhos. Pode, ainda, escolher o sonho pelo qual quer começar a jogar. Basta entrar a seqüência para cima, **SELECT**, esquerda, direita, **A, A, B** e, então, **A** para escolher a fase. Faça isso durante a tela de apresentação.

**Sonho 1 — Mushroom Forest:** nesta fase você entra na floresta de cogumelos e conta com a ajuda do sapo para encontrar a primeira chave (foto 2). E o segredo é dar balas para a toupeira. Escave, então, para a esquerda para encontrar uma vida (foto 3).

**Sonho 2 — Flower Garden:** tome cuidado com as cabeças voadoras. E, na árvore, mais uma chave. Peça a ajuda

para o macaco (foto 4). As outras cinco chaves serão encontradas facilmente (foto 5).

**Sonho 3 — House of Toys:** jogue balinhas no trem para encontrar mais uma vida, como na foto 6. E, no final do caminho, mais uma chave. Cuidado com os aviões (foto 7).

**Sonho 4 — Night Sea:** no mar, o polvo o ajuda a encontrar mais uma vida (foto 8).

**Sonho 5 — Nemo's House:** com a ajuda do sapo, Nemo encontra as chaves para a saída. É só cair entre os armários da cozinha. Há também mais uma vida. Veja na foto 9.

**Sonho 6 — Cloud Ruins:** nesta fase, a ajuda da abelha é muito importante. É só dar alimento para ela. Mas, quando chegar às ruínas, quem o ajuda é o lagarto (foto 10). Ele encontra mais facilmente as chaves perdidas.

**Sonho 7 — Topsy-Turvy:** peça ajuda ao sapo, abelha e, finalmente, ao ratinho (foto 11). Ele ajuda a encontrar as chaves. E, para sair, pegue o martelo e quebre a parede.

**Sonho 8 — Nightmare Land:** para derrotar o rei dos inimigos use a varinha mágica (**SELECT**), acionando-a com o botão **B**. Só assim Nemo pode vencê-lo e salvar a princesa (foto 12).