

GAMEZINE BRASIL #6

**SHINOBI III:
CONFIRA TERCEIRA
AVENTURA
DO SUPER NINJA
DA SEGA**



E MUITO MAIS...

QUACK SHOT



SUPER DOUBLE DRAGON



JETMAN





OS THE LOST CANVAS
CAVALEIROS DO ZODÍACO
A SAGA DE HADES

contém cenas de violência. Recomendável para maiores de 14 anos

EDITORIAL



Ladies and Gentleman...

E cá estou eu, mais uma vez escrevendo (ou tentando) um editorial. Texto nem sempre interessante, até porque escrever não é minha especialidade. Mas ora, há cerca de três anos tornei realidade um projeto que tinha desde criança: ter uma revista de videogame.

Ela não é a melhor, não tem os melhores textos, muito menos as melhores dicas. Mas é minha, pombas! E é justamente por isso que tenho

muito orgulho de lhes apresentar a sexta edição da Gamezine Brasil. E creio que nela, finalmente tenha encontrado um padrão que se seguirá até seu último número, ou até que mude de idéia :x Ah, obrigado a todos que apóiam e apoiaram, participaram e leram os números anteriores, escolher e-mails para a seção de e-mail é algo difícil (ainda que apenas duas vezes por ano). Chega de mais delongas, aproveitem a revista!!!

QUER FAZER PARTE DA GAMEZINE?



ENTRE EM CONTATO CONOSCO

gamezinebrazil@gmail.com



SUMARIO

E-MAIL	6
EXPRESSO G.Z.B.....	8
GAMEZINE NITRO	10
SHINOBI III	12
REVIEWS	16
MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO	18
CHOUJIN SENTAI JETMAN.....	19
QUACKSHOT	19
CASTLEVANIA BLOODLINES	20
RETURN OF DOUBLE DRAGON.....	21
GRADIUS V.....	21
DETONADO	22
SPOILERS	38
SPOILERS	

E-MAILS

contato: gamezine_brazil@gmail.com



gamezine brasil

Diretor Geral:
Robson Souza

Diretoria Administrativa
Robson Souza

Editor Executivo
Robson Souza

Editor
Rpbpspm Souza

Arte
Robson Souza

Redação
Robson Souza

Comercial
Diretor Comercial
Robson Souza

Gerente de Publicidade
Robson Souza

WEB
Gerente de TI
Robson Souza

WebMaster
Robson Souza

Para anunciar
gamezine_brazil@gmail.com

Eh nois

CONTINUIDADE

Grandes amigos da Gamezine, sei que pela demora no lançamento da sexta edição deve-se ao fato de a equipe não ser mais tão vasta como em algumas edições anteriores, mas continuarei a tratá-los no plural. Fiquei feliz ao ver na comunidade uma nova capa, mas queria me ater à última edição. Ela ficou, simplesmente, FANTÁSTICA! Há tempos queria uma revista totalmente dedicada ao Chrono Trigger, meus parabéns! Mas pow, faltou colocar os outros finais, Ne? Quanto a essa nova revista, espero que seja tão boa quanto as outras, talvez até melhor. Porque é notório que tudo vem melhorando a cada edição.

Robson Souza

R: Ah, obrigado, ehehe. Também gostei muito da última edição, levou um bom tempo para montá-la e tudo mais. De qualquer forma, fico feliz por ter gostado. Afinal, a sua satisfação é a nossa motivação!



MAIL DO MÊS

Complete já a sua coleção de Gamezine Brasil!!!!



Acesse já a nossa comunidade no Orkut!!!



Congratulations!

Fala Hyoga! Parabéns pela quinta edição, ficou bem massa!

Espero que continue com a revista... é uma das melhores, eheheh.

Marcelo Antônio.

R: Opa, valeu Marcelo! Só espero que não se incomode com a demora.

Conhece o Mario?

Fala pessoal da Gamezine, tudo bem? Sou de Rio Branco – AC. Poxa, gostaria de parabenizá-los pela revista, está muito boa. Pena que ela não é lançada todo mês. Mas nem tudo é perfeito, Ne? E aí, quando rola um detonado do Super Mario RPG?

Abraço!

Mario Martucci

R: Grande Mario, primo do Tido. Que Tido? Aquele que te pegou atrás do armário embuTIDO. Hahaha, ta.. foi sem graça :/

Obrigado pelos elogios, e sei lá cara, ainda nem tinha pensado no Super Mario RPG, valeu a dica. (y)

**Lol
Oi.**

Maria Lucia.

R: Oi.[2]

Mitos

Olá, sou o Emerson e moro no Rio de Janeiro. É verdade ou não, que dá pra jogar com o Sheng Long no Street Fighter II?

Emerson Gomes

Cara, é cascata isso. Embora tenha sido publicado e desmentido pela própria EGM, um pessoal especializado nesse tipo de desmistificação, através de recursos TAS dos emuladores de hoje em dia, provaram que após cumprir todos os requisitos e ficar empatando várias vezes com Veja/Bison no final, você entra na tela de continue.

EXPRESSO G.Z.B

Conheça aquilo que não faz parte do mundo dos games



INSECTOR SUN

O guardião da Terra

por Robson Souza

Quem? Hã? Insector Rider? Não, ele não é parente do Mário, Insector Sun é, simplesmente, o mais famoso Tokusatsu (série de ação japonesa) tupiniquim. Nascido por volta de 1999 de uma fanzine (revista feita por fãs), Insector Sun ganhou seu primeiro episódio. Ao todo foram lançados cerca de 12 episódios, e mais um episódio

especial.

Enredo

Krim Lee era um lutador de Kung Fu que sobrevive de bicos, sabe como é, brasileiro, né? Enfim, ainda que meio





enrolado, ele tinha um grande senso de justiça e foi escolhido por seu mestre para usar um cinturão que o transforma em Insector Sun, o guardião da Terra. Seu poder vem do sol e ele deve usá-lo para proteger Ribeirão City.

Insector Sun teve uma grande

repercussão no Brasil, sendo notícia não apenas em sua cidade de origem, Ribeirão Preto, como também em grandes canais de televisão, como Bandeirantes e Rede Globo.

Por isso, nunca é demais dizer: OSU! TATAKAE! INSECTOR SUN!!!



GAMEZINE NITRO

IMAGINAR O QUE É DIFÍCIL NEM SEMPRE É O BASTANTE



FANTASMAS E DUENDES

Arthur faz jus ao nome honra a tábua redonda!
por Robson Souza

1985 era uma época em que os arcades eram bem mais populares que hoje em dia.

Naquele tempo, os jogos não se resumiam apenas a versões de máquinas pump ou KoF. Os fliperamas, como ficaram conhecidos no Brasil, eram alvos de uma variedade de gêneros, como plataforma, ação, tiro, luta, etc. E é nesse contexto que nasceu Daí Makai Mura, ou Ghouls n Goblins, como preferir.

Um jogo de plataforma onde a primeira fase

era um cemitério, talvez até por isso o jogo ficou conhecido no Brasil como “Cemitério Maldito”.

Ora, mas por que “maldito”? A resposta para essa pergunta surgirá logo quando você iniciar o game. Tudo se resume a uma aventura onde o cavaleiro Arthur precisa salvar a princesa Prin que foi raptada pelo demônio Loki.

Ainda foram lançados mais três jogos da série “Ghouls ‘n’”: Ghouls ‘n Ghosts, Super Ghouls



'n Ghosts e Ultimate Ghouls 'n Ghosts.

O jogo em si não é o que mais se destaca, mas sim a dificuldade encontrada na série toda. Imagine um cavaleiro sozinho lutando contra uma hora de monstros. Certo, até aí tudo bem, mas e se esse cavaleiro pudesse perder a armadura com um golpe e ficasse apenas de cueca nas batalhas? E se tivesse tempo para se completar a fase? E se, ao morrer, tivesse de voltar ao início ou ao meio do percurso? E se a cada obstáculo uma nova história fosse contada? Com a necessidade de calcular



milimetricamente os saltos e rezar para ter a sorte dos inimigos “aceitarem” ser mortos. Ah, e é claro, jamais, em hipótese alguma pegar armas inúteis, sim, elas existem.. o fogo que o diga :x

Se ainda não conhece, ou tem vontade de experimentar, faça por sua conta e risco. E aí vai uma dica: **NUNCA JOGUE EM PORTÁTEIS, O RISCO DE JOGÁ-LO NA PAREDE É MUITO GRANDE.**



SHINOBI

RETURN

PRESS START BUTTON

© 1993 SEGA

Dizem que antes do amanhecer a noite é sempre mais escura. Pelo menos era o que pensava o último usuário das Técnicas Ninja Oboro, Joe Musashi. (Quem? Ehhh.. ele também é conhecido como Shinobi, rs) Que acabara de destruir seus inimigos da organização criminosa Neo Zeed. Pois é, após cerca de dois anos

da mais harmoniosa paz, a Neo Zeed retorna sob tutela de um se chamado Shadow Máster. Contando com suas habilidades mais forte que o aço e mais rápidas que um redemoinho. Shinobi desce as montanhas para combatê-los uma vez mais...

E desta vez a aventura seria ainda melhor que a anterior, mais suave

TM



e com menos ênfase na dificuldade. Porém, não adianta pensar que será fácil a luta contra o mal, já que durante a jornada terá de andar, correr, pular, cavalgar e até surfar. Tudo combinando perfeitamente em um épico jogo de ação side scrolling..

Simplificando: Shinobi III é o melhor jogo lançado para Mega Drive, e um dos melhores games baseados em ninja já criados.



A SERIE



Shinobi
Arcade



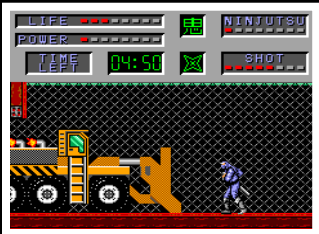
The Revenge of Shinobi
Mega Drive



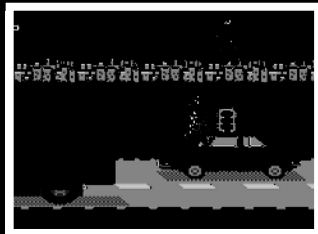
Shadow Dancer
Arcade



Shadow Dancer II
Mega Drive



The Cyber Shinobi
Master System



Shinobi
Game Gear



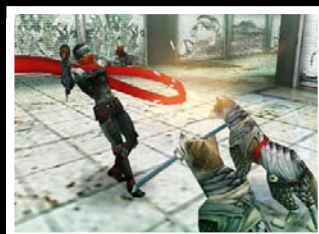
Shinobi II: Silent Fury
Game Gear



Shinobi III
Mega Drive



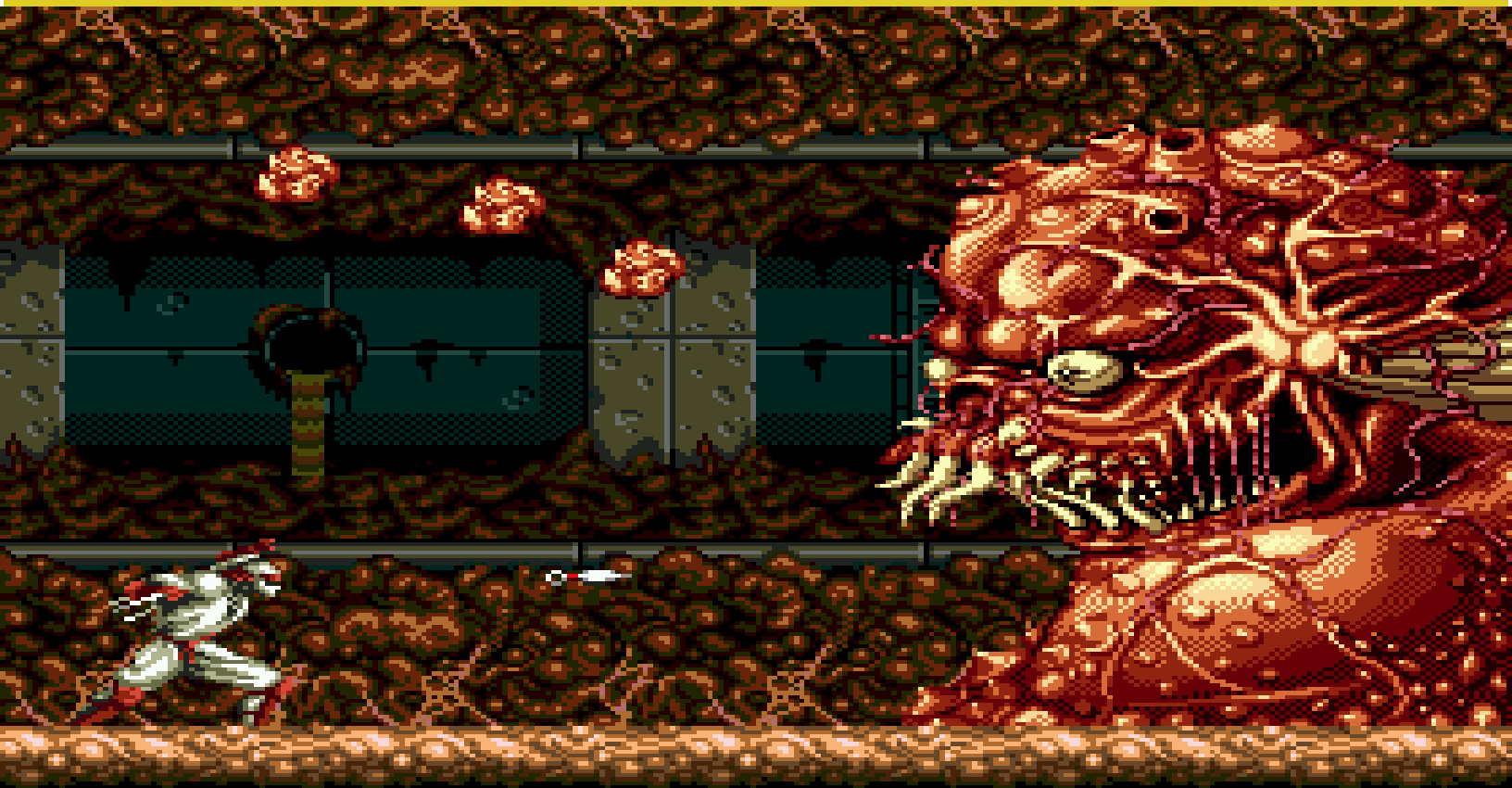
Shinobi Legions
Sega Saturn



Shinobi
Playstation 2



Kunoichi
Playstation 2



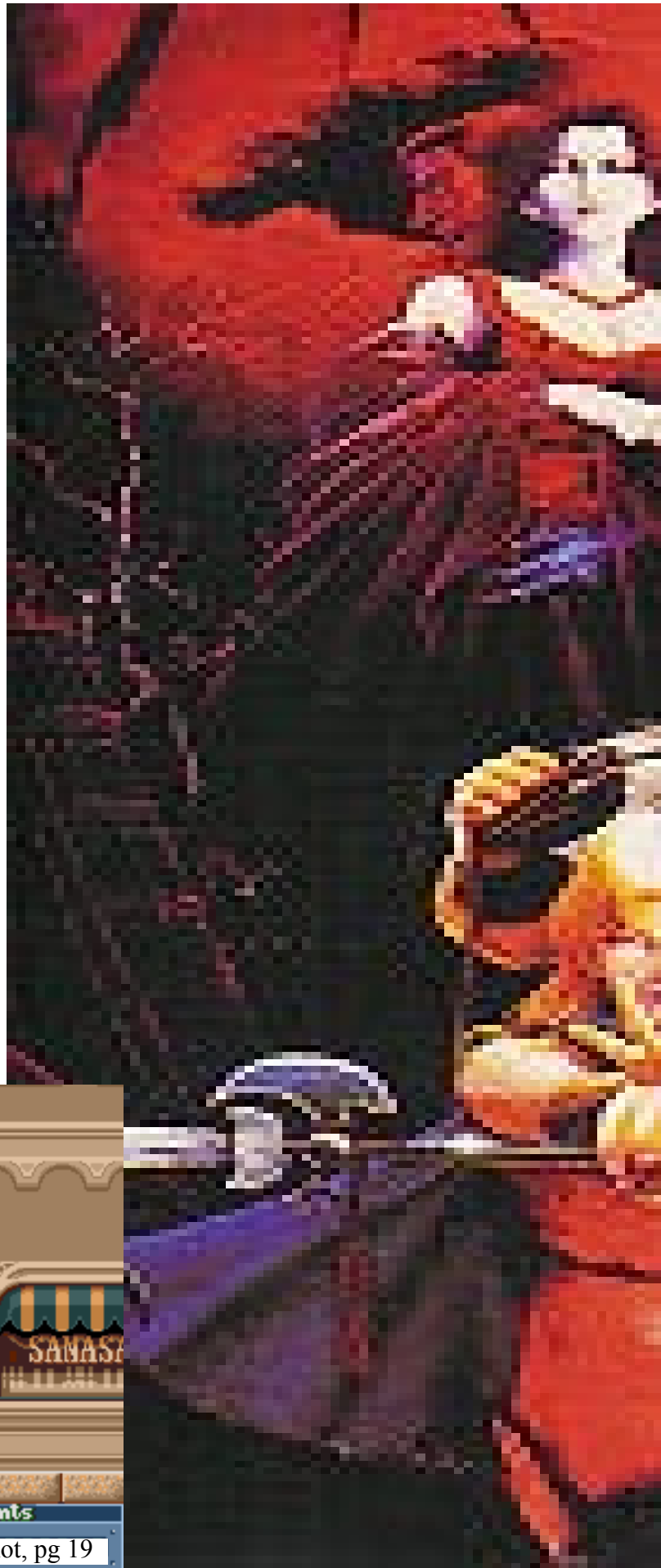
NÃO PERCA TEMPO




**GAMEZINE VOCÊ SÓ ENCONTRA
NA COMUNIDADE OFICIAL**

**gamezine brasil
aqui você encontra tudo sobre games**

REVIEWS





CASTLEVANIA BLOODLINES

Falar sobre jogos é algo interessante, porém quase sempre as análises não são imparciais. De certa forma o redator sempre dá a sua opinião baseada em suas experiências. Alguém que não gosta de Sonic, dificilmente falaria bem de qualquer jogo da franquia, afinal, como falar bem de algo que não gosta? Se alguém negar, é pura hipocrisia. A recíproca é verdadeira também, uma vez que quando se gosta de um jogo, é quase impossível falar mal dele. Mas ora, é difícil ser imparcial? A imprensa, de modo geral, é tendenciosa? A resposta para ambas as perguntas é uma só: **SIM!**

Tanto é verdade que em uma revista muito adorada pelo público em uma edição qualquer dela, falou bem de Final Fantasy VIII e “meteu o pau” em Zelda 64. No fim, todos sabem qual jogo é considerado “apenas mais um” e qual é tido como o melhor jogo de todos os tempos.

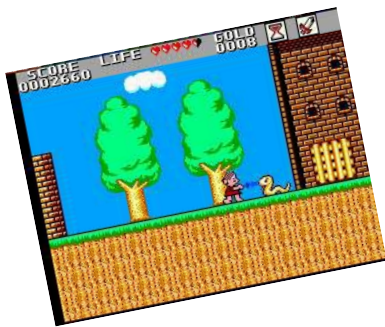
Onde eu quero chegar com isso? Elementar, meu caro leitor! Ainda que goste de revistas, adore ler reviews e coisas do tipo, tenha ciência de que o que realmente importa é o seu veredicto. Por isso, na Gamezine Brasil não há notas, lendo os reviews (que estão bem objetivos, por sinal. Nada de “quando a chuva caiu fiquei feliz e resolvi falar sobre esse jogo...”) você encontrará uma visão geral do jogo e no final, prós e contras. Tendo isso em mente, aproveite essas análises. Se discordar de algo envie-nos um e-mail.

Abraço.



SEGA MASTER SYSTEM

MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO



Impressão: Um jogo simples, mas há algo que cativa as pessoas a jogá-lo. Talvez seja a “Turma da Mônica”, ou pelo fato do jogo

ser em português. A verdade é que esse jogo cativa as pessoas, principalmente os mais velhos. A jogabilidade é meio lenta, não há diversidade de ataques e itens, a dificuldade é pífia, mas você joga com a Mônica e seu onipotente Sansão. Apenas para os saudosistas...

Prós: Jogar com a Mônica e estar em

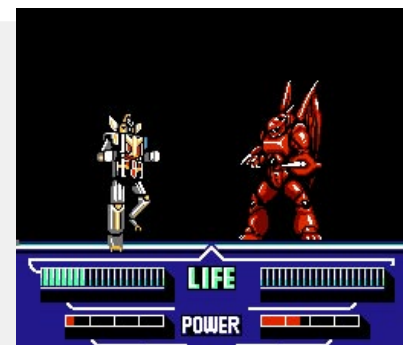
português.

Contras: Músicas ruins, jogabilidade lenta, poucos itens, dificuldade relativamente baixa, etc.



NES

CHOUJIN SENTAI JETMAN



Lançado no Japão em 1991, Jetman é um jogo baseado no seriado japonês de mesmo nome. Um jogo de plataforma que lembra Ninja Gaiden, no entanto, você enfrenta um dos cinco integrantes do grupo Choujin Sentai Jetman. As habilidades são variadas, mas na maioria, ou seja, os guerreiros vermelho e preto usam uma espada, o amarelo desfere socos e as duas meninas, azul e rosa, usam uma arma. No

final de cada fase um chefe é encontrado, e ele será enfrentado usando um robô gigante.

O jogo é bem curto, comum dos jogos para NES, são ao todo cinco fases nas quais você pode escolher qual passar e, se passar, prepare-se para a última missão. Totalizando-se apenas seis fases.

Já os efeitos sonoros são bastante simples, limitando-se a música tema da série.

E a dificuldade? Bem, não está entre os jogos mais difíceis do NES, muito pelo contrário, é até fácil, uma vez que se pegue o jeito de jogar. A maior dificuldade está em enfrentar os chefes com o robô gigante.

Em suma, Choujin Sentai Jetman é um ótimo jogo, embora venha a ser jogado apenas pelos fãs do Tokusatsu, que é considerado o melhor Super Sentai de todos os tempos.



Impressão: Comandar o Pato Donald é muito legal. Talvez seja pelo carisma, ou simplesmente por ele ser o meu personagem Disney predileto. Enfim, nesse jogo você, talvez, chegue a confundir-lo com o Indiana Jones, pois você vai precisar procurar tesouros, entrar em cavernas, desviar de armadilhas e tudo mais. Um fato interessante em Quack Shot, é que em algumas

fases você só poderá avançar se conseguir um determinado item antes. E para conseguir os itens, deverá correr esse mundão de Deus. Vários personagens estão presentes, como os sobrinhos do Donald, o Tio Patinhas e o Capitão Boing. Realmente, um ótimo jogo que marcou época no Mega Drive. Recomendado!

Prós: É sempre muito

SEGA MEGA DRIVE QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

divertido jogar com o Donald.

Contras: A arma ser um lançador de “desentupidor”.





SEGA MEGA DRIVE

CASTLEVANIA BLOODLINES

Impressão: Esse jogo conta a história de um integrante da família Morrison, cuja responsabilidade fora atribuída ao receber da família Belmont o poderoso chicote Vampire Killer e protege-lo por 200 anos. E durante esse tempinho o Conde Vlad Tepes resolveu aparecer novamente e dar trabalho aos novos detentores do lendário Chicote. Nessa aventura, John Morris

receberá a ajuda de um outro personagem, Eric Lecarde. Graficamente falando, o jogo consegue ser apenas bom, mas os outros fatores o levam ao título de “necessário” para os jogadores e fãs da série. Castlevania Bloodlines é bem difícil, pelo menos em primeira instância, o que torna a aventura ainda mais tentadora. O som também é muito bom e a jogabilidade é quase a

mesma, a diferença é que agora a arma secundária é ativada por um botão, e não por “cima+ataque”.

Prós: Dificuldade, som, jogabilidade e o tradicional Vampire Killer.

Contras: Apenas os gráficos, são porcos demais...



SNES

RETURN OF DOUBLE DRAGON

Impressão: Jogar Double Dragon sempre remete lembranças dos antigos jogos de arcade, e até um pouco mais tarde, as três versões do NES. Esse "Return of Double Dragon" é aquele jogo que parece difícil na primeira e se confirma na segunda, terceira, quarta., etc. Mas o que mais impressiona são os quadros de movimentação dos

personagens, os movimentação dos golpes é linda, fazendo você querer matar os caras no chute ou descer a pancada com um Nunchaku. Houve também uma inovação na jogabilidade, fora implementado um botão para defesa, que se defendido no momento certo, é possível contra-atacar com um arremesso. E a trilha sonora? Ótima,

principalmente das fases 5 e 7. Ótima pedida para os fãs!!!

Prós: Dificuldade, som, movimentação dos personagens, gráficos, etc.

Contras: Não me lembro...

PLAYSTATION 2

GRADIUS V

por: Leonardo Miranda



Impressão : quinto episódio de umas das mais famosas franquias de shoot nups da Konami e por enquanto a ultima (gradius VI para os consoles da nova geração foi cancelado em 2006), a série é muito famosa pois vem desde a época do MSX e arcade na década de 80, esse quinta versão foi feita pela treasure (empresa que na verdade foi fundada em 1993 por pessoas que saíram da

própria konami)

Prós: a treasure fez um trabalho BELÍSSIMO na parte gráfica do jogo, o jogo está LINDO ... a parte sonora tmb está espetacular(musicas e efeitos), a dificuldade está do jeito que o diabo gosta rsrrs, mas quem gosta de jogos desse estilo (como eu) não vai reclamar disso...provavelmente um dos melhores jogos do gênero de todos

os tempos vale a pena dar uma olhada mesmo não sendo fã de shooters

Contras: as primeiras fases com o tempo vc pega o jeito, mas a dificuldade insana a partir da quinta fase talvez afaste os novatos ou não simpatizantes de jogos de nave..

DETONADO





Secret of Mana é, sem dúvidas, um dos jogos da Square mais adorados. Seja pelo seu mundo místico povoado por diversas formas de vida, ou pelo sistema de batalha muito parecido com Zelda. O importante é que este game é, provavelmente, o melhor de toda a série Mana e um dos melhores jogos lançados para SNES. Uma verdadeira obra prima que protagoniza um menino que fora expulso de sua vila, e que mais tarde, salvaria o mundo. Acompanhe a seguir um super detonado deste maravilhoso game.



Depois dos eventos iniciais, pegue a espada para cortar o mato e sair pela direita. Agora é só seguir o caminho para chegar em Potos. Fale com o prefeito e lute contra o chefe! Depois da batalha, Jema, um cavaleiro, fala para você ir falar com Luca, no Palácio da Água. Agora vá à casa do prefeito. Ele junto com os moradores decidem expulsar você da vila, antes de ir embora pegue 50MD num baú no andar de baixo. Agora compre itens na loja e equipe-os. Saia da vila.

2: PALACIO DA AGUA

Para ir ao Palácio da Água, você pode ir pelo canhão, o primeiro caminho à direita a viagem já está paga pelo Jema. Ou pode ir à pé para ganhar level e além disso pode parar no Bichanos para comprar itens, dormir e salvar. Para ir à Bichanos vá para noroeste.

Para chegar no Palácio da Água é só sair de Bichanos e entrar na entrada de cima. Você chega e dá de cara com Diluque e seus homens, que vão para a floresta para enfrentar a bruxa. Vá para frente para entrar no palácio, Jema estará esperando, converse com ele e entre para falar com Luca. Ela mandará você ir para Gaias Navel para achar o Palácio Subterrâneo. Depois que você selar a semente Luca irá te curar e te dar uma arma de Mana: a Lança. Agora

3: PANDORA

faça o que ela mandou. Para chegar à Gaias Navel, você deve passar antes em Pandora.

Saia do palácio e siga para o sul, no meio do caminho você será abordado por goblins, que te prendem e o poe num caldeirão para comê-lo. Quando tudo parece estar perdido uma garota te salva e depois vai embora sem se quer dizer seu nome. Continue seu caminho

para a direita, quando ver uma placa desça. Agora é só seguir o caminho até chegar em Pandora. Vá para o castelo (no canto superior direito), e explore-o, você dará de cara com a garota que te salvou dos goblins, depois da conversa, dê um nome à ela, que irá se juntar ao seu grupo. Ela vem com mais uma Arma de Mana: a Luva. Depois vá para a esquerda e entre na porta dupla, Jema estará lá. Depois da conversa saia do castelo. Para ir à Gaias Navel saia pela saída à esquerda.

4: GAIAS NAVEL

Siga o caminho até chegar em um lugar onde tem dois caminhos: o da



esquerda e o de cima
O da esquerda vai para a Vila Quipo e o de cima vai para Gaias Navel. Veja o que tem na

Vila Quipo:

Compre itens, durma, salve e vá para Gaias Navel.

Vá para a direita e suba, quando ver uma placa entre na entrada de cima, agora vá subindo até entrar num teletransporte para a Floresta Assombrada

5: FLORESTA ASSOMBRADA

Vá seguindo o caminho até entrar num teletransporte, se quiser pode comprar itens do

Bichano:

Após entrar no teletransporte você vai avistar um caminho bloqueado por dois pilares

com crânios na ponta. Mexa nos pilares e os personagens vão falar que não têm como quebrar-los e decidirão voltar para Gaias Navel para achar uma arma que possa quebrá-los. Então volte para Gaias Navel. Quando chegar desça as escadas e

siga o caminho, até chegar num lugar onde tem duas cachoeiras, a da direita, você poderá comprar itens e salvar com o

Bichano. Seus itens são os mesmos da lista anterior. E a cachoeira da esquerda vai para a Caverna de Gaias Navel

6: CAVERNA DE GAIAS NAVEL

Siga a caverna até chegar num lugar onde tem uma lagoa de lava, entre na porta(a única que tem para entrar) e mexa numa caveira para abrir a passagem. Volte para o lugar da lava, entre na porta, que antes você não podia entrar.

Suba a escada à esquerda e entre na porta para pegar a Corda Mágica, um item que quando você usa, você vai para o começo da caverna, muito útil. Volte e desça a outra escada. Pegue o caminho de baixo e vá indo, quando achar a escada desça-a. Suba a última

escada e mexa na caveira, volte e suba a escada que você não conseguia subir para chegar à Vila dos Anões.

7: VILA DOS ANOES

Ao chegar na vila, compre itens, durma e salve. Depois de se equipar, entre na porta ao lado da loja, depois entre na porta da esquerda. Pague 50MD para ver o show, depois o cara vai falar umas coisas, e pedir para pagar 100MD, pague. Agora entre na porta ao lado, você vai descobrir a farsa, eles vão devolver seu dinheiro.

Vá no ferreiro (uma porta com uma placa de um martelo). fale com Smurf, ele irá forjar sua espada por 100MD e vai transformar seu martelo em um machado. Smurf vai forjar suas armas durante o jogo. Veja a tabela de preços abaixo.

Nível Preço

Do nível 1 pro 2 200MD

Do nível 2 pro 3 400MD

Do nível 3 pro 4 800MD

**Do nível 4 pro 5
1600MD**

**Do nível 5 pro 6
3000MD**

**Do nível 6 pro 7
6500MD**

**Do nível 7 pro 8
12500MD**

**Do nível 8 pro 9
25000MD**

Ao sair você terá que lutar contra um chefe.

Depois de matar o chefe. Vai ter uma conversa e o moleque vai juntar ao seu grupo, dê um nome à ele. O prefeito vai te dar outra arma de arma de mana: o Arco. Volte pro Smurf e pegue o Machado, outra arma de Mana, mas você tem que comprá-lo por 100MD. Aproveite para forjar as outras armas. Além disso ele abre um atalho para Gaías Navel.

8: CASTELO DE ELINEE

Volte à Floresta Assombrada. Volte àqueles pilares com crânios na ponta, vire à esquerda e siga até o final. Pise no triangulo (o mesmo

do de um teletransporte), volte e quebre os pilares. Vá indo até chegar no castelo de Elinee.

Entre no castelo e vá indo até chegar uma parte onde tem dois portões, vá no da esquerda (no outro só tem 3 Cadeiradas) siga até chegar numa prisão, fale com o soldado atrás das grades para libertar todos. O soldado vai falar sobre a bruxa. Compre bons itens com o Bichano: Aperte o botão, entre na passagem que abriu e siga até uma parte com 3 caminhos, pegue o do meio e siga. Passe por 2 Cadeiradas e fale com Elinee, entre na porta e lute com o chefe.

Depois de derrotar o chefe fale com Elinee e pegue outra arma de Mana: o Chicote e 50MD nos baús. Volte ao Palácio da Água, se quiser chegar mas rápido use o chicote para pular o buraco que tem dois tocos, um em cada ponta, você sairá já no Palácio da Água. Fale com Luca, saia do palácio, vire à esquerda e entre na Caverna de Undine.

9: CAVERNA DE UNDINE

Entre na caverna e suba um tela para chegar no chefe. Esse chefe tem duas etapas:

**1): Tompole-- Bata nele até ele mudar de forma
2): Agora é o chefe de Verdade:**

Depois de derrotá-lo, entre na passagem que abriu e fale com Undine para ganhar sua magia e a última Arma de Mana: o Dardo. Vá à Vila dos Anões e entre na porta embaixo do hotel. Use a magia Gelo/Undine no orbital para destruí-lo e poder passar. Siga em frente até chegar numa sala grande, vá à direita e aperte um botão, volte, vá à



esquerda e aperte outro botão, suba a escada que abriu no meio da sala. Siga até chegar num buraco com um toco na ponta, use o chicote para chegar ao outro lado, vá seguindo até encontrar o Gnomo, depois da conversa lute com o chefe:

Depois de derrotá-lo fale com o Gnomo para ganhar sua magia, não se esqueça de selar a semente

10: AS RUINAS

Volte à Pandora ,vá para o sul e fale com uma menina de cabelo azul (Phanna), que vai sumir, desça e siga, você encontrará Phanna. Depois da conversa entre nas ruínas. Entre na porta do meio, vá seguindo o caminho até ele se dividir, então pegue o caminho de baixo e siga até chegar numa sala grande, suba a escada e fale com o cara estranho (Thanatos). Depois da conversa lute com o chefe:

Tome cuidado com esse chefe, se caso as 2 Olhadinhas estiverem mortas, a Parede irá se movimentar para frente esmagando você, o ideal a fazer é chegar aqui com o Gnomo num nível bom e soltar a magia do anão no Delfino até matá-lo, caso contrário esse chefe fica meio foda.

Depois de derrotar a Parede, Thanatos foge levando consigo Phanna e Diluque. Os moradores de Pandora voltaram ao normal (aqueles que falavam \".\" voltam a falar). Agora você pode comprar itens na loja de Pandora (a que tem a placa de uma armadura) que antes não podia. Fale com Jema ele vai falar para você falar com Luca e depois encontrá-lo na Vila dos Anões. Vá ao Castelo de Pandora e fale com o rei, que vai deixar você entrar na sala do tesouro, lá pegue: 200MD, Espada Orbital, Lança Orbital (se não pegar as Orbitais agora, não poderá pegá-las futuramente)

11: O ROUBO DAS SEMENETES MANA

Volte ao Palácio da Água se quiser saber sobre o roubo da semente, senão vá à Vila dos Anões, Jema estará lá, fale com ele. Entre no buraco , desça a escada, pegue o



Chicote

Orbital no baú e entre na porta. Você encontrará os ladrões, que roubaram a semente para construir um robô.

Agora lute com o chefe Para matar esse chefe basta usar armas de arremesso e magias.

Depois de derrotá-lo você recuperará a semente. Volte ao Palácio da Água

Siga em frente até encontrar Luca e Geshtar (um cara do Império), aí você tem que

escolher se quer lutar ou fugir, independente de qual opção escolher, terá que lutar com o chefe:

Para matar esse chefe, é só usar magias, se não tiver MP suficiente, dê porrada mesmo.

Volte para onde está Luca e fale com Jema, ele te dará um Chicote Orbital. Fale com Luca e

sele a Semente.

12: PAIS ALTO

Vá ao Canhoneiro e viaje para o País Alto. Quando chegar fale com um dos moogles e desça uma tela para comprar itens no Bichano.

Agora vá uma tela para à direita e uma tela para cima (na passagem mais à esquerda).

Aqui lute com 3 Peblers.

Depois que matar todos os Moogles voltarão, junto com eles virão o Smurf e o Bichano.

Pegue um Machado Orbital e uma Luva Orbital nos baús.

Aproveite para forjar as armas .Fale com um moogle qualquer, ele te dirá para andar na primavera, no inverno e novamente na primavera.

Desça uma tela, vá uma tela à esquerda, volte uma tela à direita, suba uma tela (na passagem mais à direita), vá

uma tela à esquerda e por último desça uma tela. Vai aparecer uma mensagem dizendo que abriu uma passagem, na verdade diz para ir para direita.

Salve compre itens e entre nessa passagem para lutar com o chefe Para matar esse chefe equipe-se com armas de arremesso, suba num daqueles pilares e fique usando as magias do Gnomo do Anão, e quando ele pousar entre os pilares, dê porrada. Depois de matá-lo suba e entre no Palácio do Vento. Fale com o velho para saber mais sobre os anões e ganhar o poder de Silfide. Sele a Semente para ganhar seu poder.

13: MATANGE

Volte para à area das árvores rosas, vá uma tela à esquerda e use a magia Ventania/Silfide do Anão no Orbital para entrar na floresta.

Vá uma tela à esquerda, siga ao norte e entre na caverna. Atravesse-a para chegar em Matango. Compre itens,



forje as armas, durma e salve.

Subindo uma escada que fica ao lado da sala do rei, pegue um Dardo Orbital. Fale com o rei e saia do castelo pela porta embaixo do hotel. Suba e entre na caverna.

Siga, pulando com o chicote os buracos, até o caminho se dividir, pegue o caminho da esquerda e siga-o até chegar num Orbital. Use a magia do Terremoto/Gnomo do Anão para abrir uma passagem logo na tela anterior. Volte, vá para baixo, desça a escada, ande um pouco e lute com o chefe. Nesse chefe use magias do Silfide nele e tome cuidado para ele não te "empequeninar". Depois de matá-lo vá à caverna ao norte e fale com o dragão.

14: DESERTO DE CAEARA

Vá para o Canhão da Floresta e viaje à Cacara, você cairá em um deserto: O deserto de Cacara. Vá uma tela para

cima, outra para esquerda, uma para cima, uma pra direita e por fim outra para cima. Você estará em um navio voador, depois de uma conversa seu grupo vai se separar, o Garoto vai trabalhar nas máquinas, o Anão cortará carne e a Menina vai com o Comandante. Controlando o Garoto, fale com Sergo (o cara parecido com um pirata), depois fale com os guardas que estão tapando a passagem, volte a falar com Sergo e novamente com os guardas para passar. Agora vá à esquerda, desça,

suba a escada, e vá seguindo até achar outra escada e desça-a para pegar o Anão. Volte e entre na porta que está entre os buracos que piscam. Suba a escada para salvar o jogo com o soldado. Volte e fale com os guardas que guardam a porta. Entre e dê de cara com a Menina e Morie. Depois de umas coisas vai dar um tremor e você estará do lado de fora do navio. Fale com Geshtar e lute com o chefe. Para mater esse chefe é só ficar num lado da tela carregando o poder da arma e quando



ele vier para esse lado, bata. Outro jeito fácil é dar poder do Gnomo nele.

Depois fale com todos. Um dos soldados irá perguntar se já quer ir embora, fale que sim. Agora vá ao norte para chegar na Vila de Cacara. Forje suas armas com o Smurf, compre itens, durma e salve. Aqui não há mais nada de importante à fazer, então pegue o Canhão (à direita) e vá ao País de Gelo.

15: PAIS DE GELO

Você cairá na Vila Todo. Os itens daqui são os mesmos do de Cacara.

Depois de fazer suas coisas, vá à Floresta Cristal (à esquerda).



Siga até chegar em uma casa, entre e pegue uma Lança Orbital, agora siga até encontrar o chefe

Pra matá-lo é só dar porrada. Depois você aparecerá em uma vila que não está nevando. Abra o forno para ganhar o poder do Salamando. Uns caras estranhos virão falar com vocês.

Saia da vila pelo norte e vá à noroeste para comprar itens e salvar o jogo com o Bichano (os itens são os mesmos de Cacara, só que o preço é o dobro) Vá à nordeste para chegar no Palácio de Gelo.

Aperte o botão do lado direito para passar, quando o caminho se dividir pegue o da direita para pegar uma Luva Orbital. Volte e pegue o outro caminho

e siga até lutar com os sub-chefes Para matá-los pegue um de cada vez e use magias do Salamando. Depois lute com o chefe de verdade Para matá-lo, quando ele virar um diamantes, carregue o poder

da arma e solte quando ele voltar ao normal. Use Magias do Salamando, e quando ele te dar Espada de Gelo, use o poder Espada de Fogo/ Salamando da Menina. Depois o Papai Noel vai te falar umas coisas e te devolverá a Semente de Fogo.

16: PALACIO DE FOGO

Volte à Cacara por um Canhão. Quando chegar, saia da vila e vá para baixo(uma tela), para esquerda, e pra cima. Você estará na entrada do Palácio de Fogo. Entre no Palácio. Entre na porta da esquerda e use a magia Explosão/ Salamando do Anão no Orbital para passar. Entre na terceira porta do lado de baixo para pegar em um baú 1000MD. Volte e entre na escada do meio. Use a magia Meteoro/ Salamando do Anão no Orbital. Continue e pegue mais 1000Md na primeira porta. Suba a escada e depois desça outra (a de cima) para pegar um Machado Orbital. Volte

e desça a outra, siga até chegar numa sala com um botão, aperte-o e suba a escada do lado da qual você veio. Aperte o botão e use a magia Gelo/Undine do Anão no Orbital. Passe entre os pilares com fogo para abrir uma passagem, entre e lute com o chefe.

Nesse chefe use armas de arremesso e magias do Silfide. Depois vá em frente e sele a Semente para ganhar seu poder.

17: O IMPERIO

Vá ao Canhão e viaje ao Império. O Império é dividido em 3 partes: Cidade do Sul, Cidade do Norte e Ilha Dourada. Você cai na Cidade do Sul. Compre itens, durma e salve o jogo. Vá à casa mais à noroeste da cidade e fale com Mara. Ela dirá que é uma espiã de Tásnica e te dará uma senha. Vá à leste e fale a senha "634" pro cara. Entre. Agora você deve ir pelo esgoto

para a Cidade do Norte. Ande pelos esgotos, até chegar na Resistência, na Cidade do Norte. Você conhece Crissie e fica sabendo que Diluque está numas Ruínas. Saia da Resistência, compre itens forje as armas, durma e salve o jogo.

18: RUINAS IMPERIAIS

Entre na passagem mais à nordeste da cidade e fale com Phanna na entrada das ruínas. Depois das coisas entre nas Ruínas. Suba a escada da esquerda e entre na primeira porta para achar uma Lança Orbital. Volte ao sagüão principal e, suba a escada da direita e entre na primeira porta para pegar um Arco Orbital. Volte novamente ao sagüão principal e entre na porta do meio. Siga até chegar em uma sala com duas portas (sem contar a que você veio). Entre na última, quando chegar em uma sala grande com

vários caminhos, vá para baixo e entre na porta. siga e aperte o botão.

Volte e entre na porta mais à noroeste para pegar uma Espada Orbital. Volte, desça a escada e aperte o botão. Entre na porta que surgiu, siga e aperte um botão para baixar os espinhos e entre na porta logo acima. Continue e lute com o chefe.

Mate primeiro os Olhos Mortos e depois chumbe o Muro Mortal. Depois vá em frente e fale com Diluque. Depois das coisas vá na porta da frente e veja Thanatos com a Menina. Daí da um barulho e ela ressucita. Agora lute com o chefe. Para matá-lo bata nele quando ele der aquelas pousadas. E quando estiver voando dê poder. Quando você voltar Diluque não estará mais lá.

19: O IMPERADOR

Volte à Resistência e fale com Crissie. Vá ao castelo para falar com o Imperador, na passagem do lado

esquerdo da de ir para as ruínas. Siga até encontrar o Imperador. Ele vai prender seu grupo e o de Crissie. Fale com o guarda para sair e lutar com o chefe. Esse chefe não tem segredo é só dar porrada e poder. Depois entre no quadrado que surgiu para sair. Agora o castelo estará cheio de monstros. Pegue 1000Md num baú e siga. Aperte um botão laranja para libertar o grupo de Crissie. Continue até sair do castelo. Suba a escada e siga até achar 2 baús, um com um Machado Orbital e outro com um Chicote Orbital. Volte, entre na porta do meio e siga até chegar numa parte com vários botões no chão, aperte o da direita, você será teletransportado para a esquerda, então golpeie o botão na parede para passar e encontrar a galera do mal. Geshtar vai querer vingança e manda outro robô para te bater. Para matá-lo use o mesmo esquema do outro robô: fique em

um canto da tela carregando o poder da arma, e quando ele vier bata. Depois Geshtar colocará fogo no Castelo. Mas chega Truffle (o Rei de Matango) com Faísca (o dragão), que aprendeu a voar e quer te ajudar, pois pensa que você é seu pai. Truffle, te da um item para chama-lo: o Chama-Faísca. Faísca será seu principal meio de transporte, não mais o Canhão. Agora aprenda a controla-lo.

Como controlar o Faísca

Aperte X ou Y para entrar no Inventário. Vá à parte de itens e selecione o "Chama-Faísca". Faísca surgirá e você vai ao mapa do mundo. Os botões direcionais vão pra frente, pra baixo, pra esquerda e pra direita. Aperte A para Faísca subir e B para descer e pousar no local desejado. Aperte START para ir à um mapa 3D, e nesse mapa 3D aperte R ou L para ir à um mapa 2D. No final desse

walkthrough tem um mapa do mundo de Secret of Mana bem bom.

20: ITENS OPCIONAIS

Vá à ilha situada abaixo do Deserto de Cacara e entre em todas as casas, em uma delas, um cara vai te dar um Pé de Coelho do Mar. Agora vá à Cacara e fale com Amar. A água vai voltar e ele te dará o Cinto Moogle, um item que te transforma e destransforma em Moogle. Agora volte à Vila dos Anões e fale com o prefeito, ele ficará contente, pois o Anão está bem e te dará a Maça dos Anões, um item que te transforma e destransforma em anão.

21: MANDALA

Vá a Matango e fale com Truffle, ele dirá para você ir à umas



montanhas. Então vá à Mandala (Veja no mapa no final do walkthrough).

Compre itens, forje as armas, durma e salve. Depois, se quiser vá no templo ao norte e mexa nos orbitais, eles vão mostrar umas coisas, nada importante. Agora saia da cidade pelo sul

Ignore a primeira caverna, suba a montanha e entre na caverna. Hemp, o dicipulo de Josh diz que ele não está. Volte e entre na primeira caverna, que na verdade é o Palácio das Trevas.

Logo de cara tem 2 portas, entre na da direita. Logo o caminho se divide novamente, pegue a porta de baixo e vá para à esquerda. entre na porta e aperte o botão. Volte e desça vire à esquerda e aperta outro botão. Volte à entrada da caverna, uma passagem se abriu entre as duas portas. Entre e pegue uma Luva Orbital. Volte de onde você parou (no lugar do segundo botão) . Siga em frente até chegar numa parte com duas

portas, entre na de cima.

Passa uma tela e pula o buraco com o chicote para apertar o botão. Volte à uma parte com uns espinhos, que é necessário destruí-los com o machado. Foi aqui que uma passagem se abriu, entre nela. Siga e lute com o chefe. Dê porrada e magias do Salamando nele. Cuidado com as geleias que ele solta. Depois fale com Shade para ganhar seu poder. Não se esqueça de selar a semente para ganhar seu poder.

22: ILHA DOURADA

Volte à caverna de Josh. Hemp dirá que Josh está na Ilha Dourada, então vá até lá.

OBS:no mapa (no final desse walkthrough) a Ilha Dourada é a Gold City

Forje suas armas, compre itens, durma e salve o jogo. Depois fale com o cara na muralha em cima do hotel. Ele dirá que um espião de Tasnica roubou a chave da Torre Dourada. Vá à Cidade do Sul

(SouthTown no mapa) e fale com Mara, que é mulher do espião. Ela te dará a Chave Dourada. Volte à Ilha Dourada. Vá à Torre Dourada ao norte.

De cara cate uma Lança Orbital. Siga e lute com o chefe. Nesse chefe é só dar porrada e magia. Depois suba a escada que surgirá e pegue um Machado Orbital. Siga e lute com outro chefe Bata e dê magia. Depois suba a escada que surgirá. Fale com Aura para ganhar seu poder. Sele a Semente e ganhe seu poder.

23: PALACIO LUNAR

Volte à caverna de Josh. Hemp dirá que Josh foi para o Palácio Lunar. Vá até ele (Moon Palace no mapa) **OBS:** Você tem que pousar no deserto mais próximo do local preto. Vá ao norte e entre no barco de Jill para ir ao Palácio Lunar. Entre no palácio , suba um pouco e vá para a esquerda até achar um orbital. Use nele a magia Raio Lucido/ Lumina da Menina para

ascender as luzes. Vá em frente e fale com Luna para ganhar seu poder. Sele a Semente.

24: TASNICA

Volte à caverna de Josh, Hemp dirá que Josh está em Tasnica. Vá até lá (Castle of Tasnica no mapa). Entre no castelo e fale com Jema, ele diz que há um espião no castelo. Aqui não tem nenhum item importante. Vá até a sala do rei e fale com ele. Vai mandar te prender, mas um guarda reconhece que ele não é o rei. Lute com um capanga do falso rei

NOME Itens Ponto
Fraco Magia HP MP
EXP MD

Lutador Mal Chocolate,
Luvras Ninja Lumina
Espada de Gelo lv.6
510 60 1219 900

Depois fale com Jema, o rei te dará uma Espada Orbital. Fale novamente com Jema. Ele dirá que não quer lutar contra o Império. E também que Josh te ensinará a verdadeira coragem. Antes você

pode comprar itens numa loja secreta aqui

25: UM TESTE DE CORAGEM

Volte à caverna de Josh e fale com Hemp, finalmente ele te apresenta Josh. Ele diz que precisa lutar contra você mesmo para concontrar a coragem. Entre na passagem que se abrirá.

Aqui não há nenhuma dificuldade, é só seguir o caminho até chegar numa sala que você luta contra umas imitação do seu grupo. Depois volte e fale com Hemp, que na verdade é Josh. Ele fala que o Império quer restaurar o Continente Afundado.

26: CIDADE ANTIGA

Vá ao Continente Afundado (Lost Continent no mapa). Os caras do mal estarão lá e querendo restaurar o continente e a Fortaleza de Mana. Sheex se oferece para lutar contra você.

Depois de matá-lo suba a escada e pegue o poder de Dryad. O Continente irá se emergir.

Volte ao Continente Afundado e fale com Jema.

Desça as escadas até entrar num lago, vá para esquerda e desça uma escada para chegar na entrada da Cidade Antiga.

Erupção/ Esplosão/ Maldição lv.5 308 80 928 804

Use o machado para cortar o matinho. Logo no começo tem um Bumerangue Orbital. Entre na porta e siga pra cima. Nas quedas d'água que você não consegue passar, nem correndo, perceba, no meio da queda, que tem um botão vermelho na parede, bata nele para desligar a água. Vá fazendo isso até chegar no chefe. Depois de matá-lo você vai estar na Cidade Antiga. Siga em frente até chegar em uma parte com duas escadas rolante. Pegue a da esquerda, perceba que tem uma passagem secreta com um botão na parede

esquerda, aperte-o. Vá em frente e entre na primeira porta. Smurf estará aqui para forjar suas armas, e também Crissie, que cura você. Volte e suba a escada. Siga até achar um botão, que abre uma grade logo atrás de você. Entre nessa passagem e siga até achar um botão no chão, aperte-o para abrir outra grade. Siga até chegar em uma sala com uns botões de diferentes cores, na parede. Aperte-os na seguinte ordem: "vermelho, azul, amarelo e verde". Entre na grade que abriu e siga. Aperte outro botão, que abrirá uma grade perto de um botão que você já apertou (aqui perto) Entre nela e siga para entrar no metrô. Saia do metrô, quando chegar em uma grade, atravesse o corredorzinho da direita para abrir a grade, continue até encontrar o chefe Use ataques de longe e magia. Depois saia da Cidade Antiga

27: GRANDE PALACIO

Agora você pode chamar o Fâisca e ir a uma cidade salvar e dormir. Quando você voltar desça as escadas da direita e entre na porta

para entrar no Grande Palácio. Entre na porta de baixo, entre na porta da esquerda e use a magia do Gnomo no orbital. Volte e entre na porta da direita e use a magia da Undine no orbital. Volte ao saguão principal e suba as



escadas de cima. Use o chicote para chegar à esquerda, entre na porta de cima e use a magia do Silfide no orbital. Volte e entre na porta de baixo. Entre na porta da direita e use a magia do Salamando no orbital. Volte e suba a escada do meio. Desça na porta do lado esquerdo. Entre na porta do lado esquerdo e usa a magia da Lumina no orbital. Volte e pegue uma Espada Orbital, entre na última porta da direita. Use a magia do Shade no orbital. Volte e entre na penultima porta da direita. Suba a escada à sua frente. Siga e

bata no botão. Volte e entre na passagem que abriu. Siga até chegar numa sala com uns botões verdes no chão. Aperte o da esquerda, e vá seguindo até achar o orbital. Use a magia da Luna. Volte e aperte o botão da direita, siga e lute com o chefe. Depois de matá-lo siga e lute com Fanha. Bata e dê magia, tome cuidado para ele não te transformar em anão. Caso isso aconteça use a Maça do Anão. Depois lute com um cara parecido com Geshtar, mas é apenas uma criatura de Thanatos. Use a mesma tática dos outros robôs. Depois, com a restauração da Fortaleza de Mana o continente afunda novamente.

Volte ao Palácio da Árvore, no Continente Afundado, do lado de fora tem um Bichano: Fale com Jema, ele fala sobre a Árvore de Mana e a Terra Pura. Entre no Palácio e fale com Phanna e os outros.

Vá à Terra Pura. Não está indicada no mapa, mas é fácil achá-la, é aquela ilha com o formato de um vulcão. Vá seguindo e entre numa caverna para lutar com o chefe. Depois vá pra frente para salvar o jogo. Vá à esquerda e suba para lutar com outro chefe.

Use magias, e quando ele vier bata. Depois volte ao save-point. Salve siga em frente, entre na caverna à direita e lute com outro chefe. Depois siga e salve o jogo. Vá para a esquerda e lute com outro chefe.

Use a mesma tática do outro dragão, depois volte ao save-point e siga em frente.

Quando o caminho se dividir vá para cima.

Use a mesma tática dos outros chefes desse tipo. Tome

28: TERRA PURA

OBS: Na Terra Pura você pega o melhor capacete do Menino (Elmo Griffon) matando os Grifo Pata



cuidado pois ele tem um poder que mata na hora. Depois siga e salve em outro save-point. Vá para a esquerda e lute com outro dragão
 Depois volte ao save-point e salve. Você encontrará a Árvore de Mana. Depois da história toda vá em alguma vila, compre itens, forje as armas e salve. Então vá à Fortaleza de Mana

29: FORTALEZA DE MANA

OBS: Aqui tem todos os orbitais restantes e os melhores equipamentos. Veja na tabela de monstros e na tabela de Orbitais no final do

walkthrough.
 Siga e entre na porta, siga e pule o buraco com o chicote, aperte o botão e siga. Aperte 2 botões e pule o buraco. Continue até chegar em um lugar com 2 toquinhos para pular com o chicote. Pule, siga e aperte mais 2 dois botões. Continue e quebre os cristais, mas não aperte o botão no chão, pois se apertar, os cristais que quebrar voltarão. Vá em frente e aperte outro botão. Pule o buraco e siga para lutar com o chefe. Aperte o botão em frente para sair da sala do chefe. Vá para a direita, suba e vá pra a direita novamente, para pular o buraco. Siga e vá para a direita. Continue e

aperte um botão para lutar com o chefe
 Depois de matá-lo siga e pule um buraco. Agora é só seguir, e encontrar Thanatos, após as coisas lute com ele. Depois de matá-lo Driad ganhará duas novas magias (uma pro Anão e outra pra Menina). Depois vai rolar uma conversa. Agora lute com a Besta de Mana Equipe a espada com o Menino, e use as novas magias nele, quando a Besta de Mana ficar na sua frente, bata. Magias de defesa cai bem.
 Depois de matá-lo, curta o final

Fonte: Orion Games



SPOILERS

8 BITS

Após seis estágios controlando os incríveis membros do Esquadrão dos Homens Pássaros

Jetman, você finalmente encontrará o último chefe: Semimaru, a cria bestial da Imperatriz Juuza.

Vença-o e contemple o final desse jogo, que apesar de curto, lhe proporcionará uma oportunidade única e prazerosa de ter salvo a Terra controlando

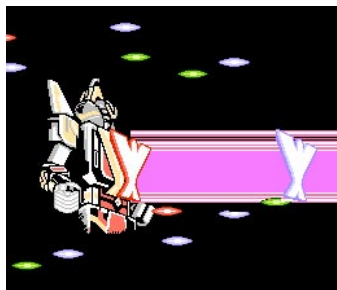
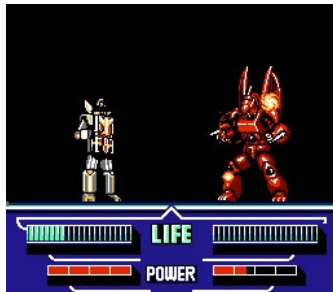


CHOUJIN SENTAI JETMAN



esses lendários guerreiros...

E pensar que muitos combates importantes foram deixados de lado. Anyway, "Mina Ikuso! CROSS CHANGER!!!"



[G.z.B]



SAIBA TUDO SOBRE GAMES!

Downloads, polêmicas, emuladores, roms e muito mais!

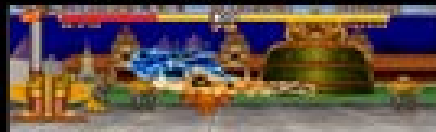
Comunidade Gamezine Brasil

Acesse já!!

**a gamezine brasil é uma
revista voltada para
os fãs, não somente para
os retro, mas atuais também.**



GAMEZINE BRASIL



ANO III - Nº06