

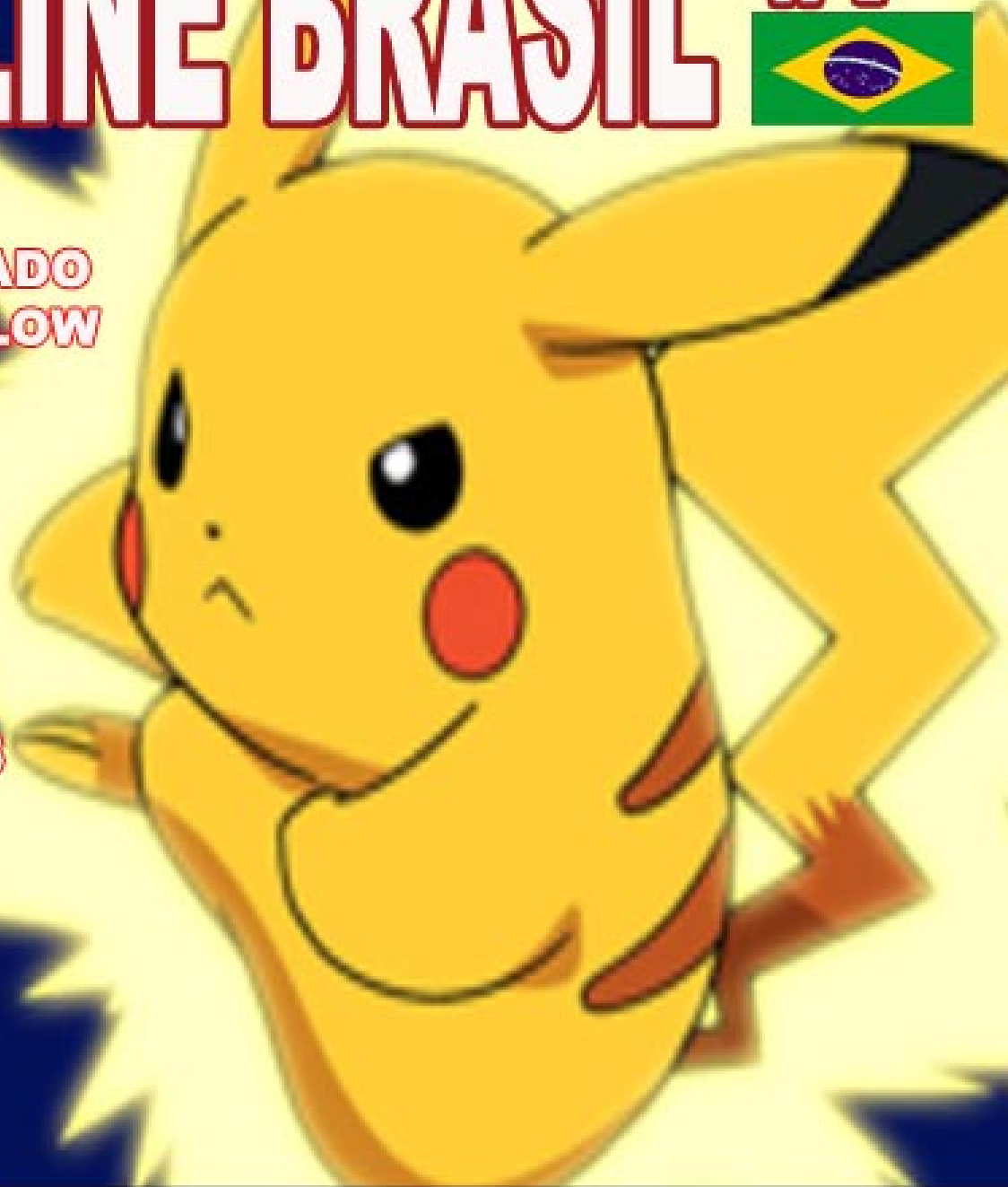
GAMEZINE BRASIL

#7



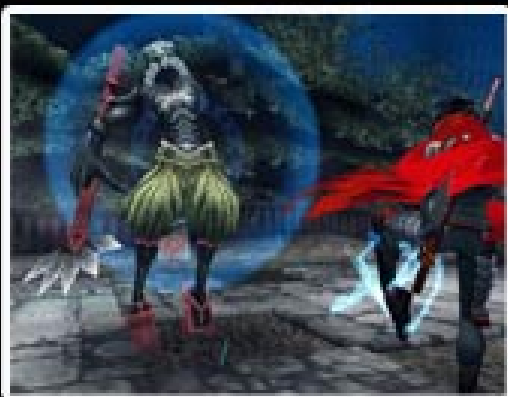
**SUPER DETONADO
POKÉMON YELLOW**

**EXPRESSO G.Z.B.
SAIBA PORQUE
OS JOGOS ANTIGOS
ERAM MAIS DIVERTIDOS**



E MUITO MAIS...

SHINOBI



XENOGEAR



**CAPCOM
FIGHTING JAM**





SEIYA SEIYA

聖闘士星矢

THE LOST CANVAS

冥王神話

EDITORIAL



O tempo passa...

Desde 2006 a Gamezine está presente, talvez tenha sido uma das pioneiras, talvez não. O fato é que ela ainda existe, embora com menos edições de qualquer outra revista digital de sua época. O sucesso é relativo, pessoas baixam, enviam e-mails e dizem que ficou legal. O reconhecimento é algo interessante, muitas pessoas trabalham anos em uma empresamenteportersidoreconhecido pelo patrão. Um produto continua no mercado devido ao reconhecimento e fidelidade de seus consumidores.

Mas será que existe algum propósito para continuar se os do seu tempo já se foram?

Sobreviver ao tempo é diferente de ser devidamente reconhecido. O personagem fictício Naruto, por exemplo, vive para que possa ser reconhecido. Mas mesmo sem o devido reconhecimento ele continua. E é com esse sentimento que a Gamezine continua há quase quatro anos.

Devagar, mas sempre pressionando start para continuar...



índice

06 - E-MAILS

Um elo entre a revista e seus leitores. Perguntas sérias, brincadeiras, sugestões, críticas, enfim, quase tudo é aceito e bem absorvido pela equipe.

08 - EXPRESSO G.Z.B.

Conheça Mahou Sentai Magiranger, um dos melhores Super Sentai da nova geração!

10 - GAMEZINE NITRO

Sabe aquele jogo difícil? Aquele que você geralmente não consegue passar da primeira fase? Então, essa é a vez de Altered Beast!

12 - MATÉRIA

Não, esse não é nome da seção. Essa geralmente é a seção que tem uma chamada na capa. Veja a opinião de

um jogador sobre a velha pergunta: "Por que os jogos antigos eram mais divertidos?".

16 - REVIEWS

Análises objetivas dos jogos. Nada de lero-lero ou páginas cheias de imagens e piadinhas sem graça.

22 - DETONADO

Relembrando os tempos áureos das revistas, segue nessa edição um ótimo detonado do game Pokémon Yellow.

30 - SPOILER

Nunca terminou um jogo? Sem problemas, na gamezine você sabe como foi o final daquele jogo que conseguiu manchar seu passado gamer.



E-MAILS

Melhorias

E ae pessoas da Gamezine, tudo em cima? Pois é, sou eu de novo enchendo o saco. Já faz tempo que uma nova edição não aparece. O que aconteceu? A revista virou semestral? Hahaha. Mas ta certo! Falo isso porque sinto falta de ter algo para passar o tempo. Porque nem é sempre que encontramos algo bom e de graça! Hoje não quero enviar perguntas, até porque esse tempo já passou. Gostaria mesmo é de felicitar-lhes pela ótima edição, se não me engano a sexta. Uma matéria boa sobre Shinobi e Ghous n Goblins. Mas saibam que vocês podem, e devem, melhorar. Sem mais, viva o Corinthians!

Robson Souza

R: Fala meu querido, tudo certo e com você? Pois é rapaz, o tempo passa rápido demais que a gente nem nota. Parece que ontem foi o Réveillon e nós já estamos no terceiro mês de 2010. Obrigado pelos elogios e nós sabemos sim que podemos e vamos melhorar. Abraço!

Shen Long

Hey filhotes, beleza? To mandando um e-mail pra dizer que o mito do Shen Long é verdadeiro. Eu já fiz, você pode perguntar pro meu irmão se quiser.

Zé Estrela

R: Ta certo! Já que você está falando...

Teste

Oi! Quero ver se vocês entendem mesmo de games e não ficam só na conversinha de texturas e esse monte de lorota. Quem diz a seguinte frase: "akinino orida agura istê Chile!"?

KoF Maníaco

R: Eita, cada um que me aparece. Por que ficar mandando e-mail fake? Quem diz essa frase aí é o Iori Yagami. No entanto, tenha ciência de que a frase correta é essa: Asobi wa owari da... nake, sakebe, SOSHITE SHINE!! . E traduzindo para o português: "A brincadeira acabou... chore, grite, E MORRA!!"

Brasileirinhos

Existem personagens brasileiros nos jogos? Digo pessoas mesmo, porque o Blanka não é pessoa e o Eddie Gordo nem tem nome de brasileiro. Se fosse Edson da Silva eu até acreditaria. E aí, tem ou não?

José Antônio

R: Existem alguns sim, como o Carlos de Final Fight 2, o Carlos de Resident Evil 3, dizem que o Rikuo de Darkstalkers, apesar de monstro, também é brasileiro. E aliás, Blanka não é do Brasil, pois seu nome é Jimmy. E o Eddie Gordo? Sim, ele é brasileiro!

Duvida cruel

Quem foi melhor: Allejo ou Osora Tsubasa?

Marcos Vinícius

R: Ronaldo.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

EXPRESSO G.Z.B

CONHEÇA AQUILO QUE NÃO FAZ PARTE DO MUNDO DOS GAMES

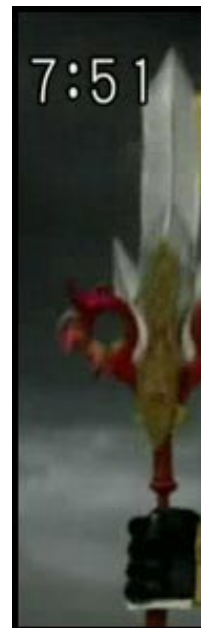


Mahou Sentai Magiranger é o vigésimo nono Super Sentai lançado em terras nipônicas. Dessa vez o enredo gira em torno da magia, levando consigo a popularidade de sucessos da época, como Harry Potter e Senhor dos Anéis.

Tudo gira em torno da ressurreição do senhor de Infershia. Eles tentam de diversas formas, mas existem os seres de Magitopia, uma espécie de mundo celestial, que os impede. No meio disso, entre o céu e o inferno, está a Terra e os Magirangers que tentam desesperadamente impedir que ela seja destruída.



Cada um dos guerreiros mágicos recebe um tipo de poder, geralmente relacionado à sua cor. MagiGreen tem o poder da terra, MagiYellow do trovão, MagiRed do fogo, MagiBlue da água e MagiPink do vento.



Outro ponto interessante é que cada um deles tem uma habilidade, seja de transformação, alquimia, liderança ou “carinho”. E aliás, a fonte de todo o poder é a coragem obtida em situações de perigo e cotidiana.

O que é meio chato nesse sentai é que ele dá muita ênfase no MagiRed, e isso não é legal. Lembra muito as batalhas do Seiya, em CDZ, onde ele apanha feito gato no saco e no final recebe algum tipo de ajuda e ganha.

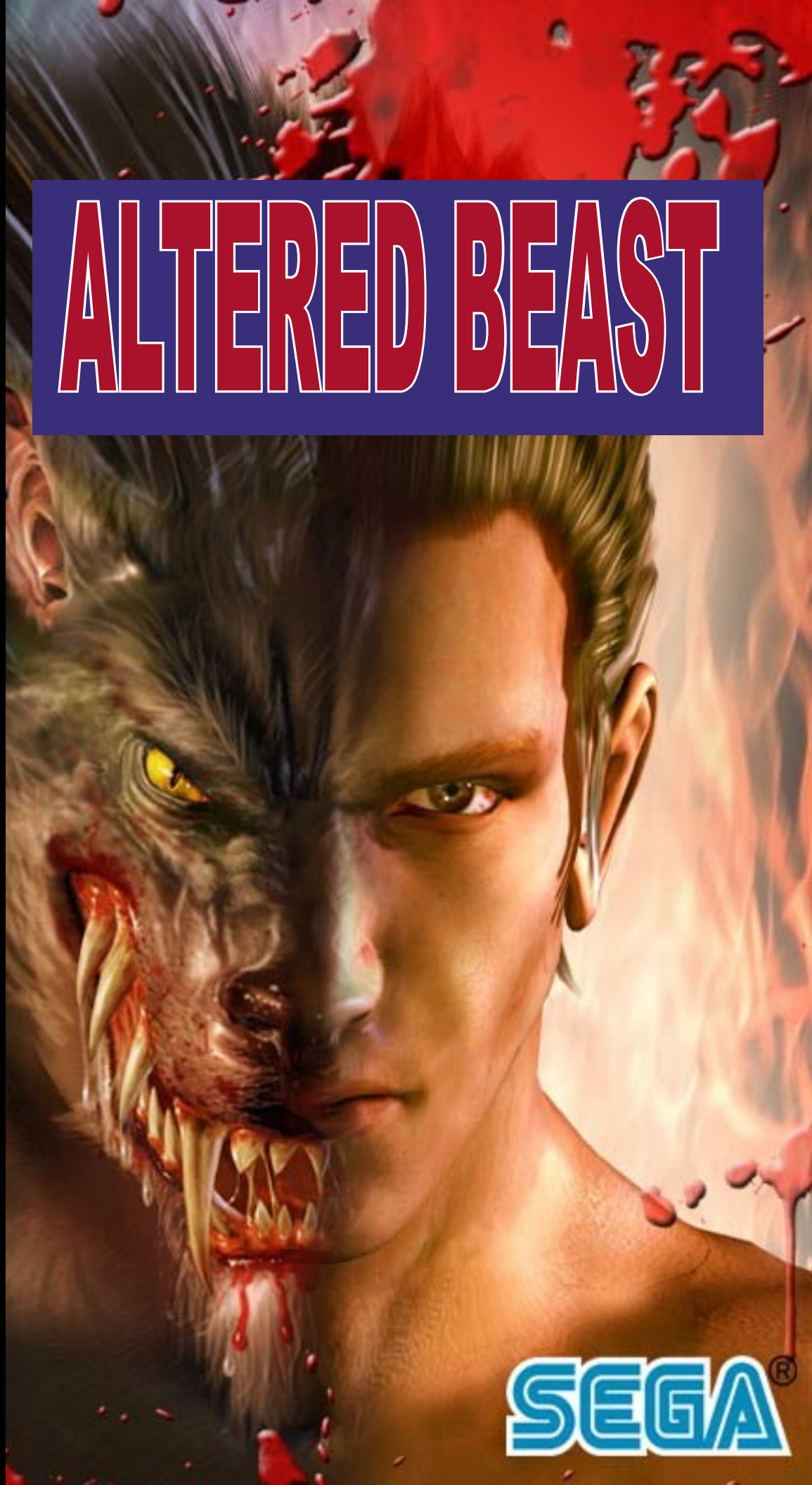
Enfim, é uma ótima série e vale, realmente, a pena acompanhá-la do início ao fim. Magi Maagi Magiro!!!



GAMEZINE NITRO

ACCELERANDO O RITMO CARDÍACO

ALTERED BEAST



SEGA®

Temos em Altered Beast um jogo excessivamente difícil.

Desde a primeira fase é possível sentir o peso dessa dificuldade desproporcional. Embora a jogabilidade pareça bem simples, ou seja, andar, pular e socar, tudo se complica ao surgir os inimigos. Nunca foi tão complicado socar, chutar ou saltar. Era preciso muita paciência e também grana para jogar esse game por

muito tempo nos tempos em que os arcades dominavam.

Mas e o enredo do jogo, como era?

Como era moda antigamente, o herói precisava salvar a princesa. E em Altered Beast o personagem principal era um Centurion, ou seja, um soldado Romano que precisava salvar a filha de Zeus, Athena. Para tal,



Centurion contava com as *spirit balls* que ao serem coletadas aumentavam o poder e, quando conseguia pegá-la pela terceira vez, o personagem se transformava em uma criatura.



O jogo foi bem aceito em sua primeira versão para arcade, mas as conversões nem tanto, principalmente quando se comparada com a original. No entanto, o que realmente importa é que esse jogo entrou para a história como um dos mais difíceis de se terminar. E é claro, foi tachado como “papa fichas”.

Game Genie – Mega Drive

DCXA-AA22 - MASTER CODE—Deve ser inserido

FT1T-AA5L – Vidas infinitas

BWXA-ACCT – Começar com 1 vida

BWXA-ALCT – Começar com cinco vidas

ATWA-AA8R – Proteção contra ataques inimigos

PA5T-BNT2 – Transformação na primeira spirit Ball

AEFA-AABW - Torna Aggar mais fácil de

ser derrotado.

AA9A-ALN8 – Soco mais forte contra os chefes.

AA9A-ALPG – Ataques mais forte contra os chefes

HTWT-B6KG – Torna os inimigos mais fácil de derrotar

A2TA-AAGC - Neff mais fácil de derrotar.

AYMT-AAHN - Crocodile Worm mais fácil de derrotar.



POR QUE OS JOGOS ANTIGOS ERAM MAIS DIVERTIDOS?

por Robson Souza

A grande maioria dos freqüentadores de fóruns sobre games muitas vezes já se depararam com essa frase, principalmente quando se entrava em questão a qualidade dos jogos atuais.

É inegável que hoje encontramos jogos de altíssima qualidade, com gráficos soberbos, músicas orquestradas, muita interação com o jogador e vários outros recursos. Mas por que então, as pessoas

se remetem a jogos simples com poucos recursos para os padrões atuais? Talvez a resposta seja o puro e simples saudosismo, ou até

mesmo preferências e opiniões pessoais que não cabem discussão ou algo do tipo.

Por outro lado, existe o ponto de vista técnico e é isso que iremos abordar. Vamos voltar até o fim da década de 80, quando estava para ser lançado o Famicom e um dos consoles tops era o Atari 2600. Nessa época desenvolver jogos era um



verdadeiro inferno, já que o console de 8bits tinha apenas 128 bytes de memória RAM. Ou seja, os programadores não dispunham de muita capacidade de



armazenamento e informação para desenvolver os games.

Por isso, o console provavelmente não tinha um Sistema Operacional que dava suporte ao

desenvolvimento, o que forçava os profissionais a programar em Assembly, ou seja, uma linguagem totalmente voltada para o hardware do console.

Tudo isso era muito custoso para os programadores que se viam praticamente obrigado a trabalhar focados exclusivamente na jogabilidade. Ou seja, tínhamos gráficos porcos, som ruim, mas a jogabilidade, quase que obrigatoriamente deveria ser ótima.

Com o avanço da tecnologia a linguagem Assembly não é mais obrigatória para o desenvolvimento, visto que o primeiro Doom foi



praticamente escrito todo em C/C++. Outro ponto importante é frisar que o foco não é mais somente a jogabilidade, mas também os gráficos, o som, as animações, a fluência do jogo e enfim, a responsabilidade foi dividida e talvez por isso não teremos mais jogos como antigamente. Ah, bons tempos aqueles....

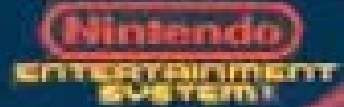


State-of-the-Art

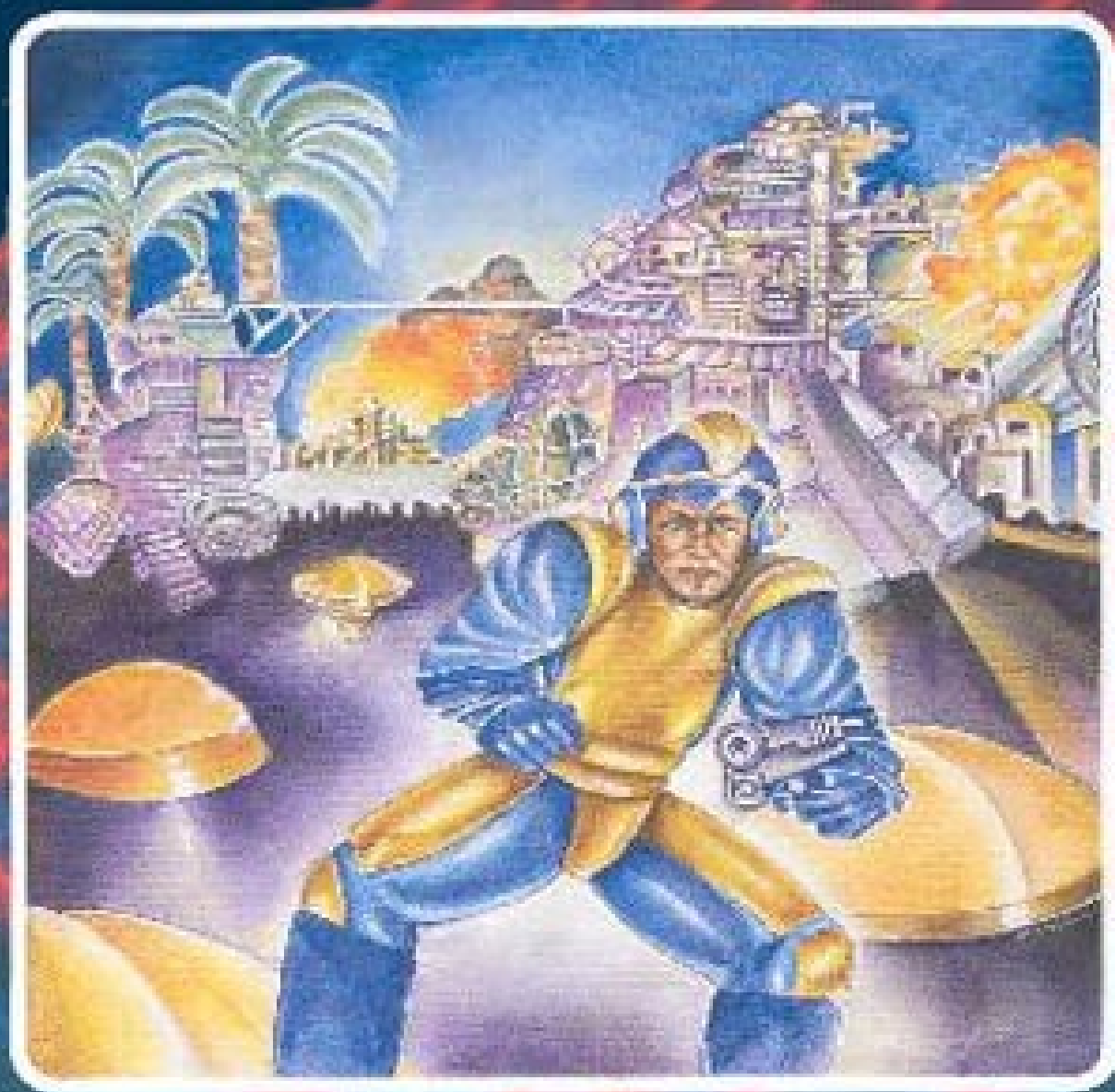
High Resolution Graphics

MEGA MAN™

Licensed by Nintendo for Play on the



GAME PAK BY
CAPCOM™



One Megabit Memory



NÃO PERCA TEMPO



GAMEZINE VOCÊ SÓ ENCONTRA NA COMUNIDADE OFICIAL

gamezine brasil
aqui você encontra tudo sobre games

REVIEWS

ANALISANDO SIMPLES E RAPIDAMENTE





SHINOBI

E escrever, muitas vezes, é mais cômodo e fácil que falar. Afinal, quando se fala não há a possibilidade de correção, não se apaga uma frase que já foi dita. Ainda que se possa pedir desculpas, ninguém esquecerá uma frase mal empregada, um erro de dicção ou até mesmo uma simples “gaguejada”. Quando se escreve não existe diferença, não existem dialetos, ninguém escreve “baianês” ou de maneira sulista, é o simples e puro Português.

Expor uma opinião é, de verdade, muito difícil. Já que muita gente pode discordar, sendo coerente ou não. Em virtude disso, as análises feitas com base na experiência de quem as escreve.

Portanto, fica a dica: mesmo que muita gente fale bem de algo, nunca vá com muita sede ao pote.

Robson Souza.



ZONE OF ENDERS: 2ND RUNNER



SUPER NINTENDO BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

por Robson Souza



Impressão:

Dois dos maiores clássicos do fliper e do NES se encontram em um game. Embora os dois sejam beat'em up, as duas franquias eram bem diferentes. Uma contava com três sapos lutadores que sempre terminavam seus golpes com ataques bem exagerados, a

outra, era o clássico, com frequência de golpes mais realistas, socos, chutes, garrafadas, facadas e tudo mais. O que eles tinham em comum? A dificuldade! Tanto Battletoads quanto Double Dragon (principalmente o III, de NES) eram bem difíceis de serem terminados. E como ficou esse crossover? Bem, não houve um meio termo, pra ser sincero. Os personagens de DD foram migrados para Battletoads, mas sem os golpes exagerados. A jogabilidade ficou bem rápida, semelhante a dos "sapos ninja", no entanto, vários aspectos de DD foram introduzidos, principalmente nos estágios com elevadores,

escadas e tudo mais. De certa forma, é um jogo interessante de se jogar, não é tão difícil quanto as franquias originais, mas ainda assim é um bom passatempo!.

Prós: Não existe nada de surpreendente, como também nada é totalmente decepcionante.

Contras: idem aos prós.



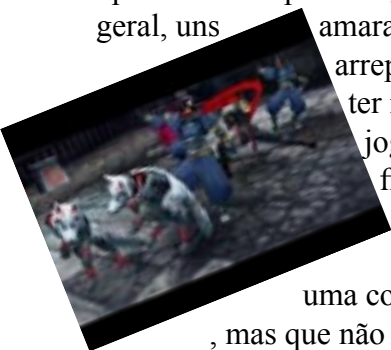
PLAYSTATION 2

SHINOBI

por Leo Miranda



Impressão: primeiro jogo da franquia em 3D, feito por um estúdio de desenvolvimento da SEGA (A Overworks), foi lançado em 2002,foi um jogo que dividiu opiniões na imprensa “gamer” no geral, uns amaram outros se arrependeram de ter nascido ao jogá-lo, mas ficou entre médio e bom..teve uma continuação, mas que não foi bem recebida pela crítica. Voltando ao Shinobi, fazia tempo



que eu não **XINGAVA TANTO** jogando um Game. Mas mesmo com todos os seus defeitos tenho um carinho muito grande por esse jogo.

Prós: bons gráficos, mesmo comparando com jogos que vieram depois (não chega atrapalhar), o cachecol vermelho é **STYLE**.... o desafio é **GRANDE**, mas é feito de um jeito que você sempre vai querer jogar mais um pouco para tentar passar..mesmo que seja quase **IMPOSSIVEL**..o design dos personagens é bem bacana (inclusive do personagem principal.), as musicas são muito

legais..

Contras: a câmera é uma **MERDA**, tem momentos em que você não tem noção **NENHUMA** de espaço por ela ser muito próxima do personagem, seria bom se ela fosse mais afastada até porque você precisa achar alguns itens e fica meio difícil desse jeito...a jogabilidade é um pouco travada e dependendo da pessoa, vai achar o jogo impossível de ser fechado...

Eu pessoalmente dou um 8, mesmo com todos os palavrões que gritei e com os defeitos que ele tem..



PLAYSTATION

XENOGEARS

por Robson Souza

Impressão: Jogar Xenogears é como ver um anime. Não, não é pelas animações ou pelas cgs. Mas sim pela densidade do enredo. Fica claro que esse jogo é para quem gosta e tem paciência para ler os diálogos e entender perfeitamente o que ocorre durante o game. O sistema de batalhas é bem interessante, onde você pode fazer combinações comandos, gerando combos e golpes especiais. As músicas são ótimas, mantendo o “jeito Square de ser”, lembrando que se não for o primeiro está entre os primeiros rpgs da Square a ter diálogos falados. Claro, o game tem defeitos, principalmente o jogo de câmeras que é ridículo e

atrapalha demais em todo lugar que esteja. Há também o problema dos personagens serem em 2D e o cenário em 3D, gerando problemas visuais estranhos, como xícaras de chá voando até a boca dos personagens. Em suma, Xenogear é um ótimo jogo para aqueles que gostam de um enredo bem elaborado e um ótimo sistema de batalhas.

Prós: Enredo intrigante, efeitos sonoros, diversidade de combos nas batalhas, cenas em anime e em computação gráfica.

Contras: O jogo de câmeras é ruim e atrapalha bastante quando se quer explorar dungeons. Falta de destacar os próximos objetivos, ausência de um mapa nas cidades, remuneração relativamente baixa nas lutas (X\$).





PLAYSTATION 2

ZONE OF ENDERS: 2ND RUNNER

por Leo Miranda

Impressão: Jogo de Mechas (Robôs controlados por humanos) criado pelo mesmo cara do Metal Gear (Hideo Kojima), trata-se do segundo episódio da série, a história se passa dois anos depois do original, onde um minerador chamado Dingo acha num planeta gelado o orbital frame (como se chamam os robôs do jogo) Jehuty, depois de um pequeno incidente ele assume o comando do robô e. Se continuar acaba com as surpresas. O jogo é considerado cult, mesmo tendo a assinatura do Kojima ele passou meio batido para a maioria dos jogadores, mas isso não impediu que recentemente tenha sido anunciado uma sequência para os consoles da nova geração..

Prós: o Ritmo do jogo é rápido,

diferente do primeiro jogo que se tornava meio cansativo pelas idas e vindas nas mesmas fases..os gráficos estão **ESTUPENDOS**.... tanto dos robôs do jogo quanto cenários e cenas em anime que contam a história do jogo (que por sinal prende muito a atenção..), gostei da dublagem em inglês também, ficou muito boa. Há um fator estratégia muito forte no jogo, do tipo, alguns inimigos você não derrota na “porrada” e sim usando elementos do cenário, cabe a você seguir as instruções da **ADA** (inteligência artificial que esta no robô) para saber de detalhes, tudo é passado para o jogador com diálogos como se fosse um filme, o que aumenta o fator imersão no jogo...

pessoalmente é um dos melhores jogos que joguei em 20 anos de videogame..

Contras: as vezes as coisas ficam tão rápidas que a câmera não acompanha bem o ritmo do jogo e atrapalha um pouco

Dou um 9,9 , e espero poder ter um next gen pra jogar o próximo episódio..





NINTENDO DS

DRAGON BALL Z: ATTACK OF SAIYANS

por Robson Souza

Impressão: Dragon Ball, na maioria das vezes, é sinônimo de jogos de luta. No entanto, essa versão para Nintendo DS é um RPG. Graficamente o jogo é bom devido às imagens dos personagens. No mapa os personagens são bem pequenos, o



que dificulta um pouco, mas nas batalhas eles estão maiores e com uma definição mais interessante. As músicas estão no nível das do animê, embora não tenha ouvido a Chala Head Chala ou a nova apresentação da versão Kai do animê. A jogabilidade é interessante, já que ao explorar as dungeons você poderia soltar algumas Ki blasts para destruir obstáculos, e nos combates tudo está nos padrões de um bom rpg de turnos. Enfim, apesar do enredo ser bem conhecido ele trará alguns capítulos

novos, como por exemplo, o desfecho do treinamento de cada um dos guerreiros z. Recomendado!

Prós: É Dragon Ball, dificuldade balanceada, nome dos golpes “falados” em combate.

Contras: Personagens pequenos demais no mapa e combos difíceis de serem aplicados.



PLAYSTATION 2

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

por Leo Miranda



Impressão: Jogo que reúne vários personagens de jogos da Capcom, inclusive o Red Earth, jogo de arcade desconhecido mas muito bom (emulável pela cps 3), mas resumindo..**UMA DAS MAIORES PICARETAGENS** que eu já vi na história dos games..trabalho porquíssimo da Capcom, pegou os sprites de vários personagens de jogos diferentes e jogou de qualquer jeito pra fazer o jogo e ganhar uns trocados, podia ter feito bem melhor Capcom...

Prós: jogar no modo versus é

sempre divertido, jogabilidade é a mesma dos outros jogos...

Contras: Sem história aparente (mas tentarei ver a desculpa pra juntarem o Ryu e um dinossauro no mesmo jogo), ver a Karin (uma das minhas personagens preferidas) enforcando um **DINOSSAURO**, cenários de fundo **RIDÍCULOS**, quando não são estáticos tem alguém balançando o braço e só, é nitida a diferença no traço dos lutadores já que cada um saiu de um jogo diferente, ficou o maior samba do crioulo doido.....poucos personagens de cada jogo, acho que são

uns 4 (darkstalkers, street alpha, Red earth, street fighter 3 e street fighter 2.). Música de abertura **NADA A VER** para um jogo de luta (eu morro de rir com essa música), se colocar uns gritos de fundo, vira uma música de carnaval, em 2010 música do **CFE** vira hino no carnaval aqui de Salvador...



DETONADO

DO INICIO AO FIM E DE CABO A RABO



Pokémon Yellow é certamente uma das versão mais interessante da franquia. Apesar de não apresentar muitas mudanças em relação aos episódios Green, Red e Blue, é a que mais se aproxima do anime. Ora, é nessa versão em que o Pikachu está fora da Pokébola, e apesar de simples, é nela em que há uma interação entre o personagem e o Pokémon que o segue.

Para quem gosta do anime, certamente será um game viciante. Pois o desafio de pegar todos os pokémons é bem interessante, visto que muitos deles são raros e difícil de encontrar.

Um ótimo game e obrigatório para os donos do saudoso Gameboy!



Pallet Town:

Logo depois você aparecerá em no segundo andar de sua casa que é o seu quarto com seu NES e PC. Você pode depositar ou retirar itens de seu PC. Quando você descer os degraus, sua Mãe está lá, quando você precisar reviver seus pokémons ou recarregar o HP deles basta falar com sua mãe. Quando você sair de sua casa, a primeira coisa a fazer é tentar sair da cidade. Ao tentar sair o professor aparecerá e o levará ao laboratório dele. E você terá que escolher uma pokebola que está em cima da mesa, a primeira bola tem o Charmander, a segunda o Squirtle e a terceira o Bulbasaur. Depois disso, você terá sua primeira batalha pokemon seu Inimigo. Ao ganhar uma batalha seu pokémon adquire experiência e você

ganhará dinheiro se a luta for contra um treinador de pokémon. Agora você deverá sair da cidade a caminho da cidade de Veridian.

Viridian City:

Você tem que ir para o mercado (MART) e uma senhora lhe dará um item para que você o leve para o professor Oak, volte para o laboratório na cidade em que você começou (Pallet Town) e fale com o professor para que ele receba o item e te entregue uma pokedex (pokeagenda para saber mais sobre os pokémons), depois procure uma casa que tenha em cima da mesa um mapa e fale com uma menina para que ela lhe entregue o mapa. Volte para Veridian City e compre Pokébolos no mercado para que você junte

pokémons, você só pode levar consigo 6 pokémons mas não se preocupe, após pegar 6 pokémons os próximos irão para o computador e você poderá trocá-los sempre que for ao Centro Pokémon (Poké) no computador que sempre fica ao lado direito. Passando pela Veridian Floresta e chegando na Pewter City, vá ao ginásio e lute contra Brock, após você ter vencido ele você receberá uma Boulderbadge. Suba até chegar a caverna Mt. Moon.

Mt. Moon:

Passa por todas as escadas sem entrar até chegar a uma escada em



que um menino de camisa branca está e entre nela. Ao sair dessa caverna você estará na Cerulean City.

Cerulean City:

Ao chegar em Cerulean City, suba por uma ponte e lute com todos os sujeitos, procure por cima um laboratório e nele você receberá uma passagem para o navio SS. Anne, volte para a cidade e fale com todos, vá até a Gym e

vença todos para receber a Cascade Badge, depois tente passar por dentro de uma casa onde um policial estava bloqueando a passagem e desça até chegar em Vermilion City.

Vermilion City:

Procure a direita da cidade uma ponte e a siga até chegar no navio.

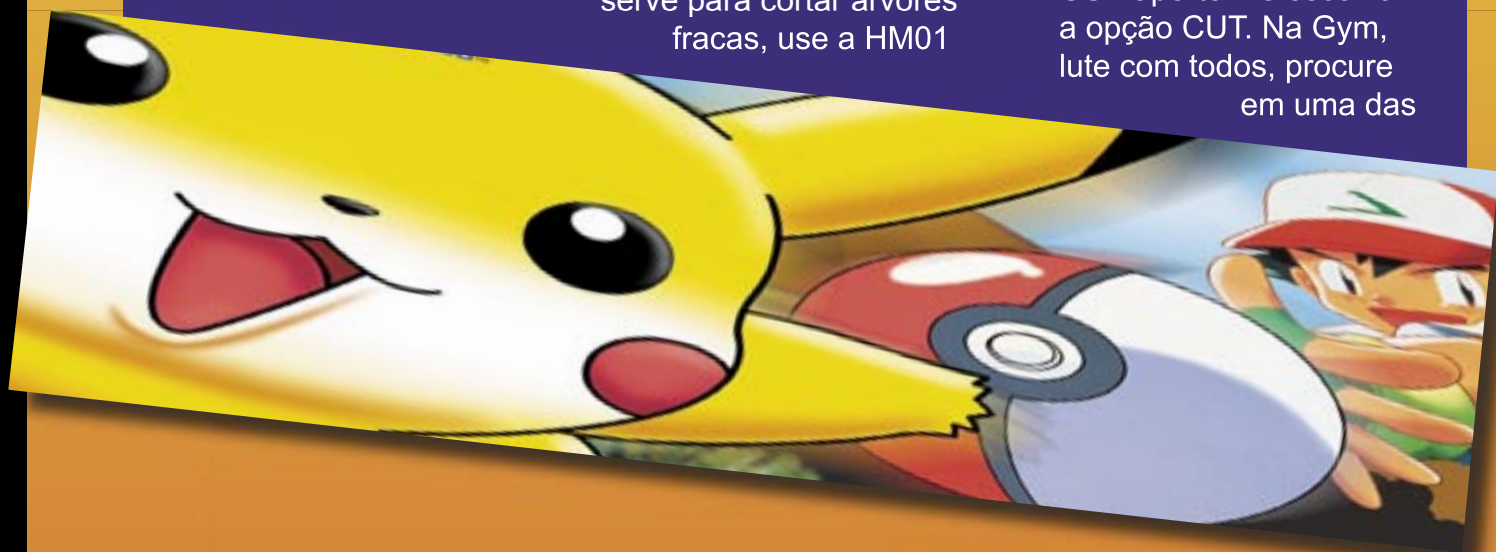
SS. Anne:

No navio você tem que procurar uma escada a esquerda, ao encontra-la desça. Após ter descido procure outra escada que fica a direita da tela, antes de chegar nela você deverá lutar com um cara que aparecerá no corredor, depois de derrotar esse cara, desça a escada e fale com o capitão e ele te dará a HM01 que é a arma CUT que também serve para cortar árvores fracas, use a HM01

em um de seus pokémons, caso ela não funcione em nenhum de seus pokémons, tente colocar um outro pokémon para que use esta HM. Volte para Vermilion City.

Vermilion City:

Procure por uma casa onde se reúnem varios treinadores e pokémons, nessa casa você deve falar com um senhor que lhe dará um vale bicicleta, pegue esse vale bicicleta e va até Cerulean City e procure uma loja de bicicleta, fale com um homem que está no balcão e ele te dará uma bicicleta. Volte para Vermilion City, va até a Academia, procure por uma árvore pequena, fique de frente pra ela, aperte START e escolha POKÉMON, selecione o pokémon que você escolheu para usar a arma CUT aperte A e escolha a opção CUT. Na Gym, lute com todos, procure em uma das



NINTENDO DS[®]



孫悟空の快進撃!

ドラゴンボールを狙う最強の軍隊レッドリボン軍の登場で、孫悟空の冒険はますますエスカレート!



©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション
©2010 NBGI
発売元:株式会社バンダイナムコゲームス

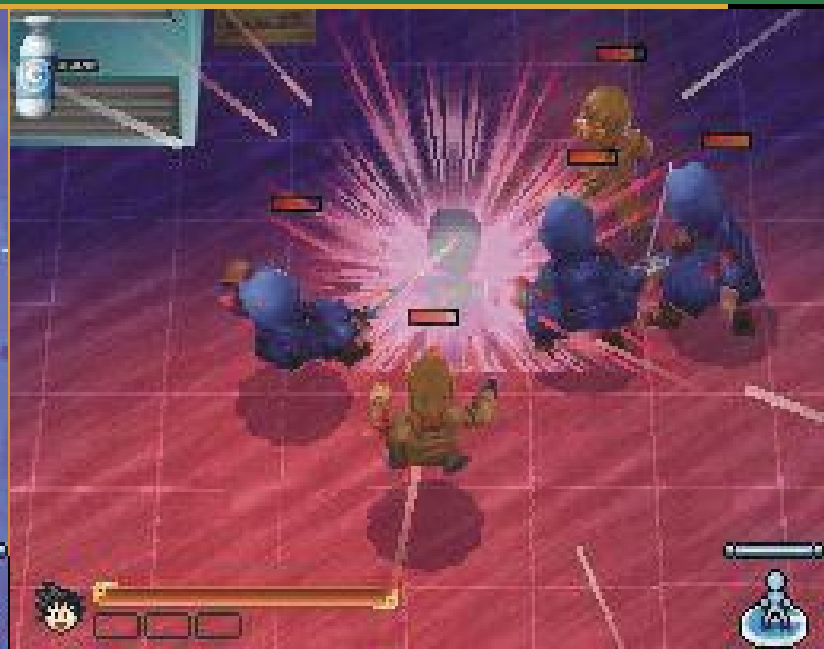
伝説のファミコンソフト
「ドラゴンボール 神龍の謎」



完全収録!!

**BAN
DAI**

東映アニメーション承認済 49314 NTR-BDBJ-JPN



lixeiras por uma lavanca, ao aparecer que você puxou uma lavanca, vá até a lixeira da direita e aperte nela para abrir a passagem para lutar contra Lt. Surge, vença-o para adquirir a ThunderBadge. Depois passe por Vermilion City e passe na Diglets Cave e do outro lado da caverna, subindo procure uma árvore para que você use a arma CUT, agora ande procurando por árvores e quebrando todas até que você encontre uma casa escondida e dentro você terá que falar com o assistente do professor Oak que estará



no andar de cima, ele te dará o HM05 se você tiver mais de 10 espécies de pokémon. Receba o HM05 e aplique em um de seus pokémons. Agora vá até Cerulean City

Cerulean City:

Perto da casa onde o guarda bloqueava a porta, procure por uma árvore pequena e use o CUT. Vá andando até chegar no Rock Tunnel.

Rock Tunnel:

Dentro do Rock Tunnel, escolha o pokémon que você escolheu para usar o FLASH e faça ele usar para que o tunel fique iluminado e procure a saída do tunel.

Lavander Town:

Ao sair do Rock Tunnel, você estará em Lavander Town que é também conhecida como Cidade Fantasma, não entre no tunel da torre fantasma ainda. Vá para Celadon City que fica por uma

passagem a esquerda.

Celadon City:

Em Celadon City procure por uma casa da equipe Rocket que dentro é tipo um cassino, nele procure por uma escada, desça todas as escadas, lute com todos os membros da equipe Rocket até que encontre um que te dará uma Lift Key, procure por um elevador no andar -2, vá até o andar -4, lute contra dois guardas e vença um membro da equipe Rocket que está dentro da sala onde a passagem foi aberta e receba o Silph Scope e saia da casa. Vá até a academia e lute com todos para receber a RainbowBadge. Depois disso, vá até o mercado e compre, no ultimo andar, em uma maquina de refrigerante uma bebida e tente sair da cidade pelo posto policial a direita da cidade, ao tentar passar pelo posto o guarda receberá a bebida e



deixará que você passe para Saffron City.

Saffron City:

Va no edifício da Silph co. Office Building e no segundo andar procure por uma pokébola que dentro dela contém uma Card Key, essa chave abrirá qualquer porta, vá abrindo as portas e se teleportando até que encontre seu inimigo Ash, se você o vence-lo estará pronto para derrotar o chefe da equipe Rocket. Após vencer a equipe Rocket você salvará a Silph co. Office Building, fale com o presidente e

receberá uma Master Ball (não use ela agora, mais na frente você irá precisar dela). Agora você poderá passear livremente pela cidade, pois a policia não está mais impedindo sua passagem. Va até a Gym e lute contra Sabrina, ela te dará o MarshBadge que faz com que seus pokémons fiquem muito fortes depois do 170, depois vá à casa do lado da Gym e lute para receber um Hitmonchan ou um Hitmonlee. Agora volte à cidade de Lavander Town.

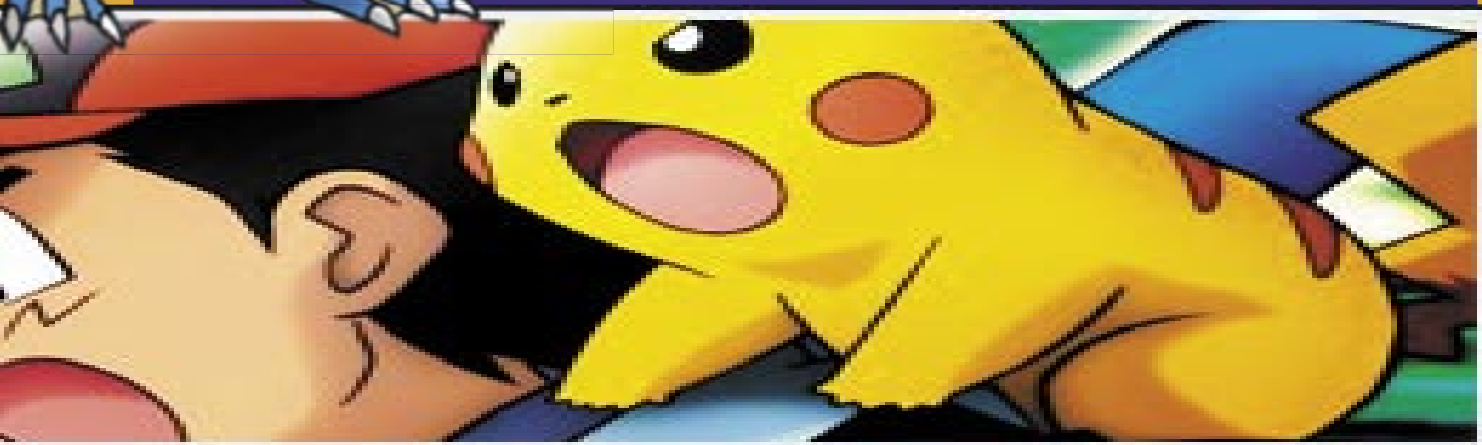
Lavander Town:

Entre na torre fantasma e suba todas as escadas, com o item Silfh Scope você poderá lutar com os fantasmas que antes não poderiam ser identificados, no último andar da torre tem um senhor que você deve salva-lo, ao falar com ele você aparecerá na casa dele e receberá a PokeFlaute. Com a PokeFlaute você poderá acordar todos os Snorlax

que estiverem no meio do seu caminho. Agora você precisa chegar a Fúscia City, existem dois modos, você pode ir pela rota das bicicletas, partindo de Celadon City, e se deparar com um dos dois Snorlax existentes no jogo (Aconselho que pegue algum) para isso você tem que ter uma bicicleta, ou passando pela rota de pesca.

Fúscia City:

Va para a zona do safari e tente achar a casa secreta (a noroeste da entrada) para receber a HM03 (Surf). Ensine a HM03 para algum pokémon aquático. Ainda na zona do safari você encontrará o item Gold Teeth. Ao sair da zona do safari procure por uma casa que, dentro dela, tem uma pedra bloqueando sua passagem para pegar uma pokebola, nesta casa fale com um homem e ele trocará o Gold Teeth pela HM04 (STRENGHT), ensine esta



HM a algum pokémon forte, que serve para empurrar pedras. Depois vá até o ginásio da cidade e acabe com todos, e receba a HM02 (FLY), que serve para voar, e ensine a um de seus pokémons voadores. Depois desça a cidade até um lago e use o SURF para nadar até chegar em Seaform Island.

Seaform Island:

Ao chegar a Seaform Island vá para uma caverna e nela use a STRENGTH para empurrar todas as pedras que você conseguir achar para dentro dos buracos. Quando todas as pedras da caverna tiverem bloqueado o fluxo da água no subsolo, desça e atravesse a água usando o STRENGTH, no subsolo existe um pokémon raro

(Moltres) aconselho que o pegue, pois é único no jogo. Ao atravessar a caverna, use o SURF e nade até a próxima ilha (Cinnabar Island).

Cinnabar Island:

Em Cinnabar Island o Ginásio estará fechado, entre em um velho edifício e procure nele uma chave. Essa chave abre o Ginásio da cidade. Saia do edifício e entre no Ginásio e derrote todos e receba o Volcano Badge (O penúltimo distintivo). Agora saia para cima da ilha usando o SURF e chegue a Viridian City.

Viridian City:

Ao chegar em Viridian, vá até o ginásio (que agora está aberto) e lute com

todos para adquirirem o Earth Badge. Va para um caminho a direita da cidade de Viridian e lute novamente com GARY.

A caminho da Liga Pokémon:

Suba e passe pelos guardas que pedirão para ver as insígnias que você conseguiu (você só passa pelos guardas se tiver todos os distintivos). Durante essa subida você passará por vários lugares onde tem água por isso leve seu pokémon que possua o SURF. Você encontrará uma caverna onde você terá que empurrar as pedras para cima dos botões que estão no chão para sair da caverna. Continue subindo até chegar a Liga Pokémon.



Na Liga Pokémon:

Compre bastante poções e revives para garantir seus pokémons. Suba e passe por uma porta. Você começará a lutar contra os membros da Elite Four. Após vence-los você lutará novamente com GARY, mas não se preocupe pois ele é pior que a Elite Four. Após vence-lo, Professor Oak te mostrara no PC você e seus pokémons em primeiro lugar na liga pokémon e logo após os Credits seu jogo recomeçará, mas não se preocupe pois está tudo salvo. Agora você terá que começar a caçada para conseguir o maior número possível de pokémons



SPOILLERS

CASTLEVANIA 2 - SIMON'S QUEST

Ah, essa eterna luta contra o Conde Drácula.

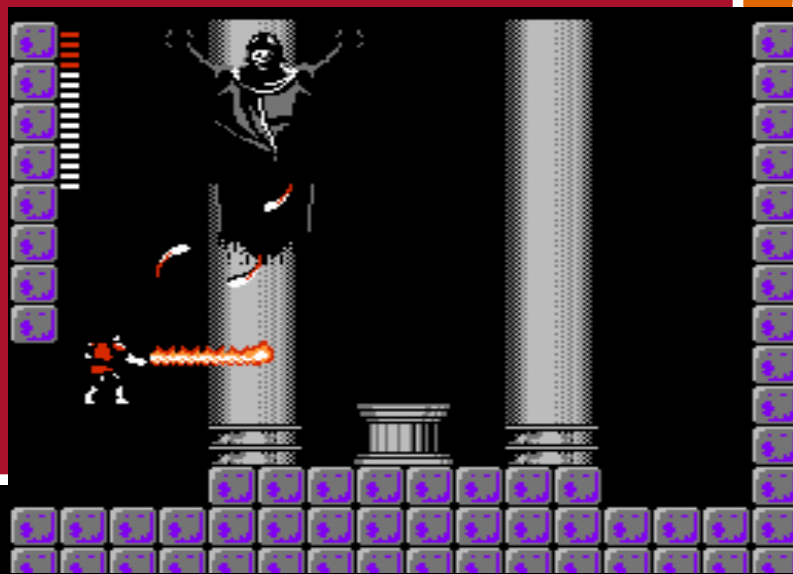
Em cada episódio ele surge diferente, talvez seja reflexo das épocas em que aparece. Mas voltando para o segundo game que fora lançado para NES. Essa aventura é diferente de todas as outras pelo simples fato de ser necessário viajar por diversas cidades, efetuar sequencias de trocas, desvendar enigmas, comprar alhos, louros e upgrades para o chicote. Toda essa jornada me custou doze anos e só fui terminá-la quando joguei via

emulador, pois na época ainda não tinha comprado novamente um Nintendinho.

O final foi bastante frustrante, pois vi simplesmente uma lápide dizendo que Simon seria lembrado pela sua bravura. E

só agora fui perceber que esse maldito final frustrante era o final ruim, já que o jogo possui três finais.

Compartilhem um pouco mais da minha frustração e fiquem com o final ruim de Castlevania II.



[G.z.B]



SAIBA TUDO SOBRE GAMES!

Downloads, polêmicas, emuladores, roms e muito mais!

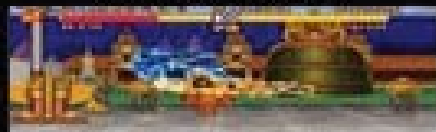
Comunidade Gamezine Brasil

Acesse já!!

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



GAMEZINE BRASIL



ANO IV Nº 7