

Nº 2 DE 5

GAMERS

Collection



**MAIS 16
CARDS
EXCLUSIVOS
PARA SUA
COLEÇÃO**

E MAIS...

**A HISTÓRIA E
OS GOLPES DE
KILLER INSTINCT
E MORTAL KOMBAT**

ULTIMATE
MORTAL KOMBAT

KILLER INSTINCT





escala

Por trás desta marca você
encontra muito mais lazer,
diversão e cultura

EDITORIAL

Esta é a segunda edição da Gamers Collection. Depois do estrondoso sucesso no lançamento chega à suas mãos o volume número 2 da revista de cards mais animal do planeta, que veio para abalar as estruturas com os cards mais bárbaros dos video games.

Prepare seu coração para esta edição pois os cards estão espantosos, realmente animais. Killer Instinct e Mortal Kombat são os jogos dessa edição, você já deve imaginar o que vem por aí. Portanto, preste muita atenção ao abrir a revista! Você vai cair de costas.

Bem. Preparado?

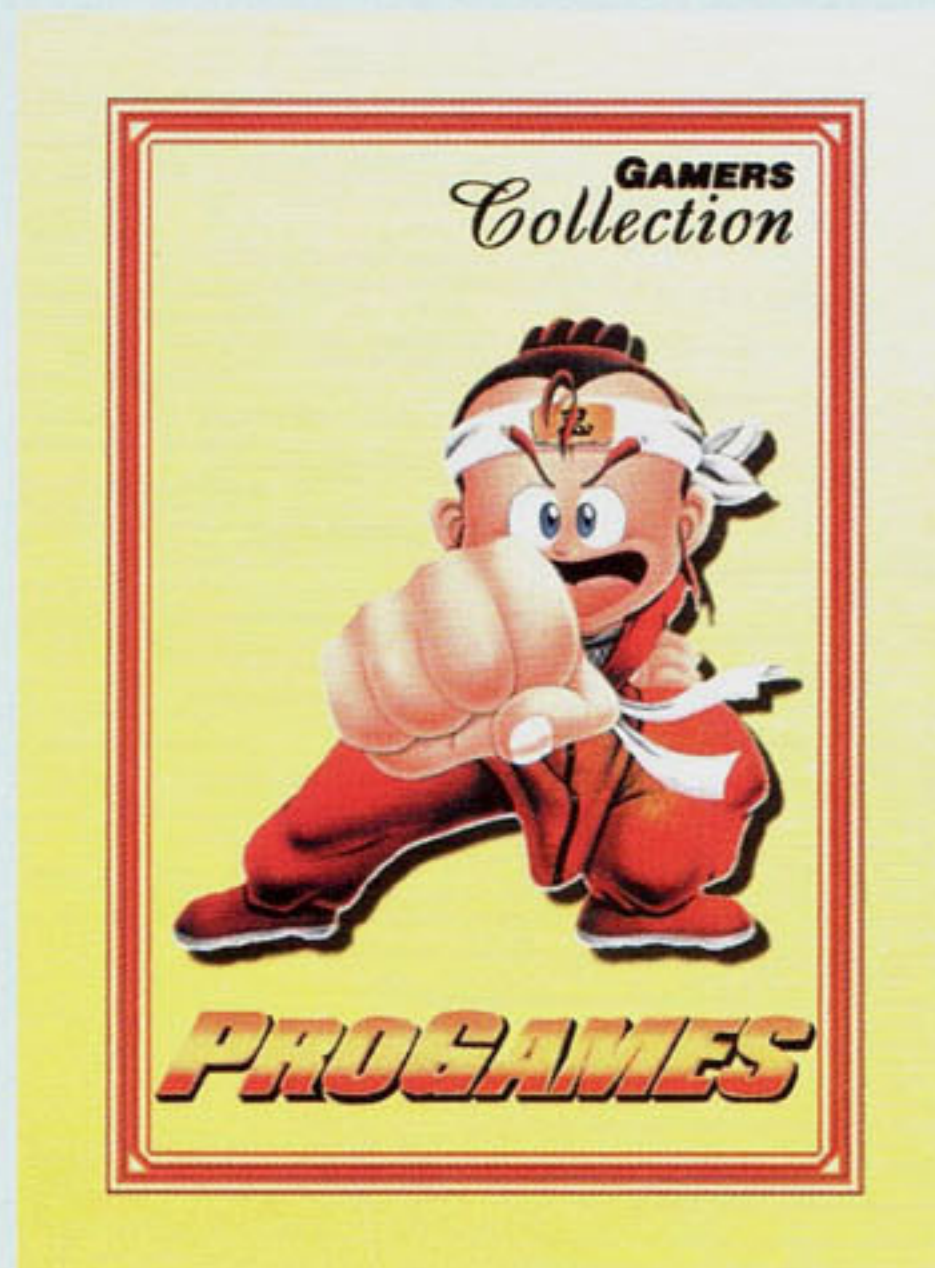
Então acomode-se em frente a TV e pode começar a detonar seus adversários com golpes e combos eletrizantes que você encontrará no verso dos cards.

Pelo fato da Gamers Collection ser um produto novo, gostaríamos que os leitores nos escrevessem dando opiniões e sugestões a respeito da revista. Esta é uma coleção de cinco revistas com Street Fighter, Killer Instinct, Mortal Kombat e Tekken, mas a Collection não acaba aí, pois teremos outras coleções com jogos indicados por você (leitor).

Nós da produção da Gamers Collection esperamos que você se divirta a valer com esta edição enquanto já estamos trabalhando como loucos na próxima, até lá...

Gamers Collection:

Rua Pio XI - Nº 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - Cep: 05060-000



Legenda de golpes para Mortal Kombat

SA- Soco alto
SB- Soco baixo
CA- Chute alto
CB- Chute baixo
RN- Run (corrida)
BL- Block (defesa)

Legenda de golpes para Killer Instinct

SR- Soco rápido (fraco)
SM- Soco médio
SF- Soco forte
CR- Chute rápido (fraco)
CM- Chute médio
CF- Chute forte

Obs.: Todos os golpes descritos nesta revista devem ser executados com o personagem posicionado do lado esquerdo da tela, caso o personagem esteja do lado direito da tela, basta inverter os comandos. Por exemplo: onde você tiver uma seta indicando para a esquerda, o comando deverá ser para a direita e assim por diante. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos.

REVISTA
GAMERS COLLECTION
É uma publicação



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:



CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Produção

Homero Letonai
Romulo Máthei dos Santos G.
Fabio Santana de Souza
Donizete de Paula

Direção de arte

Willian da costa

Diagramação

Walquiria Panicacci

Publicidade

(011) 3641 0444

Ilustrações

Rogério Fantin

Colaboração

Tarcísio Motta
Luciano Motta
Ivani Battesini

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones: (011) 266-3166 - (011) 265-1127

ÍNDICE

A história de Killer Instinct 5

HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

Chief Thunder 6

Spinal, T.J. Combo e B. Orchid 7

Cinder, Glacius e Riptor 8

Top Secret 10

Cards desta edição

Cinder, Riptor, Glacius, B. Orchid

Thunder, Spinal, T.J. Combo, Índice Killer

Instinct, Reptile, Jax, Kano, Liu Kang

Sonya, Stryker, Kabal, Logo Mortal Kombat

A história de Mortal Kombat 19

HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

Kabal 20

Liu Kang 21

Sonya 22

Reptile 23

Jax 24

Stryker 25

Kano 26

É PROIBIDA A REPRODUÇÃO DOS CARDS CONTIDOS NESTA REVISTA.
DIREITOS AUTORAIS RESERVADOS.

O SUPER COMBO DA NINTENDO



Killer Instinct foi lançado no começo de 94 nos arcades. Seus combos rápidos e poderosos fizeram de Killer o número 1 neste ano. Com seu sistema de jogo revolucionário e gráficos surpreendentes para a época, Killer conquistou milhões de fãs pelo mundo todo. Muitas

críticas chamaram esse jogo de "muito simples" e o sistema "muito fácil". Várias dessas críticas vieram de jogadores que não conseguiram ganhar dos "prós" do jogo e ironizavam, mas os jogadores que venceram acharam que o jogo tinha muito mais para oferecer do que qualquer game de luta.

Com a fama que conquistou nos arcades, a Nintendo continuou desenvolvendo Killer para o Super NES e até para o Game Boy. No dia 31 de agosto de 95 Killer se torna o jogo mais vendido para 16 bits, com mais de 150.000 cópias vendidas só no primeiro dia!

Na versão para o Super NES, Killer perdeu muito em animação e gráficos, mas o componente principal do game, o sistema de jogo, continuou intacto. Depois de introduzido no "X-Band" (um acessório para jogar games de SNES e GENESIS on-line) o jogo torna-se sensação da noite para o dia; mais de 75% de todos os jogadores jogaram cerca de 10 horas de Killer Instinct no dia do lançamento.

No dia 23 de novembro de 95 a Nintendo e a Rare mandaram duas máquinas de Killer Instinct 2 para serem testadas e avaliadas em Miami. O jogo foi revisto e estava mais complexo do que nunca; até hoje não há nenhum jogo



de luta tão jogado como Killer Instinct 2. Para isso o sistema foi aperfeiçoado, o design dos lutadores foi melhorado com personagens tão detalhados que dava até para ver os cabelos se mexerem. Mas infelizmente os estágios 3D de Killer se foram. Isso foi um desapontamento para alguns fãs. Enquanto a Nintendo não desenvolve nenhuma outra máquina, você pode

se assegurar que Killer Instinct 3 já está sendo desenvolvido e pode ser lançado a qualquer hora. Killer Gold foi lançado dia 25 de novembro de 96 para o Nintendo 64. O jogo foi desenvolvido a partir de Killer Instinct 2, mas Killer Gold retém KI2 com algumas adições e também traz um novo tipo de movimentação de câmeras. Certamente este jogo tem sua página garantida na história do video game.



CHIEF THUNDER

Defensor místico dos índios nativos da América, Chief Thunder entrou no torneio Killer Instinct para resolver o mistério do desaparecimento de seu irmão mais jovem, que ocorreu enquanto ele disputava o título anterior do torneio.



SPINAL

A origem de Spinal é um segredo guardado a sete chaves pela Ultratech. Mas pelo que se sabe ele é um guerreiro ancião, ressuscitado por uma variedade de técnicas dos cientistas da Ultratech.

Com poucas lembranças de seu passado Spinal só sabe fazer uma coisa:

lutar!



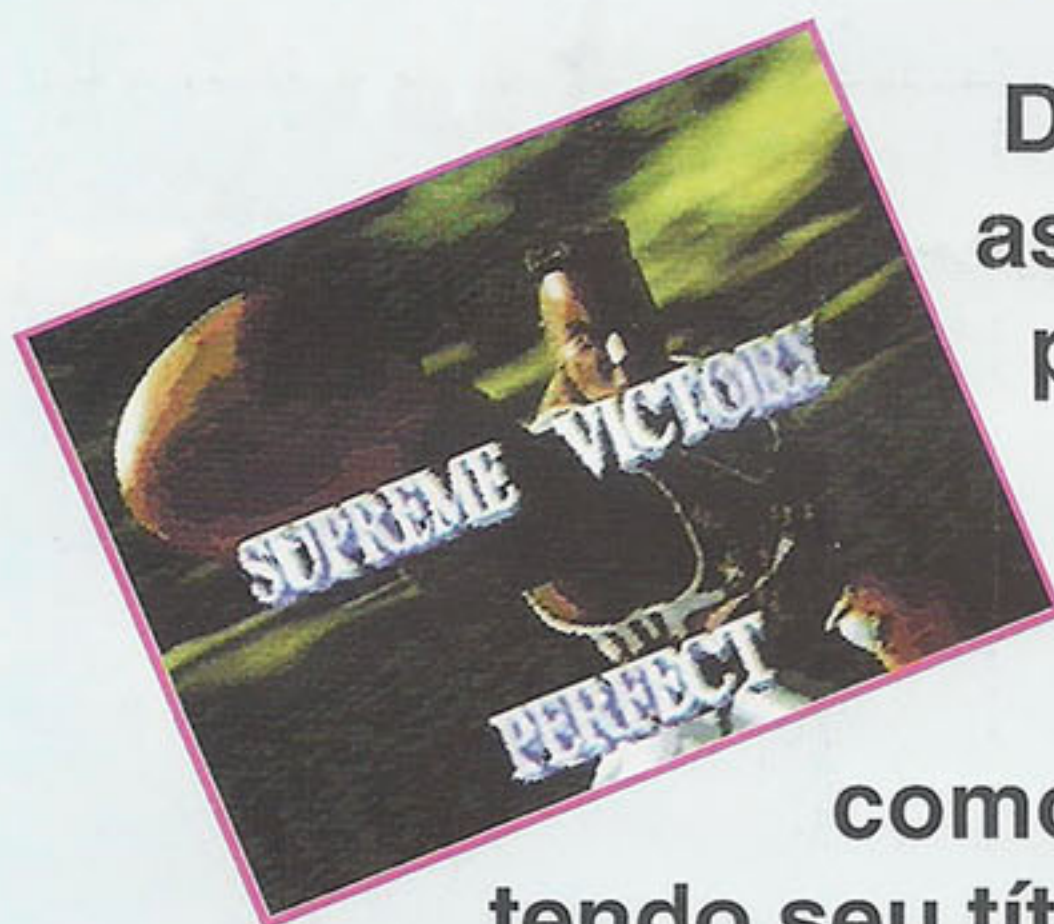
T. J. COMBO

Durante cinco anos Combo viveu uma vida de glórias e fama, sendo um invencível campeão dos pesos-pesados no boxe. Mas em uma viagem

de avião, os detectores de metal do aeroporto acusaram os braços de Combo

como sendo cibernéticos. Agora,

tendo seu título revogado, Combo resolveu entrar no torneio para ganhar dinheiro e pagar as prestações de seu carro novo.



B. ORCHID

Uma agente secreta enviada por um grupo desconhecido para investigar os misteriosos desaparecimentos que rondam o torneio Killer Instinct.

Sua verdadeira identidade e suas características são mantidas em segredo.



CINDER

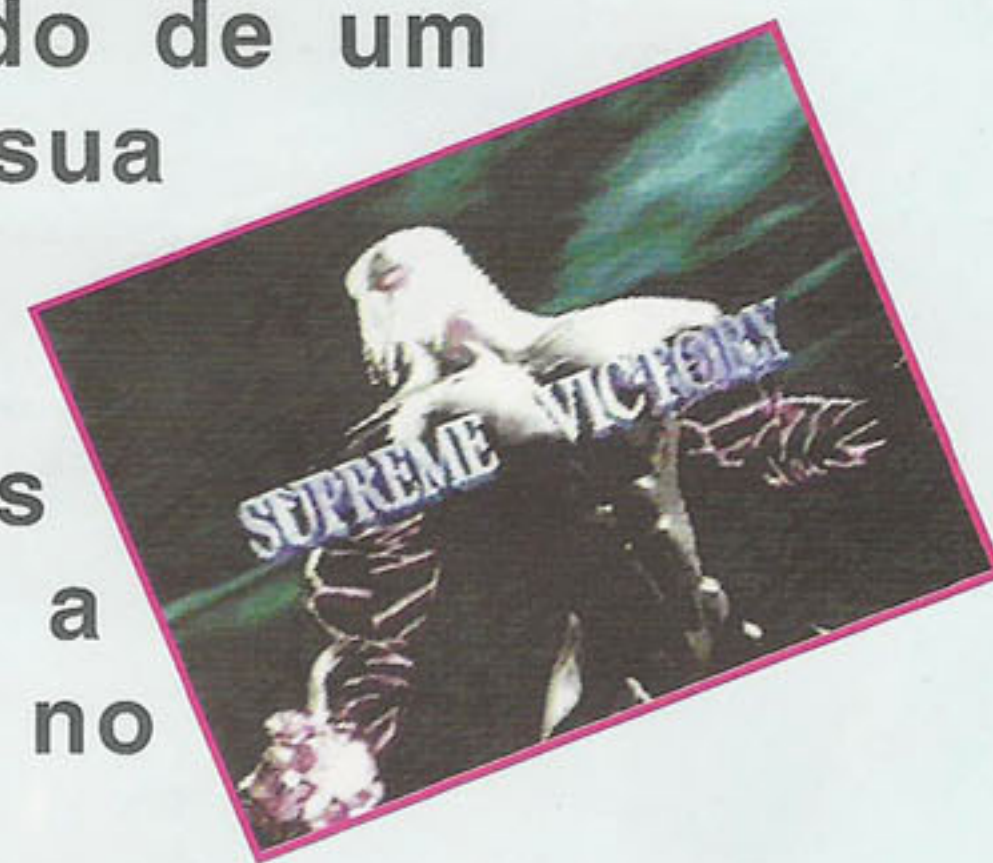


Cinder era um humano como nós até que um dia os cientistas da Ultratech o convenceram a ser cobaia para uma experiência que acabou por transformá-lo em um homem-tocha. Cinder entrou no torneio como único acordo de liberdade, posteriormente pretende comprar uma casa no interior e passar lá o resto de sua vida mutante.

GLACIUS

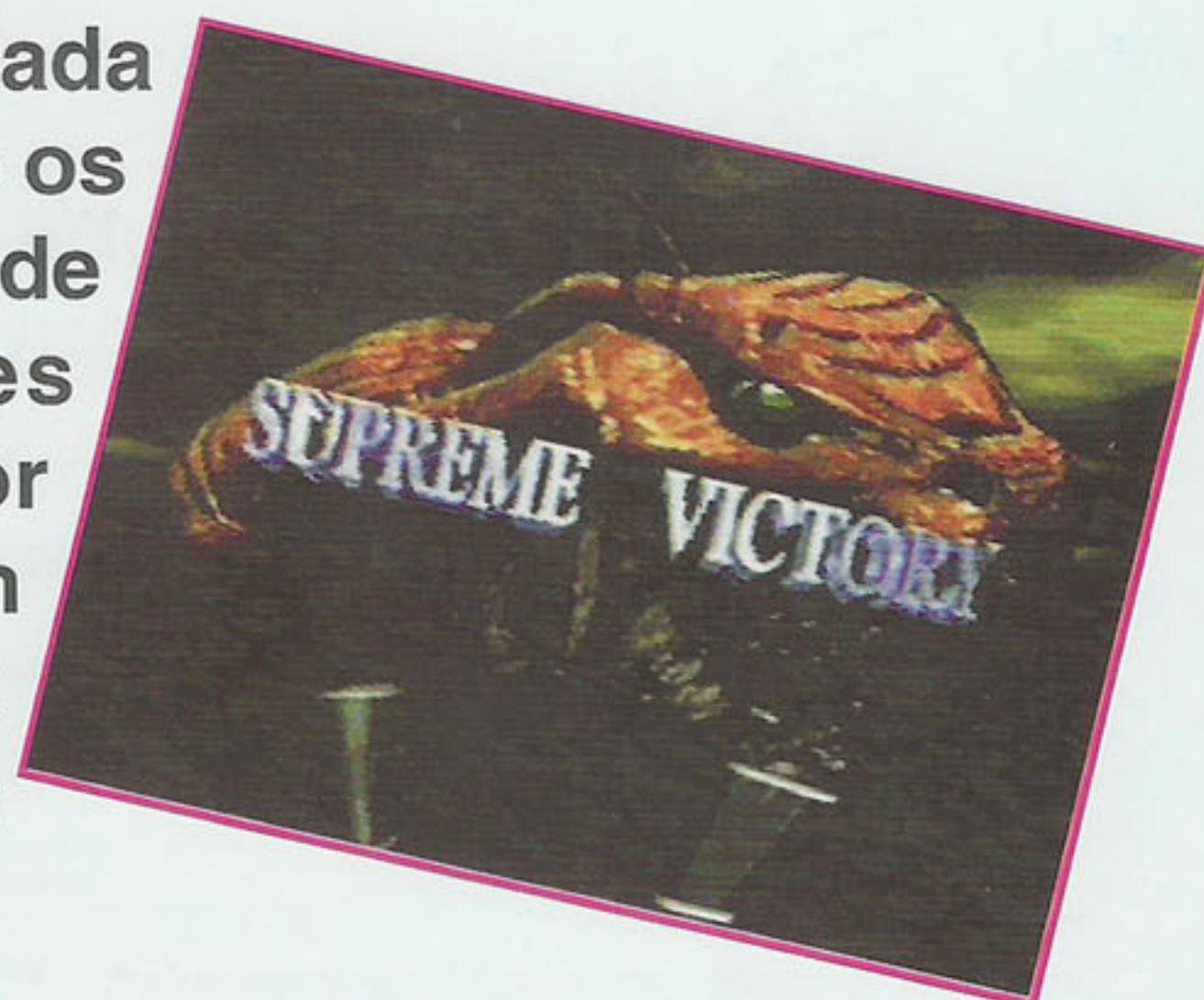


É um alienígena vindo de um planeta distante. Quando sua espaçonave caiu na Terra, ele foi capturado pela Ultratech. Para provar que os alienígenas são lutadores inferiores, a Ultratech forçou-o a entrar no torneio Killer Instinct.



RIPTOR

Riptor é uma experiência de DNA realizada pela Ultratech. Misturando os gens de um réptil e de um humano eles criaram um lutador com a força de um animal e a inteligência de um homem.



KILLER INSTINCT



GAMERS
Collection

TOP SECRET

NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Personagens secretos

Human Smoke: Selecione o Smoke robótico e faça os comandos: Jogador 1 - segure ← + SA + CA + BL + RN.

Jogador 2 - segure → + SA + CA + BL + RN.

Shao Kahn: segure ↓ + SA + SB antes do Rooftop stage.

Motaro: segure ← + CA + CB antes do Desert stage.

Freeplay

Quando aparecer o texto com a história do jogo, aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

Novo Endurance Mode

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kano, segure ↓ e aperte Start. Você ouvirá uma voz dizer "You will never win" e quando você escolher o seu modo de jogo, um novo endurance mode estará disponível.

Abrir o box de opções azul

Quando o texto com a história aparecer, aperte: ▼, B, A. Depois vá para a tela de Options e o box azul estará aberto.

Abrir box de opções vermelho

Quando a história do jogo aparecer, aperte: ◀, ▲, ▶, ▼, L, R, R, R, L, L e o box de opções vermelho vai se abrir.

Abrir o box de opções verde

Na tela com a história do jogo, aperte: ▲, ▼, ◀, ▶, B, A e o box verde vai estar disponível.

Stage Select

Com o cursor em Sonya, aperte ↑ e Start.

SEGA SATURN

MORTAL KOMBAT 2

Secrets Cheats

Assim que aparecer a tela de apresentação, aperte rapidamente ↓, ↑, ←, ↑, A, →, ↓, B, Y, C. Volte para o Menu Principal e veja que aparece uma nova opção chamada Switches. Nela você pode acessar personagens, escolher o nível de dificuldade, acabar com o adversário usando apenas um soco, etc.

Random Select

Para acionar o Random Select basta pressionar ↑ + Start na tela de seleção de personagens.

SUPER NES

MORTAL KOMBAT 3

Jogue com Smoke

Na tela onde está escrito 1995 Midway Manufacturing All Rights Reserved, aquela com fundo azul, segure ← + A. Na próxima tela da Williams, segure → + B. E na tela com a mensagem "There is no Knowledge...", segure os botões X e Y. Na tela seguinte, aquela do "MK3", Smoke aparece andando na frente do logo.

Sound Test

Na tela do Start/Options, faça a sequência: A, Y, B, X.

Kool Stuff

Na tela Start/Options, faça a sequência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, A. Se o código der certo, você ouvirá a risada de Shao Kahn. Com esta opção você poderá mudar coisas como: tempo para executar os Fatalities, duração dos Rounds, escolha de cenário e jogar Galaga.

Random Select

Para acionar o Random Select basta pressionar ↑ + Start na tela de seleção de personagens.

Stealth Select

Na tela de escolha dos personagens, gire o direcional no sentido horário da direita para a esquerda (→↓↙←↖↑↗→) e aperte Select. Assim o seu adversário não poderá ver o personagem que você escolheu.

Jogue com Motaro

Na tela do Start/Options, digite os seguintes códigos: Select, A, B, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Vai aparecer o "Kooler Stuff" para jogar com Motaro.

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 2

Fergality

Esse truque transforma seu oponente em uma criatura do diretor da Probe, Fergus McGovem. Siga as quatro etapas seguintes para tudo dar certo:

1- Test Mode: na tela de opções, vá até Done e faça: ←↓↔→↓↔←↔→→.

2- Após ativar o Test mode 2, escolha Background 6.

3- Em seguida, vá para o Test Mode 3 e acione a opção Oooh, Nasty!

4- Comece o game escolhendo Raiden e, na hora do Finish, aperte ←←← + defesa.

PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Jogue com Chameleon

Escolha um destes sete personagens: Reptile, Scorpion, Rain, Ermac, Noob Saibot, Classic Sub Zero ou Human Smoke. Depois fique segurando R1 + R2 + □ + ▲ + ←, se for jogador 1 ou R1 + R2 + □ + ▲ + →, sendo jogador 2, até começar a luta. Se o truque funcionar corretamente, o personagem se transforma em Chameleon, ficando transparente e se transformando aleatoriamente nos sete ninjas durante a luta, sem Load Time.

Jogue com os personagens

Clássicos

Para jogar com Kung Lao, Raiden, Kano ou Jax dos MKs anteriores, coloque o cursor sobre um deles e aperte Select, então aperte qualquer botão para selecioná-lo.

Free Play

Segure os botões de Run, L2 e R2, sem soltá-los, faça a sequência ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓. Você ouvirá "Excellent!!!". Agora estará com continue infinito.

Random Select

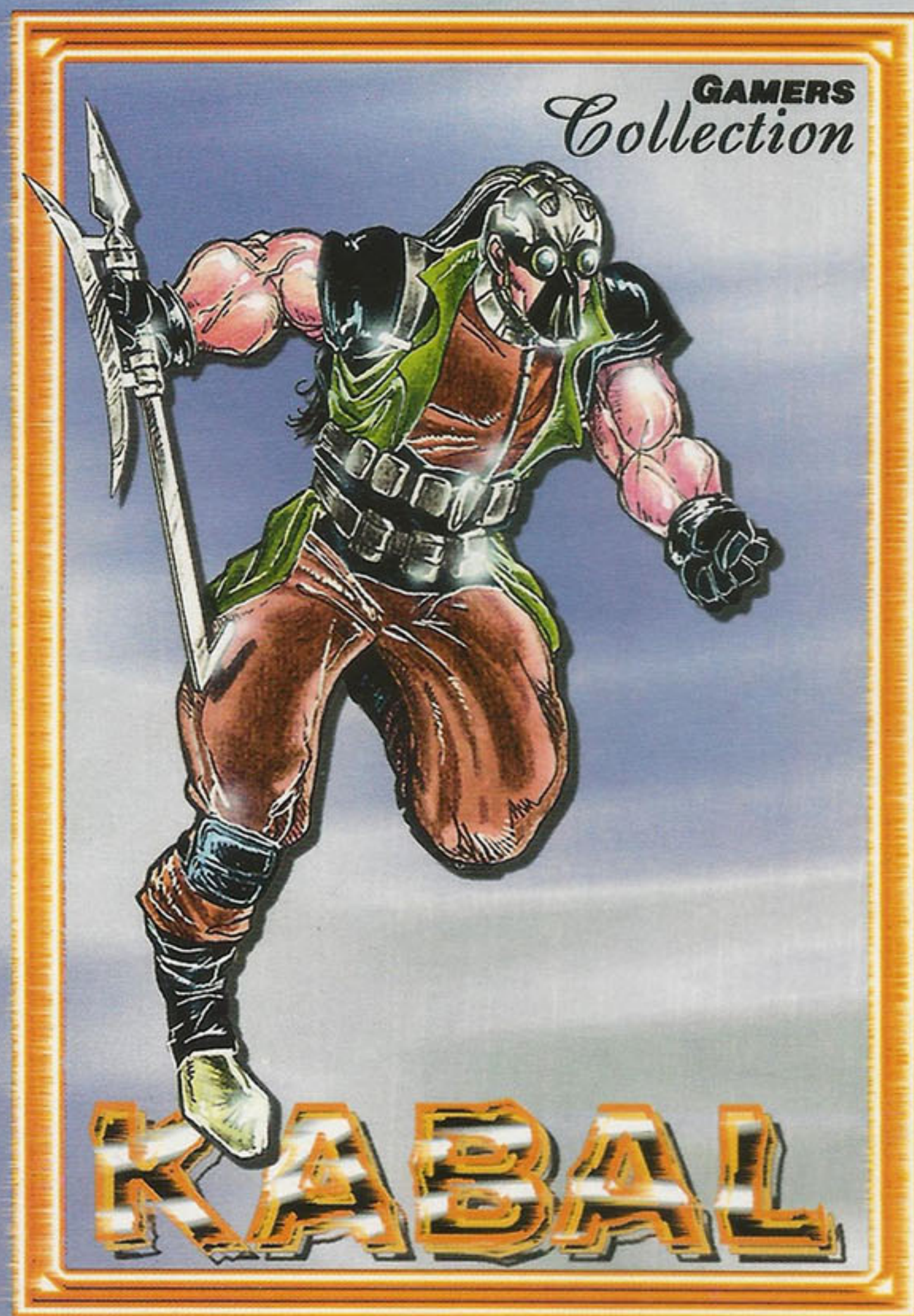
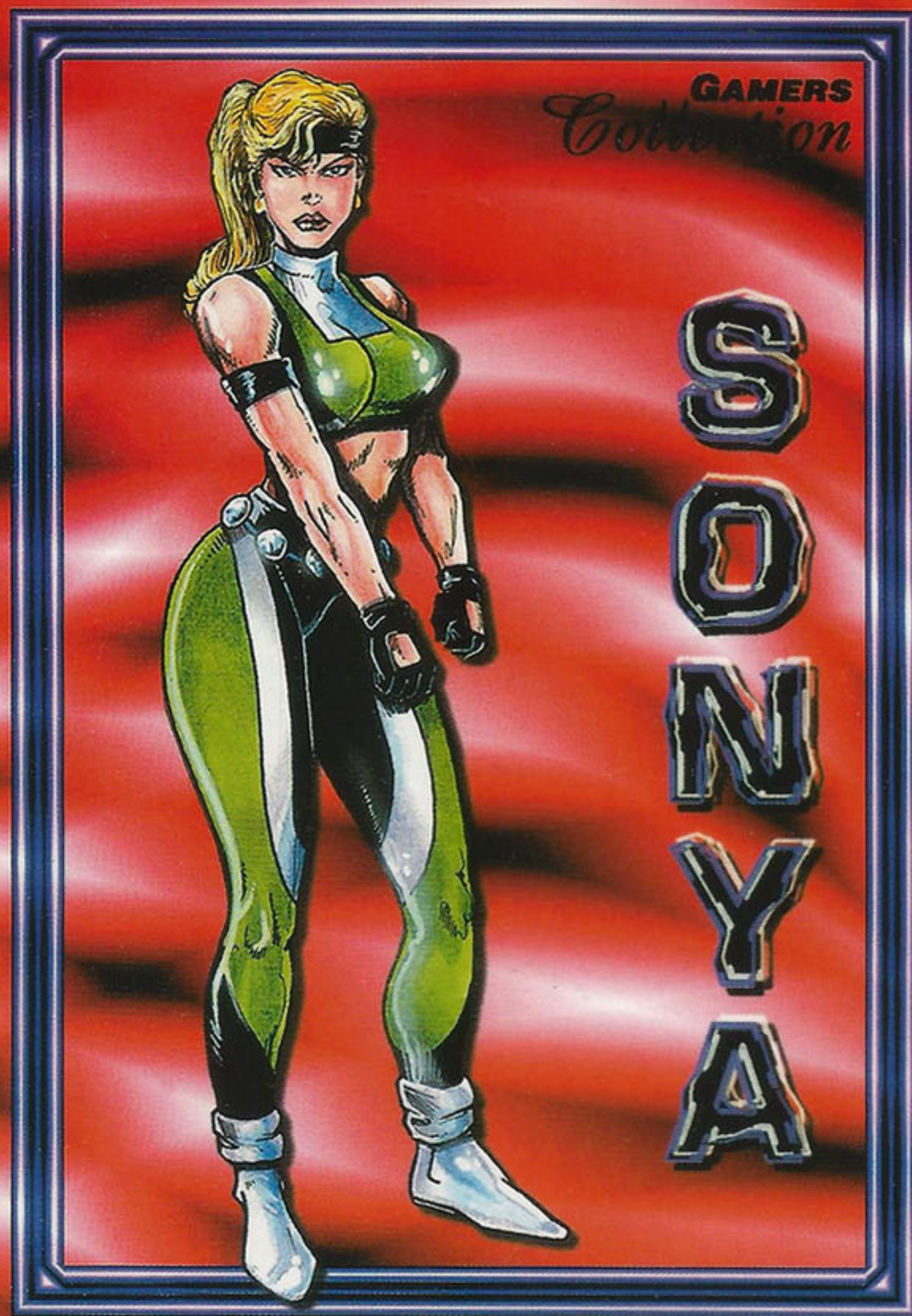
Para acionar o Random Select basta pressionar ↑ + Start na tela de seleção de personagens.

SEGA CD

MORTAL KOMBAT

Debug Mode

Na tela de apresentação, faça a sequência: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓. Se tudo der certo, aparecerá a mensagem "Cheat Enabled" na tela. Escolhendo esta opção, vão aparecer várias outras opções.



STRYKER

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Machine Gun: $\leftarrow \rightarrow$ + SA
Grenade High: $\downarrow \leftarrow$ + SA
Grenade Low: $\downarrow \leftarrow$ + SB
Baton Trip: $\rightarrow \leftarrow$ + SB
Baton Toss: $\rightarrow \rightarrow$ + CA
Fatality (de perto): $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$ + BL
Fatality (longe): $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ + CB
Animality (média distância): RN, RN, RN, BL
Friendship: SB, RN, RN, SB
Babality: $\downarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow$ + SA
Stage Fatality: $\rightarrow \uparrow \uparrow$ + CA
Combo 1: CB, SA, SA, SB
Combo 2: CA, SA, SA, $\downarrow$ + SB
Combo 3: CA, CA, $\leftarrow$ + CA



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SONYA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Energy Rings: $\downarrow \rightarrow$ + SB
Leg Grab: $\downarrow$ + SB + BL
Square Wave Punch: $\rightarrow \leftarrow$ + SA
Bicycle Kick: $\leftarrow \leftarrow \downarrow$ + CA
Fatality 1 (longe): segure BL + RN, $\uparrow \uparrow \leftarrow \downarrow$
Fatality 2 (longe): $\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$ + RN
Animality (de perto): segure SB, $\leftarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$
Friendship: $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow$ + RN
Babality: $\downarrow \downarrow \rightarrow$ + CB
Stage Fatality: $\rightarrow \rightarrow \downarrow$ + SA
Combo 1: CA, CA, SA, SA, SB, $\leftarrow$ + SA
Combo 2: SA, SA, $\uparrow$ + SB
Combo 3: SA, SA, SB, $\leftarrow$ + SB
Combo 4: CA, CA, $\leftarrow$ + CA



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



ULTIMATE MORTAL KOMBAT III



EDITORA ESCALA



KABAL

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Top Spin: $\leftarrow \rightarrow$ + CB
Eye Spark (pode ser feito no ar): $\leftarrow \leftarrow$ + SA
Ground Saw: $\leftarrow \leftarrow \leftarrow$ + RN
Fatality 1 (de média distância): $\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ + BL
Fatality 2 (de perto): RN, BL, BL, BL, CA
Animality (de perto): segure SA, $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$
Friendship: RN, CB, RN, RN, $\uparrow$
Babality: RN, RN, CB
Stage Fatality: BL, BL, CA
Combo 1: CB, CB, SA, SA, $\downarrow$ + SA
Combo 3: CB, CB, SA, SA, $\downarrow$ + SB, $\downarrow$ + SA
Combo 4: CB, CB, SA, SA, CA, $\leftarrow$ + CA
Combo 5: CA, CA, CA, $\leftarrow$ + CA



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection



ORCHID

GAMERS
Collection



RIPTOR

GAMERS
Collection



SPINAL

GAMERS
Collection



THUNDER

RIPTOR

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Claw Uppercut: ↘↓↙ + SR
 Tail Flip: ↘↓↙ + Chute
 Flaming Venon: ↓↙↘ + Soco
 Dragon Breath: ↘↓↙ + SF
 Jum Prake: (c) ←→ + Chute
 Ram Page: (c) ←→ + Soco
 Reverse Jump Rake: →← + CM ou CR

Humiliation

↓↓→→ + SF

Ultra Combo

(c)←→ + CR

Combo Breaker

Jump Rake: (c) ←→ + Chute

Danger Moves

Deadly Venom: ←← + CM
 Scree Slap: ←←→ + SM



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



B. ORCHID

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Lasaken: ↓↘→ + Soco
 Tiger Morph: (c) ←→ + Soco
 Charge: ↘↓↙ + SR ou SM
 Spinning Kick: (c)←→ + Chute
 Spinning Swords: ↙↓↘ + SF
 Back Flip Kick: ← + CF
 Air Juggle: ↓↘→ + SR

Humiliation

→↘↓↙← + SF

Ultra Combo

(c)←→ + SM

Combo Breaker

(c)←→ + Chute

Danger Moves

Frog: ↓→←+CM
 Open Chest: ←←→→+SR



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



CHIEF THUNDER

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Phoenix: ↓↘→ + Chute
 Sammamish: →↘↓↙← + Soco
 Triplax: (c) ←→ + Soco
 Toma Hawk: no ar, →↘↓↙← + SF
 Reverse Triplax: (c) →← + SM

Humiliation

↓↓↓→ + SR

Combo Breaker

Sammamish: →↘↓↙← + Soco

Ultra Combo

(c)←→ + SR

Danger Moves

War Dance: ←↙↓↘→ + SF
 Super Chop: perto, →↘↓↙← + CF



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SPINAL

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Skeleport: ↓↓ + Soco
 Power Devour: (segure) ←+ SR
 Searing Skull: ↓↘→ + Soco
 Soul Sword: (c) ←→ + SM
 Bone Shaker: →→ + Soco
 Super Searing Skull: ←↙↓↘→ + SF
 Sliding Kick: ↙↓↘ + CF

Humiliation

←↙↓↘→ + CF

Combo Breaker

Bone Shaker: →→ + Soco

Ultra Combo

←↙↓↘→ + SF

Danger Moves

Shield Star: perto, ←←→ + CR
 Grave Puller: ←←← + CM



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



JAX

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

1 Missile: ←→ + SA
2 Missiles: →→←← + SA
Gotcha Grab: →→ + SB repetidamente
Backbreaker (no ar): BL
Quad Slam: arremesse com SB e aperte SA repetidamente
Ground Pound: Segure CB por 3 seg. e solte
Dashing Punch: →→ + CA
Fatality 1 (de perto): Segure BL, ↑↓→↑
Fatality 2 (de longe): RN, BL, RN, RN, CB
Animality (de perto): Segure SB, →→↓→
Friendship: CB, RN, RN, CB
Babality: ↓↓↓ + CB
Stage Fatality: ↓→↓ + SB
Combo 1: CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo 2: CA, CA, ↓ + SA, SA, ← + SB, ← + SA
Combo 3: SA, SA, ← + SB, ← + SA
Combo 4: CA, CA, ← + CA



EDITORAL ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



REPTILE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Acid Spit: →→ + SA
Force Ball Slow: ←← + SA + SB
Force Ball Fast: →→ + SA + SB
Slide: ← + SB + BL + CB
Invisibility: ↑↑↓ + CA
Run Past and Elbow: ←→ + CB
Fatality 1 (distância de um pulo): ←←→↓ + BL
Fatality 2 (média distância): →→↑↑ + CA
Animality (de perto): ↓↓↓↑ + CA
Friendship (de perto): ↓→→← + CA
Babality: →→←↓ + CB
Stage Fatality: BL, RN, BL, BL
Combo 1: SA, SA, CA, ← + CA
Combo 2: CA, CA, ← + CA
Combo 3: SA, SA, ↓ + SB



EDITORAL ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



LIU KANG

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Fireball High: →→ + SA
Fireball Low: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB por 5 seg. e solte
Fatality 1 (qualquer distância): →→↓↓ + CB
Fatality 2 (qualquer distância): ↑↓↑↑, BL + RN
Animality (média distância): ↓↓↑
Friendship: RN, RN, RN, ↓ + RN
Babality: ↓↓↓ + CA
Stage Fatality: RN, BL, BL, CB
Combo 1: SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo 2: CB, CB, CA, CB
Combo 3: SA, SA, ← + CB, CB, CA, CB
Combo 4: SA, SA, ← + SB



EDITORAL ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



KANO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Knife Throw: ↓← + SA
Knife Uppercut: ↓→ + SA
Cannon Ball: segure CB por 3 seg. e solte
Diagonal Cannon Ball: →↓→ + CA
Grab and Shake: ↓→ + SB
Throw (no ar): BL
Fatality 1 (de perto): segure SB, →↓↓→
Fatality 2 (média distância): SB, BL, BL, CA
Animality (perto): segure SA, aperte BL, BL, BL
Friendship: CB, RN, RN, CA
Babality: →→↓↓ + CB
Stage Fatality: ↑↑← + CB
Combo 1: SA, SA, ← + SB, → + SA
Combo 2: CA, CA, CB, ← + CA
Combo 3: SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo 4: SA, SA, CA, CB, ← + CA



EDITORAL ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection

REACTOR



GAMERS
Collection

JAX



GAMERS
Collection

KANO



GAMERS
Collection

LUKANG



T. J. COMBO

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Powerline: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + SF
Roller Coaster: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + SM
Spinfist: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + SR
Flying Knee: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + CF
Kenée K.O.: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + CM
Faster Flying Knee: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + CR
Turn Aroud Punch: (c) $\rightarrow \leftarrow$ + SR

Humiliation

$\downarrow \downarrow \downarrow$ + SR

Combo Breaker

Flying Knee: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + Chute

Ultra Combo

(c) $\rightarrow \leftarrow$ + SF

Danger Moves

Splat Fatality: perto, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ + CF
Neck Breaker: perto, $\leftarrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow$ + SM



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



CINDER

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Inferno: $\rightarrow \rightarrow$ + Chute
Fire Flash: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ + Chute
Heat Fist: $\leftarrow \leftarrow$ + SR
Mirage: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ + SM
Traiblazer: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + Soco
Traiblazer: no ar, $\rightarrow \rightarrow$ + Soco

Humiliation

$\leftarrow \leftarrow \leftarrow \leftarrow$ + CF

Combo Breaker

Fire Flash: $\rightarrow \downarrow \downarrow$ + SM

Ultra Combo

$\rightarrow \rightarrow$ + SF

Danger Moves

Burning Pool: perto, $\leftarrow \leftarrow \leftarrow$ + SM
Super Toasty: a média distância, $\downarrow \downarrow \rightarrow$ + CR



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GLACIUS

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Shock Wave: $\downarrow \downarrow \rightarrow$ + Soco
Cold Shoulder: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + Soco
Ice Lance: $\downarrow \downarrow \leftarrow$ + SR
Liquidize: $\downarrow \downarrow \rightarrow$ + Chute

Humiliation

$\rightarrow \rightarrow \leftarrow$ + CR

Combo Breaker

Cold Shoulder: (c) $\leftarrow \rightarrow$ + Soco

Ultra Combo

(c) $\leftarrow \rightarrow$ + SF

Danger Moves

Ice Pick: $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ + SM
Pool of Death: $\leftarrow \leftarrow \leftarrow$ + CF



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



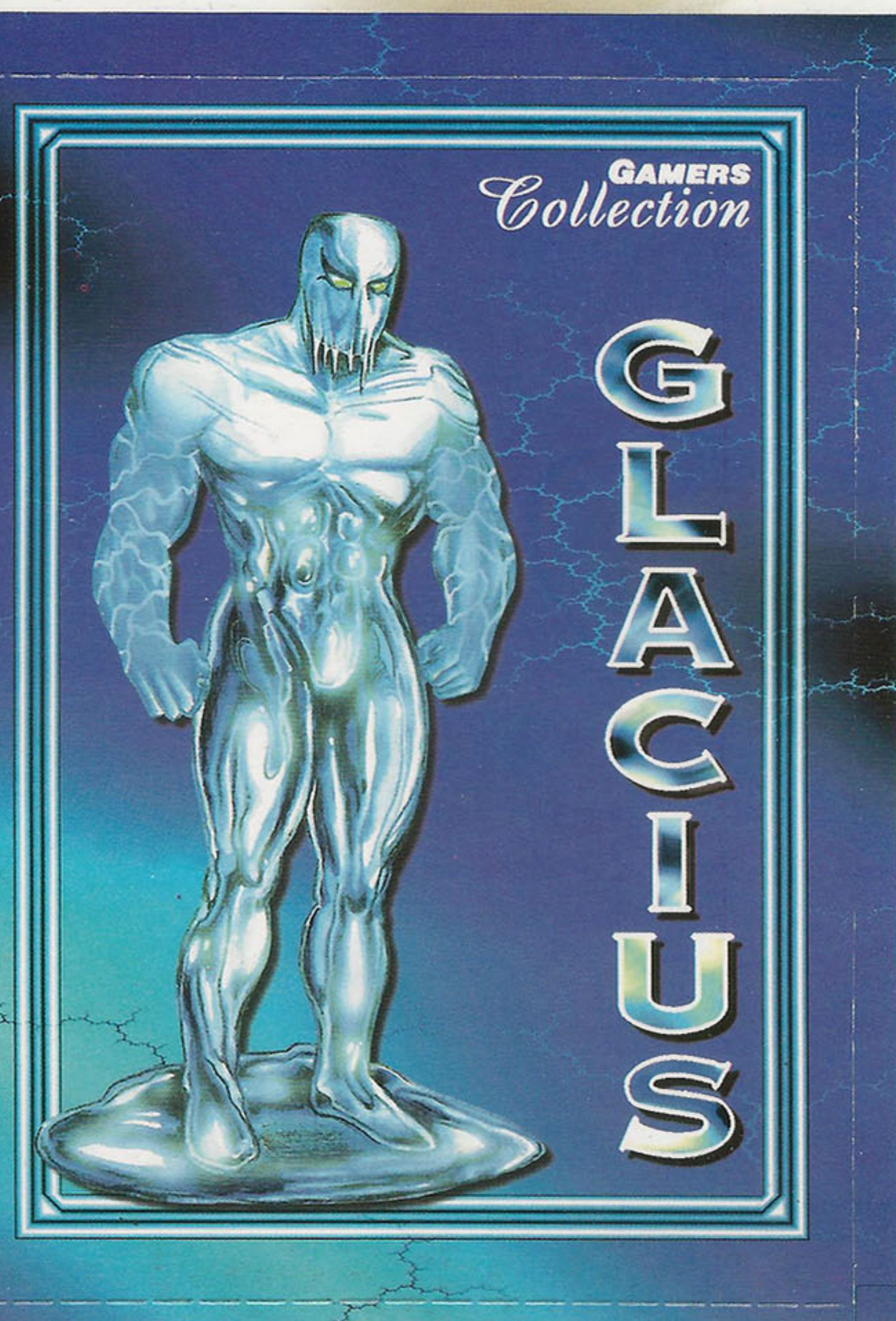
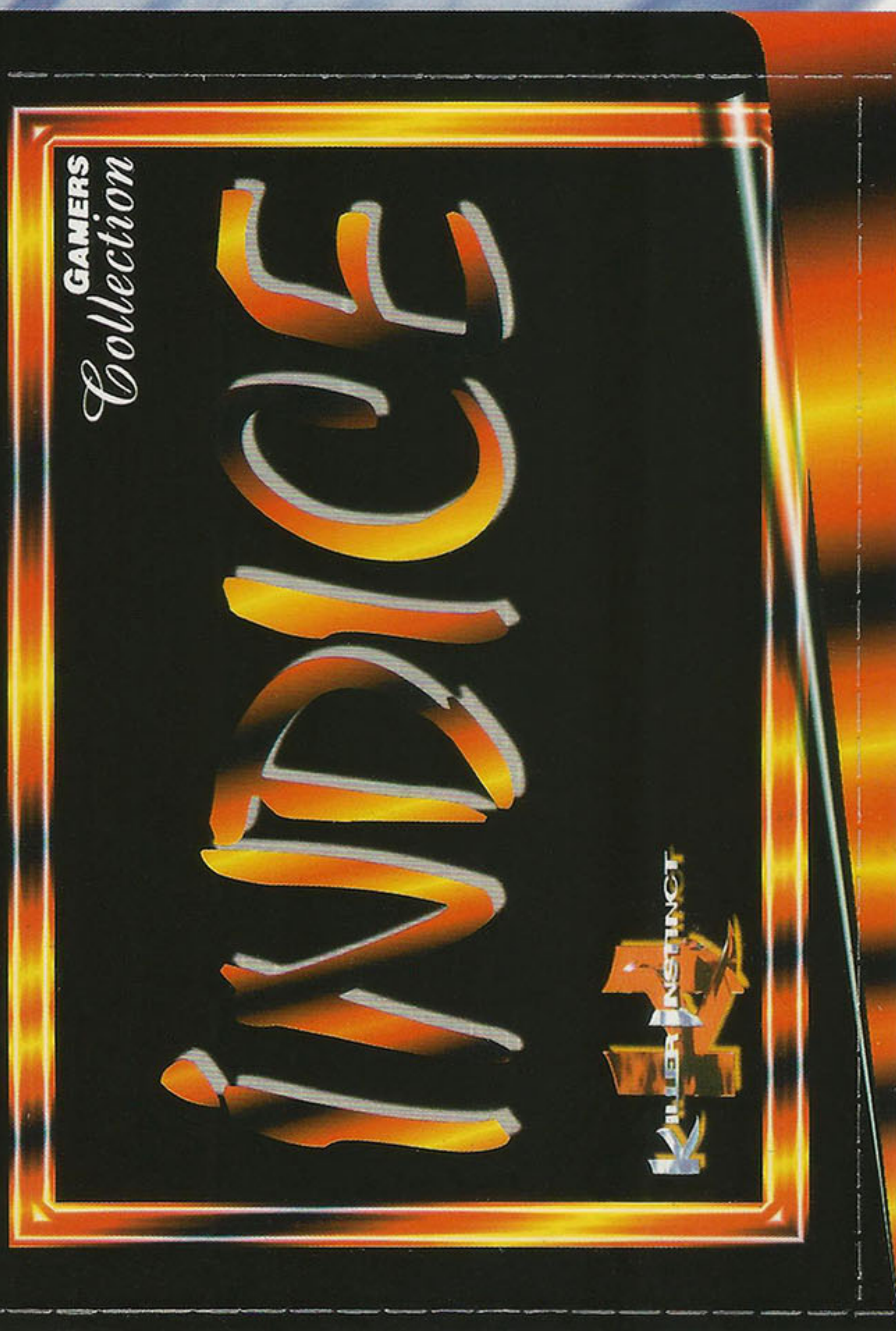
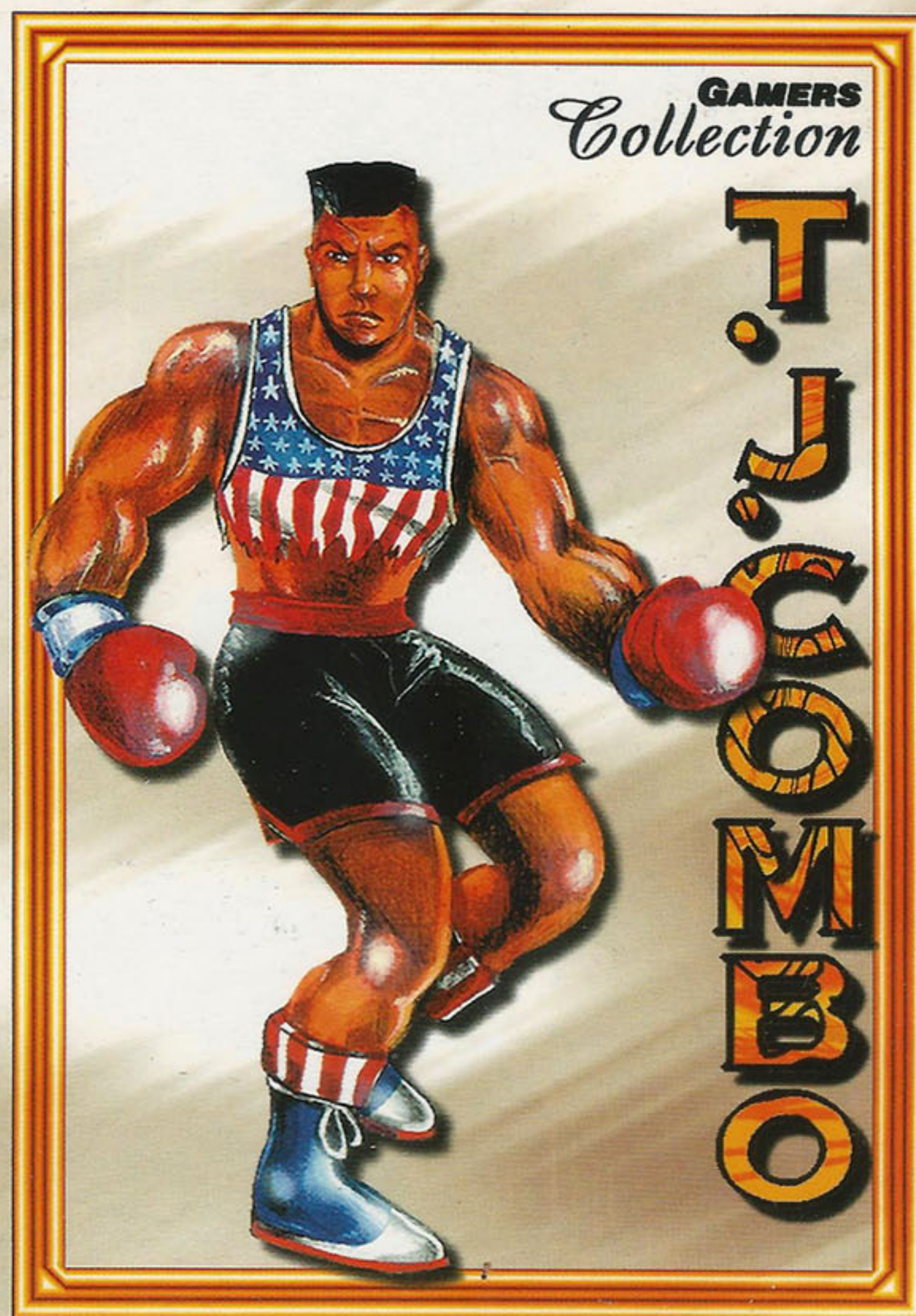
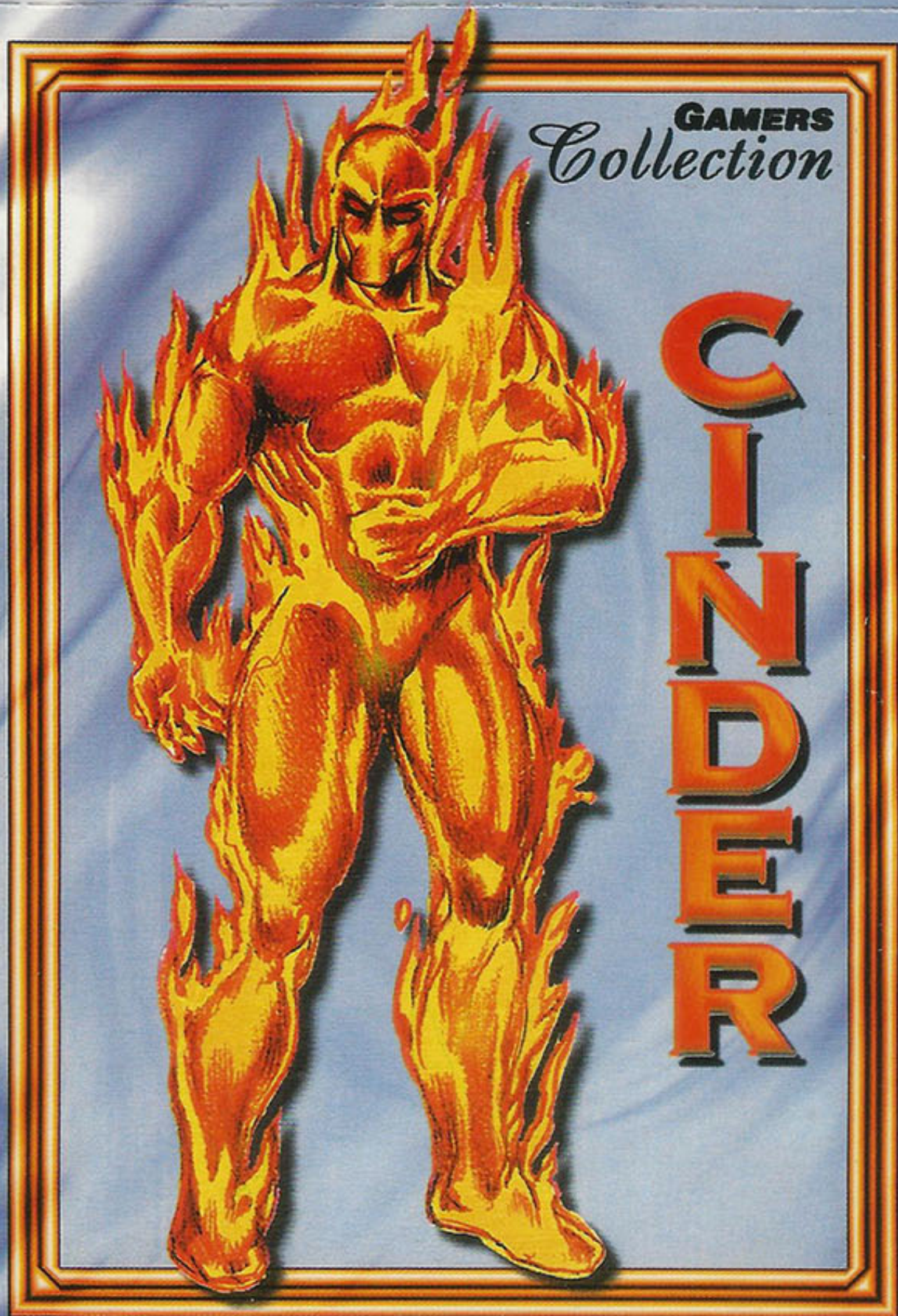
ÍNDICE KILLER

- 1- LOGOTIPO
- 2- ÍNDICE
- 3- SPINAL
- 4- FULGORE
- 5- B. ORCHID
- 6- EYEDOL
- 7- GLACIUS
- 8- SABREWULF
- 9- T.J. COMBO
- 10- CHIEF THUNDER
- 11- JAGO
- 12- CINDER
- 13- RIPTOR
- 14- ESPECIAL KILLER



EDITORA ESCALA





BONN E TOBIAS DANDO O SANGUE EM MORTAL II

A segunda versão de MORTAL KOMBAT foi a oportunidade para continuarem melhorando o jogo, pois, devido ao prazo de entrega de Mortal Kombat I, não puderam colocar muitas das idéias já prontas na primeira versão. Trabalhando em Mortal Kombat II, tudo que faziam, parecia pouco. Queriam fatalidades múltiplas, mais personagens, uma coisa mais misteriosa, Reptile era apenas uma delas. Sabiam que precisavam melhorar os gráficos e sabiam que tinha que ser uma coisa nova.

Sonya Blade e Kano, por estarem aprisionados, ficaram fora do segundo torneio, porém, o jogo ganhou um toque de dinamismo com o surgimento de "sete novos" lutadores. Reptile era um personagem secreto no primeiro jogo e, podia apenas jogar-se contra ele. Shang Tsung era o chefe, portanto também não era selecionável. Na segunda versão já era possível acessá-los. Entre humanos e "meio humanos" surgem criaturas monstruosas como Baraka e Kintaro; este último vem como sub-chefe no lugar de Goro. Mas o "Poderoso-Chefão" do torneio é Shao Khan, Imperador soberano de Outworld.

Quanto aos novos mistérios, temos: Jade, Human Smoke e Noob Saibot. À medida em que o jogo torna-se mais violento, onde cada lutador ganha mais um fatality, torna-se mais engraçado, pois surge o "Friendship" onde no final do combate o derrotado é ridicularizado com coisas do tipo "bexiguinha e música circense". Outra novidade é o "Babality" - quando terminado o combate, o perdedor é transformado em um bebê chorão.

Mesmo em Mortal Kombat II, tiveram milhões de coisas que quiseram colocar e não tiveram tempo. Mas a história não para aí, eles não iam deixar esse gostinho de quero mais... FIQUEM LIGADOS NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA GAMERS COLLECTION.

KABAL

O mistério envolve o guerreiro nômade conhecido como Kabal.

Se nós acreditarmos nos rumores, ele é um dos únicos sobreviventes de uma das muitas invasões das esquadras de extermínio de Shao Kahn.

As mesmas fontes explicam que a máscara em sua face tem um duplo propósito: manter-se vivo e esconder sua horrível mancha no rosto.

Kabal se alimenta de raiva e da necessidade de ver a conquista de Shao Kahn destruída. Ele jura continuar a luta pela honra de seus companheiros mortos.

O treinamento que transformou Kabal no guerreiro que é hoje, ainda é desconhecido, mas obviamente é uma disciplina dura. Ele é capaz de chutes poderosos e socos quebradores de ossos que acabam com o resto dos combatentes do torneio.

Kabal também demonstra um terrível "Tornado Dash" no qual ele literalmente se lança em um adversário. O nômade ainda manuseia duas espadas com tanta naturalidade que parecem extensões de seus próprios braços.

O guerreiro pode não somente executar combinações mortais com suas armas como também tem habilidade o suficiente para levar aos ares seus inimigos e depois furá-los várias vezes com suas lâminas.

Os combatentes precisam ser alertados para não subestimar esse misterioso homem de espadas.

Além de uma grande experiência em artes marciais, Kabal possui uma habilidade de descarregar uma bola de fogo repleta de energia que vem da cavidade de sua máscara. Em uma outra demonstração de sua capacidade de causar estragos, ele consegue levantar uma unha afiada que aparece de seus pés e voa na direção de seus adversários tirando-os do chão e qualquer coisa que estiver no seu caminho. Se esses poderes são gerados tecnologicamente ou tem origem em mágica, ninguém sabe.

Escolhido para representar o Reino da Terra no Mortal Kombat sabe-se que o objetivo do guerreiro é real, embora sua identidade seja ainda discutida.

"Suas influências foram as pessoas de areia de Guerra nas Estrelas", revela John Tobias.

"Inicialmente ele seria esse louco personagem nômade. É como eu o descreveria".

"Ele foi esse personagem louco que foi atacado pelas forças de Shao Kahn quando elas tomaram conta da Terra. Cada um ainda vivo no planeta representa um guerreiro escolhido, caso contrário Shao Kahn teria capturado suas almas.



Portanto, ele mandou as esquadras de extermínio remanescentes para eliminá-los. O personagem de Kabal foi destruído, mas ele voltou coberto por um aparato extraordinário."

"Kabal é um exemplo de muitas das idéias que tivemos ...", diz Ed Boon. "Eu costumava ler revista em quadrinhos quando era criança, e o meu herói favorito era o Flash. Eu achava que ele era a coisa mais legal do mundo, e sempre quis fazer algo com o Flash", acrescenta Boon.

"Nós tentamos alguma coisa onde Kabal deixa seus adversários girando assim como Flash fazia e, inesperadamente ele é um dos personagens mais legais do jogo".

LIU KANG

Consciente ou não, a vida inteira Liu Kang se preparou para defender a Terra no Mortal Kombat. Ele passou sua juventude na esotérica "Ordem da Luz", aprendendo suas técnicas e se desenvolvendo física e mentalmente. O destino o levou mais tarde a fazer parte da "White Lotus Society". Não muito tempo depois, o chamado para os participantes do Mortal Kombat chegou, e Liu Kang saiu para ser um dos lutadores da Terra. Com a habilidade e conhecimento que adquiriu na "Ordem da Luz" e na "White Lotus Society, além de sua incrível força, Liu Kang se transformou em um campeão Shaolin em mais de uma vez!

Vencendo as duas competições do Mortal Kombat, Liu Kang eficientemente atrapalhou os planos de Shao Kahn de dominar o reino da Terra...

Quando Shao Kahn e seus servos engajaram o torneio no nosso mundo, Liu Kang se transformou em um homem procurado. As esquadras de extermínio de Outworld não tinham objetivo maior do que a completa destruição de Liu kang que Shao Kahn considera a maior ameaça a seus planos para dominar a Terra - deixando-o "descansar" de suas monstruosidades.

Um dos golpes de artes marciais que antigamente fizeram com que Liu Kang ganhasse o campeonato Shaolin é o poderoso chute de bicicleta (Bicycle Kick), uma sucessão de chutes no ar que acaba com o adversário insensivelmente, e o "Dragon Kick", que é lançado em seus inimigos com muita velocidade. O autodomínio de Liu Kang também permite que ele produza bolas de fogo para bloquear os adversários.



Felizmente esses golpes provaram ser suficientes para que Liu Kang prevaleça no Mortal Kombat mais uma vez.

"Ele tem sido sempre como um ponto central", fala Tobias. "Ele é o personagem central durante toda a história, lembrando sempre do Mortal Kombat I. Seus motivos para lutar são os mais puros ele luta para salvar a Terra. No início ele era o único cara que realmente sabia o que estava acontecendo. Um dos motivos para trazê-lo à parte três foi por ele ser um personagem popular, e também porque ele é muito importante."

SONYA

A tenente das Forças Especiais Americanas, Sonya Blade, inicialmente se envolveu no torneio do Mortal Kombat enquanto procurava o malvado Kano dentro da ilha que é o lar de Shang Tsung. Estando lá, ela foi forçada a competir no torneio e provou ser uma combatente habilidosa e destemida.

Durante a destruição da ilha, que veio depois da derrota de Shang Tsung, Sonya e Kano foram transportados para uma outra dimensão - Outworld, de Shao Kahn. Os dois foram logo capturados e obrigados a assistir o torneio seguinte acorrentados no pátio de Kahn. O major "Jax" Briggs participou dessa e comandou a libertação de Sonya para trazê-la de volta à Terra.

Quando chegaram em casa, os dois tentaram advertir o governo da ameaça de Outworld, mas a única prova disponível no planeta - a ilha de Shang Tsung - ficou coberta pelas ondas.

Como Jax, Sonya começou a se preparar para o inevitável. Deixando seus estudos de lado enquanto estava presa, Sonya preparou seu corpo e sua mente para a invasão que estaria chegando.

A força interior de Sonya permite que ela centralize as energias de seu corpo em anéis de força que ela pode arremessar em seus inimigos. Ela realmente desafia a lei da gravidade, saltando para dar um poderoso soco e saindo do chão para realizar um assustador "Bicycle Kick". Suas noções de ginástica também entram no jogo quando ela vira de ponta cabeça, segura um adversário com os pés e os joga ao chão completamente arrasados. Por ter passado em Outworld, Sonya sabe que irá enfrentar um inimigo que já enfrentou antes e sabe o que terá que fazer para derrotá-lo.

"Ela é vista como um dos personagens mais fortes", fala Ed Boon. "No MK III ela é a mesma personagem. Todos adoram o golpe "Bicycle Kick". É um golpe realmente forte. Como o machado de Nightwolf, ele é invulnerável a vários ata-



ques. Ela melhorou muito, e eu acho que muitas pessoas descobrem mais tarde que ela é um dos personagens mais fortes do jogo... Eu não sei se é porque ela é do sexo feminino".

"Foi assim com Mileena", acrescenta John Tobias. "No final todos a escolhiam. O objetivo é igualar os personagens".

"Eles são todos criados igualmente. Acho que é uma tarefa para as pessoas acharem uma maneira de explorar certas fragilidades".

"Quando decidimos colocar Sonya no primeiro jogo, nós sempre pegávamos Chun-Li como exemplo. Se você os fizer de uma forma legal, as pessoas irão jogá-los. Os caras não são tão machistas ao ponto de ficarem envergonhados por escolherem Sonya..."

"Nós queríamos que o visual da roupa ficasse melhor e novo, colocando o preto e o branco, tornando o visual um pouco mais estilizado, ficou mais moderno. Se vocês observarem a antiga Sonya, ela é mais simples".

REPTILE

No Mortal Kombat original, Reptile estava se escondendo nas sombras.

Ele assistiu aos guerreiros lutando uns contra os outros com grande interesse e até mesmo viu quem estava preparado para a batalha. Ao mesmo tempo, ele os espiava para Shang Tsung e Shao Kahn.

Agora os conhecimentos estão sendo colocados em prática. Reptile se aproxima de Shang Tsung, entrando invisivelmente em cena.

Se alguém ousar ameaçar o feiticeiro, Reptile irá golpeá-lo com fúria.

Reptile é descendente de uma raça "reptilária" que há muito tempo acredita-se ter sido extinta em Outworld. Apesar de se disfarçar como ninja, ele tem todos os poderes de sua raça. Um veneno ácido é característico de sua espécie e ele pode colocá-lo para fora, atingindo grandes distâncias com muita precisão. Ele também consegue deslizar pelo chão com incrível velocidade. A camuflagem que permitiu que seus ancestrais sobrevivessem é a invisibilidade, permitindo que Reptile desapareça de repente. Ele pode lançar muito fogo causando muitos danos, e isso prende a sua vítima tempo suficiente para que Reptile dê um golpe mortal. Quando a batalha estiver vencida, a língua de Reptile devorará o inimigo como um jantar de vitória.



Como todos os servos de Shao Kahn, Reptile tem seus próprios segredos. Ele tem sido um servo fiel a Shang Tsung, mas agora ele está aprendendo o que Tsung realmente planeja para Outworld. Se Tsung e Shao Kahn realmente chegarem ao poder, os da raça de Reptile se transformam em escravos, forçados a servir aqueles horríveis senhores. Apesar de ser leal a Tsung, sua lealdade a seu povo é muito maior. Ele matará os humanos com precisão e devoção e obedecerá todas as ordens de seu mestre. Sua hora chegará e o veneno de Reptile acabará com Shang Tsung e Shao Kahn. De uma forma ou de outra, o povo de Reptile continuará livre.

JAX

Durante o resgate de Sonya Blade no Outworld de Shao Kahn, o major Jackson "Jax" Briggs deu uma rápida observada nos planos de Kahn para dominar a Terra. Após falhar na missão em dar a seus superiores prova suficiente da ameaça que viria, Jax começou a se preparar lentamente para o negro futuro que viria a sua frente.

Uma vez considerado o homem mais forte da Terra, ele usou a alta tecnologia das Forças Especiais dos Estados Unidos para colocar em seus braços implantes biônicos e armas invencíveis.

Jax é um homem em uma missão e nada conseguirá detê-lo. Para atrair a atenção dos assistentes de Outworld, ele conduziu sozinho o resgate de Sonya Blade. Agora ele está pronto para salvar o planeta inteiro dos esquemas sujos de Shao Kahn.

Se as carcaças destruídas de seus inimigos não foram a prova de suas grandes habilidades de luta, esse novo Jax está ainda mais poderoso. Ele agora se parece mais um míssil humano.

Com seus braços metálicos sempre prontos para uma rápida destruição, Jax vai na direção de seus inimigos com a força e a destruição de um tornado.

Como se isso não fosse o suficiente, seus braços guardam mísseis matadores, que ele usará estrategicamente em seus adversários, dando tempo para se recuperar nas situações mais difíceis.

Uma vez dentro do alcance de seu braço, Jax pode dar uma das combinações mais incríveis já vistas.

Introduzindo o metal várias vezes na face de seus inimigos, eles rezam para ficarem inconscientes quando as pancadas acabam e a dor começa. Não há escapatória para o aço de Jax quando ele brutalmente resolve atacar seus inimigos apresentando-os ao mundo dos machucados, ao estilo das Forças Especiais.

Ninguém distribui pancadas mais brutais do que Jax. Ele está se preparando para essa luta desde o segundo Mortal Kombat, e agora está pronto para provar de uma vez por todas que não existirá um feiticeiro do mal para tomar conta da mãe Terra... não enquanto o corpo de Jax estiver respirando.

"Jax foi um dos personagens mais fortes da parte dois, e nós não poderíamos dar a ele apenas mais três golpes", explica Ed Boon.



"A única coisa que ele não tinha, na parte dois e todos tinham, com exceção de Baraka, era um golpe que o levasse para frente, portanto fomos em busca disso".

"Tínhamos que ser consistentes em tudo que fosse marca registrada de Jax. Quando colocamos nele os braços de metal, isso visualmente provocou uma reação imediata nas pessoas. Elas pensavam em o que poderia estar atrás dos braços de metal..."

"Da primeira vez que John veio ao meu escritório", diz Boon, "um dos braços de Jax era de metal, e eu achei legal, mas perguntei o que aconteceria quando ele virasse. Decidimos fazer os dois metálicos para resolver esse problema".

STRYKER

Quando o portal de Shao Kahn se abriu na grande cidade da América do Norte, os habitantes entraram em pânico e a anarquia logo começou a reinar. Como líder de um grupo que controla a desordem, Kurtis Stryker estava em uma missão, impondo sobre o caos e tentando acalmar o nervosismo da população.

Antes que as pessoas pudessem ser organizadas, Shao Kahn começou a "coleccionar" almas. Assim como Charlton Heston em "The Omega Man", Stryker descobriu que era o único sobrevivente em uma cidade que teve milhões de pessoas...

Armado para enfrentar uma crise, Stryker está bem preparado para lutar contra a tropa de assassinos de Shao Kahn. Suas granadas de choque deixam os adversários sem sentidos tempo suficiente para que ele possa se defender.

Seu arsenal particular também tem um bastão especial, que aliás manuseia com muita habilidade. Ele pode usá-lo para arremessar os adversários a quilômetros de distância. Stryker também é capaz de uma combinação de golpes em que, depois de vários socos e chutes, ele arranca seu bastão e ataca com fúria o inimigo. Seus chutes voadores também são conhecidos por acabarem com a luta na saída de um adversário.

Kurtis Stryker sabe porque foi escolhido para ser o defensor do reino da Terra. Apesar de estar satisfeito por sua vida ter sido poupada enquanto tantas outras pessoas tiveram suas almas "roubadas" por Kahn, seu único desejo é poder salvá-las. Ele vive para vingar as vidas daqueles que jurou proteger e servir. "Alguém quis fazer um personagem no estilo da SWAT", explica Tobias. Nós não queríamos um cara correndo com um chapéu azul ou coisa parecida, por isso demos a ele um visual mais leve. Antes de Shao Kahn tomar conta, havia muita revolta - o mundo inteiro estava ficando louco e Stryker estava no meio disso tudo... Nós brincamos com a idéia de termos armas na parte três".

"Isso trouxe alguns problemas que não conseguimos solucionar, mas teríamos cortado uma quantidade de coisas possíveis de se utilizar".



KANO

Após o caos geral que tomou conta do final do último Mortal Kombat, todo o público acreditou que o ladrão, Kano, tinha morrido.

Esse notório membro do malvado clã "Black Dragon" foi perseguido em 35 países e, quando chegou a notícia de que ele havia morrido, os cidadãos do mundo inteiro respiraram aliviados.

Porém, a surpresa foi grande!

Se alguém poderia encontrar um lugar na escura terra de Outworld, tinha que ser Kano. Capturado pelos servos de Shao Kahn e jogado ao fogo durante o Mortal Kombat II, mas Kano escapou quando o agente das Forças Especiais Americanas, Jax, veio resgatar a companheira Sonya Blade.

Kano logo retornou a seu cárcere, mas com uma oferta. O vilão que carrega uma placa em seu rosto convence Shao Kahn que alguém precisa ensinar seus guerreiros a dominar as armas da Terra. Ele se propõe a ser esse professor em troca da confirmação de Shao Kahn de que o feiticeiro poupará sua alma.

Suas habilidades em lutas, conseguidas depois de uma prolongada estada em Outworld, agora estão com mais poderes do que nunca. Kano tem conseguido prestígio graças ao "cannonball", o golpe que é sua marca registrada em que ele se enrola feito uma bola e lança sua massa enorme em direção ao adversário.

Sua tendência a arremessar espadas ressurgiu, e dessa vez muito maior. Com movimentos super rápidos, Kano puxa seu punhal e o atira com enorme precisão.

Respondendo muitas perguntas a respeito do seu olho vermelho cibernético, Kano descobriu que pode incinerar os adversários instantaneamente com ele.

Sua formidável força física aumentou demais!

Ele agora adora mostrar seus poderes levantando os inimigos pelo tórax e tirando suas vidas. O golpe final favorito desse mortal maníaco é alcançar seus adversários e, com um rápido puxão tirar seus esqueletos por inteiro.

Quando acaba esse ato de brutalidade, o ladrão coloca o inimigo do seu lado (com total desprezo) e exhibe seus músculos em uma posição narcisista.

Não se sabe se Kano virou as costas totalmente para a raça humana, ou se ele esconde seus planos. De qualquer forma, é certo que ele pensa primeiro em suas maldragens, principalmente!

"Nós quisemos dar um visual menos pesado mudando do preto para o vermelho", conta John Tobias. "A cor preta o fez parecer mais malvado."

"Muitas pessoas se lamentaram que ele tenha saído na parte dois", comenta Ed Boon, "por isso o nosso maior objetivo era tê-lo como um dos caras mais fortes, portanto seu retorno teria muito mais impacto. Muitas pessoas realmente se simpatizaram com ele baseadas em todos seus antigos golpes especiais e os novos. Portanto ele é quase que uma novidade."



AGUARDEM !

NA PRÓXIMA

GAMERS COLLECTION...



STREET FIGHTER & TEKKEN

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também



*The Gathering e CD ROM * para PC



Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.

Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 293-5084
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 293-5084
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 293-5084
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 595-1111
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 293-5084
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1111
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPEIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

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

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

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

BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

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

PARANÁ

CASCADEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

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

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

ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

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

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

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

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251

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

CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ

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

* Não disponível em algumas de nossas lojas



Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br

