

Incluindo  
**GAMEPRO**

**GAMEPOWER**

APRESENTA

# MORTAL KOMBAT

## GUIA DE ESTRATÉGIAS



NOVA CULTURAL

CR\$ 1.500,00



A história completa dos lutadores

Fotos inéditas dos atores

Tudo sobre a criação deste jogo

**TODOS OS GOLPES PARA TODOS OS SISTEMAS**

**SNES★NES★G. BOY★MEGA★MASTER★G. GEAR★ARCADES**

Dê um  
**P A U S E**  
e recarregue a  
energia no

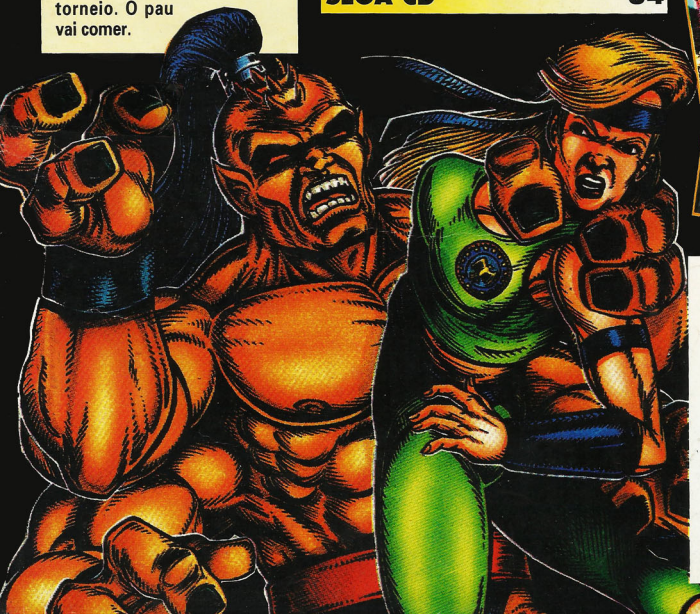


**Nenhum chefe de fase vai segurar você!**

# MORTAL KOMBAT

**A** mais completa tradução de um jogo cujo sucesso cresce a cada dia você só poderia encontrar no Guia de Estratégias de GamePower. Todos os golpes para todos os consoles. Os fatais. As manhas de cada sistema. A história dos lutadores. Uma entrevista com os criadores de Mortal Kombat. Os bastidores do jogo, as fotos dos atores, centenas de imagens. E, principalmente, as manhas para se dar bem no torneio. O pau vai comer.

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>      | <b>4</b>  |
| <b>OS PERSONAGENS</b>  | <b>6</b>  |
| <b>OS VILÕES</b>       | <b>10</b> |
| <b>MEGA DRIVE</b>      | <b>12</b> |
| <b>GAME GEAR</b>       | <b>16</b> |
| <b>MASTER SYSTEM</b>   | <b>20</b> |
| <b>SUPER NINTENDO</b>  | <b>24</b> |
| <b>GAME BOY</b>        | <b>28</b> |
| <b>MORTAL KOMBAT 2</b> | <b>30</b> |
| <b>SEGA CD</b>         | <b>34</b> |



**NOVA CULTURAL**  
**GUIA DE ESTRATÉGIAS**  
**MORTAL KOMBAT**  
Edição especial de  
**GAME POWER** nº 19A.

**Gamepower** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural, Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar, CEP 01410-901, São Paulo, SP, Brasil  
Jornalista responsável:  
Iara Rodrigues

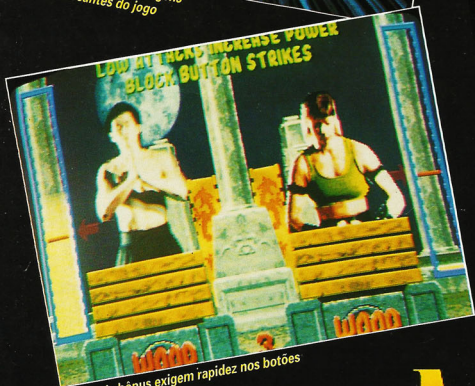
Impressa na Gráfica Circulo  
ISSN 0104-2017

**T**udo o que você precisava saber sobre *Mortal Kombat* e tinha vergonha de perguntar foi compilado neste especial que tem dicas, fotos e informações preciosas sobre o jogo para todos (eu disse todos, galera) os consoles. SNes, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master System e Arcade, todos foram contemplados. Mas isso não é tudo, amantes da pancadaria eletrônica. Há uma preview

da versão que promete ser definitiva para *Mortal Kombat*, a do Sega CD. Para ninguém dizer que não pensei no futuro próximo da galera dos arcades, publicamos também *Mortal Kombat 2*, versão arcade, que em breve deve estar num fliper perto de sua casa. As manhas de cada joystick são reveladas. Você vai aprender a se dar bem em qualquer situação. Compilei algumas estratégias básicas para se safar de ataques



Goro é um dos personagens mais marcantes do jogo



Fases de bônus exigem rapidez nos botões



# MORTAL



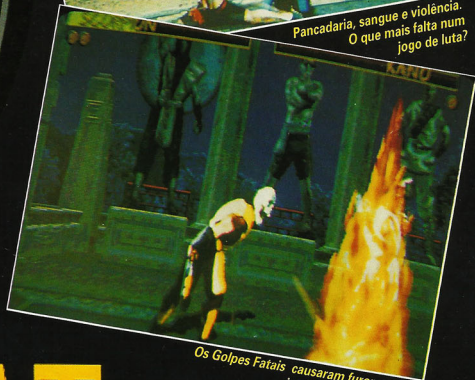
dos inimigos. Vai conhecer os comandos para aplicar os golpes fatais, que são indicados com uma estrelinha amarela (★). Também vai saber a história de vida dos lutadores e terá acesso a uma entrevista exclusiva com os criadores de *Mortal Kombat I* e *II*, e saber dos bastidores do jogo, das novidades que podem vir (inclusive comentários sobre um misterioso lutador secreto). Estou dando de bandeja também as dicas para que

se ative o Code A (com direito a toda a violência) nos consoles que mantiveram a sanguinolência original. Dei duro também para escrever as dicas de como enfrentar Reptile, passo a passo. E é o seguinte: quero ver a rapaziada treinando duro para se aperfeiçoar, porque o jogo merece. Quem sabe não dou uma incerta num fliper por aí e desafio alguém?

**Baby Betinho**, consultor de jogos de porrada.



Pancadaria, sangue e violência. O que mais falta num jogo de luta?



Os Golpes Fatais causaram furor entre os jogadores de videogame

# KOMBAT

# OS PERSONAGENS

**M**ortal Kombat não é um jogo comum. Trata-se de um torneio de vida ou morte entre sete lutadores. Sonya, Sub-Zero, Johnny Cage, Liu Kang, Haiden, Scorpion, e Kano. Cada um destes personagens representa uma técnica de luta própria, uma escola de artes marciais. A grande variedade de movimentos e golpes fatais garante equilíbrio entre as forças desses verdadeiros gladiadores da era eletrônica. Como numa arena romana, a violência não tem limites. A jogabilidade é fora do comum, feita sob medida para quem quer extrair da telinha o máximo de diversão. Mas não é indicado para aqueles que não podem sentir fortes emoções. Come here!

## JOHNNY CAGE



Um tipinho exibido que não larga o óculos Ray Ban



Shadow Kick no Mega Drive: um dos golpes mais rápidos



Fatalidade de Senhor Cage na versão para Master



Splits, um golpe digno de Van Damme no Super Nes

Desde pequeno, John Cage demonstrava talento para duas coisas: a luta e o exibicionismo. Partiu jovem para o oriente atrás do aperfeiçoamento de suas técnicas de luta de rua (era um dos grandes) e treinou com os maiores mestres do mundo. Anos mais tarde, retorna à cena internacional com sua

característica marcante e se autointitulando o Superstar dos ringues. Cage sabe como explorar o estrelato. É o atual campeão mundial de luta livre, especialista em movimentos como o Dragon Fist (Soco Dragão) e Dragon Fist II. Em combate, lança mão de uma violência desenfreada, sem

piedade. Garanhão incondicional, não dispensa roupas caras e seus óculos Ray-Ban. Seu hobby é colecionar tietes pelo mundo afora. Para ele, não existe maior desaforo do que compará-lo a Sylvester Stallone. Apenas uma pessoa o insultou dessa forma. Está debaixo de sete palmos de terra e não trabalha no metrô!

## SUB ZERO



*Este cara é uma tremenda fria: congela qualquer festa!*



*Com o Freeze, nunca vai faltar gelo no seu drink. Super Nes*

**S**ub Zero é um verdadeiro mistério no universo dos especialistas em lutas. Muita gente se decepcionou ao investigar seu verdadeiro nome e origem. Um estúdio das lutas marciais partiu das marcas em seu uniforme para concluir que Zero é um remanescente do Liun



*O Slide vai dar uma rasteira no seu Game Boy*

Kuei, o legendário clã dos Ninjas Chineses. Isso pode significar que os desafiantes estão em sérios apuros. O Liun Kuei era responsável pelo treinamento dos Ninjas assassinos, na China Feudal. As técnicas de luta empregadas por seus membros eram consideradas as mais violentas da face da



*Faça uma massagem com o Chiroproactor's Nightmare. Mega*

Terra. Para efeito de comparação, seus vizinhos, os samurais japoneses, eram carneirinhos postos ao lado desses ninjas. Jamais alguém viu seu rosto ou ouviu sua voz. Antes da luta, se concentra num transe de minutos e ataca selvagememente. Ágil, seus golpes são poderosíssimos.

## LIU KANG



*O Bruce Lee cover do jogo é um dos caras mais normais*



*A fatalidade menos "violenta" do jogo, em foto de Master*

**Q**ualquer semelhança com Bruce Lee, não é uma mera coincidência. Afinal, Liu Kang, é um ex- membro da Super Secreta Sociedade da Lotus Branca, a mesma escola do tigre que encantou multidões nas telas de cinema. Este chinês baixinho e carrancudo, deixou a organização somente



*Orange Fire Ball lembra a bola do Ryu em Street. Mega Drive*

para representar o templo Shaolin no torneio. O Kung Fu Shaolin constitui uma das mais antigas e eficientes técnicas de luta jamais desenvolvidas pela a humanidade. Foi aperfeiçoado pelos monges para combater os ladrões que saqueavam seus templos. Os



*O Flying Kick é um dos golpes mais absurdos! Foto de G. Gear*

movimentos são baseados na natureza e adaptados à filosofia Shaolin. Exige muita concentração e devoção total. Kang é um lutador poderoso, com uma força sobre-humana. Sua motivação maior consiste em eliminar seus adversários e chegar ao vilão maior, Shang Tsu, para um duelo de vida ou morte.

## SCORPION



Conhecido por seu convite sedutor, "Come Here"!



Foto do Van Dam Spear na versão para Super Nes

**T**rata-se de outra incógnita que disputa esse torneio. Da mesma maneira que Sub-Zero, tanto o nome como a origem de Scorpion constituem um mistério que intriga os especialistas em artes marciais de todos os cantos do planeta. O Professor Doutor da Universidade de Cambridge, Mark D.



Teleport Punch realizado no cartucho de Master System

Thompson, profundo conhecedor dos diversos estilos das lutas marciais, levanta uma tese sobre a escola a que se filia - "os sinais presentes no uniforme de Scorpion, levantam sérias suspeitas de que se trata de mais um ninja chinês, assim como Sub-Zero. O clã, até hoje não identificado,



O gancho da morte! Um terror até no Game Boy

provavelmente esteja situado na região da Manchúria, terra ocupada por bárbaros durante séculos e séculos. De uma coisa se tem certeza. Devido à hostilidade e ao espírito de competição que impera entre os dois lutadores, tudo leva a acreditar que ambos pertençam a clãs inimigos".

## RAYDEN



Rayden tem uma personalidade elétrica



Teleport, um golpe útil que não tira energia - versão Mega

**C**onta uma antiga lenda que o Deus do Trovão acabaria por encarnar a forma humana com o objetivo exclusivo de disputar um torneio de força. Nesse embate deveriam marcar presença todos os mais fortes e poderosos dos mortais. Não é preciso nenhum grande esforço cerebral para adivinhar o nome



Superman do Super Nes lembra E. Honda de Street II

do escolhido para tamanha tarefa. Rayden, então, foi agraciado com o convite pessoal de Shang Tsu para representá-lo no torneio. Em troca de sua participação conseguiu afinal assumir a forma humana. Seu maior poder consiste em emitir descargas elétricas de altíssima voltagem através dos



Lightning Throw, um golpe chocante no Master System

punhos, para completo desespero dos adversários. Um especialista norte-americano velho frequentador do universo das artes marciais costuma dizer, com exagerado bom humor, que a única maneira de evitar os choques de Rayden é instalar um pára-raios na cabeça.

## KANO



Com esta cara é melhor não levá-lo para casa



Head Smash, uma tremenda dor de cabeça, no Mega

Ladrão, mercenário, corrupto, matador - seja qual for o adjetivo empregado Kano representa o típico criminoso de plantão. Topa qualquer parada, desde que seja bem recompensado. Toda uma vida dedicada ao crime e a injustiça. Ainda muito jovem foi arrematado como membro da Black



Fatalidade no Super Nes: menos violento que outros

Dragon, uma perigosa organização mafiosa controlada por homens insanos. Responsável por uma lista em que despontam milhares de crimes e procurado pelas polícias de todos os continentes, Kano resolveu dar um tempo para limpar a barra. Dedicou-se então ao que melhor sabia fazer, além de roubar e matar



Knife Throw, Super Nes: um golpe de apelação baixa

- a luta. Foi aceito como participante do torneio graças ao aval da Black Dragon, e está convencido de que vai conquistar o título de campeão para organização. Caso leve o troféu para casa, poderá finalmente aposentar-se e levar uma vida de rei nas Ilhas Virgens. Te cuida PC!

## SONYA



Esta você pode levar na geral do Maracanã sem medo



Scissor Grab: as pernas são bonitas e mortais. Game Boy

Única representante do sexo frágil no torneio é uma das favoritas ao título. Alguém disse frágil? Se por um acaso você estiver passeando pelas ruas de Hong Kong e avistar uma loirinha deliciosa, é mais prudente certificar-se de que não se trata de Sonya antes de disparar sua cantada. Já pensou,



O Ring Toss funciona como magia mesmo no Master

ser premiado com um beijinho da morte? Sonya é membro destacada de uma equipe de elite pertencente às forças norte-americanas. Foi preparada com um intenso treinamento militar nas mais avançadas táticas de luta e combate. Devido a seu charme e encantos, foi



Beijinho, beijinho, tchau, tchau no pequeno Game Gear

encarregada de acompanhar e desvendar a Organização Black Dragon, à qual pertence Kano. Ela o encontrou numa ilha protegida pelo exército pessoal de Shang Tsung. Há algo de muito podre no reino da pancadaria! E essa gata parece que não está a fim de deixar barato

# OS VILÕES

**M**aldade pura é o que oferece a terrível trinca de pervertidos que o aguarda no final desse torneio. Reptile, Goro e Shang Tsung se dedicam desde tempos imemoriais a exercer seus poderes das trevas. Já se perdeu a conta da quantidade de lutadores que tiveram o sonho de ganhar o torneio frustrado em lutas em que foram humilhados inapelavelmente. Agora, uma nova geração de lutadores vai encarar o desafio de desbancar esse trio. Os aspirantes ao título contam com habilidades desenvolvidas em artes marciais dos mais variados estilos e aguardam que você assumo o controle de um deles e leve a cabo essa tarefa digna de um verdadeiro campeão.

## SHANG TSUNG



Esse adversário tem 500 anos de experiência



Um flagra no Shang Tsung ao se transformar; SNes



O vilão consegue boas transformações, até no Master



Na versão para Mega Drive, com sua tradicional magia

**H**á 500 anos, Shang Tsung (jovem guerreiro de artes marciais) conquistou o título de campeão do famoso Torneio Shaolin. Só que os monges Shaolin desconfiaram que por trás das peripécias do jovem guerreiro pairava uma força maligna. Como um Deus, Shang era

compelido a não poupar a vida de seus adversários, e dominar suas almas. Num ritual satânico, Tsung resgatava sua juventude e alimentava seus poderes. Quando Kung Lao (monge da nobreza Shaolin) derrotou Shang Tsung e tornou-se o novo campeão, Tsung se exilou por

muitos anos, só retornando ao Torneio por intermédio de seu protegido Goro. Com o pupilo derrotando Kung Lao, Tsung recuperou o controle do torneio. Com seu chute lateral, Shang Tsung mantém este controle há 500 anos e manipula o torneio para seus propósitos condenáveis.

## REPTILE



*É difícil chegar a ele e complicado vencê-lo*



*Reptile solta a magia de Sub-Zero na versão para SNes*

**N**um torneio repleto de lutadores envoltos numa aura de incertezas, Reptile talvez encarne seu mais misterioso combatente. Você pode até conseguir derrotá-lo, o que não constitui exatamente uma das tarefas mais simples numa disputa. Ele aparece somente depois de uma série de



*O nosso amigo no Mega Drive, dando uma dica*

fenômenos que ainda não foram bem explicados. Quais são eles? Rumores indicam que o sanguinário surge com o alinhamento da lua às estrelas, ou quando as vitórias do possível adversário forem fulminantes. Mas chega de papo furado, cabe a você mesmo encontrar (e resolver)



*Quem já teve a sorte de encarar Reptile, sabe que não é fácil*

este misterioso guerreiro. Você vai precisar de toda sua sorte para enfrentar os poderes de Reptile, que consegue fazer uma unificação mortal entre as magias de Scorpion e Sub-Zero, o que invariavelmente representa encrenca das mais grossas. Pratique seu estilo e elimine-o.

## GORO



*O menor vacilo com esse sujeito pode ser fatal*



*Goro tem muitos braços e bem pouco cérebro; no Mega*

**G**oro, essa estranha criatura que possui cerca de 2000 anos de idade, meio homem, meio dragão detém o título de campeão invicto do torneio. Ele vem mantendo essa façanha nos últimos quinhentos anos. O personagem é o protegido de Shang Tsung, e ganhou o título



*Mantenha distância ao enfrentá-lo (na foto, SNes)*

derrotando Kung Lao, um monge Shaolin. Esse estado de coisas já perdura desde a época imemorial em que o feioso travou o pacto em que se aliou a Shang Tsu. Goro é o mais temível concorrente que se poderia enfrentar. Poucos desafiantes figuram entre os que



*O inimigo está menor na versão para Master System*

conseguiram sobreviver a minguados segundos de de combate com este gigante. Não é à toa. Embora seja dotado de enorme estatura, seus golpes combinam agilidade e força. Caso pense em vencê-lo, é bom não vacilar um instante. Como contrário, você será apenas mais um.

# MEGA DRIVE

A versão de *Mortal Kombat* para Mega Drive manteve todos os golpes fatais da versão arcade original. Como naquela versão, você escolhe um dos sete lutadores digitalizados (Kano, Cage, Sonya, Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion e Rayden) e joga 1 ou 2 jogadores. Os personagens são reais, os golpes espetaculares, não faltando sequer as cenas de violência. A Sega incluiu um *Mortal Kode* (Mode A) que torna o jogo idêntico ao do arcade, incluindo golpes fatais. Para acioná-los digite a senha: A, B, A, C, A, B e B na tela "Codes of Honor". Você passa pelos níveis da versão arcade, Pit, Dungeon, Tsung's Palace e Hall of Warrior. Nos 3 rounds iniciais você luta com os 7 personagens e com você mesmo, depois mais 3 rounds, contra 2 adversários cada um. Daí é a vez de Shang Tsung, após Goro. Após vencer 2 rounds, você pode dar um golpe fatal. Além do Mode A há o regular. Mudaram os fatais de Sub-Zero, Kano, Cage e Rayden. Os 16 Mega garantem a riqueza dos arcades e os controles tornam alguns movimentos mais fáceis. No controle de 3 botões, use Start para a defesa. Isso complica e demora, mas a ação é segura e os movimentos rápidos.



Recuse o convite de Scorpion ficando agachado



Também é possível dar um bom chega pra lá nos inimigos



O uppercut é um dos golpes normais mais violentos



As voadoras representam sempre um golpe eficiente



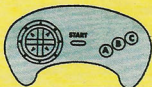
Ganhe do grândão usando voadoras para trás



Chang Tsung pode se transformar em qualquer um, até em Goro

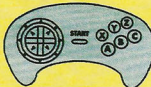


## OS COMANDOS



### TRES BOTÕES

- A - Soco Baixo
- Direcional + A - Soco Alto
- B - Chute Baixo
- C - Chute Alto
- Start - Defesa



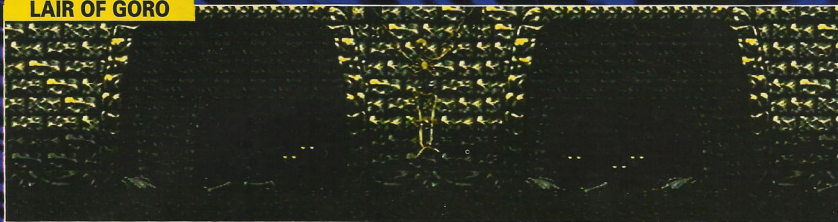
### SEIS BOTÕES

- B - Soco Baixo
- X - Soco Alto
- C - Chute Baixo
- Z - Chute Alto
- B ou Y - Defesa



# AS FASES DO MEGA DRIVE

LAIR OF GORO



PALACE GATES



THE COURTYARD



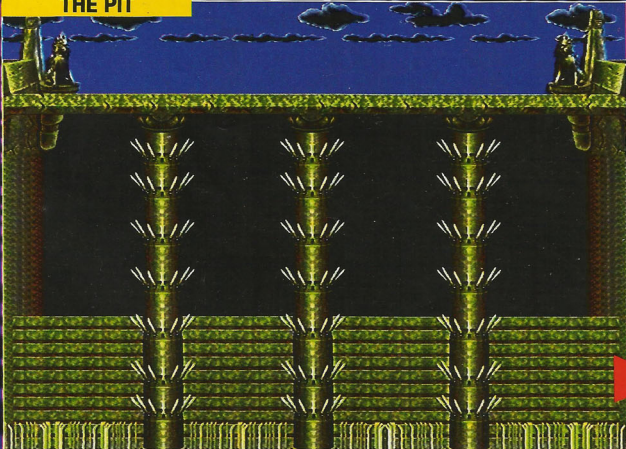
THE HALL OF CHAMPIONS



THRONE ROOM



THE PIT



ACHE REPTILE

Para se defrontar com o vilão Reptile, uma das chaves é vencer duas vezes consecutivas, no modo de um jogador, na fase The Pit, dando perfect. E também preciso dar cabo do adversário com um golpe fatal. Agora é só se preparar para o duelo com o nojento.



**MEGA  
DRIVE**

# MORTAL KOMBAT

As características mais marcantes de Mortal Kombat, a violência e o sangue, foram preservadas na versão para Mega Drive, a exemplo do que aconteceu com todas as versões para o sistema Sega. É recomendável, para o bem da jogabilidade, utilizar o controle de 6 botões. No joystick de 3 botões, fica faltando 1 e a solução foi incluir o Start para ativar a defesa. Fases de bônus marcam presença. As vezes digitalizadas também estão aqui, mas com menos qualidade e quantidade que o original. Confira agora todos os golpes.

## BÔNUS



A cada três fases você tem o direito de testar sua força em fases bônus. Como não poderia deixar de ser, a dificuldade é crescente. A primeira barra é de ferro.

## JOHNNY CAGE



## SUB ZERO



## LIU KANG

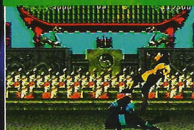


## Shadow Kick



← → + B

## Slide



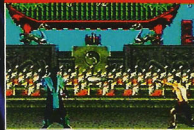
← + B e C juntos

## Orange Fireball



→ → + A

## Green Flame



← → + A

## Freeze



← ↓ → + A

## Flying Thrust Kick



→ → + B

## Head Ripper



← ← ← + A

## Chiropractor Nightmare



→ ↓ → + A

## Uppercut Combo



360° no direcional

# LES

RAIDEN



SONYA



KANO



SCORPION



Lightning Throw



↓ → + A

Ring Toss



Segure A + ←

Head Smash



→ + A

Teleport Punch



↓ ← + A

Teleport



↓ ↑ no direcional

Scissor Grab



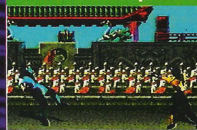
↓ + A, B e Start juntos

Roll Spin



→ ↓ ↓ ↓ ← ← ↑ no direcional

Van Dam Spear



← ← + A

Super Man



← ↔ no direcional

Square Wave Flight



→ ← + A

Knife



Segure Start e ← →

Bad Breath Fire Death



Start + ↑ ↑

Lightning Strike



→ ← ← ← + A

Kiss of Death



→ → ← ← + Start

Heart Thrasher



Segure Start ← ← + A

# GAME GEAR

**C**aso você ainda não tenha o portátil da Sega, eis uma razão pra descolar um. Essa versão para Game Gear é fantástica. As emoções dos 16 bits do Mega Drive foram condensadas. A versão traz sua própria dica, o famoso Mode A, que mantém a violência dos arcades, em proporções mais sangrentas. Para ativá-la, espere pela tela sobre "códigos" e aperte 2, 1, 2, Baixo e Cima (igual à do Master). O jogo é para um ou dois jogadores (com o cabo Gear to Gear). Mais uma

vez como no Master, você escolhe entre 6 lutadores (Kano caiu fora), luta contra todos e contra você mesmo na "mirror match". Depois, 3 "endurances", a luta com Goro e então o temível Shang Tsung. Todos os lutadores estão com seus movimentos especiais, golpes e golpes fatais intactos. Os gráficos são excelentes e detalhados. Vêm-se movimentos e fundos. O sangue jorra. Incríveis os detalhes gráficos do Pit ou o golpe de cabeça de Sub Zero. As triturações e vozes anunciando os lutadores foram suprimidas. Há problemas com os controles. Alguns movimentos especiais ficaram difíceis de executar, até na versão "easy". Mas isso já faz parte de Mortal Kombat, não?

# MORTAL

JOHNNY CAGE



SUB ZERO



Shadow Kick



← → + 2

Slide



← ← + 1 e 2 juntos

Green Flame



← → + 1

Freeze



↓ → + 1

Head Ripper



→ → → + 1

Chiropractor Nightmare



→ ↓ → + 1

## OS COMANDOS



1 - Soco, 2 - Chute, Start - Defesa



# GOLPES

LIU KANG



SCORPION



RAYDEN



SONYA



Orange Fireball



→→+1

Teleport Punch



↓←+1

Teleport



↓↑

Scissor Grab



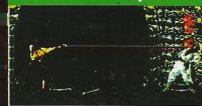
↓+1 e 2 juntos

Flying Thrust Kick



→→+2

Van Dam Spear



←←+1

Super Man



←←→

Square Wave Flight



→←+1

Uppercut Combo



360° a partir da direita

Bad Breath Fire Death



Start+↑↑

Lightning Strike



→←←←+1

Kiss of Death



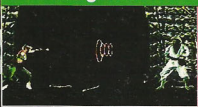
←←→→+Start

Lightning Throw



←↓→+1

Ring Toss



←+1

# IRRESI

## SUPER PRO

*Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.*

*As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonômico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irreplaceável do mercado. A galera que se cuide.*



**COMPATÍVEL COM:  
SUPER NES\*/ SUPER FAMICOM\***

## SUPER PRO - 2

*Se o seu Mega Drive\* falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.*

*Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A, B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*



**COMPATÍVEL COM:  
MEGA DRIVE\***

# STÍVEL

## SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas!

Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.



COMPATÍVEL COM: PHANTOM SYSTEM\*  
HI TOP GAME\* TOP SYSTEM\* TURBO GAME\* TOP GAME\*  
VG9000/VG8000\* DYNAVISION II E III\* HANDYVISION\*.

ÚNICO  
PROGRAMÁVEL

## SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonômico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.



COMPATÍVEL COM:  
SUPER PRO-8\* NES\*

## Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES  
E LOJAS ESPECIALIZADAS  
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

# MASTER



O gancho de Scorpion mandando Rayden para a lona



Sub Zero não costuma levar desaforo para casa



Scorpion gosta de pregar peças nos adversários

A versão Master System também traz os golpes especiais, chutes, socos, violência e sangue pra valer. Os lutadores foram reduzidos a 6, Kano dançou. A dica que permite usar os golpes do arcade não ficou de fora. Ative o Mode A (o A é de arcade) com 2,1,2, Baixo e Cima na tela Codes of Honour. Sem a dica alguns golpes mudam. Os golpes fatais só são acionados após a segunda vitória. Os gráficos são bons, mas os cenários reduzem-se a dois, devido aos 4 Mega do cartucho. Você liga pra cenário? Sumiram as vozes e os lutadores são só mais anunciados, mas o som segura bem. Movimentos e detalhes continuam demais. Comandos especiais foram adaptados para o controle de 2 botões.

Para a defesa a saída foi misturar MK com Street Fighter. É preciso acionar o direcional para trás junto com o botão 1. O botão 2 aciona chutes. O esquema é igual ao do arcade. Você enfrenta todos, um de cada vez, e encara um duelo contra você mesmo (mirror match) e mais tarde se defronta com Shang Tsung e Goro. Não é só. Na "endurance" na deve-se eliminados uma dupla de adversários. Dificuldade progressiva. Fases bônus dançaram.



Esse é o tipo de pescaria que mais prazer dá aos fãs de Mortal Kombat...



...mas existem outras alternativas para aqueles que não querem pegar um peixe



Na falta de halteres, o jeito é se exercitar um pouquinho com o trouxa que estiver na frente



Liu Kang adora esse tipo de divertimento: fazer o adversário beijar o chão



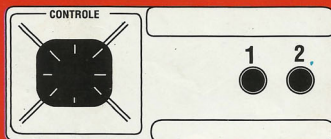
Como se percebe, Kano deu o cano na Master



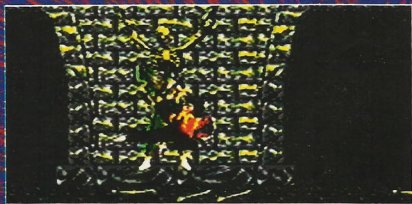
Espelho, espelho meu. Diga existe alguém mais forte do que eu?



## OS COMANDOS



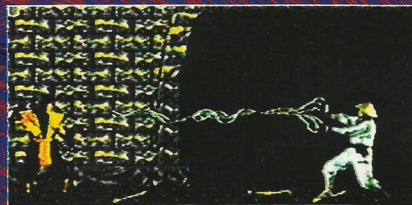
- 1 - Soco
- 2 - Chute
- ← + 1 - Defesa



*Será que o flying kick é a melhor maneira de se lidar com uma senhorita?*



*Em vez de soltar magias, Goro poderia entrar em algum time de beisebol!*



*Quando está de mau-humor, Rayden fica elétrico.*



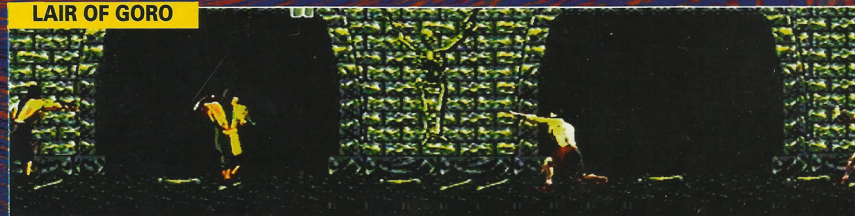
*Shang Tsung não deixa barato e faz Scorpion engolir seus desafios.*

## AS FASES DO MASTER

### THE PIT



### LAIR OF GORO



# MASTER

Os proprietários de Master System até que não têm do que se queixar no caso da versão de Mortal Kombat para seu console. Apesar da menor capacidade do aparelho, os fabricantes se esforçaram na manutenção do que o jogo tem de mais atraente, seja a violência, seja os movimentos dos personagens e principalmente a jogabilidade. Dessa maneira, se alguns lutadores não comparecem ao torneio para Master, os que confirmam presença o fazem em grande estilo, capazes de aplicar os golpes que os levaram à fama nos arcades de todo o mundo. Os golpes fatais, que muita

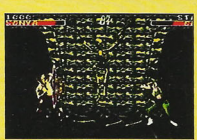
gente temia que não fossem preservados também estão à disposição do jogador de Master. E não é só isso! As dificuldades para acionar os golpes quase não existem, e as que aparecem ocorrem muito mais por causa das limitações do controle do Master System, o cartucho não tem nada com isso. A defesa talvez seja o movimento que deva trazer mais dificuldade ao jogador. Mas também é uma questão de costume, em especial porque os comandos se tornaram semelhantes aos do também clássico Street Fighter. Como quase todos já jogaram Street, a adaptação não deve se mostrar das mais complicadas. O que importa agora então é ler atentamente as maneiras de acionar os comandos, todos nessa página. Pratique bastante e mostre ao mundo quem é o lutador que vai desbancar todos seus rivais na telinha.

# MORTAL

## JOHNNY CAGE



## SUB ZERO



## Shadow Kick



← → + 2

## Slide



↓ + 1 e 2 juntos

## Green Flame



← → + 1

## Freeze



↓ → + 1

## O QUE FALTA

Algumas das marcas registradas do arcade não estão presentes nessa versão para Master, em função da pequena disponibilidade de memória, como as fases bônus e o personagem Reptile. Apesar disso, a diversão está garantida para quem se liga em **Mortal**.

## Head Ripper



→ → → + 1

## Chiropractor Nightmare



→ ↓ → + 1

# GOLPES

LIU KANG



SCORPION



RAYDEN



SONYA



Orange Fireball



→ +1

Teleport Punch



↓ ← +1

Teleport



↓ ↑

Scissor Grab



↓ +1 e 2 juntos

Flying Thrust Kick



→ +2

Van Dam Spear



← ← +1

Super Man



← ← →

Square Wave Flight



→ ← +1

Uppercut Combo



360° a partir da direita

Bad Breath Fire Death



Defesa (← +1) + ↑ ↑

Lightning Strike



← ← → +1

Kiss of Death



← ← → +1 e 2 juntos

# SUPER NES

**E**m setembro de 1993 chegaram ao mercado 4 versões de *Mortal Kombat* para sistemas diferentes: SNes, Game Boy, Mega Drive e Game Gear. Na versão de SNes, os gráficos do original foram respeitados, mas um elemento crucial: o sangue! Você escolhe 1 entre os 7 personagens, e enfrenta todos os 6 adversários. Depois vai para um Modo espelho, onde encara um clone. A próxima etapa é a melhor de 3 rounds numa sequência de luta com 2 combatentes diferentes. Três lutadores tiveram seus golpes fatais transcritos do arcade: Sonya, Liu Kang e Scorpion. Sub-Zero, Kano, Johnny Cage e Rayden, sofreram alterações. O controle de 6 botões da Nintendo possibilita acessar as sequências com rapidez e precisão. Os gráficos são limpos. O som é outro ponto forte, com digitalização das vozes. 5 níveis de dificuldade (muito fácil, fácil, médio, difícil e muito difícil), só que aqui o nível médio apresenta uma dificuldade superior a do Mega. Os continues são ilimitados e você escolhe dois modos: o normal (1P) ou o Hand-to-hand (2P). Mesmo sem a violência explícita, *MK* de SNes é a melhor opção para consoles domésticos.



*Kano dá um gancho arrasador em Sub Zero*



*A voadora antigravitacional de Liu Kang*



*Ok, até aqui você venceu. Agora só falta um*



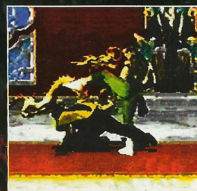
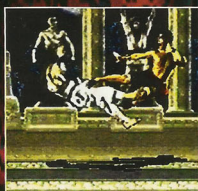
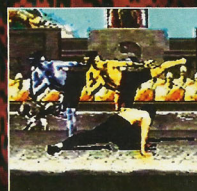
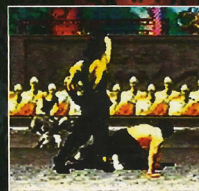
*Shang-Tsung prefere ficar numa boa, na platéia*



*Rayden lança magias e Cage responde à altura*



*Não se impressione com a quantidade de braços*



## BATTLE PLAN

SHANG TSUNG

GORO

ENDURANCE 3

ENDURANCE 2

ENDURANCE 1

MIRROR MATCH

CAGE

KANO

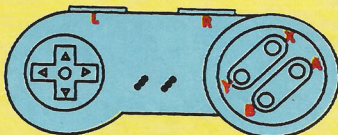
RAYDEN

LIU KANG

SUB-ZERO

SONYA

## OS COMANDOS



- B** - Soco Baixo
- Y** - Soco Alto
- X** - Chute Alto
- A** - Chute Baixo
- L** ou **R** - Defesa

# AS FASES DO SNES

LAIR OF GORO



PALACE GATES



THE COURTYARD



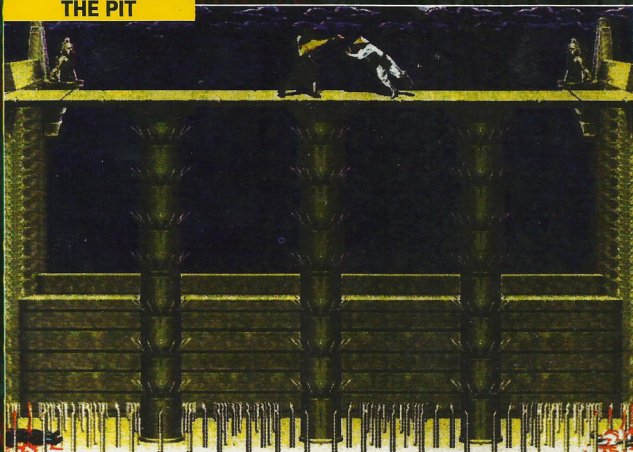
THE HALL OF CHAMPIONS



THRONE ROOM



THE PIT



## ACHE REPTILE

Para se defrontar com Reptile, uma das chaves é vencer duas vezes seguidas, no modo de um jogador, na fase The Pit, dando perfect. É também preciso dar cabo do adversário com um golpe fatal. Acerte o nojento.



# SUPER NES

# MORTAL KOMBAT

A Nintendo assumiu seu lado moralista neste jogo e suprimiu os jorros de sangue e alguns golpes fatais na luta entre os personagens de **Mortal Kombat**. Tirando isso, o jogo é a versão mais fiel ao arcade, reproduzindo inclusive sua jogabilidade. Executar os golpes especiais não é nenhuma grande dificuldade, como acontece nos jogos para outros consoles. Você realmente vai ficar com a sensação de que controla o lutador e vai poder botar fogo nas disputas, seja com seu amigo, no modo 2 jogadores, ou contra o computador. Prepare os punhos!

### JOHNNY CAGE



### SUB ZERO



### LIU KANG



## BÔNUS



De 3 em 3 fases exercite o direito de testar sua força em fases bônus. Como em todos os bons jogos do gênero, a dificuldade vai crescendo. Mande bala!

### GREEN FLAME



← → + B

### FREEZE



↓ ↘ → + B

### ORANGE FLAME



→ → + Y

### SHADOW KICK



← → + A

### SLIDE



← + Lou R + B + A

### FLYING KICK



→ → + X

### KILLER KICK



→ → → + Y

### GLACIAL NIGHTMARE



→ ↓ → + Y

### UPPERCUT COMBO



360° no sentido horário

# CLIPS

## SCORPION



## RAYDEN



## SONYA



## KANO



## LIGHTNING THROW



↓ ↓ → + B

## SQUARE WAVE FLIGHT



→ ← + Y

## HEAD SMASH



Y perto do oponente

## VAM DAM SPEAR



← ← + B

## TELEPORT



↓ ↓ no direcional

## RING TOSS



← + B

## KNIFE THROW



L ou R ← →

## TELEPORT PUNCH



↓ ↓ ← + Y

## SUPER MAN



← ← → no direcional

## SCISSOR GRAB



↓ + L ou R + B + A

## ROLL SPIN



→ ↓ ↓ ← ← R ↑ no direcional

## BAD BREATH FIRE DEATH



Segure R ou L ↑

## LIGHTNING STRIKE



→ → ← ← ← + Y

## KISS OF DEATH



→ → ← ← + L ou R

## HEART THRASHER



↓ ↓ → + B

# GAME BOY

**T**ambém o Game Boy foi contemplado com sua versão do clássico, para 1 jogador, com 6 fases e os temas básicos do jogo. Você joga com 1 dos seis lutadores (Cage ficou de fora) e luta contra os outros além do tradicional "Mirror Match", em que troca pancadas contra o clone de seu próprio personagem. Depois vêm Goro e Shang Tsung. O problema dessa versão é a dificuldade em acionar os comandos. Os controles de 2 botões respondem mal às

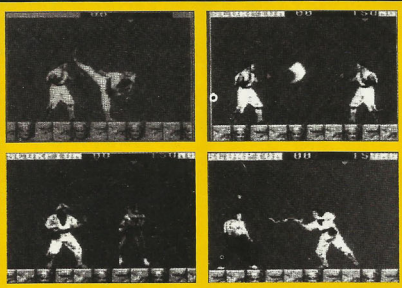
iniciativas do jogador. A jogabilidade também decepciona pela lentidão. Os gráficos em preto e branco ficam também devendo, pois são escuros e têm pouca definição de imagem. O som quase não existe. Mas há quase todos os movimentos do Snes. A violência das cenas de sangue foi censurada e, a exemplo do que ocorre a todo o sistema Nintendo, não aparece. É preciso se munir de uma generosa dose de paciência para encarar um mini Goro ou Liu Kang e ter dificuldade para encaixar seus golpes. Mas os que conseguirem vencer esses problemas poderão ter uma pálida idéia do que Mortal Kombat pode ser num outro console.

# MORTAL

## SCORPION



## SONYA



## VAN DAM SPEAR



← ← + B

## RING TOSS



← ← + B

## TELEPORT



→ ← + A

## SCISSOR GRAB



↓ + A + B + ↑



## OS COMANDOS

- A - Chute
- B - Soco
- A + B - Defesa

*Observação: Estranhamente, o fabricante resolveu não empregar os botões Start e Select. Uma pena!*

## BAD BREATH FIRE DEATH

Com o comando abaixo, Scorpion demonstra o calor de toda sua fúria e transforma em pó seu adversário com um verdadeiro lança chamas pela boca.

→ → + A + B

## KISS OF DEATH



← ← → + A + B

# GOLPES



**RAYDEN**



**LIU KANG**



**KANO**



**SUB ZERO**



**LIGHTNING THROW**



← → + B

**FIREBALL**



← ← + B

**ROLL SPIN**



→ ↓ no direcional

**FREEZE**



← → + B

**SUPERMAN**



→ → e ←

**FLYING KICK**



→ → → + B

**KNIFE**



← → + B

**SLIDE**



→ ↓ + B

**LIGHTNING STRIKE**



← → ↓ + defesa

**UPPERCUT COMBO**

A combinação de helicóptero com uppercut continua muito legal de ver. Para mandar o inimigo definitivamente para uma outra dimensão da existência é só acionar o seguinte comando: → ← + B

**HEART THRASHER**

Essa é realmente de arrepiar. Para deixar o adversário pronto para bater um papo com fantasmas, tudo o que você tem a fazer é: ↓ ↓ → + A

**GLACIAL NIGHTMARE**

Essa é para o coitadinho do inimigo não sentir muito calor no inferno, que será inapelavelmente seu destino. Basta acionar: ↓ ↓ + B ↓ ↓ ↑

## Mortal Kombat

**M**ortal Kombat é uma tempestade de lutadores digitalizados, golpes fatais, e golpes e mais golpes secretos a serem descobertos. Agora, a Bally/Midway conseguiu ressaltar ainda mais a dificuldade do original. O resultado é *Mortal Kombat II*, um arcade matador que vai pirar os fãs deste título. Agora você vai ter uma idéia melhor do lançamento que desde novembro arrebatou as preferências dos kick and punk man's de todo mundo.

**Kombate**

A mudança é perceptível já no menu de personagens na tela de seleção. Alguns dos lutadores deram lugar a membros do novo time. *MK II* oferece 12 personagens (no original eram 7). O time antigo é representado por Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Scorpion e Liu Kang. Sonya, Kano e Goro foram demitidos. Reptile saiu da sombra e foi parar no menu, como personagem, e o chefe, Shang Tsu, aparece como um jovem lutador de 480 anos de idade. Os novos guerreiros são: Jay, Kung Lao, Kitana e Mileena. As duas últimas



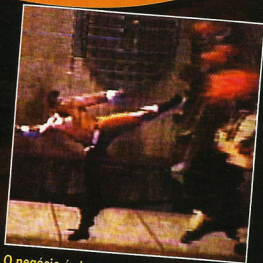
Na fase Living Forest você pode ficar petrificado



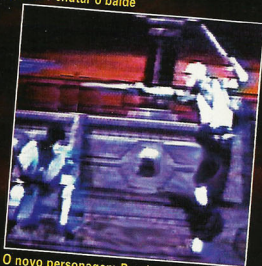
Raiden ganhou novo abraço



Qualquer vacilo pode custar caro



O negócio é chutar o balde



O novo personagem Barakas está prestes a detonar seu adversário com suas armas metálicas



Aqui um velho conhecido e uma novidade: Sub-Zero enfrenta Shang Tsung



# Kombat II

By Midway



Shang Tsung e Jax prontos



Raiden vs. Scorpion



Liu Kang chuta Reptile para a morte com seu novo movimento fatal

representam o sexo feminino na batalha. Para completar, 2 chefes novos foram acrescentados. A jogabilidade sofreu inovações. Cada lutador possui 4 ou 5 golpes normais e 2 fatais. Isso é um estouro. Reptile é um bom exemplo da diversidade de movimentos. Ele espirra ácido, dispara órbitas de energia e fica invisível.

## Trash Game

Se a ordem é violência, *MK II* é o jogo certo. Muito mais agressivo que seu antecessor. O movimento fatal de Reptile envolve a remoção de sua cara de lagarto. Sua língua é capaz de arrancar a cabeça do oponente. A ação é acompanhada de um somoro "MMMM" (apetitoso)! Outros golpes que merecem destaque são o de Johnny Cage, que consiste em destrancar as costas do adversário; Jax prefere esmagar o crânio do inimigo com um simples e poderoso tapão; e Baraka dispara espadas de seus braços para atingir cabeças. Prato cheio para os fãs do jogo.



## Hot at the Arcades Special

# Mortal Kombat II Interview

Por Manny LaMancha

Acontece de tudo nos bastidores da criação de um game como *Mortal Kombat II*. A revista *Gamepro*, dos EUA, se encontrou com o programador e designer do jogo Ed Boon e o diretor de marketing da Bally/Midway/Williams, Roger Sharpe. Eis o que disseram a respeito.

**Gamepro:** Diga a verdade sobre o personagem secreto Ermac.

**Ed Boon:** O que posso dizer é que ele existe. Mas não dá para chegar nele fazendo isso, aquilo ou tal... Não chega a ser um acidente, mas é um evento que não devia acontecer. Eu o chamo de Ermac, meu código de programa, que quer dizer "Error Macro". Quando acontece algo que não devia, ele se conserta sozinho. Como em *Smash TV*, o jogo dava pau e mandava o jogador para um Warp Zone.

Basicamente, se recupera o sistema e o jogo em curso, mas os inventores do jogo chamaram a falha de Hidden Key Room ou algo assim. Ermac é parecido. Não é nada que possa ser acessado com um comando ou sequência de vitórias.

**Roger Sharpe:** Muita

gente não acredita que não exista um forma lógica de chegar em Ermac. Se você tiver a sorte de vê-lo, aproveite o momento, por que talvez não aconteça nunca mais. Eu tentaria convencer o contrário qualquer jogador que queira encontrar Ermac. (Sorrindo).

**Gamepro:** Por que *Mortal Kombat II*? Porque fazer uma sequência?

**EB:** John (Tobias, co-designer e chefe de gráficos de vídeo) e eu inventamos o primeiro *Mortal Kombat* quando ele estava trabalhando em *Total Carnage* e eu em *Super High Impact*. Em grande parte, o que fazemos na Williams é olhar o que existe no momento e nos perguntar "como fazer melhor"? Com nossos gráficos digitalizados, incluímos elementos que não poderiam



Por trás dessa gravata séria, Ed Boon, programador de MK II



Quem for bem valente pode se candidatar a chamar essa moçada de cambada de otários. Quem se arrisca?

existir em *Street Fighter*, então inventamos os golpes fatais. Além disso, fizemos tudo rápido - *Mortal Kombat* foi feito em oito meses, do início ao fim. Normalmente esse processo leva de 12 a 14 meses. Havia um milhão de coisas que a gente queria colocar no jogo, mas não dava tempo. Eram coisas que estamos colocando em *Mortal Kombat II*, golpes fatais múltiplos, mais golpes e muito mais personagens. Recebemos milhares de cartas dizendo "Vocês deviam ter feito isso". Crianças pequenas desenhavam personagens... "Vocês deviam colocar tal coisa na Parte Dois". *MK II* é isso: o que estaria em *Mortal Kombat I* se

tivéssemos tempo. Quando se joga *Mortal Kombat II* e depois volta para o I, o original parece pobre.

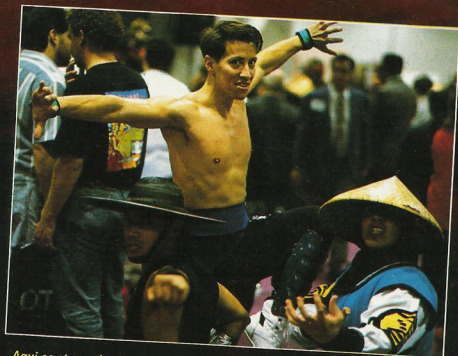
**Gamepro:** Há coisas escondidas em *Mortal Kombat II*?

**EB:** O score não quer dizer nada na primeira versão de *MK* - são números apenas. Já no segundo, existem níveis que você consegue

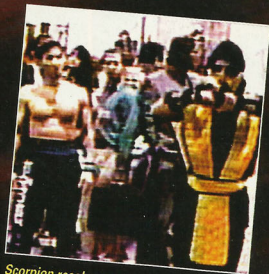


Roger Sharpe dirige o marketing de Bally/Midway/Williams

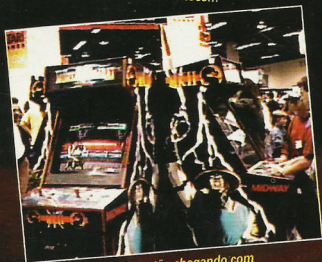




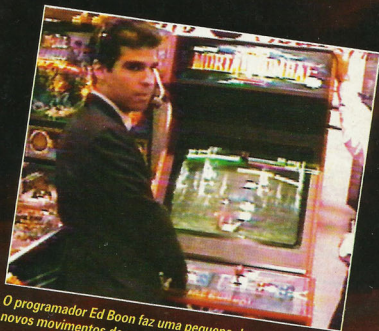
Aqui os atores do clássico resolvem fazer pose para a foto. Parece até que os caras se acham muito simpáticos e bonitões...



Scorpion resolve mostrar alguns de seus segredos. Será?



As novas máquinas estão chegando com tudo para os arcades



O programador Ed Boon faz uma pequena demonstração dos novos movimentos de que MK II é capaz

atingir justamente através do score. Se você vencer 30 vezes seguidas enfrentará um personagem secreto. Quando chegar a 50, acontece tal coisa ou talvez isso ocorra quando conseguir 10 golpes fatais seguidos. Tudo vai se acumulando e acaba dando em alguma coisa lá na frente.

**Gamepro:** Qual é a melhor faceta da jogabilidade de MK?

**EB:** É como tocar um instrumento musical. Quando você toca guitarra e suas mãos fazem música você não fica pensando: "Uau, estou fazendo música". Quando você quer uma rasteira, suas mãos acionam automaticamente. A máquina se torna um instrumento. Dessa maneira, você se transforma em alguém um pouco melhor do que

outro cara. Nesta versão existe mais equilíbrio. No original, Sub Zero dominava. Demos golpes novos para Sub-Zero, mas enfraquecemos os golpes que eram fortes demais. O jogo ficou mais equilibrado. Estamos tentando construir egos. Colocamos medalhas grandes na tela para todo mundo ver o nível do jogador. "Aquele cara", ele consegue acionar os

golpes fatais. Tem muita gente que faz fila para ser o rei de *Mortal Kombat*, nos arcades por aí

**RS:** Alguém fez um comentário que considero correto: Nós fazemos cinema. A única diferença é que nossos filmes vêm dentro de uma caixa. Seja num gabinete ou num console doméstico. Estamos criando filmes.



# SEGA CD

**N**uvens cinzentas plenas de mistério cercam o lançamento de *Mortal Kombat* para Sega CD. Correm boatos entre os big shots da indústria de videogames que esta pode (e tem muita gente apostando alto nisso) se tornar a versão definitiva do jogo, melhor ainda que o próprio arcade. Quem viver verá. Por enquanto, sabe-se muito pouco a respeito do CD. Com certeza, certeza mesmo, sabe-se que o CD está atrasado. Já devia ter chegado. Altos executivos da Tec Toy estão prevendo um lançamento simultâneo com a chegada do jogo às lojas dos Estados



## MORTAL KOMBAT

### SEGA CD

Unidos. Mas desconhecem a data exata em que isso acontecerá e juram não ter visto nada do jogo. Por volta de março ou abril chega, arriscou um dos executivos, sem se comprometer. Os atrasos geram mais expectativa. Afinal, se fosse para fazer uma versão igual às outras, *Mortal Kombat* CD já estaria nas lojas. O som

do jogo será espetacular, com certeza. O que eram grunhidos praticamente inaudíveis ganhará nitidez. E quem sabe se a Sega não quer aproveitar os recursos do CD para acrescentar realismo aos gráficos digitalizados? Isso sem falar nos movimentos dos personagens, que têm tudo para se aprimorar ainda mais. Outra coisa: sangue não vai faltar.

# TURBO JET CONTROL

## VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS

Reparou como seus inimigos estão cada dia mais sofisticados? Você precisa de uma arma mais poderosa que eles: Turbo Jet Control, um joystick tão completo e confortável que você joga com uma mão só. É muito mais preciso, ágil e cheio de recursos. No meio de tanta tecnologia, a Dynacom não ia deixar você na mão:



**Turbo programável**  
Chaves para programar a função Turbo de forma independente nos botões A ou B, com capacidade para 10 disparos por segundo.

**Eixo de alta resistência**  
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.



**Ventosas removíveis**  
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma mão só.



**Mantas anti-derrapantes**  
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nos jogadas mais radicais.







**Botões adicionais de disparo A**  
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.



**Saída para fones-de-ouvido estéreo**  
Função exclusiva para o console Dynavision 3 Radical, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.



Procure a cor da faixa da embalagem de acordo com o seu console.

-  **TJC-1** para Dynavision 2 e 3 e HandyVision
-  **TJC-2** para Nintendo Americano\* (NES)
-  **TJC-3** para Phantom System\*, Turbo Game\* e Hi-Top Game\*
-  **TJC-4** para Master System\*

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*

THE Best  
play Here

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

OS MELHORES JOGAM AQUI.  
VENHA VIVER ESTE INCRÍVEL MUNDO  
DE AÇÃO E EMOÇÃO.



**RETRO**  
**AVENGERS**

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**



# RETRO AVENGERS WELBO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *anderbass*

Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

[retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

