

**GAMES
SCAN**

<http://gamesscan.blogspot.com>

NO POSTER: A GATA CAMMY & BARAKA VS. SUB-ZERO

GAMERS

SEM PREVIEW! SEM TRUQUES! SEM ENGANAÇÃO!

**SUPER STREET
PARA MEGA DRIVE**



**OS NOVOS GUERREIROS
OS NOVOS GOLPES
MAIS DE 50 FOTOS**

SNES
WILD TRAX
FIGHTER HISTORY
YOYO HASHU 2
LUXURY RACING 94

NEO GEO
WORLD HEROES 2 JET
SUPER SIDEKICKS 2

SEGA CD
BLACKHOLE ASSAULT

QUADRINHOS: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



EDITORAS
ESCALA

EDITORIAL

Esta edição da GAMERS está simplesmente Super. Super Street Fighter II, para ser mais exato. Passamos a concorrência pra trás e descolamos o lançamento mais esperado do momento, o maior jogo de luta do mundo em sua primeira versão para consoles domésticos: *Super Street Fighter II* para *Mega Drive!* Isso, claro, sem falar no arsenal de outros jogos que a GAMERS mostra como só ela sabe.

Mas, como sempre, não ficamos só nos games. Nossos quadrinhos trazem uma agitada aventura com as *Tartarugas Ninja*. E, atendendo a incontáveis pedidos dos leitores, o poster desta edição mostra a gostosíssima *Cammy* - a gata mais desejada do mundo dos games (a *Chun Li* não concorda!).

Sentiu só? Além de ter os melhores jogos (e não quilos e mais quilos de porcarias), a GAMERS continua muito mais engraçada e divertida que as outras. Palavra de ninja!

CAPITÃO NINJA

ÍNDICE



SUPER STREET FIGHTER II - pág. 6



WILD TRAX - pág. 26



WORLD HEROES 2 JET - pág. 32

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM FORNECIDOS PELA REDE DE LOCADORAS PROGAMES



NOTÍCIAS DO DARIUS 4

DICAS BATATA 12

QUADRINHOS 13

CARTAS 36

FERAS DO TRAÇO 37

DICAS DO CAPITÃO NINJA 38

MEGA

SUPER STREET FIGHTER II 6

SNES

WILD TRAX 26

FIGHTER HISTORY 28

YOYO HASHU 2 30

LUXURY RACING 94 31

NEO GEO

WORLD HEROES 2 JET 32

SUPER SIDEKICKS 2 34

SEGA CD

BLACKHOLE ASSAULT 35

RPG

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES 25

NOTÍCIAS DO DARIUS



Aqui estou eu de novo, Darius Roos, o famigerado Ninja Daikon: piloto, correspondente e fã das loiras dos games. Minha seção é a melhor da revista (embora às vezes o Capitão Ninja me chame de mentiroso!), mas hoje tenho que agradecer à gauchinha Cacau pela força com as notícias desta edição. Quem disse que as gatas não entendem nada de videogame?

O SUPER GAME BOY É PODEROSO!



Você pode desenhar por cima da tela do jogo (acima) ou colocar molduras diferentes (ao lado)

A Nintendo chutou o pau da barraca, com seu novo **Super Game Boy**! Você conheceu o aparelho na GAMERS #2, lembra? É um adaptador para que os cartuchos do Game Boy entrem no Super Nintendo. Pois é, quando todos pensavam que não ia ser bom, que só ia servir para rodar uns poucos joguinhos de Game Boy (mais de 370!) no SNES... surpresa! Estão sendo desenvolvidos jogos especiais para o **SGB**, que irão aparecer na tela do SNES com todas as cores e sons de que o 16 Bits

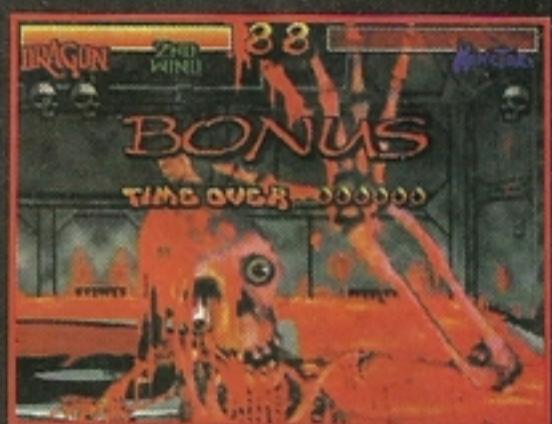
é capaz. Os games antigos vão continuar com 4 cores - mas essas cores é VOCÊ quem escolhe! O **SGB** vem também com 8 "backgrounds", telas de fundo, para colocar atrás da tela de jogo. Outra vantagem do acessório é que você pode usar o Direcional para desenhar na tela, por cima da tela de jogo. Muito decente, meu! O aparelho já deve estar pintando nas importadoras: o preço lá fora é de U\$ 59,99, mas deve chegar aqui em torno de 85 a 90 dólares.

A CARA DO REALITY



No último boletim da Sega foi anunciado que o console Saturn seria prateado em vez de preto. Para responder à altura, surgiram boatos de que o PR não seguirá a linha de cores dos outros consoles da Nintendo - com tonalidades de mármore branco e letras douradas. Que chique! Isso sem falar nas entradas para 4 joysticks, e nos controles com dois botões a mais: além dos tradicionais Y, B, X, A, L e R haverá também o Z e o C. Vai ter gente dando nó nos dedos!

MORTAL KOMBAT: BONZINHO?



Jason Rubin e Andy Gavin, programadores da Naughty Dog Software, estão cheios de moral: revistas americanas, inglesas e alemãs estão fazendo fila para entrevistá-los sobre seu novo trabalho...

The Way of Warrior será, só pra variar, um novo game de luta a ser lançado para o 3DO. O jogo vai usar imagens digitalizadas dos lu-

tadores. Novidade nenhuma até aí, mas... uma nova técnica de gravação irá garantir imagens mais nítidas, com animação e digitalização superiores. Os cenários são belíssimos, tridimensionais, no mesmo estilo de **The 7th Guest** - jogo em CD-Rom que anda fazendo sucesso nos micros PC. E os Fatalities... tem um mais

carniceiro que o outro! Como acontece em Mortal Kombat II, o Fatality pode mudar de acordo com o cenário. Na fase com lava, por exemplo, o derrotado vai dar um mergulho na lava quente e ser reduzido a um esqueleto. É... parece que o velho MK2 pode perder seu título de o mais violento dos games!

PAI E FILHO COM O PÉ NA TÁBUA

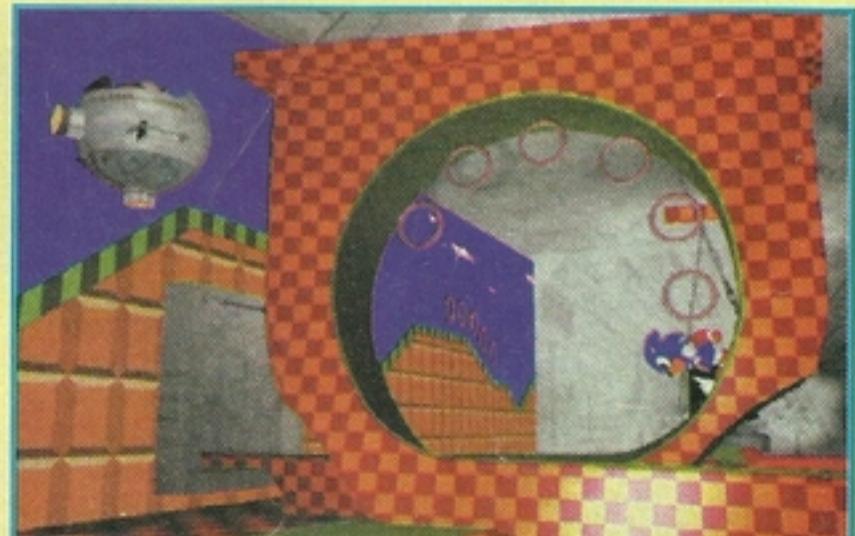


Quem disse que carros da Idade da Pedra são exclusividade dos Flintstones? Chuck Rock também está nessa! Em seu novo game o troglodita pega o carango e sai com o filhinho para dar um rolê pelas estradas do Pleistoceno...

Chuck Rock, a aventura motorizada de Chuck, chega para o Sega-CD. Como qualquer idiota pode ver claramente, o jogo vem na onda de Super Mario Kart - mas sem efeitos de DSP ou coisa parecida. O ponto alto do jogo será o humor: o filhinho de Chuck não vai medir esforços para rachar a cabeça de quem aparecer no caminho com sua clava. Falta pouco para o lançamento...

SONIC NO SATURN

Nosso porco-espinho favorito deve estar feliz da vida. Ele está entre os primeiros games a serem lançados juntamente com o console Saturn, o 32-Bits da Sega. Serão 12 jogos em novembro, no Japão, e mais de 140 títulos ainda no primeiro ano. Se cuida, Robotnik!





Nada de "preview", "pré-estréia", "primeiras imagens" e outras sacanagens para enganar o leitor. A GAMERS mostra na íntegra, de verdade, os novos guerreiros no Mega Drive

Contrariando as fofocas das outras revistas, o lançamento de *Super Street Fighter II* não aconteceu simultaneamente para Mega e SNES. O Mega Drive foi o primeiro a ser contemplado com sua versão - o que é muito justo: lembram como foi quando saiu o *Street Fighter II* original para Super Nintendo, e os donos de Mega tiveram que esperar meses por sua versão? Hora da vingança! Mas não se desesperem, adeptos do SNES, porque o *SSF2* não vai demorar tanto assim para pintar no seu console. Na verdade, ele já está a caminho...

COMO FICOU NO MEGA

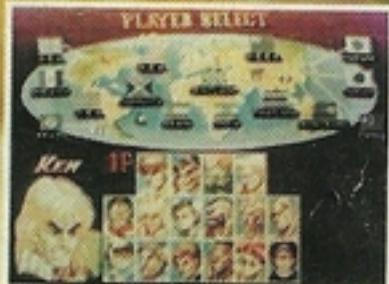
Mas vamos falar do game, que é o que interessal! *SSF2* chegou para Mega Drive com nada menos que 40 Megas de memória - quase o dobro da última versão, com seus 24 Megas. Mas não se deixe impressionar por esse número assombroso, porque o jogo não é nenhuma maravilha. Tá certo que as imagens são excelentes, como você pode conferir nas fotos (e tiramos MONTES de fotos!), e até dá pra curir o corpinho bem torneado da Cammy durante o Cannon Drill. Mas, vendo ao vivo, a coisa muda: a animação é truncada, com quadros faltando, e tira aquela sensação de movimento suave. Quanto ao som... bem, a qualidade sonora do Mega nunca foi lá essas coisas. Os caras bem que tentaram,

foram fiéis, colocaram todas as vozes e músicas - mas o grito de "Hadouken!" mais parece uma cuspida!

DEFEITOS À PARTE...

Tudo bem, tudo bem! O jogo tem seus pontos fracos. E daí? Foi assim também quando lançaram o Champion Edition para Mega - e nem por isso o cartucho deixou de ser um grande sucesso de vendas. Além do mais, no cart você tem novas opções de jogo: o Time Challenge, onde o objetivo é derrotar os oponentes em menos tempo; o Tournament Battle, um torneio organizado para até oito jogadores, que enfrentam eliminatórias rumo à grande final; e o Group Mode, onde dois jogadores formam um time de até oito personagens cada um, e lutam entre si para ver quem vence. Tem ainda a escolha entre o Normal Mode ou o Super Mode: no primeiro você joga à antiga, com os doze lutadores originais, sem os novos golpes e com as fases de bônus; e no segundo aparecem todos os dezenas de personagens, com todos os golpes, sem fases de bônus. Mas, francamente, quem vai querer jogar no Normal Mode? A Chun Li que me perdoe, mas acho que vou encarar algumas partidas com uma certa gatinha britânica...

CAPITÃO NINJA



SUPER PERGUNTAS (E RESPOSTAS!)

Os novos guerreiros aparecem no jogo?

SIM! Fei Long, Dee Jay, Thunder Hawk e a gatíssima Cammy estão em *SSF2* para Mega, com seus respectivos cenários e todos os seus golpes inalterados, e sem que se precise de nenhuma dica ou macete para jogar com eles.

E os personagens antigos?

Os oito lutadores tradicionais e os quatro chefes também estão presentes, com todas as mudanças que sofreram no *SSF2*, inclusive os novos golpes - como o Kikouken da Chun Li e o Fire Hadouken do Ryu.

Dois personagens iguais podem se enfrentar?

SIM! Dois lutadores iguais podem lutar entre si, sem precisar de nenhuma dica especial. Ótimo, porque duas "Chun Lis" são melhores que uma...

Foi resolvido o problema com os nomes dos chefes?

Não! Os teimosos americanos continuam trocando os nomes dos chefes. Eles aparecem corretos apenas nos carts japoneses, como o que usamos para fazer esta matéria (confira nas fotos): Mike Bison é o pugilista, Balrog é o cara com as garras e Vega é o chefão final.

No Mega as cores dos lutadores também mudam, como no arcade?

SIM! Como acontece no arcade, de acordo com o botão utilizado para iniciar o jogo, o personagem irá aparecer com um colorido diferente - sete combinações, ao todo.

Akuma, o chefão misterioso, aparece no Mega?

Negativo. Akuma é um personagem secreto do arcade *SSF2 Turbo*, e esse é um outro jogo. Alguns afirmam que, daqui a algum tempo, a Capcom pode revelar alguma dica para fazer surgir o chefe Akuma - mas aí também já seria querer demais, né?

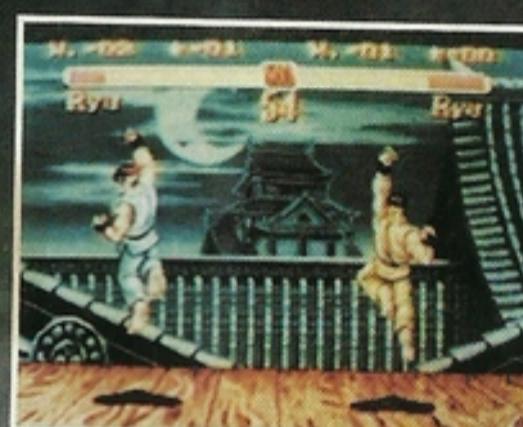
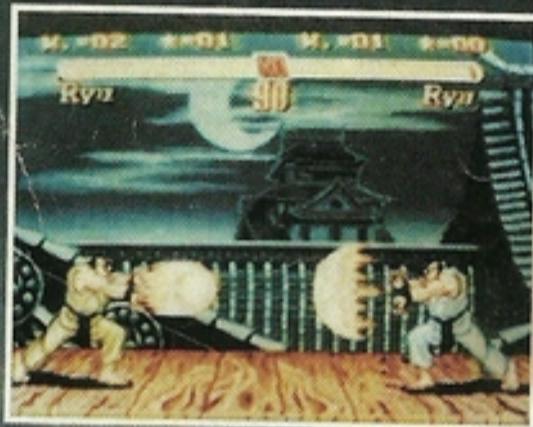


SE VOCÊ É UM DAQUELES VICIADOS EM ARCADE, FIQUE SOSSEGADO: NO MEGA TODOS OS GOLPES SÃO APLICADOS DO MESMO JEITO. MAS, PARA OS INICIANTES, AQUI ESTÃO OS GOLPES ESPECIAIS BEM EXPLICADINHOS - SEM AQUELAS ABREVIATURAS E FLECHINHAS COMPLICADAS!

Atenção: muitos golpes especiais de personagens diferentes são aplicados do mesmo modo. Em alguns casos de golpes de difícil aplicação, em vez de ensinar tudo de novo, vamos apenas citar um golpe já explicado - a melhor maneira de aprender **TODOS** os golpes do jogo. Os mais utilizados como exemplos são o *Hadouken*, o *Sonic Boom* e o *Flash Kick*. Preste atenção nesses!

RYU e KEN

Hadouken: também conhecido como *Fireball* (Bola de fogo). Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção do oponente e aperte um botão de soco



Fire Hadouken: só Ryu tem este golpe. É um *Hadouken* mais poderoso, queima o adversário quando acerta. Mova o Direcional para trás, dê uma meia volta na direção do oponente e aperte um botão de soco

Shoryuken: ou *Dragon Punch* (Soco Dragão). Nos arcades, ganhou também o apelido de *Hollywood* - por causa do grito do personagem ao aplicar o golpe. O *Shoryuken* de Ken é mais forte que o de Ryu, queima o adversário quando acerta. Mova o Direcional rapidamente na direção do oponente, para baixo e na diagonal entre os dois - e aperte um botão de soco



Hurricane Kick: ou *Helicóptero*. Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção oposta à do oponente e aperte um botão de chute. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se *Air Hurricane Kick*

GUILE



Sonic Boom: a marca registrada deste lutador norte-americano. Mova o Direcional para trás, na direção oposta à do oponente, e segure por uns dois segundos. Então mova o Direcional rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de soco.

Muitos golpes de outros lutadores também são aplicados com este movimento



Flash Kick: ou *Facão*. Mova o Direcional para baixo, segure por uns dois segundos e então, com um movimento rápido, mova o Direcional para cima enquanto aperta um botão de chute. Também há golpes de outros lutadores aplicados desse modo

BLANKA



Rolling Attack: ou Bolinha, o mais tradicional golpe do representante brasileiro dos streetfighters. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Vertical Rolling Attack: uma nova versão da clássica Bolinha, mas, desta vez, ataca para o alto. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile

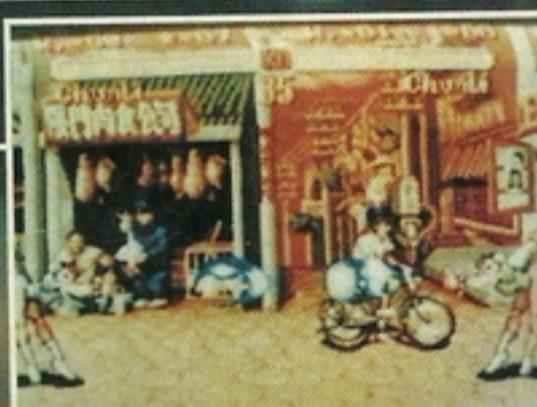


Beast Leap: ou *Back Step*. Esse golpe também é novo. Segure o Direcional para trás por dois segundos, então mova-o rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de chute

CHUN LI



Lightning Kick: ou Chute Múltiplo. Aperte qualquer botão de chute repetidamente



Kikouken: a gata ganhou um *Fireball* como o de Ryu e Ken, embora mais fraco e com um alcance mais curto. É aplicado do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

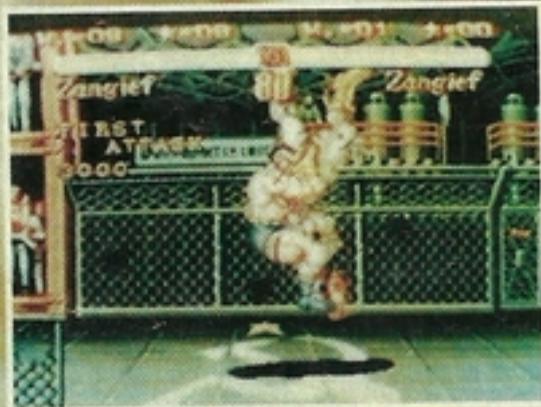


Spinning Bird Kick: ou Helicóptero Invertido. É aplicado do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se de *Spinning Bird Kick*



Shock Therapy: ou *Electricity*, é o famoso Choquinho. Aperte qualquer botão de soco repetidamente

ZANGIEF



Spinning Pile Driver: o famoso e temível Pilão Giratório. Dê uma volta completa no Direcional e, no final do movimento, aperte qualquer botão de soco

Spinning Clothesline: ou Pedaço Giratório. Aperte dois botões de soco ao mesmo tempo e repetidamente. Este golpe tem uma variação, o *Double Spinning Lariat* ou *Turbo Spinning Clothesline*, aplicado com dois botões de chute em vez de soco



Siberian Bear Crusher: ou *Siberian Headhouse*. Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas só funciona se Zangief estiver distante do oponente

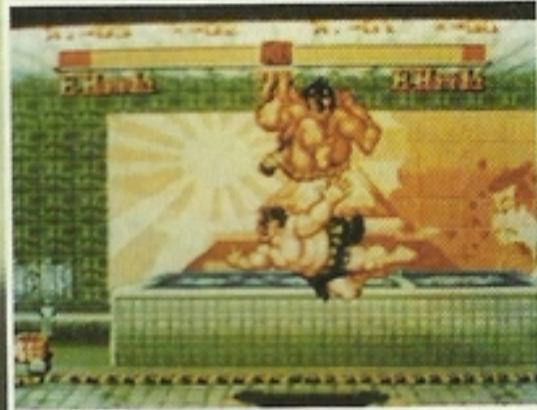


Siberian Suplex: Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas, desta vez, com um botão de chute

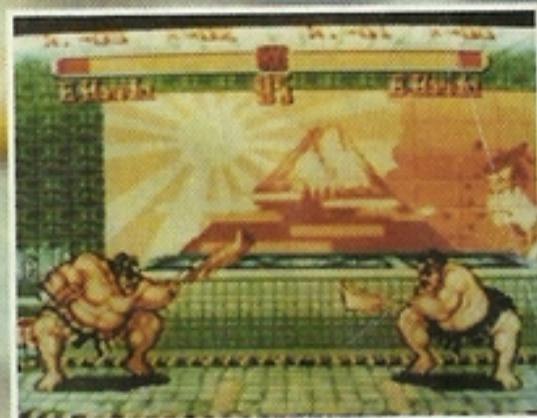
EDMUND HONDA



Sumo Head Butt: ou Cabeçada Voadora. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



Sumo Drop: com este golpe, Honda dá um vôo rasante sobre o inimigo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile



Hundred Hand Slap: Honda esbofeteia o adversário com centenas de tapas. Para aplicar, aperte qualquer botão de soco repetidamente

MEGA

DHALSIM



Yoga Fire: o Foguinho do Dhalsim. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ken e Ryu



Yoga Flame: este é um fogaréu! Aplica-se do mesmo modo que o *Fire Hadouken* do Ryu



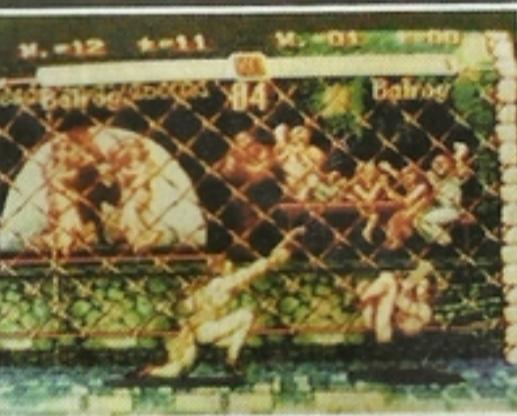
Yoga Teleport: ou Teletransporte. Mova o Direcional na direção do oponente, para baixo e depois para a diagonal enquanto aperta qualquer botão de soco ou chute. Também funciona movendo o Direcional no sentido oposto. O local onde Dhalsim vai reaparecer vai depender do botão utilizado

BALROG

Claw Roll: ou Cambalhota com Garra. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



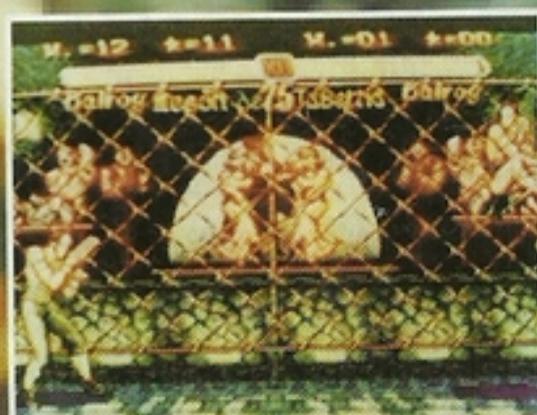
Claw Thrust: Segure o Direcional para baixo por dois segundos, e depois mova-o para cima enquanto aperta qualquer botão de soco



Back Flip: cambalhota para trás. Aperte os três botões de chute simultaneamente. Para um *Double Back Flip*, faça o mesmo usando os botões de soco



Claw Dive: um golpe temível, difícil de evitar. Segure o Direcional para baixo por dois segundos, depois mova-o para cima enquanto aperta um botão de chute. Enquanto estiver no ar, mova o Direcional na direção do oponente e aperte qualquer botão de soco



Wall Leap: Quase igual ao anterior, o *Claw Dive*. Desta vez, segure o Direcional para baixo por dois segundos e mova-o para cima enquanto aperta um botão de chute. No ar, mova o Direcional para cima e aperte qualquer botão de soco

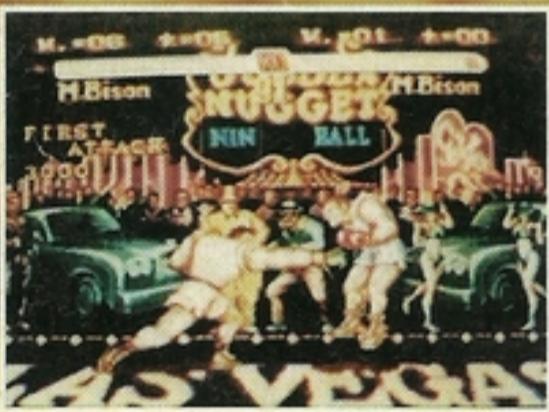
MIKE BISON



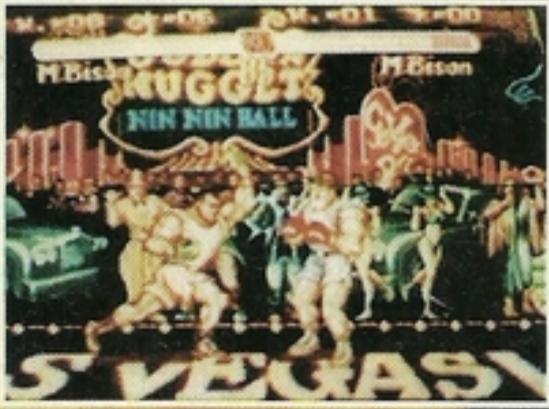
Turn Punch: giro com soco. Segure os três botões de soco ou os três botões de chute por dois segundos, e solte. Este golpe tem uma variação o *Final Punch*, aplicado do mesmo modo, mas segurando os botões por mais tempo



Shoulder Butt: mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Depois mova rapidamente para cima enquanto aperta um botão de soco



Dashing Punch: aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

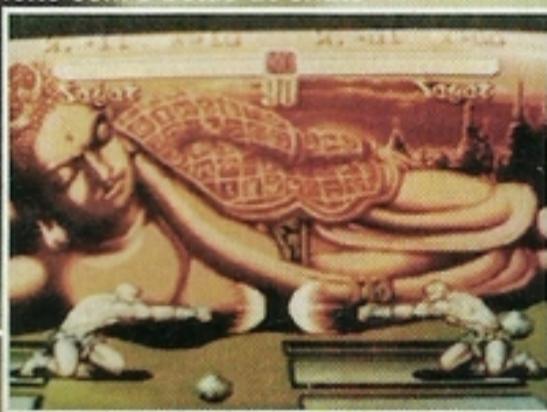


Dashing Uppercut: igual ao anterior, o *Dashing Punch*, mas aplicado com um botão de chute

SAGAT



High Tiger Shot: aplica-se do mesmo nodo que o *Hadouken* de Ryu e Ken



Low Tiger Shot: Idêntico ao anterior, mas feito com o botão de chute



Tiger Uppercut: aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken



Tiger Knee: mova o Direcional para baixo, diagonal baixo-trás e diagonal frente-cima enquanto aperta um botão de chute

VEGA



Psycho Crusher: ou *Torpedo de Fogo*. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



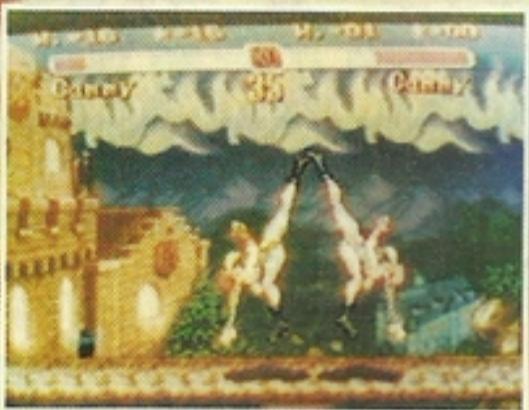
Head Stomp: ou *Pisão*. Continua sendo um dos golpes mais sujos do jogo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile



Flying Psycho Fist: Mova o direcional para baixo, segure por dois segundos e mova para cima enquanto aperta um botão de soco

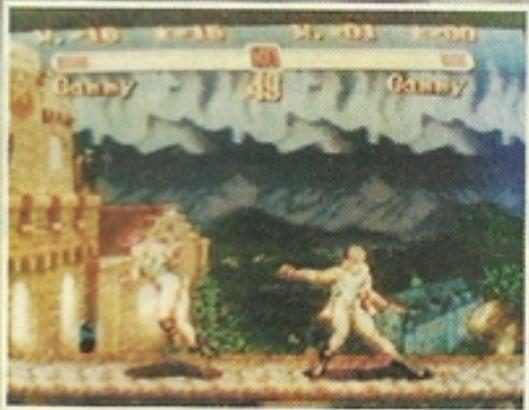
Scissor Kick: ou *Chute Tesoura*. Aplica-se do mesmo modo que o anterior, mas com o botão de chute

CAVEMY



Front Kick: mova o Direcional na direção do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute

Spinning Knucle: mova o Direcional para trás, para a frente, na diagonal trás-baixo e aperte qualquer botão de soco



Cannon Drill: este golpe disputa com o *Spinning Bird Kick* da Chun Li o título de golpe mais sexy do game. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* de Ken e Ryu, mas com um botão de chute

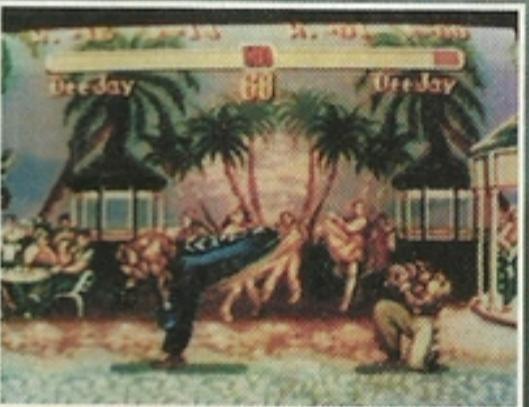
DEE JAY



Hyper Fist: ou Soco Metralhadora. Mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Em seguida, em um movimento rápido, mova para cima enquanto aperta repetidamente qualquer botão de soco



Max Out: este aqui é quase uma cópia do *Sonic Boom* do Guile, e aplica-se do mesmo modo



Double Dread Kick: aplica-se do mesmo modo que o *Back Step* do Blanka - ou do mesmo modo que o anterior, o *Max Out*, mas com um botão de chute

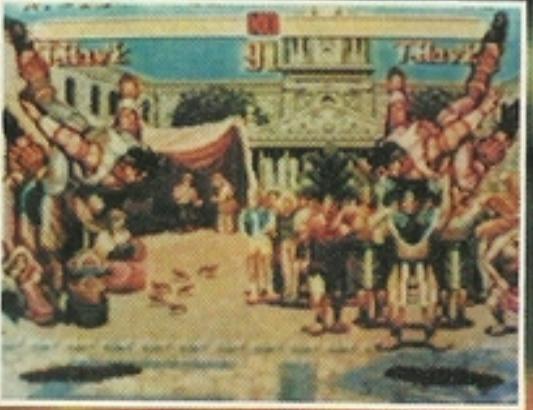


Rising Dragon Kick: um chute que vale por um *Shoryuken*: mova o Direcional para o lado oposto ao do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute



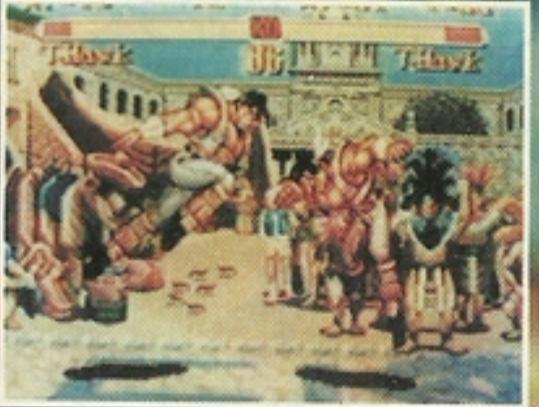
Rekka Ken: aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ryu e Ken

THUNDER HAWK



The Hawk: ou *Condor Dive*. No ar, durante um pulo, aperte os três botões de soco simultaneamente

Thunderstrike: aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken



Storm Hammer: aplica-se do mesmo modo que o *Spinning Pile Driver* do Zangief

DICAS BATATA

**Os malucos da Equipe Batata Games
continuam fornecendo dicas e mais dicas**

WILD TRAX SNES

PILOTANDO A MOTO

Dureza! Para ter o controle da motoca no modo Speed Trax, primeiro você deve terminar o jogo no Expert. E, para jogar no nível normal, você deve terminar o game no nível Master.

WORLD CLASS SOCCER SNES

GRANDE FINAL

Com esta password você vai para a final do campeonato, com o uniforme canarinho e enfrentando a fortíssima Alemanha:

JFJB7DG3H

PRIZE FIGHTER SEGA-CD

VIDEOCLIP

Com este truque você poderá dar uma olhada em um clip de três minutos, cheio de cores. Vá para o "Option" e segure os botões A, B e C. Sem soltá-los, aperte o Direcional para a direita.

TEMPEST 2000 JAGUAR

PULANDO FASES

Deixe o cursor sobre umas das opções Traditional Tempest, Tempest Plus ou Tempest 2000. Comece o jogo segurando os botões 1, 4, 7 e * no teclado numérico, e aperte A. Se tudo der certo surgirá a palavra "Excellent". Agora, sempre que quiser pular de fase, aperte o botão "Option".

WILD TRAX SNES

TEMPO PRA QUÊ?

É normal nesse jogo ter bastante tempo extra acumulado nas provas anteriores. Se, ao chegar em uma fase de bônus, você tiver perto de 99 segundos, é preferível dar mais voltas pelo percurso e ganhar vidas do que acumular tempo - que nunca passa dos 99.

CÓDIGOS DE GAME GENIE

Megaman X (SNES)

Energia Infinita: C2B9-1FF7

Top Gear 2 (SNES)

Nitros Infinitos: C267-CDO7
Primeira colocação para o Player 1 ganha 5 vezes mais: 7430-398E

Sonic 3 (Mega)

Ganhar 8 vidas em vez de uma ao completar 100 argolas: HCGT-DAZY
Com 3 Chaos Emeralds já pode virar Super Sonic: SCFT-B2T4

Chester Cheetah (Mega)

Continues Infinitos: AWBT-CA8R
Tempo e Vidas Infinitas: ABAA-AABG

Disney's The Little Mermaid (Game Boy)

Energia Infinita: C98-22E-3BE
Vidas Infinitas: OOC-79F-3BE

BULLS VS. BLAZERS MEGA

FINAL

Com esta password vá direto ao final do jogo usando o time do Miami Heat:

64MBBBBF

CAPITÃO MINJA TURTLES

TEENAGE MUTANT NINJA

TEM NINJA
DEMAIS POR
AQUI!

Machado
Carvalho



CHLÉP! TAVA
JÓIA AQUELA
PIZZA!

E OLHA QUE VOCÊ
COMEU SEM TIRAR
A MÁSCARA!

ANOS DE PRÁTICA,
MIKE... OPA!

CHEFES?
JA'?

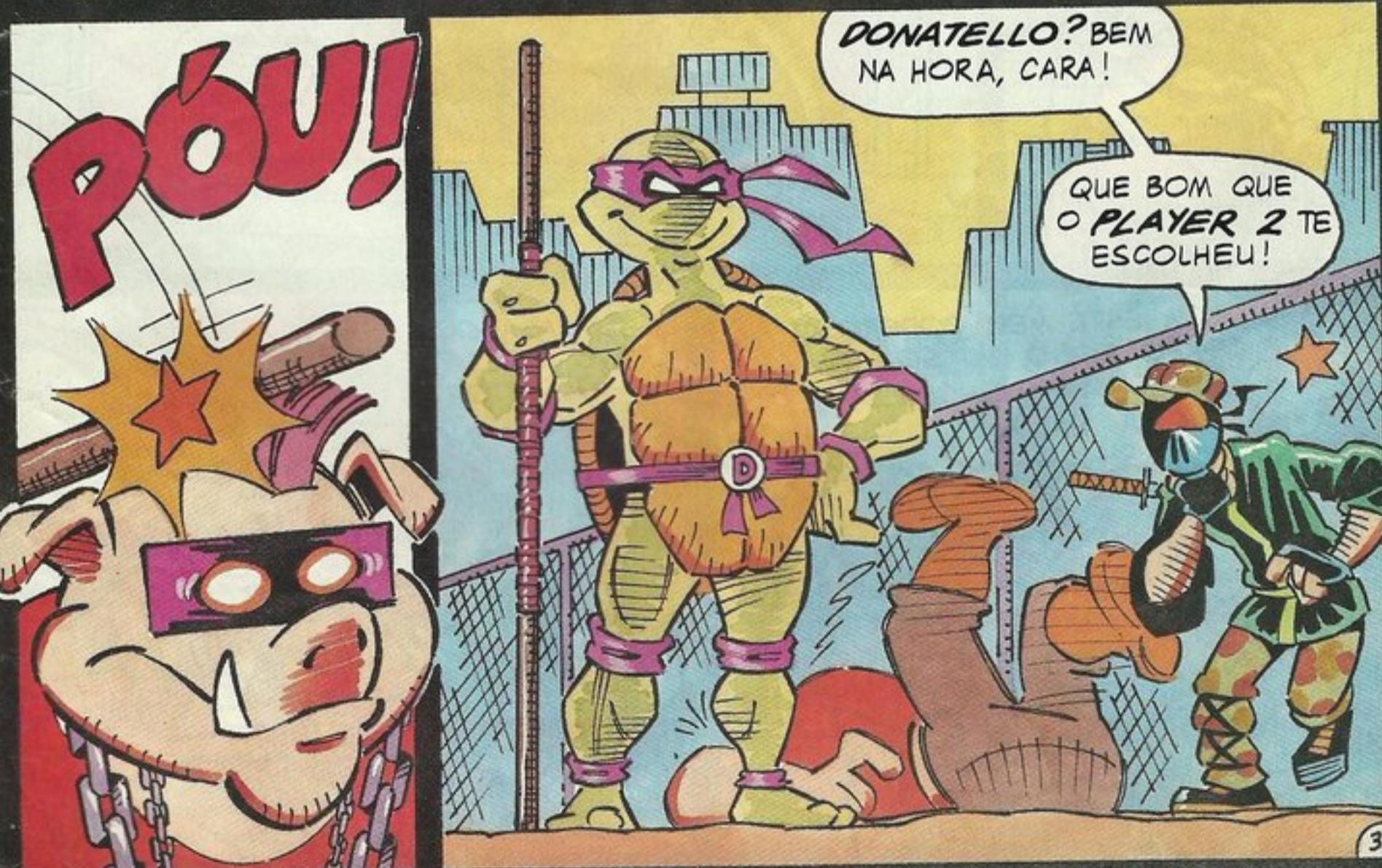
OLHA SÓ, BEBOP! O
MICHELÂNGELO ARRANJOU
UM AMIGUINHO!

ATÉ QUE A ROUPA
DELE É LEGAL!

PUTZ! O MIKE
JA' ERA!

E VOCÊ É O PRÓXIMO,
SEU NINJA ESQUISITO!

AGH!



AÍ ESTÁ O TECNÓDROMO!

EI! QUEM
COLOCOU RODINHAS
NA **ESTRELA
DA MORTE?**?

DEIXA VER SE
ADIVINHO! ESSE
AÍ É O PRÓXIMO
CHEFE,
CERTO?

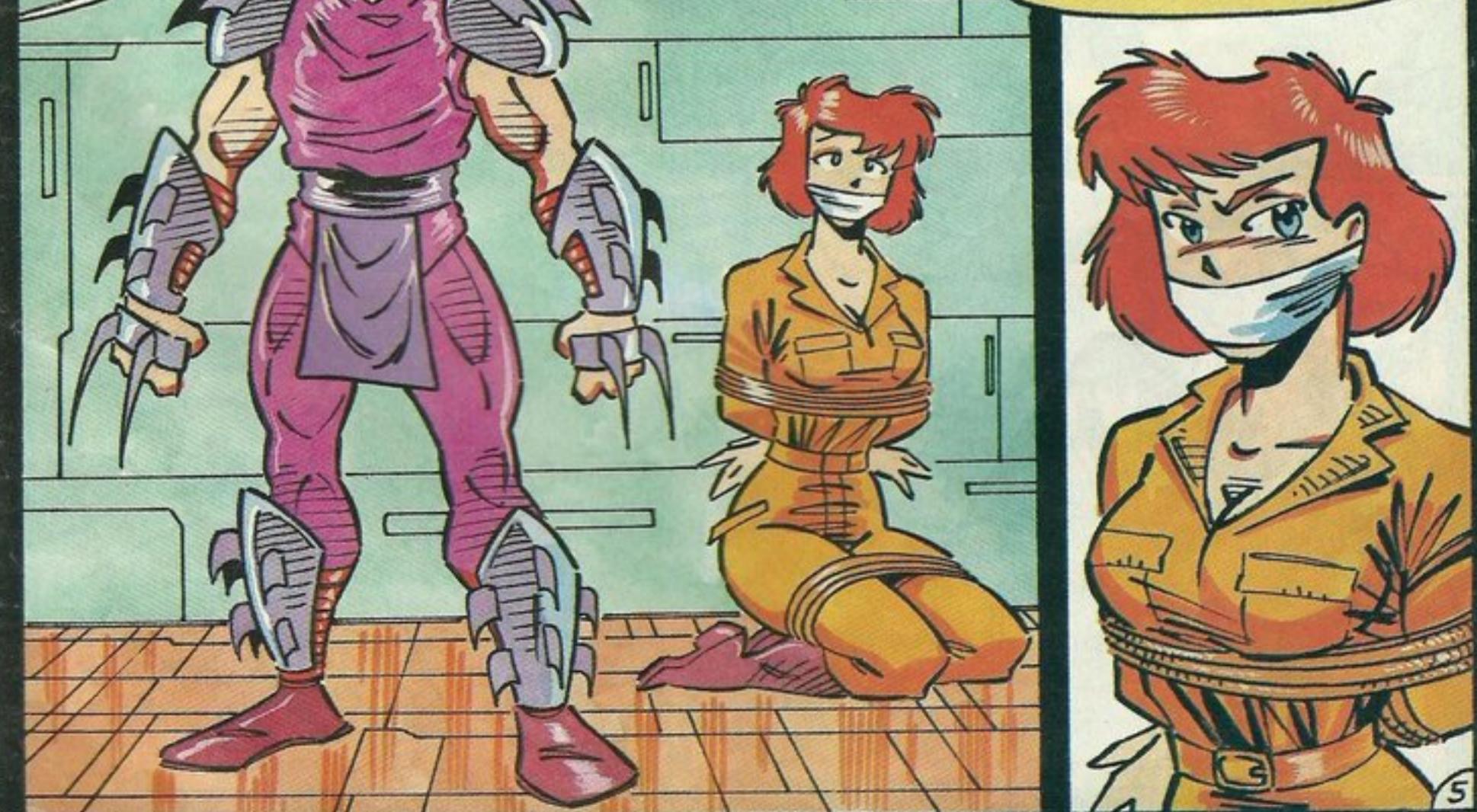
QUE
PERSPICÁCIA!

VENHAM ME
ENFRENTAR,
NINJAS!

EU, **KRAIG**, O
CÉREBRO DA
DIMENSÃO X!

COM ESTE MEU PODEROSO
CORPO ROBÔ, EU SOU UM
LUTADOR INVENCÍVEL!
HA, HA, HA!

CALABOCA,
O CHICLETE
MASTIGADO!



PAULADA NELE,
DONATELLO!

VOU TE
DETONAR, SEU
SACANA!

PELAS DÍVIDAS DO
BLANKA! RASGOU O
DON EM PEDAÇOS!

COM CASCA
E TUDO!

EI! QUALE?

ALGUÉM TINHA QUE FICAR
NO LUGAR DO DON!

MAS AGORA É A
MINHA VEZ!

PUTZ!

PELAS CURVAS DA SONYA BLADE! ESSE CARA É MAIS CARNICEIRO QUE O BARAKA E O SCORPION JUNTOS!



TIVE UMA IDEIA!

DAIKON! AQUI TEM UM CARA COM UMA ARMADURA MAIS INVOCADA QUE A SUA!



AH, É?! ISSO NÓS VAMOS VER!



QUEM É ESSE NINJA?

O DAIKON? É O PILOTO E CORRESPONDENTE DA NOSSA REVISTA!

QUANTA FAÍSCA!

CLAC!

TEC!

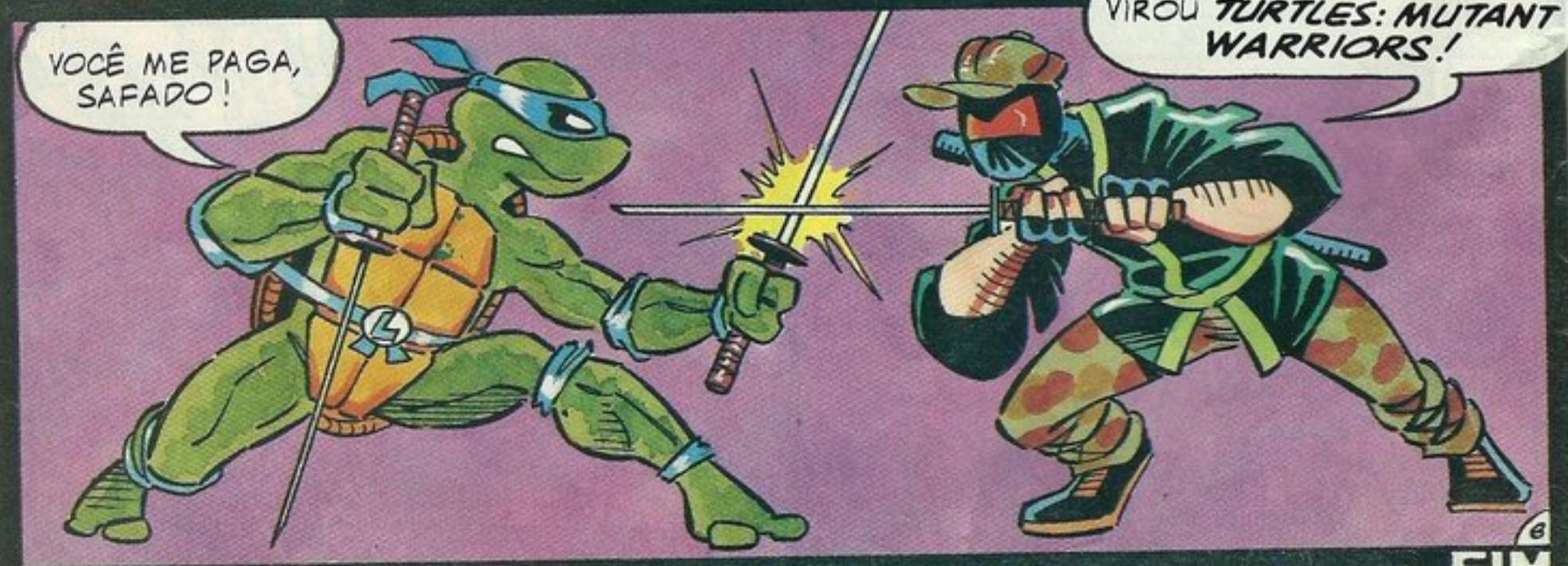
CLING!



ASSIM VOCÊ APRENDE A NÃO IMITAR MINHA ROUPA!

MAS FOI VOCÊ QUE...

CALADO!!!



O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Quem podia imaginar que a História do Brasil daria um jogo tão sangrento?

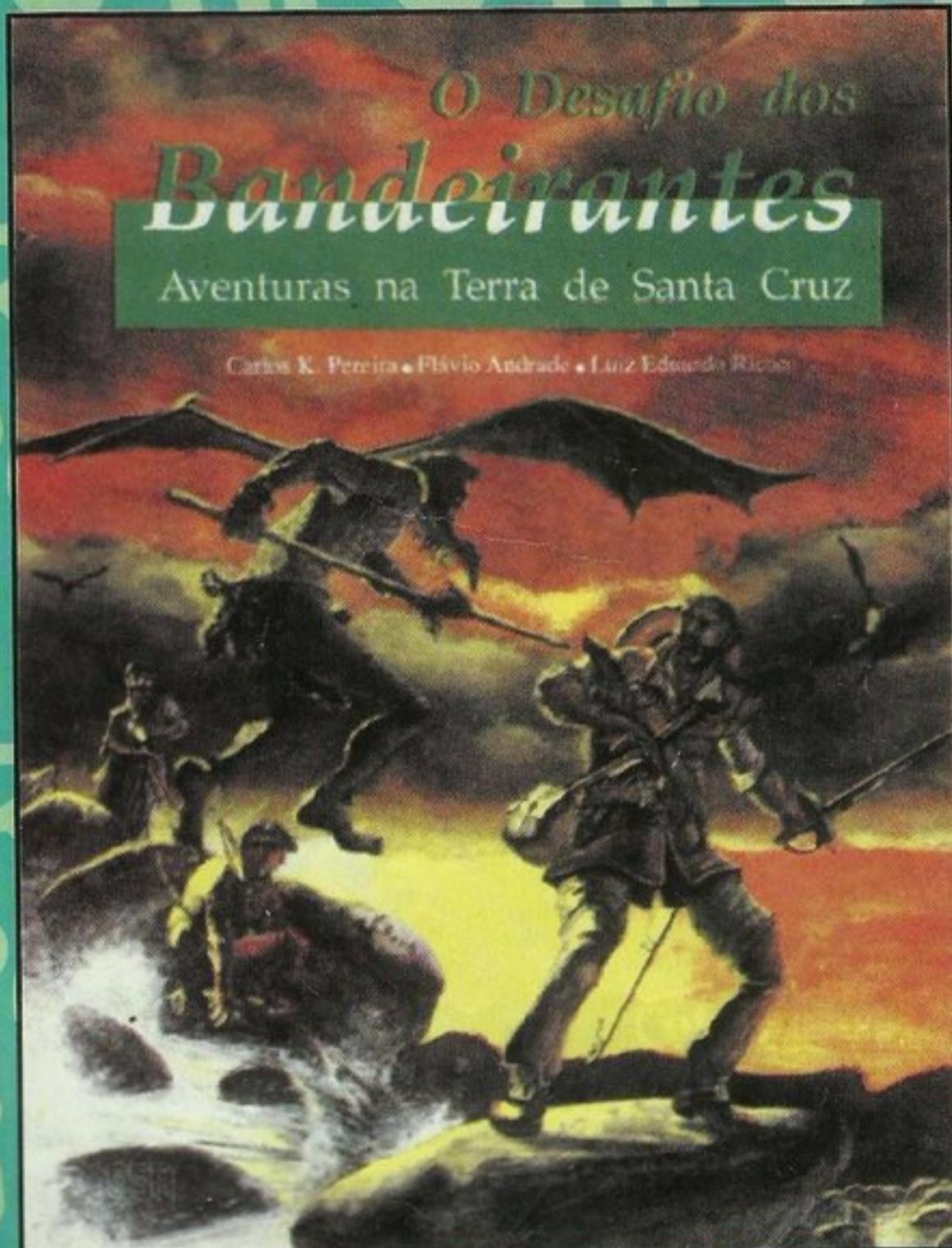
RPG

Você é daqueles que sempre torce o nariz durante as aulas de História do Brasil? Então não sabe o que está perdendo! Saiba que o Brasil-colônia era um lugar tão hostil quanto as telas cheias de inimigos dos videogames, com todas aquelas selvas, índios, animais selvagens e doenças perigosas - isso sem falar nos monstros folclóricos: lobisomens, vampiros, mortos-vivos, mulas-sem-cabeça e outros carniceiros pra Mortal Kombat nenhum botar defeito!

O Desafio dos Bandeirantes é um RPG de mesa que andava merendendo uma matéria na GAMERS faz tempo. O jogo todo se passa em uma terra de fantasia baseada nos tempos da colônia, como se fosse um *Dungeons & Dragons* tupiniquim. É o mesmo esquema: o grupo de aventureiros (que podem ser bandeirantes, pajés, feiticeiros, índios, etc...) se embrenha na mata e enfrenta todo tipo de monstro, na pista de algum tesouro.

PRIMEIRÃO? QUASE

Ao contrário do que possa parecer, o primeiro RPG de mesa nacional não foi *O Desafio dos Bandeirantes*: o título pertence ao jogo *Tagmar*, um RPG ambientado em uma terra de fantasia cheia de mágica e bichos encantados - ou seja, bem no estilão de *Dungeons & Dragons* e *Hero Quest*. Sacanagem pura: além da falta de originalidade no tema, as regras de *Tagmar* usam um sistema de tabelas copiadas do *Marvel Super Heroes*, um RPG ainda inédito no Brasil. Nada disso acontece em *O Desafio*. O catálogo de criaturas não tem os manjados dragões e goblins, mas

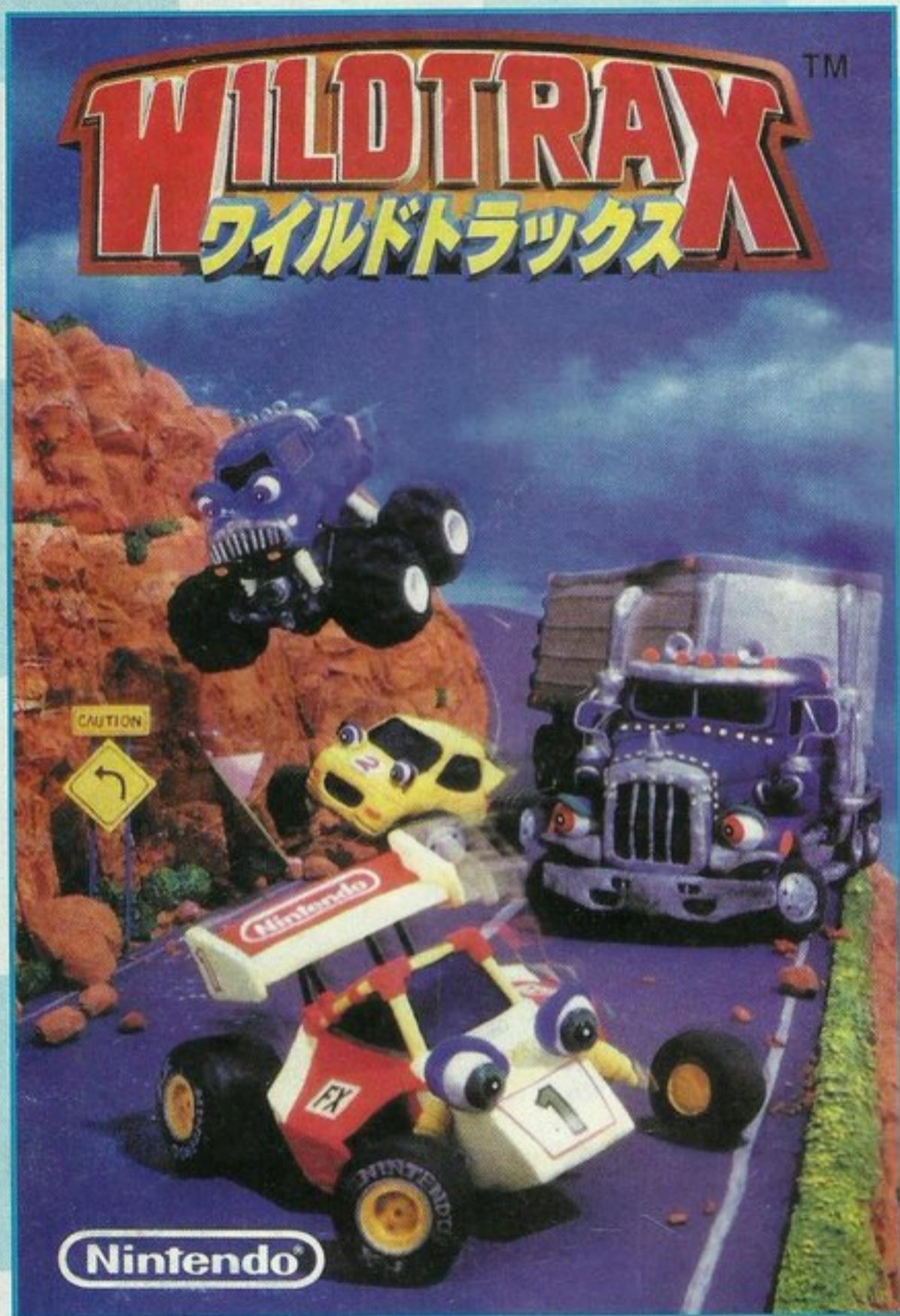


mesmo assim é de arrepiar: são cerca de cem espécies, divididas em animais comuns (onças, jacarés, cobras, piranhas) e monstros mitológicos, sendo estes últimos fruto de uma pesquisa minuciosa do folclore indígena. Mas o melhor mesmo são os personagens: os jogadores vão adorar entrar na pele

de um bandeirante português com sotaque carregado ("raios, mira naquela onça, pál!"), ou então um feiticeiro negro que lança altas macumbas. Depois deste jogo, você nunca mais vai encarar a História do Brasil como antes!

CAPITÃO NINJA

Até que enfim! Chega o esperado game de corrida com o chip Super FX



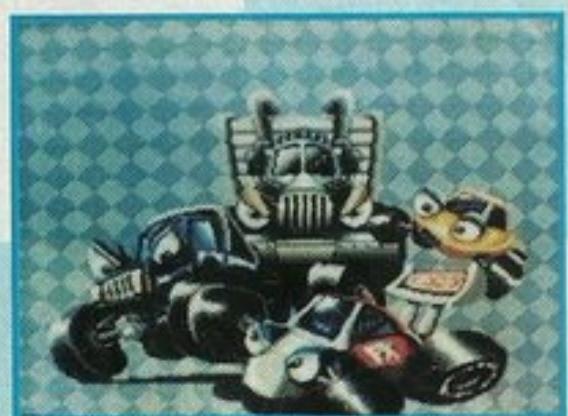
No princípio era o Star Fox, o primeiro game que fazia uso do novo e revolucionário chip Super FX. Grande sucesso. Mas, assim que baixou a poeira levantada pela nave de Fox McCloud, os gamemaníacos já estavam ávidos por um novo game com o Super FX. A Nintendo anunciou o lançamento do jogo que, a princípio, se chamaria **FX Trax**. As primeiras imagens foram exibidas durante a última Feira de Chicago, mas... ninguém gostou. FX Trax parecia uma corrida de caixas de papelão, nada digno de ser o segundo game a utilizar o Super FX.

A Grande N teve que queimar as pestanas para evitar um fiasco e criar um game à altura do **Virtua Racing** da Sega. O Super FX foi aperfeiçoado, está mais veloz, e pode gerar objetos maiores e mais detalhados. O jogo ganhou cara nova, literalmente: agora os carrinhos têm caras e caretas, como o fusquinha Willie e outros personagens daquele antigo desenho animado, **Carangos e Motocas**. O resultado foi **Wild Trax**, um game que, sob muitos aspectos, é ainda superior ao **Virtua Racing** - e muito mais engraçado!

ULTRAPASSANDO O VIRTUA

Enquanto **Virtua Racing** tem 16 Megas de memória e apenas três pistas, **Wild Trax**, com apenas 8 Megas, consegue ter 15 pistas - uma mais louca que a outra. Tem altos e baixos, túneis, cavernas, pontes sobre rios, penhascos... tudo muito bem detalhadinho! Pintam até quedas de barreira, passagens de veículos e animais na tela. Em certo momento aparece um dinossauro... ufa, só para dar um tchauzinho! E, em outra fase, as naves Air Wings de **Star Fox** sobrevoam a pista.

A princípio você só tem três veículos para escolher. Mas, na fase de bônus, o jogador pode dirigir uma bruta carreta. Tem também uma moto, mas conquistar o direito de pilotá-la é mais complicado...



Poressa ninguém esperava: carros com olhos e bocas, bem ao estilo do desenho animado "Carangos e Motocas". Coisa de doido? Que nada, isso torna jogar Wild Trax muito engraçado!



© 1994 Nintendo



A câmera vai se aproximando, dá um giro sobre o carrinho e sobe um pouco. São três ângulos de visão: cockpit, fora do carro e longe do carro



Nas pistas pintam obstáculos, atravessam outros veículos, bichos... e até um caminhão da própria Nintendo



É propaganda que não acaba mais! Durante várias fases do game pintam cartazes com o Mario, Luigi, Fox McCloud e Kirby. Conhece esses caras?



No túnel, o reflexo de seu carro aparece nas poças d'água. Dentro do cockpit, ao passar pelas poças, a água respinga no pára-brisa. Mil detalhes!



Na fases de bônus você banca o caminhoneiro ignorante: cada volta completada dá uma vida, e cada obstáculo derrubado dá um segundo de vantagem no cronômetro



Cada batida vai destruindo o carro pouco a pouco, até que ele explode. Pegue os polígonos vermelhos para fazer os reparos. O polígono azul aumenta o turbo



Tudo pode acontecer: veadinhos (no bom sentido!) atravessam a pista, e ao longe começa a surgir um túnel. Muitas surpresas o aguardam



São vários modos diferentes de jogar FX Trax. Aqui, por exemplo, você deve pegar estrelas pelo caminho



Não podia faltar uma opção para dois jogadores. Cada um escolhe o ângulo de visão que quiser, e ainda pode atazarar o adversário - jogando-o contra a parede, por exemplo



Os Check Points renovam seu tempo, chegue neles sempre que o tempo acabar, renovando também suas chances de vitória



A moto é o melhor veículo do jogo, mas, a princípio, ela não está disponível. Veja como jogar com ela na seção Dicas Batata



Correndo a mil por hora em uma ponte de madeira, na chuva? Loucura!



Quase no final, na fase Sky Ramp, pinta uma majestosa escolta de naves Air Wings. Você merece!

FIGHTER HISTORY

Chega a mais nova das imitações de Street Fighter II
(mas não é que o jogo é bom?)

SNES

Nestes tempos de Super Street, é inevitável: chega para SNES mais um jogo de luta que é uma cópia descarada do sucesso da Capcom. Mas, a verdade seja dita, uma beleza de cópia! **Fighter History** é uma loucura de tão veloz, com movimentos muito bonitos e golpes especiais fáceis de aplicar. Os gráficos e a trilha musical são apenas razoáveis, mas os efeitos sonoros compensam - principalmente a voz do narrador, com ecos, como se tudo rolasse mesmo dentro de um estádio. Parece brincadeira, mas o jogo já está sendo considerado tão bom quanto **Mortal Kombat** e **TMNT: Mutant Warriors**.

CÓPIA DESCARADA!

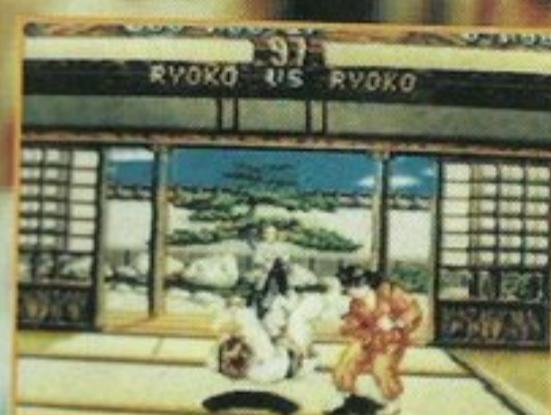
Fighter History já teve uma versão para Neo Geo, um tanto antiga, chamada **Karnov's Revenge** (aliás, Karnov é o nome do chefão final do game). Tem nove lutadores disponíveis no menu e mais dois chefes, controlados apenas pelo computador (embora já existam rumores de uma dica para jogar com os chefes). Mas o jogo pode de nem chegar a ser lançado nos States: a Capcom americana não gostou nada dessa história, e entrou com um processo contra a Data East, alegando que **Fighter History** é um plágio de **Street Fighter II**. Pior é que eles têm razão. As semelhanças são claras: os dois jogos são quase idênticos em matéria de gráficos, e os personagens... bem, veja por si mesmo!



RAY McDOGALL: o garoto é bom de briga, equilibrado, com uma magia legal e uma cabeçada ótima para pegar o adversário de surpresa. Tem também um Flash Kick contra ataques aéreos (já vi esse golpe em algum lugar...)



FEI-LIN: qualquer semelhança com a Chun Li é mera coincidência! Tem boa velocidade e altos pulos, além de magias fáceis de acionar



RYOKO KARO: tanta cara que essa judoca é cópia da Ryoko de **World Heroes**. Mas é mais atrevida, agarra todo mundo e dá pilões ao estilo Zangief



MATLOK JADE: no visual só parece saído do **Fatal Fury**, mas seu estilo lembra mais o do Guile. Muito aplicado nas pernas. Plágio é pouco: verdadeiro xerox!

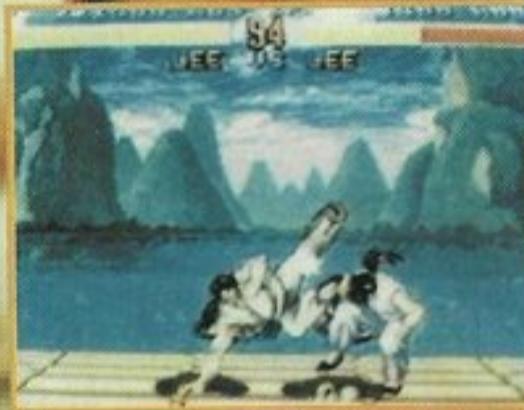




SAMCHAY TOMYAMKUN: alguém lembra do personagem Adom em Street Fighter I? Pois este aqui é igualzinho, não tem o que tirar e nem colocar



LEE DIENDO: olhaí o Ryu com rabo-de-cavalo! Poderoso, seu soco com as costas da mão acaba com a energia do adversário. Também é veloz e bom com as pernas



MAIKOTO MIZOGUCHI: o melhor personagem do game. Quem souber lutar com ele tem a vitória garantida! Sua maior arma são as sequências de chutes aéreos



MASTORIUS: esse barbudo metido a bárbaro agarra bem, no melhor estilo Zangief. Como o russo, seus golpes especiais são perigosos quando bem aplicados



JEAN PIERRE: cara-de-pau! teve a moral de copiar até a admiração de Balrog pelas flores. Não foi à toa que ficou tão parecido com o espanhol do Street II

OS CHEFES



CLOWN: apesar da cara de palhaço, este sujeito não está para brincadeira. Adora sacanear o inimigo enquanto acaba com ele. Páreo duro!



KARNOV: feio, baixinho, barrigudo e careca. Um cara desses nunca ia descolar nenhuma gata dos games. Vai ver, é por isso que vive arranjando briga com todo mundo (ha, ha, ha...)



Cada modo mostra um fim diferente - quanto mais difícil, mais bonito o final. Aqui o jogo foi terminado no modo "Hardest" usando Continue. Sem usar Continue, aparece mais uma tela com gatas agradecendo. E por aí vai...

DESPINDO O PESSOAL

Você pode tontear os inimigos derrubando uma peça de sua vestimenta. Fei-Lin, por exemplo, deixa o colete cair quando leva golpes no peito e fica tonta. Pena que só cai o colete, e não o resto...

YOYO HASHU 2

Novo jogo de luta? Olhando bem, não é tão novo assim...

Mais um game de luta? Outra cópia mal-feita de Street Fighter II? Outra imitação barata de Fatal Fury? Em se tratando do lançamento *Yoyo Hashu 2*, a resposta para todas essas perguntas é SIM. O jogo é puramente japonês, sem previsão de lançamento nos States. Os gráficos e a jogabilidade são fraquinhos, como golpes difíceis de aplicar. Mas

nem por isso você deve deixar de conferir...

DESTRUINDO O CHÃO!

O ponto forte de *Yoyo Hashu 2* são os golpes secretos: destruidores, arrebentam até o piso onde os personagens lutam. Muito legal! São dez lutadores, nada originais na aparência (quase

todos têm aquela típica cabeleira colorida dos personagens japoneses, e se vestem no mais manjado estilo Ryu-Ken), mas cheios de magias. A magia do personagem principal é uma piada: ele aponta o dedo e atira, como quem brinca de "polícia e ladrão"! Confira os comentários do nosso piloto de plantão, o Ninja Daikon.



Essas cenas lembram um pouco Dragon Ball Z, e até mesmo Ninja Gaiden, mas param por aí. Nada demais no jogo



Essa gata é totalmente nos traços dos desenhos japoneses. Um de seus golpes é o mais bonito do jogo, mas de pouco efeito



Olha o tamanho do Hadouken! Se o Ryu visse isso, saia correndo e chamando a mamãe. Mó apelação!



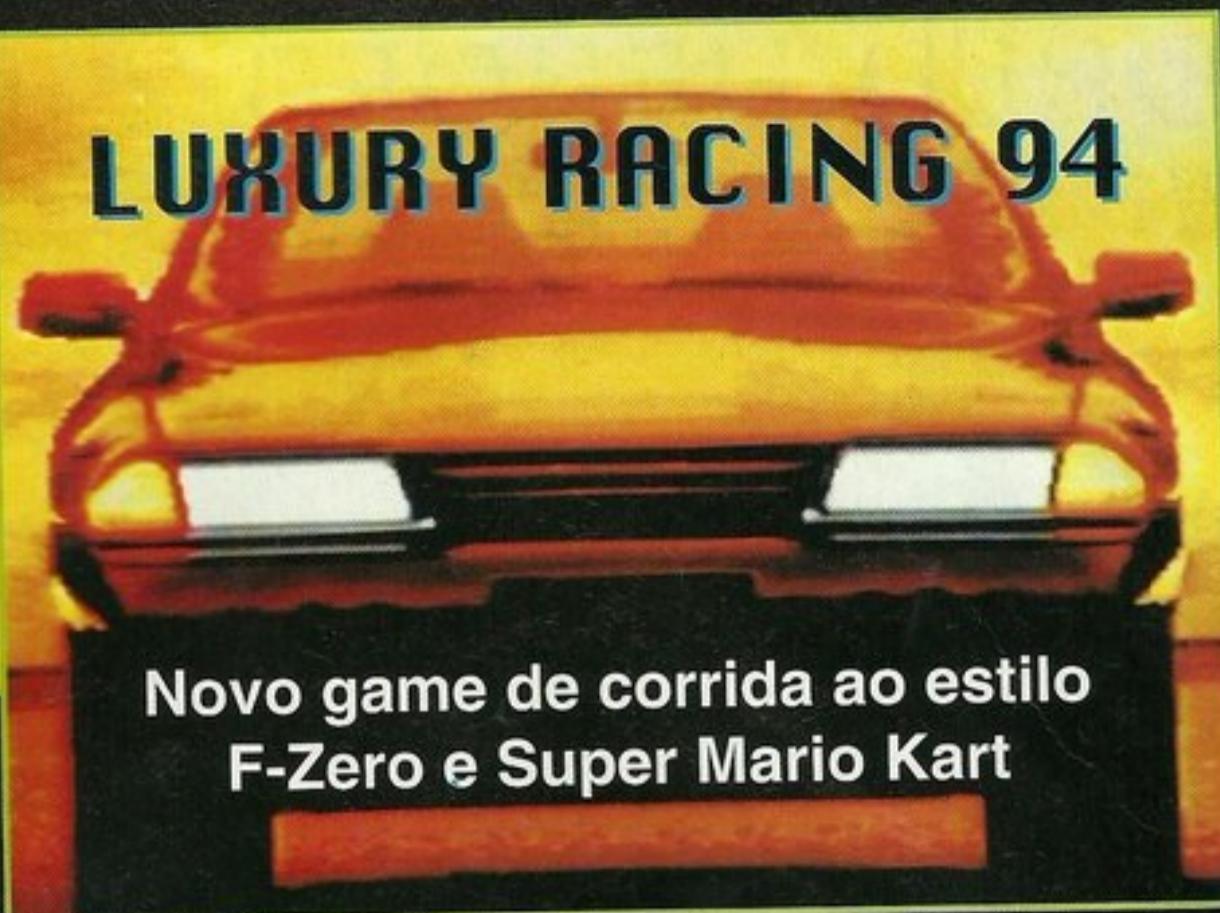
Saca só esse dragão. Os personagens podem ser pequenos, mas os golpes compensam!



Um dos golpes secretos do game, só pode ser acionado quando a barra embaixo da energia começar a piscar



CRAAASHH! É, desta vez tenho que reconhecer: esses golpes secretos são de demolir o adversário!



SNES

Novo game de corrida ao estilo F-Zero e Super Mario Kart

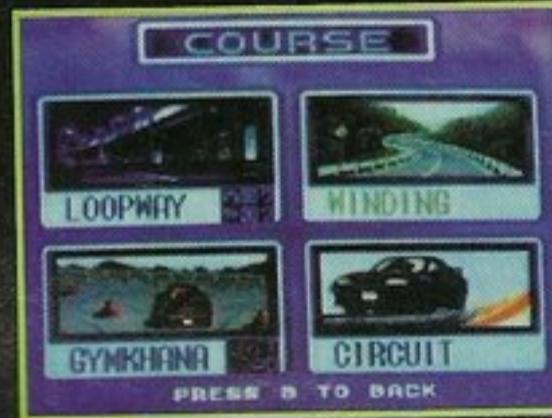
Se você já conhece F-Zero e Super Mario Kart, então não vai encontrar grandes novidades em **Luxury Racing 94**. O esquema é o mesmo, a pista corre em "mapa de bits" para dar a sensação de três dimensões. Mas, em matéria de carros, aí a história é bem outra: nada daquelas naves flutuantes de F-Zero, e nem as cosinhas engraçadas de Mario Kart. As máquinas são um luxo só! Além de vários protótipos, você pode escolher até BMW ou Porsche.

TÁ DEVAGAR, GENERAL!

Game para pegar na locadora e passar uma tarde, nada mais. No modo "normal" o jogo é monótono, mais fácil que bater no General Wolferrá. Mas dá pra tornar as coisas mais divertidas no modo "battle", descolando um amigo para tirar altos rachas. Tudo leva a crer que, ao chegar às locadoras, seu sucesso será apenas razoável: sua velocidade, que é o principal em um jogo de corrida, é muito baixa. O velocímetro praticamente não presta pra nada. Uma pena...



Pelo visual da apresentação, dá até a impressão de que o jogo vai ser um estouro. Mas não chega a ser grande coisa...



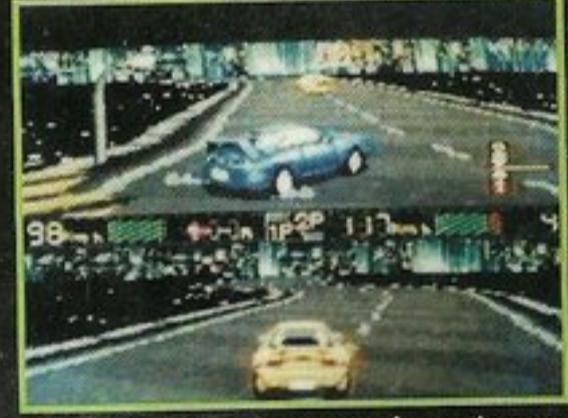
No modo "battle" você tem quatro pistas para escolher



Que máquinas, heim? Cada carro tem suas vantagens e defeitos, escolha o seu. O meu só poderia ser o Porsche...



Conforme você avança no jogo, acaba tendo que correr em circuitos com obstáculos. Faça o trajeto em menos tempo e pronto



As corridas rolam em qualquer tempo. Aqui, a prova é em uma cidade à noite. Sempre com o pé embaixo...



Dê fechadas, reduza pouco nas curvas - ou seja, corra pra caramba. Quando tem "pega", o jogo fica bem melhor!

WORLD HEROES 2 JET

O que já era excelente ficou melhor ainda: World Heroes 2 ganhou uma versão "Turbo", com dois novos lutadores!

NEO GEO

Todo mundo sabe quais são as séries de games de luta mais famosas do momento, com suas respectivas continuações: **Street Fighter** e **Mortal Kombat**, claro! Mas quem vem a seguir? Quem é o terceiro colocado? Há controvérsias, mas com certeza o título pertence a uma das várias e sensacionais séries de luta do Neo Geo: **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **Samurai Shodown** ou **World Heroes**. Este último você já deve conhecer, um jogo de luta entre personagens de vários períodos da história da

humanidade: a francesinha Jane, por exemplo, defende os ideais de Joanna D'arc - enquanto Rasputin, apesar da pancadaria, prega o amor e a paz na Rússia dos Czares.

JÁ OUVI ESSA "HISTÓRIA" ANTES...

Tudo bem, tudo bem... esse negócio de lutadores históricos lembra um pouco o **Eternal Champion** do Mega. Mas não se deixem enganar: World Heroes apa-

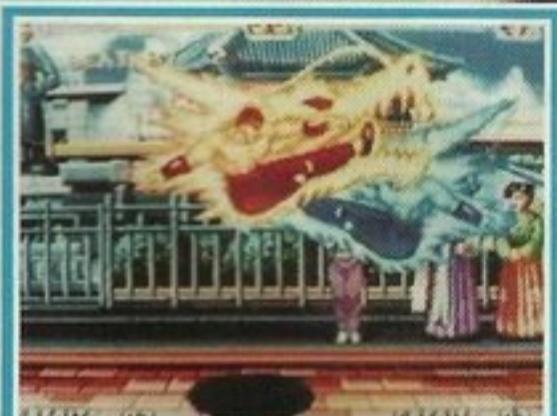
receu primeiro, tem gráficos e animações muito melhores (claro, é jogo de Neo Geo) e as magias mais animais da história do videogame! O jogo, que já tinha duas versões, agora ganhou uma terceira: **World Heroes 2 Jet**, uma espécie de versão turbo, com novos golpes para os 14 personagens antigos e ainda dois caras novos, totalizando 16 lutadores. Vamos conhecer os sujeitos na pilotagem do Ninja Daikon, que teve uma ajudazinha do parceiro Dawis Roos - mais conhecido por nós como Shushi.



HANZOU: foi treinado em uma antiga família ninja do Japão. Teve como colega o ninja Fumma, mas atualmente são rivais



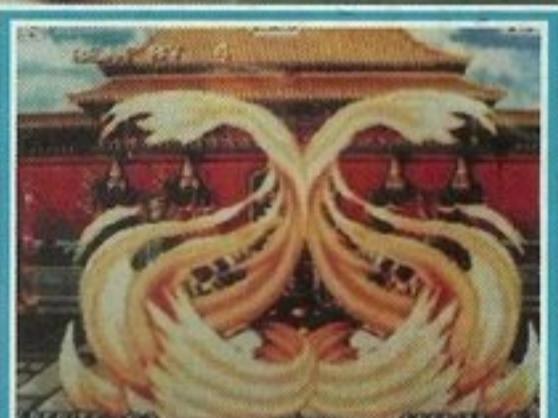
FUMMA: é mais rebelde e irônico que o ninja mauricinho Hanzou. Se fossem a dupla Ryu e Ken, ele seria o Ken



KIM DRAGON: esse chinês não é moleza. Além de muito rápido, tem um chute poderoso. É mais convencido que o Capitão Ninja!



JANE: essa loira deixa os inimigos de olhos arregalados enquanto os esfaqueia. Tem muitos golpes diferentes, e um corpinho que me leva à loucura!



J. CARN: está provado. Quem nasce na Mongólia é mongol, e não mongolóide. Esse gordo é páreo duro, com uma tremenda ombrada e uma bela explosão.



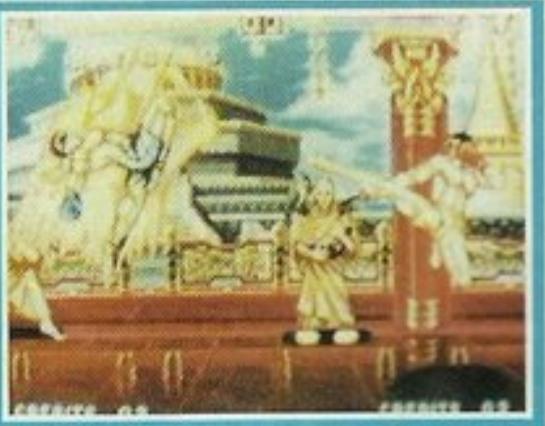
MUSCLE POWER: quem falou que luta livre é marmelada devia explicar isso para o distinto aí. Com pisões poderosos, é ótimo para curtas distâncias



BROCKEN: este general ataca à distância com seus membros bônicos, e é muito bom de briga. Portanto, não tem nada a ver com o Wolferrá!



RASPUTIN: dessa vez o "mão grande" vai pregar o amor de forma bem chocante. Foi um dos personagens que mudou menos, mas continua sendo uma boa escolha!



SHURA: um kickboxer tailandês que não tem nada do Sagat em seu estilo: é meio lento e tem pulos curtos. Se sai melhor na força dos golpes bem colocados



ERIK: Confirmada a história de que os vikings não eram chegados a um banho. Erik tem golpes de longo alcance, mas aqueles chifres, sei não...



J. MAXIMUM: queria que meu time tivesse um jogador assim para ganhar o Super Bowl. Nesta versão o lutador piorou um pouco, mas continua arregaçando



RYOKO: é uma gracinha, mas eu não arriscaria uns amassos nela - a gata é fera no judô! Prefiro as loiras. Essa eu deixo pro Capitão Ninja...



MUDMAN: não é o Jaca Paladium, mas também veio da Nova Zelândia. É meio devagar, fica dançando o tempo todo e esquece da briga. Acredite se puderr...



CAPTAIN KIDD: cai o mito dos piratas caolhos com mão de gancho e perna de pau. Esse aí está inteiraço, pronto para fazer os inimigos andarem na prancha

OS NOVOS PERSONAGENS

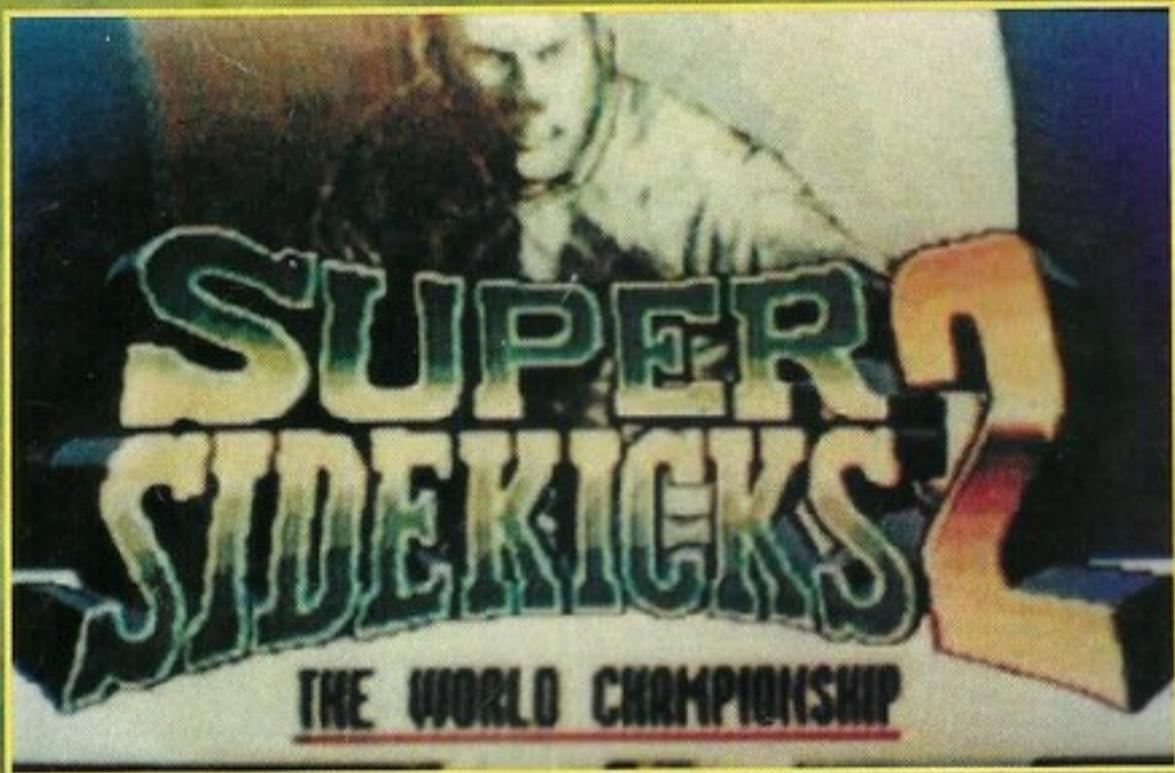


RYOFU: grande e forte desse jeito, nem parece chinês. Tem golpes de longo alcance, é malandro e sua lança detona. Suas seqüências de golpes mandam a energia do adversário pro espaço. Cuidado com ele!

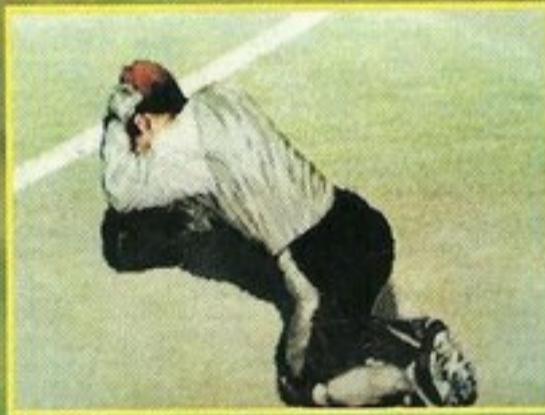


JACK: tá na cara que esse lutador londrino foi inspirado em Jack, o Estrapador. Com todas essas navalhas, é sério candidato ao título de maior apelão do jogo. Eu é que não deixava ele me barbear!





Super Sidekicks 2 é o mais fantástico game de soccer do momento. Os jogadores têm movimentos bonitos, e jogam com a cara e a coragem



Chora, frangueiro! Quem manda levar um drible bem decente e ainda tomar gol?



Quando o General Wolferrá jogou, fez gol contra. Olha só a cara do técnico. Que feio, General!

Quando mostramos o **FIFA International Soccer** para SNES, em GAMERS #2, afirmamos que era o melhor game de futebol jamais lançado. Bem, ERA! O título foi arrebatado rapidinho pela segunda versão do já estupendo **Super Sidekicks** para 3DO. Aqui o ângulo de visão muda o tempo todo, como se a partida estivesse sendo mesmo transmitida pela TV, com várias câmeras espalhadas pelo campo. E, quando o seu jogador está na cara do gol, o ponto de vista muda e você se vê frente-a-frente com o goleiro - pronto para dar aquele chutão!

A TORCIDA DÁ AQUELA FORÇA!

Se os torcedores do **FIFA Soccer** já eram barulhentos, em **Super Sidekicks 2** a galera é simplesmente alucinada: tem cantoria, bateria, corneta e gritos de montão. E, se o seu time estiver se saindo bem, pinta até um "olê... olê... olê..." Ah, mas nem tudo é alegria. Precisa ver o desespero do goleiro quando ele engole um frango, ou a cara apalermada do técnico quando algum de seus jogadores faz gol contra. É de morrer de rir! Se você é o feliz proprietário de um 3DO, não se atreva a perder este lançamento!

Assista os lances do melhor dos games de futebol pela câmera exclusiva da GAMERS!



Se pintar um sinal na cabeça do jogador, o ângulo de visão muda e você assiste o gol de frente



Você pode matar no peito, dar dribles, peixinhos, bicicletas, embaixadas rápidas, meia lua... tem tudo o que é jogada!

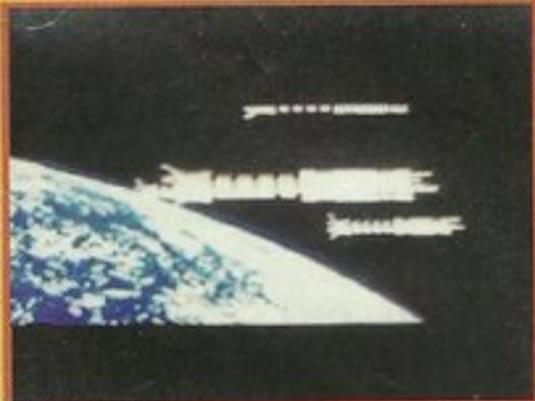
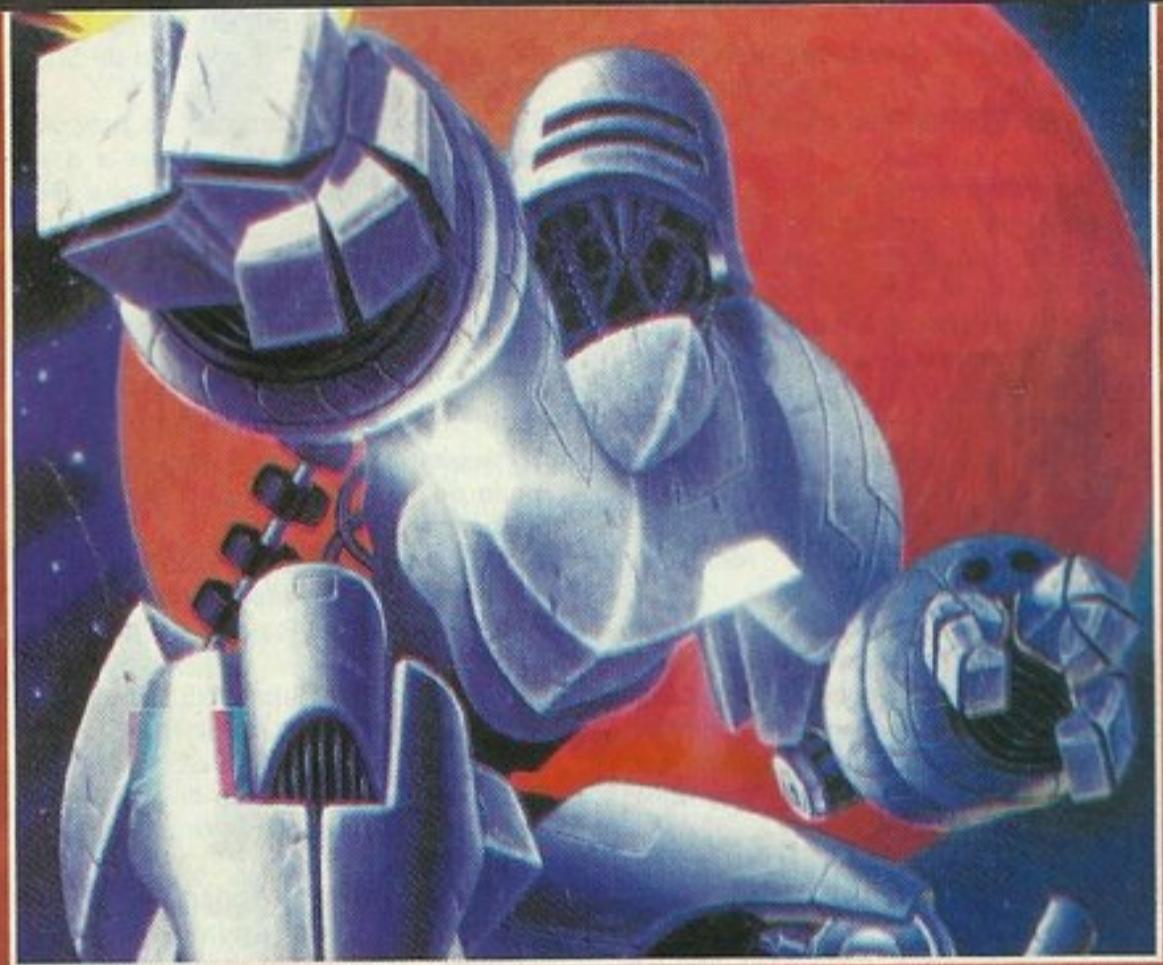


Vendo esses gol dá até pra imaginar como seria se a Copa fosse disputada com joystick. O Brasil continuaria favorito!

BLACKHOLE™

A
S
S
A
U
L
T

Esculacho! Uma luta entre robôs no Sega-CD que poderia ter ficado bem melhor



A abertura do game é bem louca, com montes de naves decolando, tudo muito legal. Mas jogo, que é bom...



A pancadaria rola em muitos planetas diferentes, inclusive alguns que você nem deve conhecer. Melhor descolar um livro de astronomia!



Começamos o jogo pertinho de casa, na Lua, derrubando umas latas velhas para descontrair (he, he, he!)



Yeah! Mais um no chão! Os inimigos costumam ser lentos, aplique os golpes adequados de acordo com a distância. Se estiverem perto, abuse dos arremessos

A velha ladainha de sempre: um império alienígena qualquer está de olho na Terra, e as autoridades terrestres resolvem mandar um gaiato (você) pilotando um robô super-sofisticado para dar um pau neles. E temos aqui mais um jogo de luta entre robôs, uma nova imitação do saudoso Heavy Nova - que, embora antigo, ainda é considerado um jogo de luta de ótima qualidade. Apesar do game rolar dentro de nosso sistema solar, a batalha pode acontecer em algum planeta que o jogador não conhece: você sabia, por exemplo, que Phobos é uma das duas luas de Marte?

HEAVY VELHA!

Blackhole Assault tem muito mais robôs que Heavy Nova, e a inevitável trilha sonora com qualidade de CD. Mas, fora isso, o jogo não supera nem de longe o antigo clássico. Os robôs são nanicos, ocupam pouco espaço na tela. A apresentação até que é chocante, cheia de naves decolando e explodindo, com efeitos incríveis. As vozes dos personagens estão ótimas, mas seus rostos podiam ser um pouquinho MENOS feios! E, pra piorar ainda mais, a execução dos movimentos é complicada e os golpes difíceis de aplicar. Pois é: o jeito é continuar com o velho Heavy Nova...



O cenário deste planeta é um barato, mas deixe-o de lado e mande bordoada no indivíduo



Ninguém gosta de ver gente inocente morrendo, certo? Então caia de pau em cima desses robôs folgados. Se quiser, use um abridor de latas...

CARTAS

CUIDADO!!! O General Wolferrá voltou às nossas páginas, e hoje é ele quem responde às cartas dos leitores. Vai ser tiro pra todo lado!

OS RIVALS DO CAPITÃO SAMURAI

Quem é esse palhaço do Capitão Samurai? Além de copiar o nome do Capitão Ninja, vem falando que a Cammy é namorada dele. Pois quero que saiba que a Cammy é MINHA! E se ele vier embaçar leva porrada!

Denis Anderson da Costa
São Paulo - SP

Parabéns pelos posters da Chun Li e da Sonya Blade. Elas estão lindas, maravilhosas, estonteantes. Agora gostaria de um poster da Cammy, bem sexy. A propósito, sobre esse tal de Capitão Samurai... vamos bolar um nomezinho mais criativo! E o uniforme dele, então? Parece o Jiraya! Precisa aprender a desenhar, também - seu desenho é uma ofensa à Cammy e a mim!

Dário Borba Wanderley Filho
Recife - PE

Congratulações ao Capitão Ninja pelos posters. Queria saber se é possível publicar também um poster da Cammy, tão caprichado quanto o da Chun Li. Gostei muito do novo visual da revista, e tenho um recado para o tal Capitão Samurai: para que a Cammy seja dele, primeiro ele vai ter que passar por cima de mim!

J.C.
Itatiba - SP

Eu sou Death Game. Já acabei com todos os guerreiros de Mortal Kombat II e estou com a Sonya Blade, Kitana e Mileena. Agora pretendo derrotar também o Capitão Samurai para conquistar a Cammy. Está ouvindo, ninjinha de araque?

Death Game
Franca - SP

Eu sabia, ya? Sabia que ia dar nisso! Foi só aparecer esse Capitão Samurai, agarrado com a Cammy, que já estão chovendo pretendentes. Bem que o Capitão Ninja avisou. Como é que é, Samurai? Vai deixar barato? Quanto aos assanhadinhos que querem colocar a Cammy na parede... já viram o poster desta edição? E podem contar com outras fráuleins dos games nos próximos posters, ya? Escrevam e escolham suas favoritas!

ROMÂNTICO (MAIS UM)

Adorei a idéia do Guilherme Mendes de Araújo (GAMERS #1), e resolvi fazer algo parecido para causar uma boa impressão na minha paixão. Lá vai:

Camila, você é a menina mais linda do mundo (incluído as gatas dos games!). Por você eu seria capaz de derrotar tudo quanto é vilão de um sopro só, com braços e pernas amarrados nas costas. Me derreto por seus olhos azuis, cabelos loiros, pernas sensuais e sorriso marcante. Cada uma de suas cortadas no jogo de volley corta um pedaço do meu coração. TE AMO!!!

Alan Marinho Lopez
Natal - RN

Ach! Outro romântico?! Estão pensando que isto aqui é correio sentimental? O único amor da minha vida é um tanque M-60 que uso pra atravessar os engarrafamentos numa boa (e acabo com o primeiro engraçadinho que disser que minha namorada é um "canhão"!).

3DO EM PB?

Quando conheci o 3DO na revista GAMERS #2, fiquei apaixonado! Comprei um console importado rapidinho. Qual não foi a minha decepção ao descobrir que suas imagens só apareciam em preto e branco! Qual é o problema? Algo errado com meu aparelho?

Carlos da Silva Nascimento
São Paulo - SP

O defeito não é no console. Acontece que, no país de origem do 3DO, os televisores utilizam um padrão de TV diferente do nosso. É preciso levar o aparelho a uma casa especializada e fazer a transcodificação. Na cidade de São Paulo, na região dos Jardins, você pode contactar o técnico Marcelo Martiniano da Costa pelo telefone 881-9768.

LOCADORA DESINFORMADA

Estou montando em minha cidade uma locadora de videogames. Já resolvi toda a parte burocrática, administrativa e financeira. Mas, lendo uma revista dessa editora, deparei-me com nomes e expressões que gostaria de ver esclarecidas:

1- Qual a diferença entre Top Games e

ProGames?

2- O que significa SNES, RPG e Neo Geo?
3- O que é Nintendo? É diferente de Super Nintendo?

4- Como conseguir tabelas de preços e catálogos de fitas de Mega Drive e Super Nintendo em São Paulo, Rio e Belo Horizonte?

Espero não estar sendo chato com tantas perguntas.

Wilson Faria Campos
Caratinga - MG

Confesse, mein freund... você não manja muito de games, ya? Foi o que pensei. Respondendo às perguntas:

1- Nenhuma diferença. A revista Top Games foi uma republicação especial da ProGames, editada para aqueles que perderam as edições originais;

2- SNES significa Super NES, ou Super Nintendo. RPG quer dizer Role Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis. E Neo Geo é um console de videogame, famoso por títulos como World Heroes e Samurai Shodown;

3- Ach! Esses dois consoles são tão diferentes quanto água e vinho: o Nintendinho 8-Bits é um aparelho de terceira geração, já obsoleto, quase saindo de linha. O SNES, de quarta geração, é mais sofisticado e tem jogos muito mais bacanas;

4- Tente descolar esses catálogos junto à Tec Toy e a Playtronic, as legítimas representantes da Sega e da Nintendo no Brasil. A menos, é claro, que você decida apelar para a pirataria. Nesse caso, o problema é todo seu!

CULPA DO BLANKA

Como vai, General? Gostei pacas da revista, dou nota 9. Só não gostei da participação especial do Blanka, comendo 8 páginas da GAMERS #1 (da 20 à 27). Gostaria de saber qual é o seu lutador favorito em Street Fighter II. Valeu!

Wagner Luiz
Santo André - SP

O Blanka não teve nada a ver com o sumiço das páginas, ya? É que aqueles números se referiam aos posters que vieram dentro. Meu lutador favorito? O ditador Vega, claro: ele é quase tão mau quanto eu!

Na próxima edição as cartas serão respondidas pelo Ninja Daikon, nosso piloto e correspondente no mundo dos games. Eis sua chance de protestar contra as mentiras que ele conta na seção Notícias do Darius! Escrevam!

Revista GAMERS - Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - São Paulo - SP

FERAS DO TRACO

COMO SEMPRE, ESTAMOS PREMIANDO O MELHOR DESENHO DE CADA EDIÇÃO COM UMA ARTE ORIGINAL DESENHADA PELO CAPIÃO NINJA, AUTOGRAFADA E ENQUADRADA, PRONTA PRA IR PRA PAREDE. CONTINUEM CAPRICHANDO, GALERA, E LEMBREM-SE: NA NOSSA REVISTA, AO CONTRÁRIO DAS OUTRAS, O SEU DESENHO NÃO FICA REDUZIDO AO TAMANHO DE UMA PULGA!

O indiscutível vencedor desta edição é Francisco Pereira da Costaneto, de Natal - RN. Se eu não tomar cuidado ele rouba meu emprego! Sua arte autografada já está a caminho. Só uma coisinha, Costaneto: a tartaruga que usa espadas é o Leonardo, mas a de máscara alaranjada é o Michelangelo. Quem é, afinal, esse cara?



O General Shodown, de Curitiba - PR, afirma que é apaixonado pela Shadow Yamoto do Eternal Champions. E o desenho dele faz justiça à declaração de amor: que capricho!



Como estamos românticos hoje! Eis o Haomaru e Nokoruru de Samurai Shodown, se curtindo durante uma pausa entre as lutas. Obra de Marcelo Aparecido Nunes Duarte, de Santo André - SP.



HOJE A APELAÇÃO SERÁ COM OS LUTADORES DE

MORTAL KOMBAT

BARAKA: DÊ UM SUÉTER DE PRESENTE E, QUANDO ELE FICAR ENROSCADO, CAIA DE PAU!



KUNG LAO: ESSE É FÁCIL! BASTA ENTALAR O CHAPÉU NA CABEÇA DELE!



REPTILE: JÁ QUE OS RÉpteis Dependem do Calor do Sol, SÓ LUTE COM ELE À NOITE!



MILEENA E KITANA: COMO SEMPRE, O CAPITÃO NÃO TEVE COMO SE ENVOLVER FISICAMENTE COM ELAS!



DEIXA DE SER CIUMENTA, CHUN LI! DESSE JEITO NUNCA VOU TERMINAR O JOGO!

NEM PENSAR!

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA. Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266.3166 - 265.1127 - Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito e Tarcisio Motta. - Colaboradores: Darius Ross (jogos) e Nelson Romano (fotografia) - Editoração Eletrônica: Price Editora - Impressão: padilla - Distribuição: DINAP

CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.

São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!



LOJISTA

Se você já possui uma locadora de video-games e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.

Consulte nosso departamento de Franchising.

PROGAMES

FRANQUIA PROGAMES

FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

REDE DE LOJAS PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CIDADE DE SÃO PAULO

MATRIZ: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000
Tel. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel. (011) 950-6329
TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000
Tel. (011) 941-9957
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/ loja
CEP 04036-000
Tel. (011) 549-7383
PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel. (011) 280-3220
MOÓCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020
Tel. (011) 591-0039
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel. (011) 295-1190
JD. S. BENTO - R. Tupiguaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000
Tel. (011) 950-9510
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja
CEP 02306-004
Tel. (011) 953-6743
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel. (011) 822-0515
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 04206-000
GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / 1º and. - CENTRO
CEP 07110-000
Tel. (011) 209-0971

SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel. (011) 452-2612

INTERIOR DE SÃO PAULO

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000
Tel. (0143) 22-2424
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel. (0129) 41-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - **PITUBA**
CEP 41830-450
Tel. (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - CEP 48970-000
Tel. (075) 841- 1776
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel. (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000
Tel. (061) 234-8822

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112 - **TAMBAÚ** - CEP 58035-000
Tel. (083) 226-2369

PERNAMBUCO

RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 - **BOA VIAGEM** - CEP 51020-220

Tel. (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO

TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140
Tel. (021) 264-8336