

GAMERS
ectio
GAMERS COLLECTION - ANO 1 - Nº 04 - R\$ 4,50

GAMERS
m
GAMERS

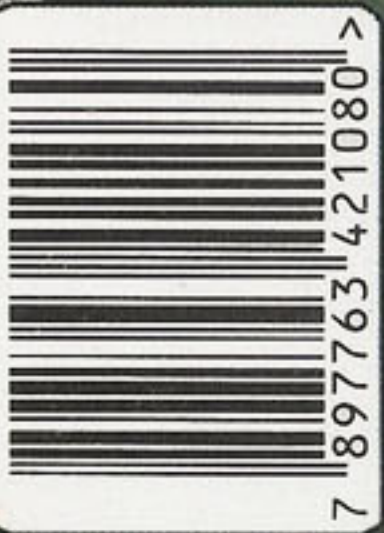
Nº 4 DE 5

Collection



IMPERDÍVEL

**CARDS ESPECIAIS DE
KILLER E TEKKEN
DETONANDO
NA PENÚLTIMA
EDIÇÃO**



TEKKEN



escã

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

REVISTA
GAMERS COLLECTION
É uma publicação



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DEPARTAMENTO COMERCIAL:
Tel (011) 858 - 0135

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Produção

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

Direção de arte

Willian da costa

Diagramação

Walquiria Panicacci

Publicidade

(011) 3641 0444

Ilustrações

Rogério Fantin

Colaboração

Tarcísio Motta
Luciano Motta
Ivani Battesini

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

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

ÍNDICE

A HISTÓRIA DE TEKKEN.....5

HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

ANNA X JACK.....7

KING X NINA.....8

P. JACK X LEE.....9

ARMOR KING X MICHELLE.....10

CARDS DESTA EDIÇÃO

ANNA, JACK, ARMOR KING, NINA.....12

P. JACK, LEE, KING, MICHELLE.....14

ESPECIAL TEKKEN, ÍNDICE TEKKEN,

ESPECIAL KILLER, LOGO KILLER.....15

EYEDOL, JAGO, SABREWOLF, FULGORE...17

TOP SECRET.....20

O PERFIL DOS PERSONAGENS.....22

A HISTÓRIA DE KILLER INSTINCT.....24

HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

FULGORE X JAGO.....25

SABREWOLF X EYEDOL.....26

LEGENDA DE GOLPES DE TEKKEN

SE: Soco Esquerdo

SD: Soco Direito

CE: Chute Esquerdo

CD: Chute Direito

→: Dar um toque na direção indicada

→: Segurar o direcional na direção indicada

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

EDITORIAL

Mais uma vez está em suas mãos um novo número da Gamers Collection, quase no final de nossa primeira coleção já estamos ansiosos para começar nosso próximo trabalho com outros jogos, histórias e golpes para ajudar e divertir muita gente pelo Brasil afora. Gostaríamos muito de agradecer aos leitores que estão colaborando e "demais" nos enviando cartas com sugestões, aproveitando a oportunidade pedimos para que não parem de escrever e quem nunca nos enviou nem uma carta que comecem, pois é muito importante que haja esta ligação entre nós da produção e você leitor para que possamos saber o que você está achando da revista e o que gostaria que tivesse de novidades e curiosidades.

A revista Gamers Collection é um projeto que deu certo, por ser um produto novo teve uma aceitação muito boa por parte dos leitores e nossa meta é sempre estar inovando. Para nossa próxima coleção já estamos estudando jogos como The King of Fighters, Samurai Shodown e muitos outros também ainda em estudo. É extremamente difícil dizer com certeza quais serão os jogos que virão na próxima coleção porque alguns jogos não tem dados disponíveis ou não existentes e não queremos de modo algum passar informações falsas aos nossos leitores.

Esta edição acreditamos que tenha sido a mais recheada em termos de matérias e principalmente de cards, pois agora contamos com um setup muito mais avançado possibilitando um desempenho de nível muito mais elevado contribuindo para melhor qualidade gráfica e mais agilidade. Temos ainda que nos preocupar muito com a quinta edição que além de ser a última da primeira coleção será a única que reunirá mais de dois jogos, portanto, vem trabalho pela frente.

Finalizando, acreditamos estarmos cumprindo com nossa proposta ou não teríamos conquistado tantos leitores como conquistamos, isso nos estimula bastante em dar sequência ao nosso trabalho e da melhor maneira possível. E só um lembrete: aguardem a próxima "GAMERS COLLECTION".

○ TROFÉU POLIGONAL DA NAMCO



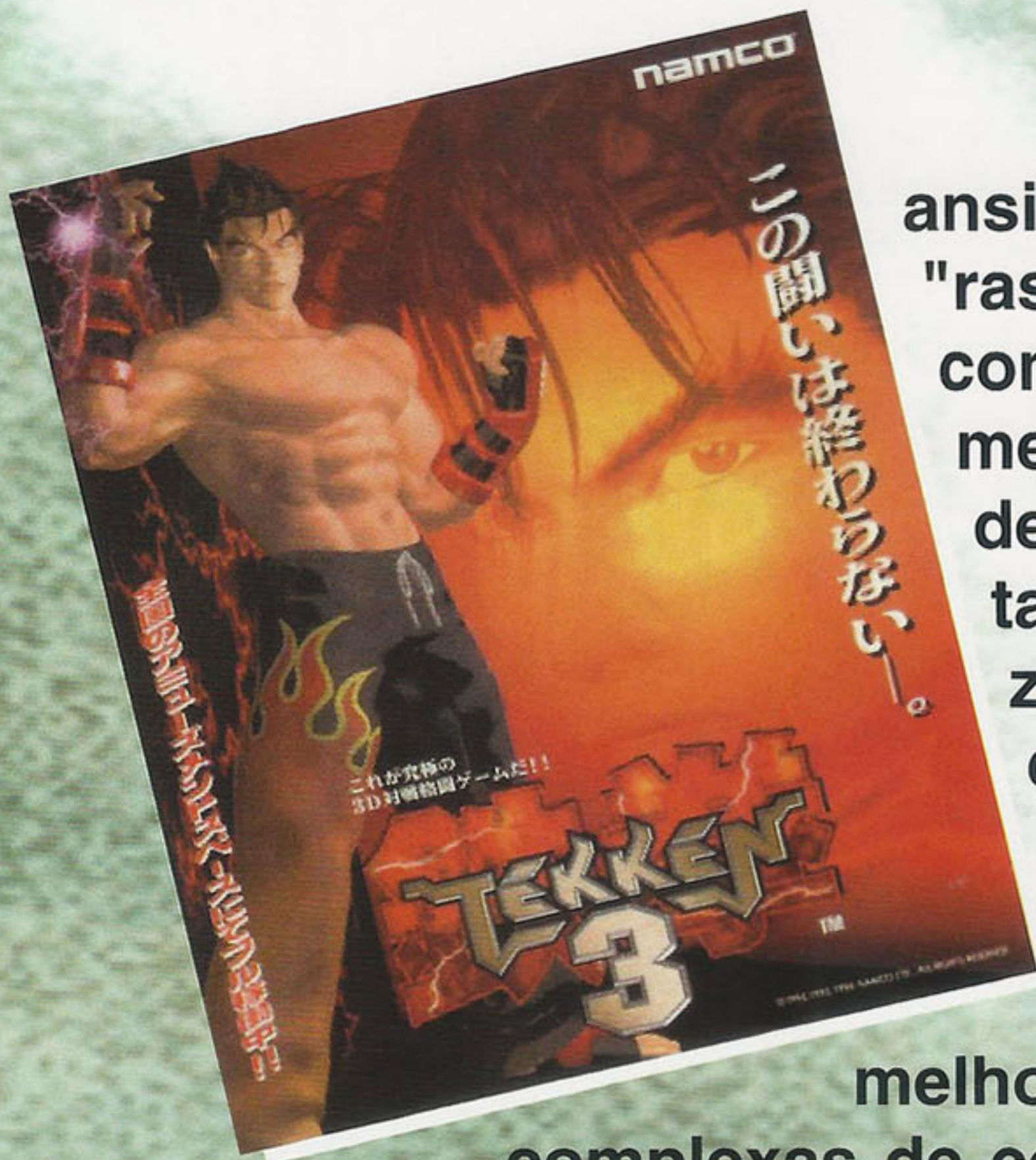
É com prazer que damos continuidade à história deste excelente jogo, que é Tekken e sem sombra de dúvidas uma evolução em matéria de games de luta.

Devido ao sucesso que Tekken representou para a Namco a empresa continuou a desenvolvê-lo até que chegaram a **TEKKEN 2**. Logo que lançaram o jogo nos arcades já se teve noção da repercussão que o game teria. Pouco tempo depois já estava sendo lançada a versão para PlayStation, esta foi tão bem elaborada que superou a versão arcade em todos os aspectos. Os gráficos eram simplesmente maravilhosos com detalhes muito impressionantes e de altíssima resolução, os efeitos sonoros eram basicamente os de Tekken 1, porém as músicas muito bem trabalhadas e variadas algumas chegando a ser relaxantes e outras até radicais. Mas o que fez o jogo ficar mais interessante e divertido foi a entrada de novos personagens, dos antigos o único que saiu foi Kazuya, inicialmente você tem 10 lutadores mas perto do final você já encontra 25 e todos a sua disposição.

A Namco caprichou tanto em Tekken 2 que só um defeito aparece no jogo: quando você começa a jogar não consegue mais parar.

E como não poderia deixar de ser, a Namco lança mais uma versão de Tekken, que vinha sendo esperada com muita





ansiedade pelos fãs. **TEKKEN 3** chega "rasgando tudo"! É inacreditável como um jogo excelente pode ficar melhor ainda, o jogo vem recheado de novos personagens e a movimentação deles então nem se fala. Utilizando uma tecnologia hiper avançada os movimentos dos personagens chegam muito , mas muito perto mesmo de movimentos reais; os gráficos também foram melhorados e estão com texturas bem

complexas de cores bem vivas e uma definição esplêndida. A jogabilidade do game foi mantida, nesta versão estão de volta os combos de 10 hits e os golpes estão animais como nunca. O game se passa 19 anos depois de Tekken 2 e todos os personagens do game anterior estão mais velhos, com exceção de Nina que passou todo este tempo em sono profundo. Do game anterior estão de volta: Paul Phoenix, Lei Woong, Nina Williams e Yoshimitsu; além deles, estão Forrest Law, o filho de Marshall Law de Tekken 2, um novo King, sucessor de King do game anterior, que foi morto pelo Deus da luta, e há também os personagens inéditos, que são: Jin Kazama, filho de Jun e Kazuya e neto de Heihachi, Lin Xiaoyu, Hwoarang, aluno de Tae Kwan Do de Baek Doo San que participou de Tekken 2, Eddy Gordo, o lutador de Capoeira brasileiro. Além de todos estes, o sub-chefe do game é o próprio Heihachi bem velho e o último chefe é Ogre, o Deus da luta, que aparece em duas versões: poderoso e muito mais poderoso. E ainda há mais personagens secretos no game.



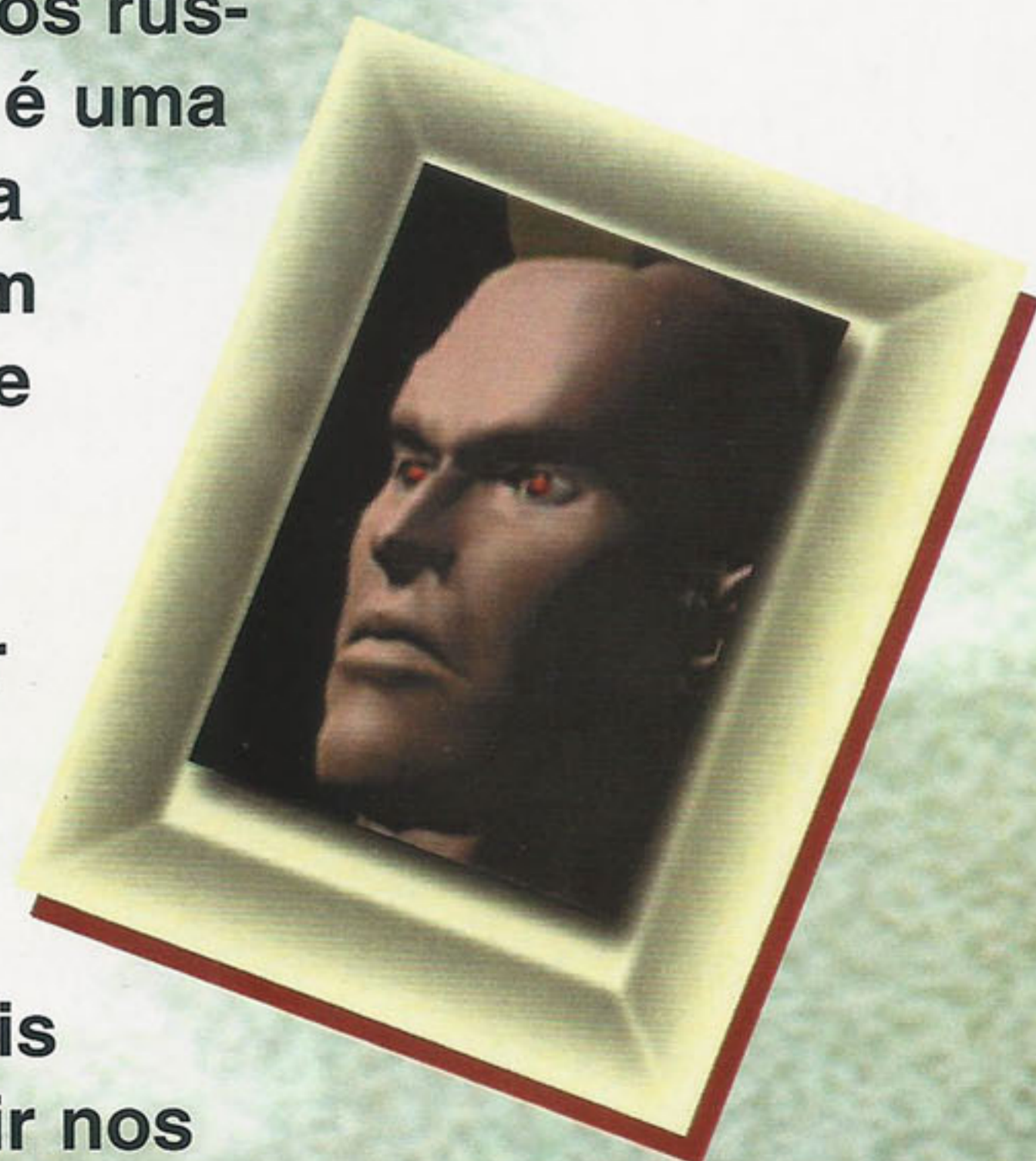
ANNA



Esta sedutora lutadora é a irmã mais nova de Nina Williams. Com três anos apenas de diferença ela segue o mesmo caminho da irmã e seu estilo como não poderia deixar de ser é extremamente parecido com o de Nina, o pai deixou como herança às duas filhas seu instinto assassino e a mãe a experiência dos campeonatos pois esta foi campeã britânica de Aikidô. Anna durante uma luta não se utiliza só de sua extraordinária habilidade, usa também seu venenoso charme, aos homens que a enfrentarem resta apenas o cuidado pois cair no seu encanto é certamente ser levado ao chão.

JACK

É um andróide que foi construído pelos russos antes do grande desarmamento, ele é uma verdadeira máquina de matar que só pára quando todos os seus inimigos estiverem destruídos. Seus criadores pensaram que Jack seria destruído na guerra nuclear, mas foi protegido por um homem muito mau e que tem como meta tomar o poder da Rússia e acabar com o governo comunista. Pode ser muito difícil fazer Jack parar com suas destruições, e se ele vencer o torneio faíscas internacionais voarão. Enquanto Jack não começa a agir nos planos de seu protetor ele segue destruindo seus oponentes no torneio.



KING



King foi abandonado por seus pais logo depois de seu nascimento, sendo assim ele cresce como um garoto de rua que só conhecia o mundo do crime, com isso, acaba se tornando um cruel assassino. Certa vez foi encontrado quase morto por um sacerdote (Marquez Priest) que cuidou e curou King, e ele acaba se regenerando e se unindo à ordem do bondoso homem que salvou sua vida. King tem um grande sonho de construir um orfanato e poderá ser realizado se vencer o torneio.

NINA

Herdou sua combinação de habilidades de seus pais. Seu pai, foi um assassino do IRA (grupo de extermínio da república irlandesa) no passado, e sua mãe, uma campeã de Aikidô. Isto gerou uma criança com um incrível talento e espírito assassino. Nina foi seqüestrada por membros do submundo, dopada mas enfurecida jura morte àquele que promove a guerra das drogas. Você têm dúvidas de quem seja este? "Heihachi Mishima" ! Esta lutadora parece ser a favorita do torneio pois todos se impressionam com suas combinações perfeitas de golpes fortes e rápidos.



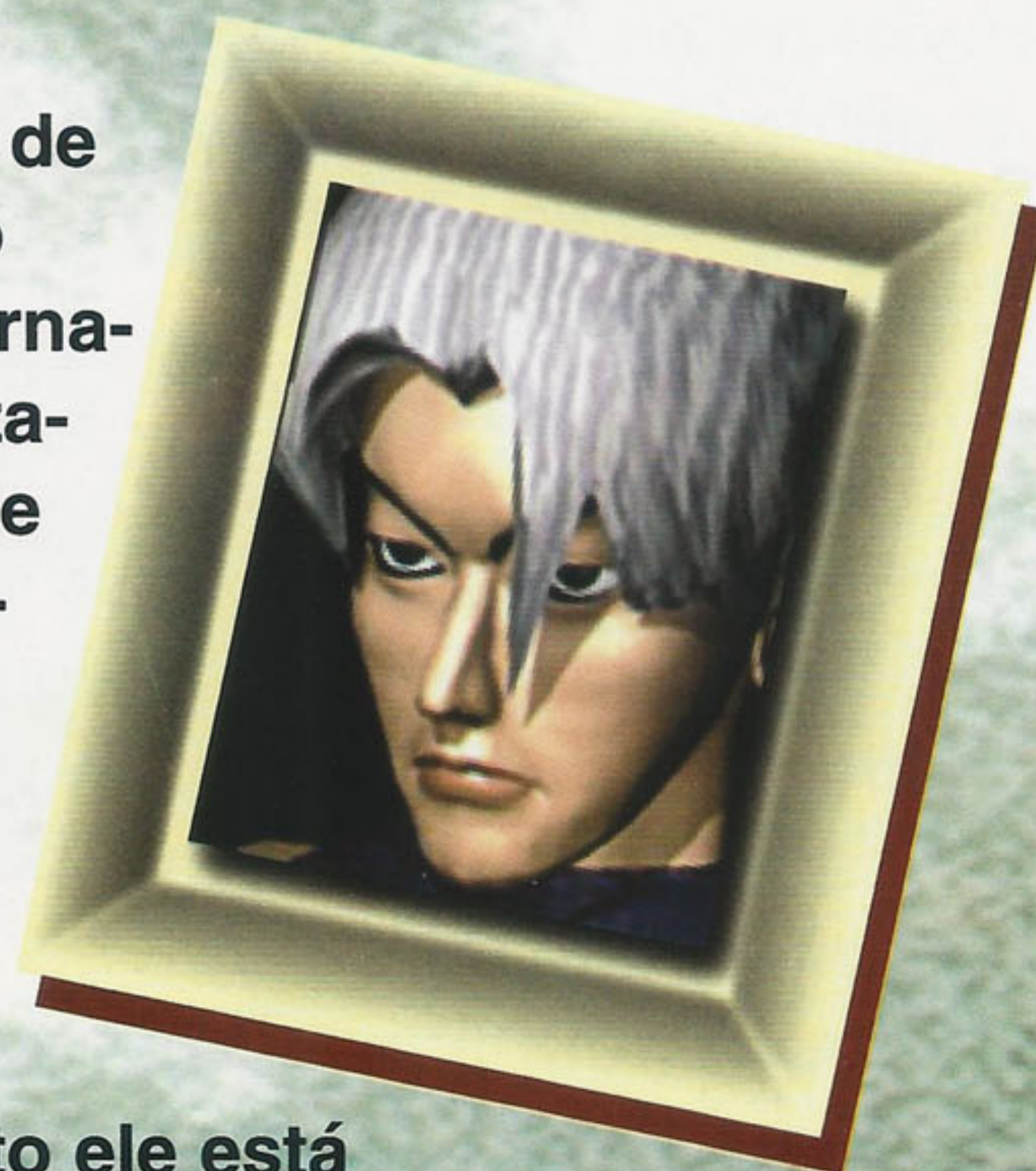
P. JACK



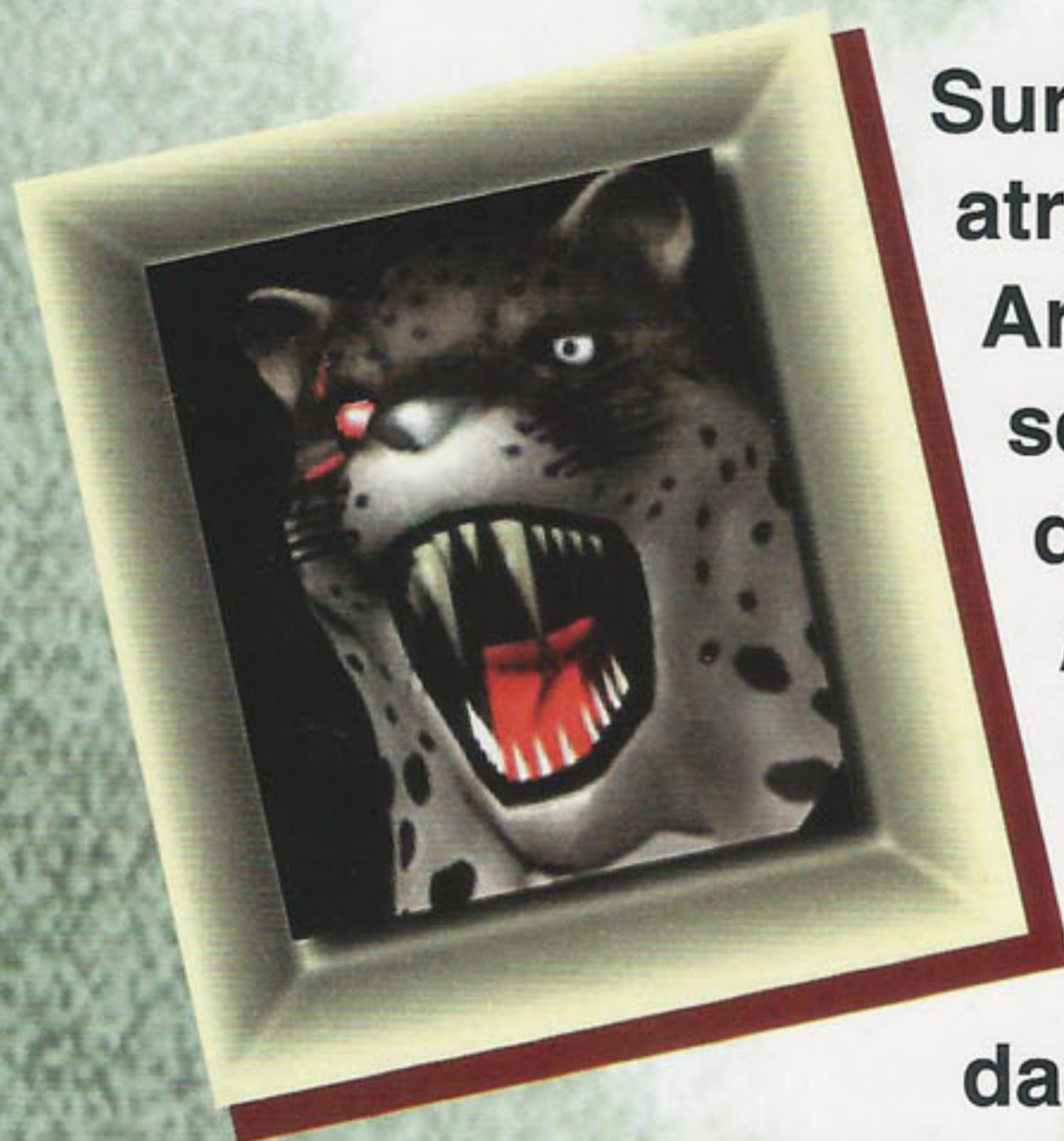
Também construído pelos russos, foi projetado para superar Jack, sua pele foi removida deixando exposto todo seu mecanismo e ficando com uma aparência muito mais agressiva. Heihachi então ao saber da história, resolve colocá-lo no torneio para por Jack e P. Jack frente a frente. Essa parada vai ser dura, pois imaginem duas máquinas de matar se enfrentando, tudo bem que os dois são meio lerdões, mas o peso de suas mãos, não só das mãos como do corpo todo e a potência de seus golpes compensam qualquer lentidão.

LEE

É o filho adotivo de Heihachi e rival de Kazuya. Quando criança foi incluído no treinamento do Karatê Mishima, Lee torna-se também um dos cabeças da organização como "irmão". Portanto, a rivalidade aumenta e os dois se enfrentam no torneio. Naturalmente sua habilidade de combate dos dois é igual, mas Kazuya teme o poder do "Demônio de cabelo prateado." Nome dado a Lee quando munido de seus poderes, este adquire uma força insuperável ágil como o vento ele está disposto a acabar com Kazuya.



ARMOR KING



Surge como rival de King, há alguns anos atrás em uma luta King esmagou um olho de Armor, que até hoje carrega estampada em seu rosto uma horrorosa cicatriz. Agora os dois procuram acertar as contas no torneio, Armor é movido pelo ódio e desejo de vingança que carrega desde o tal combate que lhe custou um de seus olhos. Esse lutador possui uma armadura que não é das mais reluzentes, está bem desgastada pois ele está sempre lutando em busca do aperfeiçoamento de sua técnica e treinando para derrotar King.

MICHELLE

É a filha de um homem de Hong-Kong que Heihachi enviou para procurar um antigo tesouro em terras nativas americanas e uma mulher também nativa. Quando Michelle completou dezoito anos, sua mãe lhe contou que seu pai tinha sido morto por Heihachi. Desse momento em diante o ódio tomou conta de Michelle que resolve vingar a morte de seu pai. Ela é uma exímia lutadora treinada desde criança. Era treinada por um tio, que lhe ensinava para que pudesse se defender, mas agora ela usará o que aprendeu para atacar. Depois da revelação da causa da morte de seu pai, a personalidade dela já não é mais a mesma, sua única meta é matar Heihachi.



GAMERS
Collection

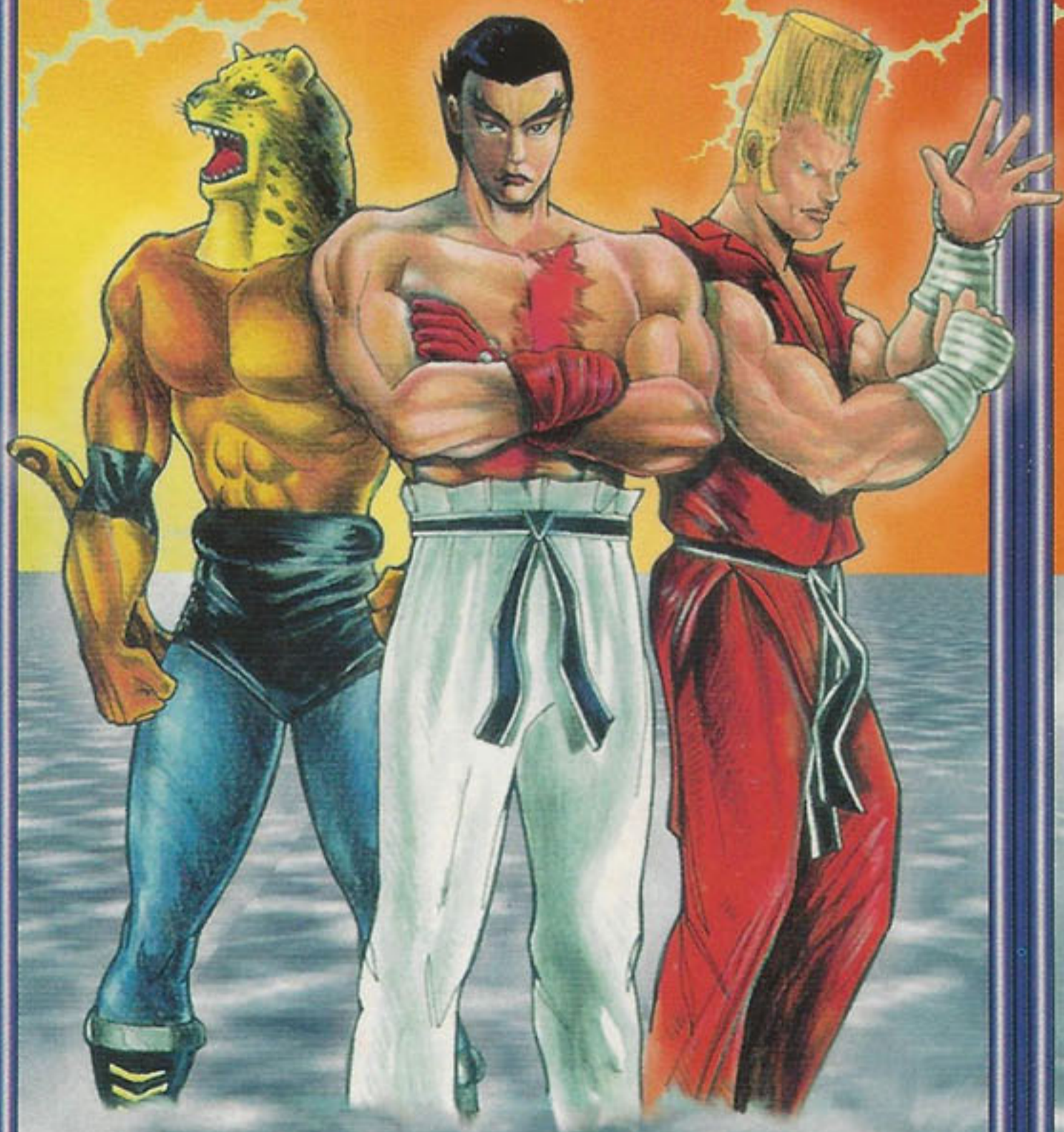


GAMERS
Collection

INDICE

TEKKEN

GAMERS
Collection



GAMERS
Collection

KILLER INSTINCT

ÍNDICE TEKKEN

- | | |
|-------------|---------------|
| 1 LOGO | 12 LAW |
| 2 ÍNDICE | 13 JACK |
| 3 KUNIMITSU | 14 YOSHIMITSU |
| 4 MICHELLE | 15 KING |
| 5 WANG | 16 ARMOR KING |
| 6 PAUL | 17 NINA |
| 7 LEE | 18 KAZUYA |
| 8 KUMA | 19 GANRYU |
| 9 ANNA | 20 ESPECIAL |
| 10 HEIHACHI | TEKKEN |
| 11 P.JACK | |



EDITORA ESCALA



CARD ESPECIAL TEKKEN



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



LOGO KILLER INSTINCT



EDITORA ESCALA



CARD ESPECIAL KILLER



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection

P.
J
A
C
K



GAMERS
Collection

L
E
E



GAMERS
Collection

K
I
N
G



GAMERS
Collection

M
I
C
H
E
L
L
E



LEE

TEKKEN

Special Moves

- Left Right Combo:**
SE, SD
- Lunging Side Kick:**
↘CE
- Dragon Low Kick:**
↓CE
- Catapult Kick:**
↓ (↖ ou ↑ ou ↗) CD
- Crescent Kick:**
CD↗CE
- Rapid Jabs:**
SE, SE, SE, SE, SE
- Rave War Combo:**
SD, SD
- Slide Kick:**
↓↘↘↘CE
- Triple Head Kick:**
CE, CE, CE
- Jump Kick:**
→→→CE
- Spinning Slide Kick:**
→→, CE + CD
- Charge Power Punch:**
↙SE + SD (↑↑ para cancelar)
- Forward Jump Kick:**
→→, S, CE
- Shin Kick:**
↓CD
- Infinity Kicks:**
de perto, CE, CE
- Left Split Kick:**
→→CE

Arremessos

- Headlock Punch:**
SD + CD
- Forearm Drop:**
SE + CE
- Knee Smash:**
→→CE + CD



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



P.JACK

TEKKEN

Special Moves

- Get Up Punch:**
SE + SD
- Machine-Gun Blast:**
↙SE, SE, SE
- Megaton Blast:**
↙↙↘↘SD
- Jab-Elbow Smash:**
SD, SE
- Jack Hammer:**
SE, SE, SE
- Overhead Smash:**
↘SE + SD
- Hammer:**
caindo, SE + SD
- Crouching Triple Uppercuts:**
↘SE, SD, SE ou ↘SD, SE, SD
- Cross Cut Saw:**
→→SE + SD
- Pancake Press:**
↗CE + CD
- Windmill Punch:**
↓↘SE, SD, SE
- Wind Up Punch:**
↙↘↘↘↘↘ (pode ser feito até 5 vezes) SE
- Sit Down:**
↓CE + CD
- Uppercut Combo:**
↓SE, SE, SE, SD, SE
- Megaton Uppercut:**
↙↙↘↘SE
- Power Hammer:**
↓SE

Arremessos

- Body Slam:**
SD + CD
- Body Press:**
SE + CE
- Pile Driver:**
↙↘SE + SD
- Back Breaker:**
↓↙↙SD
- Overhead Strike:**
↓↘↘SE



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



MICHELLE

TEKKEN

Special Moves

- Spin Behind:**
SD↙
- G-Clef Cannon:**
SE, SE, SE
- Spinning Sweep:**
↓↘
- Sweep:**
↓CD
- Headkick to Sweep:**
CD↘CD
- Skyscraper Kick:**
(de perto), CD
- Foot Stomp:**
↗CE + CD
- Tequila Sunrise:**
(de perto), SD
- Twin Arrow:**
→→SE + SD
- Slow Power Punch:**
↘SE
- Slow Power Punch Combo:**
↘SD, SE (SD precisa acertar)
- Front Snap Kick:**
↘CE
- Heavy Uppercut:**
↙↙↙S, SE

Arremessos

- Knee Suplex:**
SD + CD
- Waist Suplex:**
SE + CE
- Behind Back Suplex:**
SE + SD
(após Spin-Behind)



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



KING

TEKKEN

Special Moves

- Left Right Combo:**
SE, SD
- Exploder:**
→→CE + CD
- Konvict Kick:**
→→CD
- Capital Punishment:**
↗SE + SD
↘CD, CD, CD
- Elbow Drop:**
(↖ ou ↑ ou ↗) SD + CD
- K's Flicker:**
→→SD
- Forearm Bash:**
↘SE (de perto)
- Ground Punch:**
→→, S, SD
- Crouching Uppercut:**
↓↘SD
- Head First Lunge:**
→→SD + SE
- Jumping Knee Drop:**
↗CE + CD
- Frankensteiner:**
↘CE + CD (de perto)
- Jab Uppercut:**
SD, SE
- Jab/Uppercut/Forearm:**
→SD, SE, SE
- Punch to Midsection:**
↘SD
- Tiger Uppercut:**
→↘↘SE

Arremessos

- Suplex:**
SD + CD
- Head to Knee Bash:**
SE + CE
- Falling Headlock:**
↙↙SE + SD
- Tombstone Pile Driver:**
↙↘SE + SD
- Pile Driver:**
→↘↘SE
- Spinning Throw:**
→↙↙↘↘↘SE



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



JACK

TEKKEN

Special Moves

- | | |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Get Up Punch:
SE + SD | Cross Cut Saw:
→→SE + SD |
| Machine-Gun Blast:
↙SE, SE, SE | Pancake Press:
↗CE + CD |
| Megaton Blast:
↙↙↘↘SD | Windmill Punch:
↘→SE, SD, SE |
| Jab-Elbow Smash:
SD, SE | Wind Up Punch:
↙↘↘→↗ (pode ser feito até 5 vezes) SE |
| Jack Hammer:
SE, SE, SE | Sit Down:
↘CE + CD |
| Overhead Smash:
↘SE + SD | Uppercut Combo:
↘SE, SE, SE, SD, SE |
| Hammer:
caindo, SE + SD | |
| Crouching Triple Uppercuts:
↘SE, SD, SE ou ↘SD, SE, SD | |

Arremessos

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| Body Slam:
SD + CD | Pile Driver:
↙→SE + SD |
| Body Press:
SE + CE | Back Breaker:
↘↙↙SD |
| | Overhed Strike:
↘↘→SE |



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



ANNA

TEKKEN

Special Moves

- | | |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Side Kick:
↘CE | Forward Flip Kick:
→→CD (de perto) |
| Jab/Roundhouse:
SD, CD | Charge Power Punch:
↙ SE + SD (↑↑ para cancelar) |
| Uppercut/Jab:
↘SE, SD | Slap Combo:
↙SE, SE, SE |
| Left-Right Combo:
SE, SD | Arm Sweep:
↘↘SD |
| Can Opener:
↗CD, CE, CD | Slap:
↘→SD |
| Jump Kick:
→→→CE | Groin Punch:
↘→SE |
| Rising Heel Kick:
(↖ ou ↑ ou ↗) + CE | Catapult Kick:
↘ (↖ ou ↑ ou ↗) CD |
| Blonde Bomb:
→→SE + SD | |

Arremessos

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Over the Back Toss:
SD + CD | Elbow Smash:
↘↘SE |
| Arm Grab Flip:
SE + CE | Jumping Flip:
SE + CE→ |
| | Backhand Slap:
↘↘→SE + SD |



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



NINA

TEKKEN

Special Moves

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Side Kick:
↘CE | Rising Heel Kick:
(↖ ou ↑ ou ↗) + CE |
| Jab/Roundhouse:
SD, CD | Blonde Bomb:
→→SE + SD |
| Uppercut/Jab:
↘SE, SD | Forward Flip Kick:
→→CD (de perto) |
| Left-Right Combo:
SE, SD | Charge Power Punch:
↙ SE + SD (↑↑ para cancelar) |
| Can Opener:
↗CD, CE, CD | Slap Combo:
↙SE, SE, SE |
| Jump Kick:
→→→CE | |

Arremessos

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Over the Back Toss:
SD + CD | Jumping Flip:
SE + CE→ |
| Arm Grab Flip:
SE + CE | Backhand Slap:
↘↘→SE + SD |
| Elbow Smash:
↘↘SE | |



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



ARMOR KING

TEKKEN

Special Moves

- | | |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Left Right Combo:
SE, SD | Crouching Uppercut:
↘→SD |
| Exploder:
→→CE + CD | Head First Lunge:
→→SD + SE |
| Konvict Kick:
→→CD | Jumping Knee Drop:
↗CE + CD |
| Capital Punishment:
↗SE + SD | Frankensteiner:
↘CE + CD (de perto) |
| Elbow Drop:
(↖ ou ↑ ou ↗) SD + CD | Jab Uppercut:
SD, SE |
| K's Flicker:
→→SD | Jab/Uppercut/Forearm:
→SD, SE, SE |
| Forearm Bash:
↘SE (de perto) | Punch to Midsection:
↘SD |
| Ground Punch:
→→, S, SD | Tiger Uppercut:
→↘↘SE |

Arremessos

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| Suplex:
SD + CD | Tombstone Pile Driver:
↙→SE + SD |
| Head to Knee Bash:
SE + CE | Pile Driver:
→↘→SE |
| Falling Headlock:
↙↙SE + SD | Spinning Throw:
→↙↙↘↘→SE |



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection

A
N
N
A



GAMERS
Collection

J
A
C
K



GAMERS
Collection



ARMOR KING

GAMERS
Collection



N
I
N
A

JAGO

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Fireball: ↓↘→ + Soco
Uppercut: →↓↘ + Soco
Laser Sword: ↘↓↙ + Chute
Flying Kick: ↘↓↙ + Chute

Humiliation

→↘↓↙ + CM

Combo Breaker

Uppercut: →↓↘ + SM

Ultra Combo

↓↙← + CF

Danger Moves

Sword Stab: ←→→ + SR
Falling Car: ←←→→ + SM



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



EYEDOL

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Club Uppercut: ↓↘←→ + SF
Fireball: ↓↙→ + Soco
3 Fireball: ←←←↙↓↘→ + SF

Stomp: ← + SM

Air Juggle: ←→ + SR

Combo Breaker

Air Juggle: ←→ + Soco



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



FULGORE

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

1 Fireball: ↓↘→ + Soco
2 Fireballs: ←↓↘→ + SR
3 Fireballs: →←←↓↘→ + SR
Uppercut: →↓↘ + Soco
Teleport: ←↓↙ + Soco ou Chute
Fireball Reflector: ↓↙← + Soco
Claw Charge: (c) ←→ + Chute
Eye Laser Shot: ↘↓↙ + CF
Air Juggle: ↓↘→ + SR

Humiliation

←↙↓↘→ + CM

Combo Breaker

Uppercut: →↓↘ + SM

Ultra Combo

→↓↘ + SR

Danger Moves

Eye Laser: ↓↙← + SF
Machine Gun: ↓↘→ + CF



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SABREWULF

KILLER INSTINCT

Golpes Especiais

Flaming Bat: ↓↙← + Soco
Spinning Claw: ↓↙←→ + Soco
Claw Roll: ↓↙←→ + CR
Uppercut: ↓↙←→ + CM
Sabre Pounce: ↓↙←→ + CF
Howl: ↘↓↙ + CF
Reverse Sabre Spin: ↓↘→← + SM
Air Juggle: ↓↙←→ + CF

Humiliation

↓↘→← + SR

Combo Breaker

Sabre Pounce: ↓↙←→ + CM

Ultra Combo

↓↙← + CR

Danger Moves

Claw Stab: ←← + CM
Screen Punch: ←←→ + SR

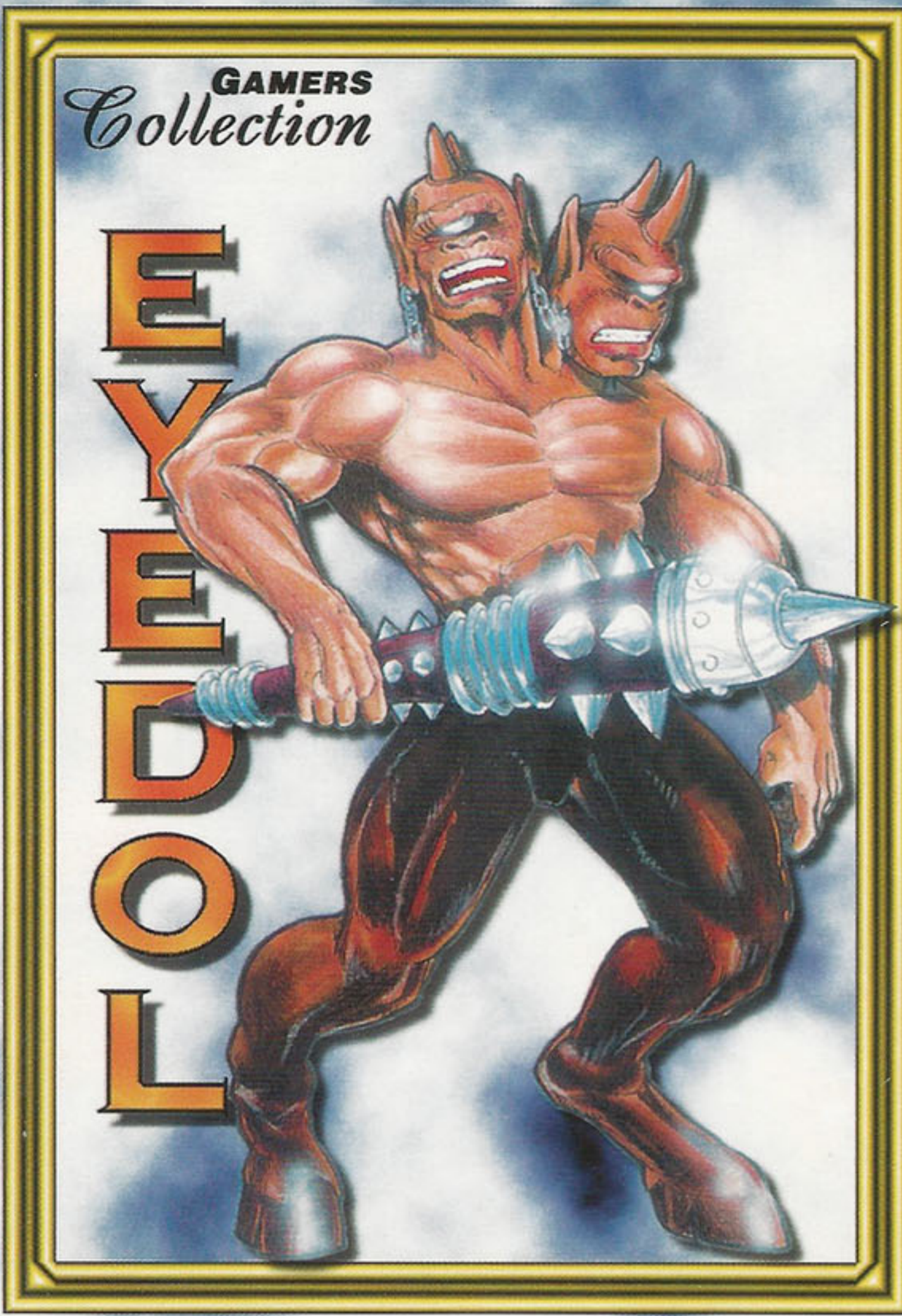


EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN







TOP SECRET

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

JOQUE COM OS SUB-CHEFES

Termine o jogo com cada um dos personagens normais. São dez sub-chefes no total: Kunimitsu (chefe de Yoshimitsu), Anna (Nina), Baek (Law), Lee (Heihachi), Kuma (Paul), P. Jack (Jack-2), Armor King (King), Ganryu (Michele), Bruce (Lei) e Wang (Jun).

JOQUE COM KAZUYA

Basta ter todos os sub-chefes, ou seja, terminar o jogo com todos os lutadores e você poderá controlar Kazuya.

JOQUE COM DEVIL KAZUYA / ANGEL

Basta terminar o jogo com Kazuya e os personagens estarão disponíveis. Escolhendo Devil com o botão de soco você será Devil Kazuya e com o botão

de chute você será Angel.

JOQUE COM ROGER / ALEX

Comece o jogo no Arcade Mode, em qualquer dificuldade e com qualquer personagem. Quando chegar na terceira luta, ganhe o primeiro round, perca o segundo e, no round decisivo bata no oponente até que ele tenha apenas 5% de energia, deixe ele te bater até você ficar com 5% de energia e então detone-o rapidamente. A próxima luta será contra Roger ou Alex, aí basta ganhar esta luta e você poderá selecioná-los. Se você escolher o personagem com o botão de soco, você será o canguru Roger e se escolher com chute, será o dinossauro Alex.

SUPER JUGGLE MODE

Você deverá ter todos os personagens. Então segure o botão

Select e ↑ antes da tela de versus aparecer. Quando o round começar, você ouvirá um som. Agora sempre que você usar um golpe que mande o seu oponente ir para o ar, ele irá mais alto.

VISÃO EM 1ª PESSOA

Você deverá ter todos os 25 personagens para fazer o truque. Neste modo de jogo você vê o seu lutador pelas costas, mas ele estará transparente e você poderá ver o oponente através do seu lutador. O jogo fica bem mais difícil, mas bem divertido. Para fazer este truque, entre na tela de seleção de personagens, segure os botões L1 + L2 e, sem soltá-los, escolha o seu lutador. Não solte os botões até que a luta comece. O truque não funciona para 2 jogadores.

SD TEKKEN

Este truque é demais, seu lutador fica

deformado e até a voz dele muda. Para fazer o truque você deverá ter todos os lutadores. Existem dois níveis de SD Tekken. Para fazer o primeiro nível, comece em qualquer modo de jogo e, na tela de seleção de personagens, segure o botão Select; sem soltá-lo escolha o seu lutador. Segure Select até a luta começar e você notará que o seu lutador está diferente. Se você quiser deformá-lo mais ainda, faça o truque para o primeiro nível de SD Tekken e ganhe do oponente, então segure Select novamente até começar a próxima luta e seu lutador estará com a cabeça enorme.

VER AS CENAS EM CG

Primeiro você deverá ter um memory card com todos os personagens selecionáveis. Então, enquanto o jogo estiver carregando, na tela preta, aperte e segure ↵, O, X, e Select. Continue segurando até ver a tela Namco Presents apagar. Você verá uma lista de todas as cenas em CG.

TOP SECRET

KILLER INSTINCT

(SUPER NES)

ESTÁGIO SECRETO

Para acessar o estágio secreto, em uma partida de dois jogadores, ambos devem selecionar o lutador com ↓+B e segurar o comando. Há outro estágio secreto, para acessá-lo basta selecionar ambos os personagens com ↑+Y nos dois controles e segurar o comando.

ALTERAR A VELOCIDADE

Em uma partida de dois jogadores, na tela de versus, faça um os seguintes comandos para alterar a velocidade do game:
SLOW: Segure ← e os 3 botões de chute
MEDIUM: Segure → e os 3 botões de chute

FAST: Segure → e os 3 botões de soco

HYPHER: Segure ← e os 3 botões de soco

SELECIONE OS ESTÁGIOS

Após escolher os personagens, segurando ↑ ou ↓ + um botão, você poderá escolher o estágio ou a música. O primeiro que escolher o lutador, escolhe o estágio e o segundo que escolher, poderá selecionar a música.

Veja lista de comandos para cada estágio ou música:

Wooden Bridge: ↓+SR

Blood Alter: ↓+SM

Lava Bridge: ↓+SF

Chicago Street: ↓+CR

Room Fireplace: ↓+CM

Factory: ↓+CF

Ice Temple: ↑+SR

Infinite caves: ↑+SF

Ice Sculpture: ↑+SF

Castle Roof: ↑+CR

Roof In Chicago: ↑+CM

Desert In Roof: ↑+CF ou ↓+Start

COMBO BREAKER

Na tela de versus, com a figura dos dois lutadores, aperte ↓+Start e você ouvirá uma voz dizendo "C-c-c-combo breaker". Agora ficará mais fácil para fazer um Combo Breaker.

JOQUE COM EYEDOL

Jogando sozinho ou com um amigo, escolha Cinder e, na tela de Versus, aperte e segure →, continue segu-

rando e faça rapidamente a sequência L, R, X, B, Y, A. Se fizer corretamente, você ouvirá uma voz dizendo "Eyedol". Agora você poderá jogar com o chefe do game.

RANDOM SELECT

Para selecionar seu lutador aleatoriamente, na tela de seleção de personagens, aperte ↑+Start e o computador escolhe um lutador para você.

CORES DIFERENTES

Para mudar as cores do seu lutador, basta apertar ↑ ou ↓ na tela de seleção de lutadores, você vai alternar entre várias cores, escolha a sua preferida e selecione o personagem.

O PERFIL DOS PERSONAGENS

TEKKEN

PAUL

Altura: 1,87m
Peso: 81 kg
Idade: 25 anos
Tipo sanguíneo: O
Judoca desempregado e fã de pizzas, faz bicos de guarda-costas e ganha lutas de rua quando precisa de grana.

KAZUYA

Altura: 1,81m
Peso: 76 kg
Idade: 26 anos
Tipo sanguíneo: AB
Karateca da nata, odeia o próprio pai, ninguém menos que Heihachi Mishima, responsável por sua cicatriz no peito.

LAW

Altura: 1,79m
Peso: 69 kg
Idade: 25 anos
Tipo sanguíneo: B
Tipinho confuso: adora pescar, ama artes marciais e trabalha num restaurante japonês. Sonha abrir uma academia.

KING

Altura: 1,90m
Peso: 85 kg
Idade: 30 anos
Tipo sanguíneo: A
Meigo e carinhoso, sua maior preocupação é com crianças orfãs. Adora o felino jaguar e observar o sorriso de crianças.

NINA

Altura: 1,61m
Peso: 49 kg
Idade: 20 anos
Tipo sanguíneo: A
A gata é vidrada em Tom e Jerry, uísque e chá com leite. É lutadora por profissão (aprendeu com os pais).

YOSHIMITSU

Altura: 1,78m
Peso: 63 kg
Idade: ??
Tipo sanguíneo: O
Fera em Jiu-Jitsu, adora video game. É meio Robbin Hood, lidera uma gangue que rouba de gente desonesta.

JACK

Altura: 2,35m
Peso: 168 kg
Idade: 3 anos
Tipo sanguíneo: Plutônio
Robô assassino desenvolvido na EX-URSS, seu passatempo predileto é a auto-revisão de seu mecanismo.

MICHELLE

Altura: 1,63m
Peso: 53 kg
Idade: 18 anos
Tipo sanguíneo: B
O hobby da vaqueira é a caça. Ela adora búfalos e jurou vingança a Mishima, assassino de seu pai.



FULGORE

Altura: 2,04m
Peso: 254 kg
Idade: 1 ano
Tipo sanguíneo: Diesel
Soldado cibernético desenvolvido pela Ultratech, está sendo testado no torneio.

T.J. COMBO

Altura: 2,01m
Peso: 99 kg
Idade: 25 anos
Tipo Sanguíneo: O
Campeão mundial de pesos pesados, teve seu título cassado devido aos seus métodos brutais, luta no combate em busca de riqueza.

JAGO

Altura: 1,94m
Peso: 86 kg
Idade: 21 anos
Tipo sanguíneo: O
É um misterioso monge e guerreiro do Tibet que luta no torneio para acabar com o mau que lá existe.

B. ORCHID

Altura: 1,88m
Peso: 45 kg
Idade: 23 anos
Tipo sanguíneo: O
Uma agente secreta enviada para desvendar os misteriosos desaparecimentos que ocorrem no torneio.

SABREWULF

Altura: 1,94m
Peso: 181 kg
Idade: 45 anos
Tipo sanguíneo: O
Sofre de Licantropia (é um lobisomem) e luta para que a Ultratech descubra a cura de sua doença.

RIPTOR

Altura: 2,31m
Peso: 317 kg
Idade: 4000 anos
Tipo sanguíneo: composto indefinido
É o resultado de um projeto de DNA, tem a força de um dinossauro e inteligência humana.

SPINAL

Altura: 1,88m
Peso: 49,5 kg
Idade: 2850 anos
Tipo sanguíneo: não possui.
Este tem vagas lembranças de seu passado e só sabe fazer uma coisa, lutar. Ele é um dos segredos mais bem guardados da Ultratech.

CINDER

Altura: 2,04m
Peso: 88 kg
Idade: 31 anos
Tipo sanguíneo: ?
Foi um criminoso que aceitou ser cobaia de testes químicos em troca de liberdade e por um acidente tornou-se um ser vivo feito de chamas, será libertado se vencer Glacius no torneio.

C. THUNDER

Altura: 2,14m
Peso: 127 kg
Idade: 42 anos
Tipo sanguíneo: O
Defensor do povo

Nativo norte-americano, está no torneio para desvendar a morte de seu irmão EAGLE.

GLACIUS

Altura: 1,98m
Peso: 136 kg
Idade: ?
Tipo sanguíneo: Ice Blue
É um ser alienígena capturado na Terra pela Ultratech, que o força a lutar no torneio em troca da sua sobrevivência.

EYEDOL

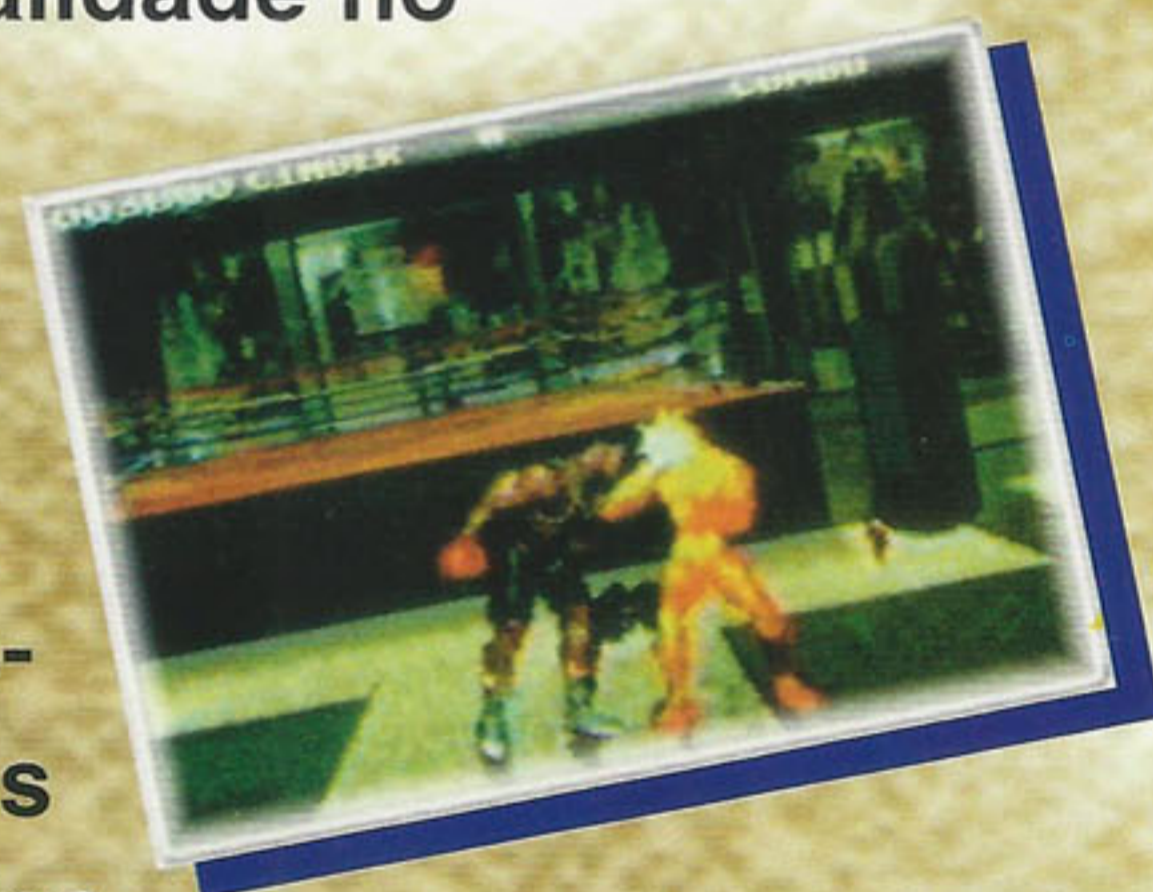
Altura: muito alto
Peso: Peso de verdade
Idade: ainda será revelada.
Tipo sanguíneo: Quem sabe?
Ele é a principal carta do baralho da Ultratech, é o guerreiro mais forte certamente do torneio para ganhar dele somente com muita estratégia.

O SUPER COMBO DA NINTENDO



Killer Instinct certamente é um game que mais uma vez lustrou o nome da NINTENDO, por ter sido inovador e também por ter conquistado milhões de fãs por todo o mundo. Não foi à toa que as pessoas adoraram o jogo chegando a passar horas compenetrados em frente a uma tela jogando.

Abordar um tema bem fictício, envolvendo elementos muito convincentes dando o ar de uma possível realidade no futuro, como o de que a poluição coloca a vida na Terra como algo muito delicado e que organizações poderosíssimas disputam o poder e o domínio de riquezas existentes aqui, esse foi o ambiente perfeito para se passar o torneio sangrento. Com alguns lutadores em busca de liberdade, outros lutam por justiça e ainda, alguns estão nessa pela cura de suas doenças, portanto, dão e tiram o sangue de muitos adversários sem pensar em piedade ou algo desse tipo.



Outro fator importantíssimo na trilha desse jogo, é o fato de que ele vem sempre sendo aperfeiçoado, isso faz com que os gamemaníaco tenham cada vez mais diversão e acesso a games de um nível melhor. E sendo assim esse jogaço, tomem cuidado com os combos soltos por aí e aproveite esse torneio para tornar-se o próximo campeão do KILLER INSTINCT!



FULGORE



É um protótipo desenvolvido pela Ultratech, não se sabe o real motivo que levou a organização a criar Fulgore. Esse soldado robótico está no torneio para ser testado e nada melhor que um torneio de luta para se testar todas as suas potencialidades. No caso de um fracasso a Ultratech pretende insistir e criar outro robô mas que seja infalível, porém se houver êxito e Fulgore agir conforme o esperado, será iniciada uma produção em série, e todos se perguntam "pra quê a produção de uma série de robôs destruidores"? Tratando-se de luta, pelo que já foi visto não será necessário um novo projeto, pois o "gigante de ferro" não demonstrou um ponto de fraqueza se quer, com feixes de laser e uma agilidade espantosa é duro o páreo contra ele, também, o que pode se esperar de um robô programado para destruir?

JAGO

Esse guerreiro tem como um de seus principais objetivos desmascarar a Ultratech, ou seja, descobrir suas verdadeiras intenções. Jago tem também como meta provar que seu estilo de luta é superior a todos os outros existentes no torneio, ele conta com proteção e com a força do "espírito do tigre" que o acompanha onde quer que vá. Na hora de lutar, a presença do espírito de tigre é evidente, contando também com sua espada sempre afiada e reluzente, enfrenta quem o enfrentar e quem aparecer, ser ágil e rápido como um raio é uma de suas marcantes características. Qualquer semelhança entre Jago e Orchid não é mera coincidência pois eles são irmãos, mas é claro que isso não influi no torneio pois em Killer Instinct não é o lugar mais apropriado para ser sentimentalista.



SABREWULF



Como é o dilema de muitos no torneio a Ultratech sempre está prometendo alguma coisa aos lutadores e Sabrewulf também está nessa situação. Ele sofre de "licantropia", uma doença muito rara e estranha a qual fez com que ele se transformasse em LOBISOMEM, e sendo assim a Ultratech prometeu a ele que se vencesse o torneio daria a cura de sua doença. Portanto, ele luta com unhas e dentes. E por falar em unhas e dentes... Isso é o que ele tem de mais útil, pois são essas as suas armas numa luta. Com garras afiadíssimas e dentes mais ainda ele faz um verdadeiro estrago em seus adversários. Sabrewulf não é um lutador muito ágil porém tem suas compensações, por ser um pouco pesado e muito forte seus golpes são de grande impacto e brutalidade, e acima de tudo isso está sua esperança de cura e a responsabilidade de fazer sua parte do pacto muito bem feita. Mas será que a Ultratech cumprirá a parte dela???

EYEDOL

Este ou "isto", é uma criatura desenvolvida pela Ultratech, ele é um gigante musculoso com duas cabeças, empunhando uma clava ele dá o que falar. Eyedol é o ser mais temido do Killer Instinct, também não é pra menos, ele é a experiência que deu certo para a Ultratech pois é invencível. Ele é também o mais misterioso dos lutadores, ninguém sabe sua idade, seus gostos, desgostos e nem mesmo se tem sentimentos. Para ele, lutar é lutar pra valer, em suas lutas sobram pancadas e "pauladas", não usa as pernas, e nem precisa. Ele não pensa por dois, ao contrário do que muitos pensam, ele pensa e bate por dois. E se você vencer este mutante o Killer Instinct "é seu".



GAMERS

Nº 5 DE 5

Collection

**COMPRAR A PRÓXIMA
EDIÇÃO É QUASE UMA LEI...**



1ª COLEÇÃO ENCERRADA !!!

PROGAMES

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

MAGIC * The Gathering e CD ROM * para PC



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

Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP

Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR

BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.:

CEARÁ

FORTALEZA

ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3600

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 24-0063

MINAS GERAIS

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

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA

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

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

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

RIO DE JANEIRO

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

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

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

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

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

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

CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGODOMACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

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

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

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

SERGIPE

ARACAJÚ

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

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444

SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784

MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039

V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142

V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190

MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529

V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117

POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125

ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813

STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657

VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968

JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353

PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612

OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701

DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986

SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094

MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019

S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424

INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025

PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179

CAMPINAS:

CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545

V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567

ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (011) 7822-8088

SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163

SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740

S. J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920

LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475



* Não disponível em algumas de nossas lojas



Em prol da cultura gamer

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

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


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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com