

No. 1 de 4

COLECIONE OS QUATRO

PREÇO: 4,00 REAIS

A REVISTA DO COLECIONADOR DE MORTAL KOMBAT II
OFICIALMENTE LICENCIADA

MORTAL KOMBAT II[®]

**OS SEGREDOS DE
BARAKA,[™]
CAGE[™] & JAX[™]!**

**E OS MÉTODOS DE
SUAS MALVADEZAS**



**TOBIAS E BOON FALAM SOBRE
O PASSADO, O PRESENTE E O
FUTURO DE MORTAL KOMBAT II!**



ESPECIAL
INFORMAÇÕES E ESTRATÉGIAS
SUPER SECRETAS



MAD 95
DOG

ÍNDICE MORTAL



CONHEÇA OS CRIADORES

4

Ed Boon e John Tobias falem da criação do Mortal Kombat, de onde vieram as idéias e o que há de novo para o seu jogo favorito.



TRAZENDO-O PARA CASA

10

De um jogo de flipperama falido a um vídeo game baterdor de records! Aprenda como ocorreu esta transição sem perder nenhuma etapa.



A EXPLOÇÃO DE BARAKA

16

As jogadas para transformar este nômade do outro mundo no mais forte competidor que o Mortal Kombat já teve!



Capa feita pelos cartunistas da Malibu, Patrick Rolo e Richard Emond



CAGE DESMASCARADO

24

Um super star americano defende o mundo contra as forças do mal, e nós temos as estratégias para vencer!



JOGANDO COM JAX

32

Chamem o exército! "Jax" Briggs é um mestre nos golpes combinados e nos murros destruidores.



Estratégia 15



JADE E SMOKE

40

Quem fica atrás da "?". Aqui estão dois personagens que ficam escondidos entre, você e a vitória.



KOMBAT EM QUADRINHOS

42

O que acontece quando a eletrônica e os quadrinhos se encontram? O Mortal Kombat explode nas páginas das revistinhas.



Jogada 48



MK EM TODOS OS LUGARES

46

Por toda a cidade, Mortal Kombat dos pés à cabeça! A invasão do Mortal Kombat atinge as lojas, as casas e as escolas!

EDITORA
ESCALA
APRESENTA

MORTAL KOMBAT II



ESTE É O Nº 1 DE UM
TOTAL DE 4.

EDITOR: Steve Harris
DIRETOR DE EDITORAÇÃO: Joe Funk
REDATOR: Mike Stokes
CONSULTOR DO JOGO MK II: Howard Grossman
EDITOR DE QUADRINHOS: Joe Fielder
ESCRITORES CONTRIBUIDORES: John Benton, Steve Spaulding, Perry Rodgers



Editado no Brasil por
Editora Escala
Rua Estela Borges Morato, 573
Tel: (011) 266-3166 / Fax (011) 857-9643
Caixa Postal: 20.009 - Cep 02597-970

Diretor e Editor
Hercílio de Lourenzi
Diretor Comercial
Geraldo Luis Vilela
Gerente Administrativo
Nilson Luis Festa
Diretor de Arte
Edson Gallo
Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida
Assistência
Vera Lúcia Pereira de Moraes

TRADUZIDO E ADAPTADO POR
FOCO PUBLICIDADE
Rua José Antonio Coelho, 547
Vila Mariana - São Paulo - S.P.
Tel: (011) 575-8914
Cep: 04011-061
Direção e Coordenação
André Lima
Supervisão e Administração
Paulo Fernandes
Adaptação Visual
Marcelo Santos Silva
Tradução
Lilian Giusti
Assistente
J. Mauro Domingues

REVISÃO TÉCNICA
REDE PROGAMES DE LOJAS
Revisor
Ivan Baffesini

DISTRIBUÍDA POR: DINAP
IMPRESSÃO E ACABAMENTO:
PADILLA IND. GRÁFICAS



OS CRIADORES DO MORTAL KOMBAT TOBIAS E BOON FALAM SOBRE O PASSADO, O PRESENTE E OS FUTUROS PLANOS PARA O MORTAL KOMBAT...

por Mike Stokes

Certa vez, nos escritórios da Williams Eletronics, uma dupla de brilhantes jovens programadores decidiu elaborar um jogo de luta.

O que eles obtiveram transformou-se num fenômeno. Em apenas oito meses, John e Ed Boon, os grandes idealizadores do Mortal Kombat, revolucionaram os jogos de luta com um dos mais dinâmicos, excitantes, desafiadores e populares jogos já vistos há anos, e não foi preciso muito tempo para se perceber que o Mortal Kombat seria um sucesso.

"Nós sabíamos que era muito divertido jogar isso aqui e gostávamos demais", diz Tobias, "mas o verdadeiro teste é quando você coloca isso fora pela primeira vez e vê como as crianças reagem no flipperama. Depois do primeiro dia de teste acho que sabíamos que seria algo especial."

No flipperama onde aconteceu a estréia (Times Square Ltda em Chicago), as pessoas formavam, filas para jogar todos os finais de semana.

"Nós víamos crianças chegarem na sexta-feira à noite", diz Boon, "e ficavam até fechar; eles acordavam no sábado bem cedo e passavam o dia inteiro lá, e a mesma coisa acontecia no domingo. Quando percebemos que as crianças tinham mudado completamente seus horários nos fins de semana para poderem jogar, então soubemos que era algo especial."

Nenhum dos dois, entretanto, esperava que o Mortal Kombat se transformasse no sucesso fenomenal que é, não somente nos flipperamas mas também em outros lugares.

"Ninguém estava esperando algo dessa proporção", diz Boon. "Nós sabíamos que o jogo era realmente divertido, sabíamos que seria um sucesso já que as crianças adoram jogar, mas ultrapassou as expectativas de qualquer um."

Procurando por uma forma de adaptar seus "músculos tecnológicos", Tobias e Boon pensaram que um jogo de luta realística (cabeça por cabeça) seria perfeito.

"John tinha acabado de fazer Total Carnage com personagens bastante pequenos, e eu tinha terminado High Impact com personagens de futebol pequenos, e nós estávamos dizendo que não havíamos realizado um jogo que realmente aproveitasse nossos materiais gráficos", recorda Boon.

"Nessa época, a base (para jogos de luta) era o Street Fighter. Você diria, 'Deus, esses personagens são tão grandes'", ele continua. "Nós queríamos uns ainda maiores; queríamos personagens realmente imensos que, quando digitalizados, parecessem ao máximo seres humanos reais."

"Quando vimos o sucesso dos jogos de luta, nós achamos que seria uma coisa natural para a Williams fazer um."

De lá, Tobias e Boon se encontraram com o cabeça da companhia para expor suas idéias.

"Nós não tínhamos todos os golpes, todas as idéias em mente naquele momento, mas sabíamos que queríamos fazer algu-

ma coisa com grandes personagens", diz Boon. "Nós dissemos, violento, mas não pensamos em fatalidades naquele instante."

Depois desse começo, o Mortal Kombat continuou a evoluir, mesmo após seu teste de estréia bem-sucedido.

"Conseguimos um bom resultado realmente rápido", fala Boon sobre o Mortal Kombat. "Nós o testamos em Chicago... e o jogo foi muito bem. Então nosso presidente nos pediu para pegar um tempo extra e colocar um outro personagem, então colocamos Sonya, voltamos e testamos com sete personagens."

Além disso existiam outros combatentes, que apareceriam no jogo, mas por um motivo ou outro não foram usados. "Nós os cortamos exatamente no começo", fala Tobias. "Efetivamente, o personagem de Sonya foi o que originalmente transformou Jax... e existiram alguns outros que nós não usamos."

"Estávamos fazendo uma grande barbaridade", ele continua. "Eu não sei como descrevê-lo, ele era um personagem fora da mitologia japonesa. Nós o cortamos, mas de qualquer forma ficamos com Goro, porque ele seria um grande bruto. Houve um personagem chamado Minomoto, mas ele foi tirado - ele estava fora da mitologia japonesa. Então no MKII nós tivemos uma mulher kickboxer que introduzimos na história."

"Em cada jogo nós quebrávamos esse muro de tijolo que é a hora de produzir um jogo", diz Boon. "Nós continuaremos a trabalhar no jogo sempre que tivermos tempo, mas basicamente temos uma data a cumprir para a produção."

O Mortal Kombat II, entretanto, ofereceu a Boon e Tobias a oportunidade de continuar melhorando suas idéias originais.

"Tudo o que fazíamos, queríamos mais", diz Boon sobre a produção do Mortal Kombat II. "A grande pergunta era: O que nós não iremos tentar? Nós queríamos fatalidades múltiplas; queríamos mais personagens - tínhamos apenas sete no primeiro jogo, e queríamos uma coisa misteriosa - Reptile era apenas um - o que nós levantamos em uma tarde. Foi uma total extravagância."

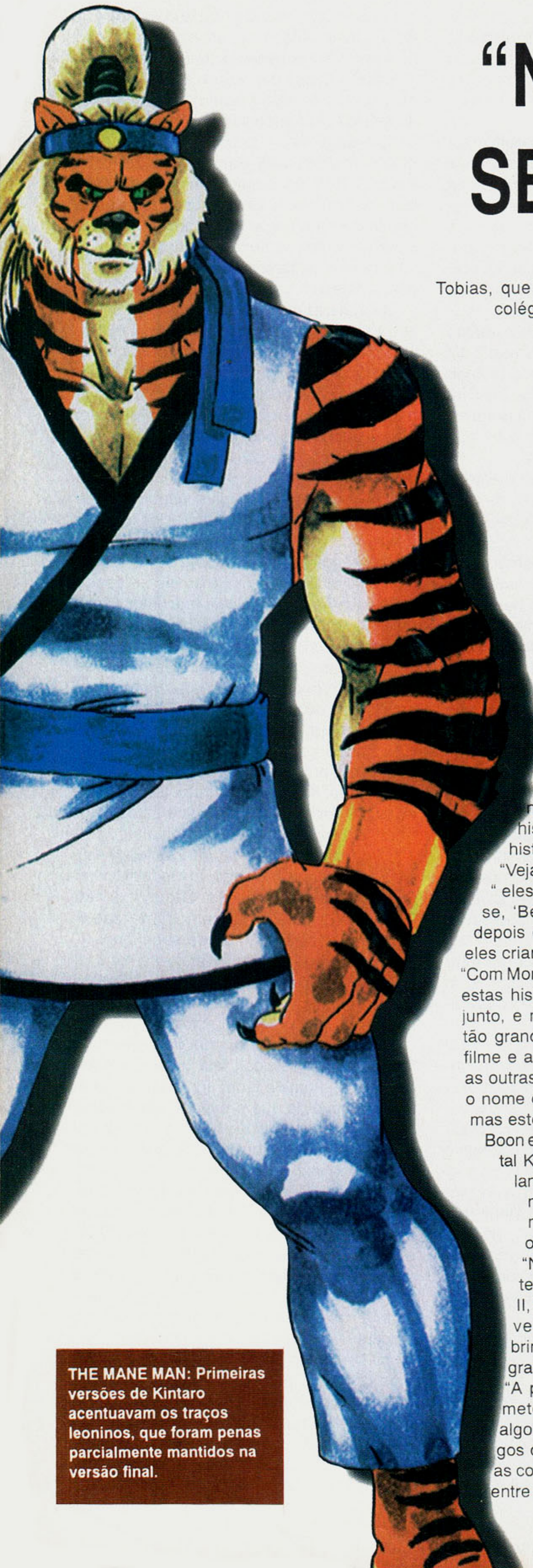
"Acho que sabíamos que precisávamos melhorar nos gráficos", fala Tobias, "e sabíamos que, além de tudo, tinha que ser muito mais novo do que o último - era ainda o Mortal Kombat, mas tão novo que ninguém entenderia dessa forma: 'Oh, é a mesma coisa duas vezes.'"

"Nós realmente queríamos fazer o primeiro parecer genérico", afirma Boon. "Isso foi o que continuamos a repetir por aqui. Queremos que as pessoas olhem para o Mortal Kombat e pensem: 'Nossa, essa coisa é muito genérica e arcaica', e nunca queiram jogar a parte um quando se tem a parte dois disponível."

"O Mortal Kombat II foi tudo o que quisemos fazer na parte um", continua Boon. "Mesmo no Mortal Kombat II tivemos milhões de coisas que quisemos colocar e não tivemos tempo, então somente melhoramos em alguns pontos e dissemos: 'É o suficiente, vamos acabar e enviá-lo.'"



“NÓS TRABALHAMOS SEMPRE SE NOS DERE



Tobias, que trabalhou com quadrinhos no colégio, desenvolveu a história por trás do Mortal Kombat, que tem se tornado cada vez mais importante na medida em que a popularidade do jogo e de seus derivados vem crescendo. “Nós queríamos associar o jogo a uma história, que acaba não sendo vista a menos que você leia o manual ou termine o jogo”, Tobias diz. “Mas eu acho que nós pensamos que seria legal que a história estivesse lá, e felizmente, as pessoas jogam tanto que a história de cada personagem fica guardada em suas cabeças, e agora todo mundo sabe. Funcionou muito bem com os filmes, as histórias em quadrinhos e tudo que está aparecendo, porque há uma referência para eles. Foi melhor que pegar um monte de personagens e depois ter que tirar uma história de lá, nós já tínhamos a história”, ele diz.

“Veja os outros jogos”, continua Boon, “eles só tem o personagem e é como se, ‘Bem, por que ele está lá?’ Então depois que o jogo já estivesse popular eles criariam uma história.

“Com Mortal Kombat, John escreveu todas estas histórias para colocar todo mundo junto, e nós tivemos sorte pelo jogo ser tão grande, isso ajudou muito, porque o filme e a história em quadrinhos e todas as outras coisas que estão surgindo com o nome do jogo são baseadas nas mesmas histórias.

Boon e Tobias estão trabalhando no Mortal Kombat III no momento. A data de lançamento ainda não está prevista, mas promete ter mais personagens, melhores desenhos, novos cenários e a história continua.

“Nós continuamos a história na parte III e continuamos ainda na parte II, É como se fosse uma grande novela que estamos continuando”, brinca Boon, “mas na parte II há uma grande virada”.

“A parte III vai ser muito legal, promete Tobias. Além de desenvolver algo para competir com os outros jogos de luta no mercado, Boon e Tobias concordam que o jogo foi inspirado, entre outras coisas, em uma dieta sau-

dável de filmes de ação durante seus anos de formação.

“O que nos influenciou muito foram os filmes que vimos”, diz Tobias. “É toda aquela mistura desorganizada de coisas com a qual nós crescemos, e muito disso veio diretamente da mitologia chinesa e japonesa. Realmente, o super star de ficção Johnny Cage foi originalmente indicado para ser o super star da vida real Jean-Claude Van Damme.

“Nós queríamos ter os direitos autorais do Van Van Damme, e a história seria bastante parecida até porque Van Damme, seria envolvido como um das personagens”, Tobias revela.

“Eventualmente ele saiu fora”, ele continua, “então nós continuamos a desenvolver o que se tornou o Mortal Kombat”.

Ironicamente, ninguém tinha previsto que o jogo, com ou sem um astro do cinema, se tornaria um filme.

“Todo mundo está sempre procurando um direito autoral para transformá-lo num filme”, diz Tobias, “e nós pensamos que como os filmes que Van Damme fez atingiram uma grande audiência, nós pensamos que ele poderia ser a peça que faltava... era a parceria perfeita.

“Talvez tenha sido uma coisa boa ele não estar envolvido”, reflete Tobias, “porque nós sentimos que talvez não tivéssemos sido capazes de fazer certas coisas que fizemos”. O que eles fizeram foi incorporar os temíveis golpes mortais que têm trazido tantas controvérsias.

“Todo mundo já estava psicótico com o jogo antes mesmo de termos estabelecido os conceitos de golpes fatais”, diz Boon. “A idéia de bater em alguém e o cara sair do chão e voar 20 pés no ar, isso estava assustando as pessoas.

“O modo como os golpes fatais surgiram”, ele continua, “era o que nós realmente odiávamos no Street Fighter como quando você fica tonto e o cara tem um soco livre, então nós pensamos em pôr isso no final do jogo para que o cara que tivesse o soco livre tivesse esta satisfação, só que o outro cara não está lá sentado, como um pato”.

O verdadeiro golpe fatal apereceu quando eles resolveram idealizar o jogo além dos rascunhos.

“Nós jogávamos o jogo, e então, enquanto nós estávamos jogando alguém dizia ‘pior que ele faz isso?’ Boon se lembra.

“Eu me lembro quando John apareceu com o Sub-Zero (o golpe fatal) para o primeiro jogo, e ele disse, ‘E se ele fizesse isso?’ E eu

THE MANE MAN: Primeiras versões de Kintaro acentuavam os traços leoninos, que foram apenas parcialmente mantidos na versão final.



NESTE JOGO PARA M TEMPO", DIZ BOON



DOIS DE UM GÊNERO: A evolução do Mortal Kombat II, a partir do Mortal Kombat, é o resultado de mais tempo, mais criatividade, mais investimento e tecnologia ainda melhor.

disse, 'Meu Deus, isso é muito grosseiro'. E todo mundo disse 'Não, é legal'. Então nós pusemos.

"A de Johnny Cage foi realmente (todo mundo já tinha golpe fatal menos ele) planejada... jogar você para fora da tela", lembra Tobias. "Nós colocamos mas não ficou legal. Então eu fui até o Kentucky Fried Chicken e na volta pensei, 'Ah, nós temos essas imagens de cabeças, e se ele tirasse a cabeça do cara com um soco?'

"Nós não ficamos sentados e nos tornamos criativos", ele continua, "As idéias apareceram de repente, você nem sabe de onde."

Apesar das jogadas que fazem jogadores e espectadores delirarem, haviam coisas que esticavam demais as fronteiras do bom gosto, até mesmo para o Mortal Kombat.

"A pessoas diziam coisas que eram simplesmente ridículas, como 'Ele escalpa o cara e come seu cérebro', ou alguma coisa realmente estúpida, e nós meio que ríamos e nem considerávamos", diz Boon.

"Nós traçamos os limites", Tobias ri, "Nós passamos dos limites em muitos casos", ele admite, "mas chegava uma hora em que as pessoas sugeriam coisas tão ultrajantes que nós não poderíamos nem pensar em fazer."

Outro aspecto do jogo que o torna muito popular é a presença de personagens escondidos nos níveis avançados, como o quase invisível Noob Saibot.

Apesar do nome sugerir aquele cara de Chicago Cub, Harry Carey, que tinha grande facilidade em soletrar as coisas de trás para frente, Noob foi idealizado por Boon.

"Isso foi uma coisa que eu queria fazer sem contar a ninguém", ele confessa.

Boon diz que ele normalmente chama as pessoas em volta para contar segredos do jogo, mas Noob Saibot foi mantido em sigilo absoluto.

"Isso foi uma coisa que eu quis que nem mesmo os caras do som soubessem... para que se alguém perguntasse a eles não houvesse a menor chance deles revelarem", diz ele.

"Eu apenas peguei um nome banal, tipo Jo meu nome de trás para frente, e eu até construí uma certa imagem através do nome da pessoa e não contei nada a ninguém. Tudo que eu tentei fazer foi ter alguma coisa no jogo sobre a qual ninguém soubesse."

Boon também contribuiu para uma surpresa depois de uma vitória por mais de 250: Tênis de Mesa.

"Eu quis isso por que a NBA Jam tinha esse jogo de tanque, e eu pensei que seria legal ter um jogo remanescente do jogo escondido lá", Boon fala do papa de todos os vídeos games. "Eu não tive tempo para programar, então um cara chamado Mark Penacho tocou aquilo em dois dias.



BARAKA JAPONÊS: As primeiras versões de Baraka eram mais próximas dos guerreiros de clãs do Japão medieval, onde ele deve ter sido baseado.



“Todo esse jogo é um grande mistério”, Tobias continua, “ninguém sabe exatamente tudo o que há lá, e nós queremos que sempre haja uma interrogação, então nós realmente tentamos não contar às pessoas quando elas nos perguntam, só para manter este elemento de mistério.”

Quando perguntamos se poderiam revelar alguma coisa sobre o Mortal Kombat II que ainda não tenha sido descoberta os dois responderam com um elucidativo “sem comentários”.

Algumas vezes atacado por políticos preocupados e por grupos comunitários como sendo exageradamente descritivo, a Mortal Kombat Mania parece ter sobrevivido às críticas - especialmente às que atribuíam a grande popularidade do jogo principalmente à violência. Na verdade a resistência ao ainda mais violento Mortal Kombat II tem sido mínima se comparada ao choque inicial do primeiro jogo.

“O grande problema parecia ser o fato de que o jogo não era censurado”, diz Boon, “e agora, ele vem com essa tarja ‘dezessete anos’ escrita nele, de repente ficou tudo bem”.

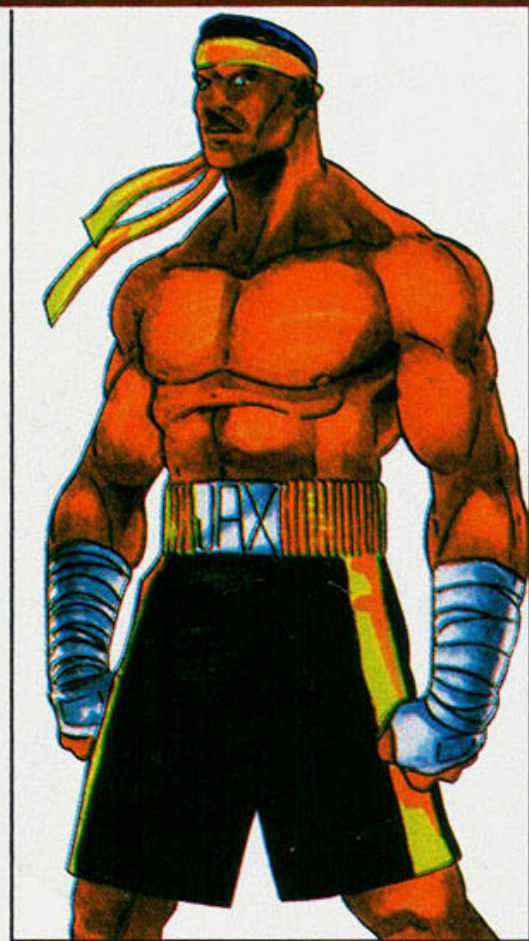
“É uma reação realmente interessante desta vez”, continua Tobias. “Quer dizer, é tão violento quanto o primeiro, se não for mais”. “A maneira como encaramos isso é que há

muitos filmes que fazem as coisas de um modo pior que o que fazemos”, diz Boon. “Muitas das coisas a que chegamos foram baseadas nas coisas que vimos no cinema... E sabe, quando os filmes são censurados as pessoas não reclamam deles. Eles não estão disponíveis para uma criança de cinco anos, e da mesma forma, se eles restringem uma criança de cinco anos de comprar um vídeo game para maiores de dezessete, isso permite que você faça o que quiser, mas é também um escudo que mantém as crianças longe do jogo. Eu acho que é um índice de quanto a nossa tecnologia tem avançado a um ponto em que nós podemos fazer coisas que parecem muito reais em uma tela de vídeo.”

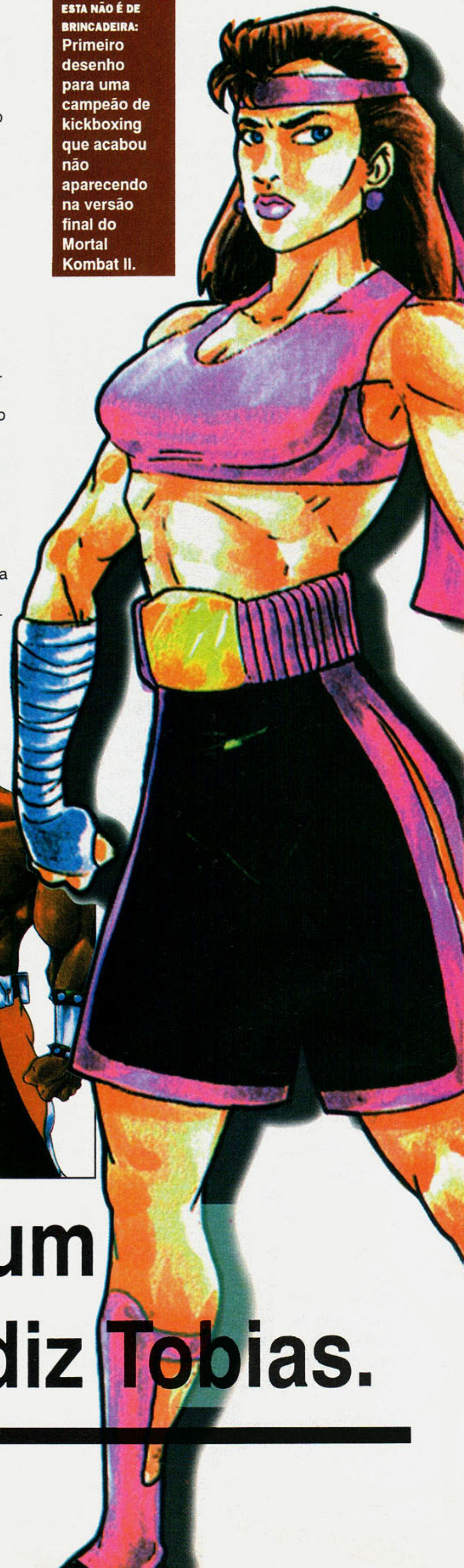
“Se você vê alguém aplicando o golpe fatal de Jax”, diz Boon, “você não vai pôr quinhentos dólares do seu dinheiro numa máquina para ver de novo. A violência é um atrativo do jogo na medida em que prende as pessoas, como um chamariz, muitas pessoas vão simplesmente dizer, ‘Ah, a única razão pela qual você joga aquilo é por causa de todo aquele sangue’. Mas o jogo tem durado, Mortal Kombat II já saiu há um tempo e as crianças ainda estão super vidradas, e você só pode atribuir tanta popularidade à violência se pensar em alguns meses de falação, mas nosso jogo ainda está sendo jogado constantemente.”

ESTA NÃO É DE BRINCADEIRA: Primeiro desenho para uma campeão de kickboxing que acabou não aparecendo na versão final do Mortal Kombat II.

A GÊNESIS DE JAX: O personagem do rude e truculento lutador Jax passou por uma variedade de mudanças como pode ser visto nesses desenhos de Tobias.



“Todo este jogo é um grande mistério”, diz Tobias.



**O MELHOR EM DICAS, INFORMAÇÕES
E ATUALIDADES SOBRE TUDO O
QUE ROLA NO MUNDO DOS GAMES**

GAMERS

FEITA POR QUEM CONHECE

A revista Gamers é produzida por quem efetivamente conhece games: a rede de lojas PROGAMES, que é disparado a maior do Brasil.

Por isso, as informações são corretas e sempre em primeira mão. O seu visual é chocante e o material utilizado é de primeira qualidade. E tem também as edições especiais: posters com ilustrações e dicas incríveis.

Essa você não pode deixar de comprar.



**TODOS OS
MESES NAS
BANCAS**



**UM PRODUTO COM A
QUALIDADE EDITORA ESCALA.**

O SUCESSO



VEM À SUA CASA

O SEU VIDEO GAME ARRASADOR PREFERIDO AGORA PODE ESTAR NO CONFORTO DE SEU PRÓPRIO LAR!!!

por Perry Rodgers

Pop Culture, 1994." Pergunta: Qual foi a melhor coisa do Woodstock 94? Resposta: Bem, não é fácil. "Nine Inch Nails" ou rolar na lama com estranhos, qualquer um dos dois. Vamos para a próxima pergunta. Pergunta: Qual o jogo de fliperama de maior sucesso do ano? Respostas: A resposta é fácil; muito fácil; muito melhor que a lama: Mortal Kombat II!

Como você deve saber, Nine Inch Nails está se saindo muito bem em sua recente exibição global, e indiscutivelmente, o Mortal Kombat II também é um grande sucesso. Em breve o que estará nos melhores fliperamas é um negócio que vale ouro: camisetas,

posters, histórias em quadrinhos e não vamos esquecer da versão caseira.

Williams Bally/Midway é a companhia que planejou e fabricou o jogo de fliperama Mortal Kombat II original. Eles negociaram com outras companhias pelos direitos de produzir várias mercadorias, selecionando o melhor candidato para cada produto. Ninguém melhor do que a Acclaim Entertainment para produzir a versão "home system" do Mortal Kombat II, incluindo SNES, Genesis, Game Boy e Game Gear.

O relacionamento entre a Williams e a Midway/Acclaim começou há alguns anos atrás quando a Acclaim se impressionou com o jogo de fliperama "Smash TV" da Williams. Do mesmo modo, a Williams Bally/

Midway viu que a Acclaim era líder do mercado consumidor de video game e tinha poderoso marketing com uma forte rede de distribuição. Acclaim e W.M.S. (companhia que deu origem à Williams Bally/Midway) fizeram um acordo em que a Acclaim teria o primeiro direito de optar (primeira oportunidade) a publicar qualquer jogo de fliperama no video para os vários "home system". Foi uma grande sorte para a Acclaim, e a Williams Bally/Midway em breve produziram muitos sucessos como Mortal Kombat e NBA Jam.

Enquanto a Acclaim adquire muitas das melhores licenças do mundo, são comerciantes brilhantes e produzem muitos de seus títulos, eles verdadeiramente não desenvolvem o jogo.



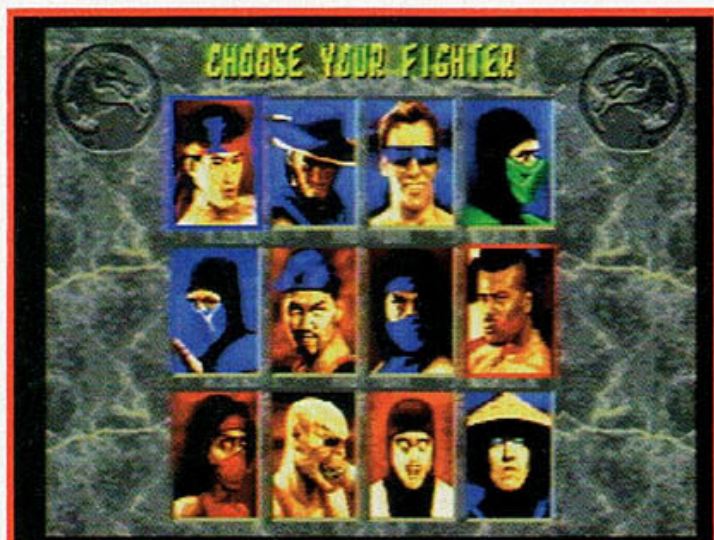
Execute golpes que você nunca pensou serem possíveis.



Baraka traz à tona um desconhecido de reação sangrenta no SNES.



O SNES talvez nunca seja o mesmo novamente depois que o Mortal Kombat invadiu a sua casa.



Fora com o velho! Nenhum código especial é necessário nesse momento para todo o jogo Mortal Kombat no SEGA.



Quatro braços é melhor do que dois! Kintaro é capaz de bater seu jogador para fora de seu SNES.



Lute com seus jogadores favoritos na escuridão e agoure Outworld do MK II Sega

Por isso, a Acclaim procura pelos melhores produtores do jogo para a sua "mina de ouro". Para isso eles pagam essas pessoas com taxas e royalties generosos.

O royalty é pago depois de um número de jogos vendidos, talvez uns 200.000.

Isso ajuda a inspirar o criador a fazer um jogo realmente bom.

A Acclaim toma o cuidado de selecionar produtores que sejam competentes e possam entregar o jogo no prazo. O produtor precisa ser um conhecedor do jogo, ter programas fortes, artistas e músicos talentosos e muita dedicação em conhecer os padrões de qualidade atuais e prazo de entrega.

Seria um tremendo prejuízo se o prazo não fosse respeitado e o Mortal Kombat II não ficasse pronto para o Natal, sem mencionar o dia 9 de setembro, data em que o jogo foi liberado, e que a Acclaim anuncia pesadamente. Além disso, ela também é cuidadosa em não colocar todas as suas "fatalities" e "babalities" em uma arena, e portanto no caso do MK II escolheu uma companhia para realizar a versão SNES e outra para o Genesis e as versões portáteis.

Um jogo como o Mortal Kombat II pode manter um produtor em boas condições financeiras por muitos anos.

A "Sculptured Software" e a "Probe" irão desenvolver o SNES e as versões do Genesis, respectivamente, e essas mesmas duas companhias desenvolveram as respectivas versões do Mortal Kombat original no ano anterior.

O processo de negociação não é simples para um projeto dessa magnitude. Em novembro de 93, a Acclaim e os produtores ainda estavam tentando entrar em acordo, e o projeto já ti-

nha que começar. Geralmente leva um ano para um jogo ser produzido. Isso causa uma correria se os produtores quiserem entregar tudo no prazo marcado.

O jogo deve normalmente estar pronto em junho para garantir tempo suficiente para a avaliação pela Nintendo e Sega, produzir e despachar para a venda a varejo.

O primeiro passo que a Sculptured Software deu foi observar as formas de melhorar de-

pois do empenho em produzir o Mortal Kombat. O Mortal Kombat (SNES), embora bem graficamente, ficou carente na hora de recriar as combinações de cores do jogo de flipperama.

Também faltou o sangue, marca registrada do flipperama, e algumas das mais violentas fatalidades para uma exata aderência do Nintendo à sua cobiçada "norma de procedimento". Esses foram pontos que precisaram ser resolvidos para garantir o sucesso da versão

SNES do Mortal

Kombat II. A Ac-

claim quis vender,

a Sculptured

também. O Nin-

tendo não quis

perder a divisão do

mercado para a

Sega. Foi preciso

apenas comparar as

vendas do SNES e

as versões Genesis do

Mortal Kombat para

perceber que o último

era a escolha do jogad-

or. Além disso, a "Re-

gra do Mortal Kombat" foi

invocada. O Nintendo

voltou-se para as exigên-

cias do público. No Mortal

Kombat II eles transferiram

as regras do flipperama

mais precisamente para

que os golpes, "combos" e

inteligência dos person-

agens fossem mais pareci-

do com aqueles do flippe-

rama. A Probe percebeu

que a competitividade es-

tava aumentando. Eles

precisaram fazer tudo o

que podiam para fazer

com que a versão do

Genesis fosse um su-

cesso com os jogadores

que escolheram entre as

duas versões. Com todos os

remédios para os problemas nas

mãos, o desenvolvimento come-

çou. O primeiro passo para a produ-

ção foi pegar material e suporte da

Midway e Acclaim. A chegada do Mortal

Kombat II aos escritórios da Sculptured





Observe seu passo e sua cabeça como o voador Baraka o dono do golpe Shadow Kick Johnny Cage. Teste seus poderes no Dead Pool SNES.

foi bastante esperada. Midway e Acclaim perceberam que teriam que fazer uma boa adaptação do flipperama, porque o grupo era unido e conhecia o assunto.

Enquanto o grupo gastou horas no comando do MK II (que trabalho!) a Acclaim uniu forças para mandar para a Sculptured e Probe. Com os materiais, os programadores e artistas finalmente poderiam se entregar ao trabalho. A Williams ainda estava atrás das falhas e fazendo algumas revisões no jogo, portanto o produto final ainda não estava pronto. Um jogo nunca está realmente acabado, ele pode sempre ser melhorado e revisado. Apesar disso, em alguns pontos a versão final do jogo foi realmente realizada. Sculptured e Probe fizeram as mudanças necessárias no código que elas tinham acabado de transferir.

Portanto, a primeira versão caseira do Mortal Kombat II tinha começado. Esse foi um dos muitos começos que as equipes viram, já que seguiram adiante. Há muito trabalho a fazer e bem pouco tempo para isso. De 12 a 16 horas seriam o normal por enquanto. Tudo em nome do Mortal Kombat II.



Sub-Zero comete o erro de aconselhar um desodorante e suporta toda a "quebra de ossos" do original SNES MK, e mais, muito mais.

SAIBA TUDO SOBRE O

MORTAL KOMBAT®

A REVISTA OFICIAL



Você acabou de comprar a nº um e não pode perder as outras três que completam a sua coleção.

Daqui a quinze dias será lançada a número dois.



Um produto com a qualidade EDITORA ESCALA.

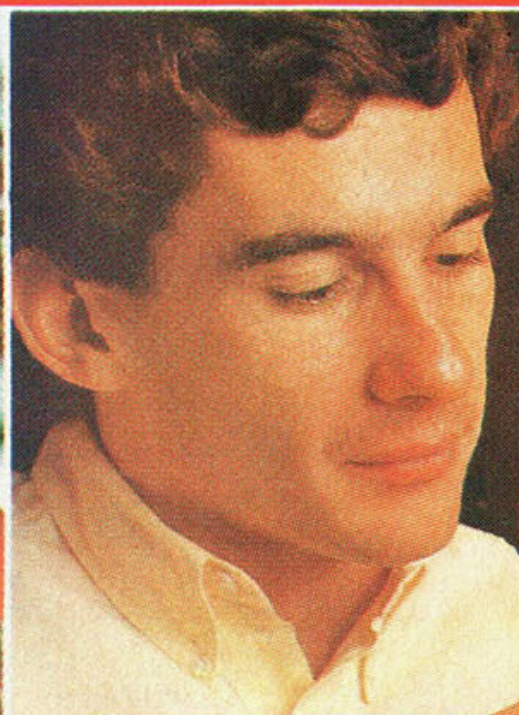
POSTERS AYRTON SENNA



B1



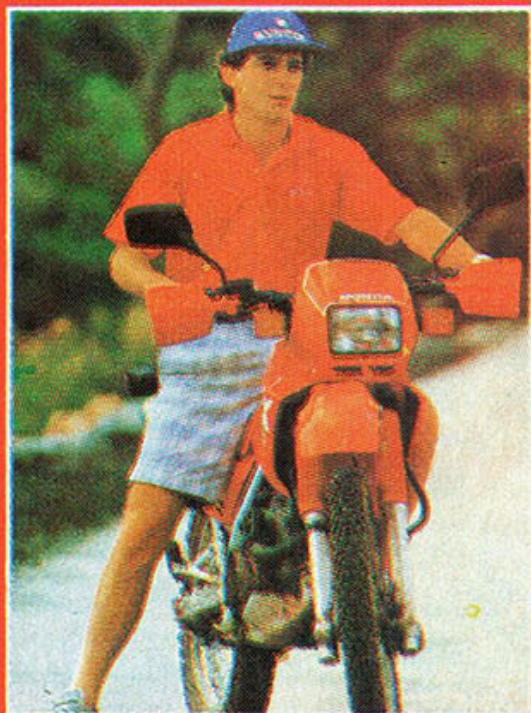
B2



B3



B4



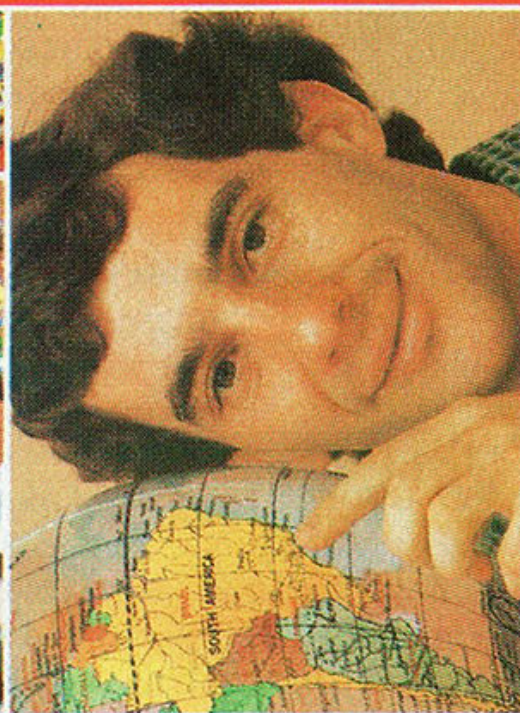
B5



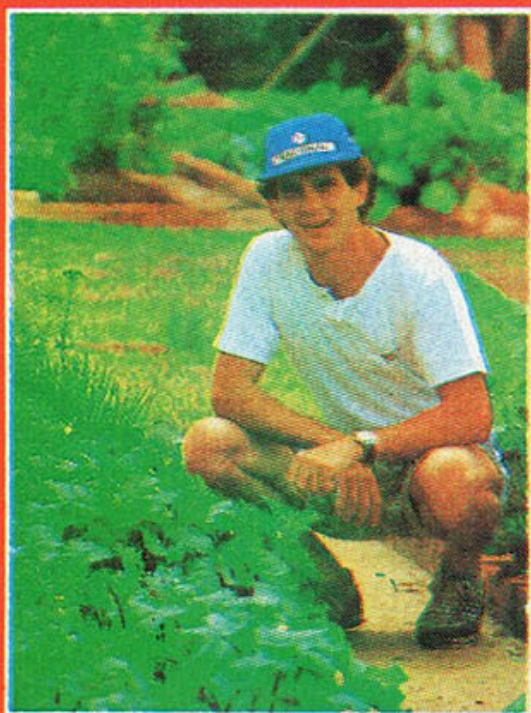
B6



B7



B8



B9

**FORMATO 30X40cm
em papel couchê brilhante**

**Cada exemplar: R\$ 1,00
9 ou mais exemplares: R\$ 0,50 cada**

Posters Ayrton Senna

Assinale abaixo as referências
e a quantidade que deseja receber

B1 () B2 () B3 ()
B4 () B5 () B6 ()
B7 () B8 () B9 ()

Nome

Endereço

Cep Cidade Estado

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque Nominal à Editora Escala Ltda ou vá até a agência mais próxima do Correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

JAX™

Estratégias,
Fatalidades,
"Babalities"

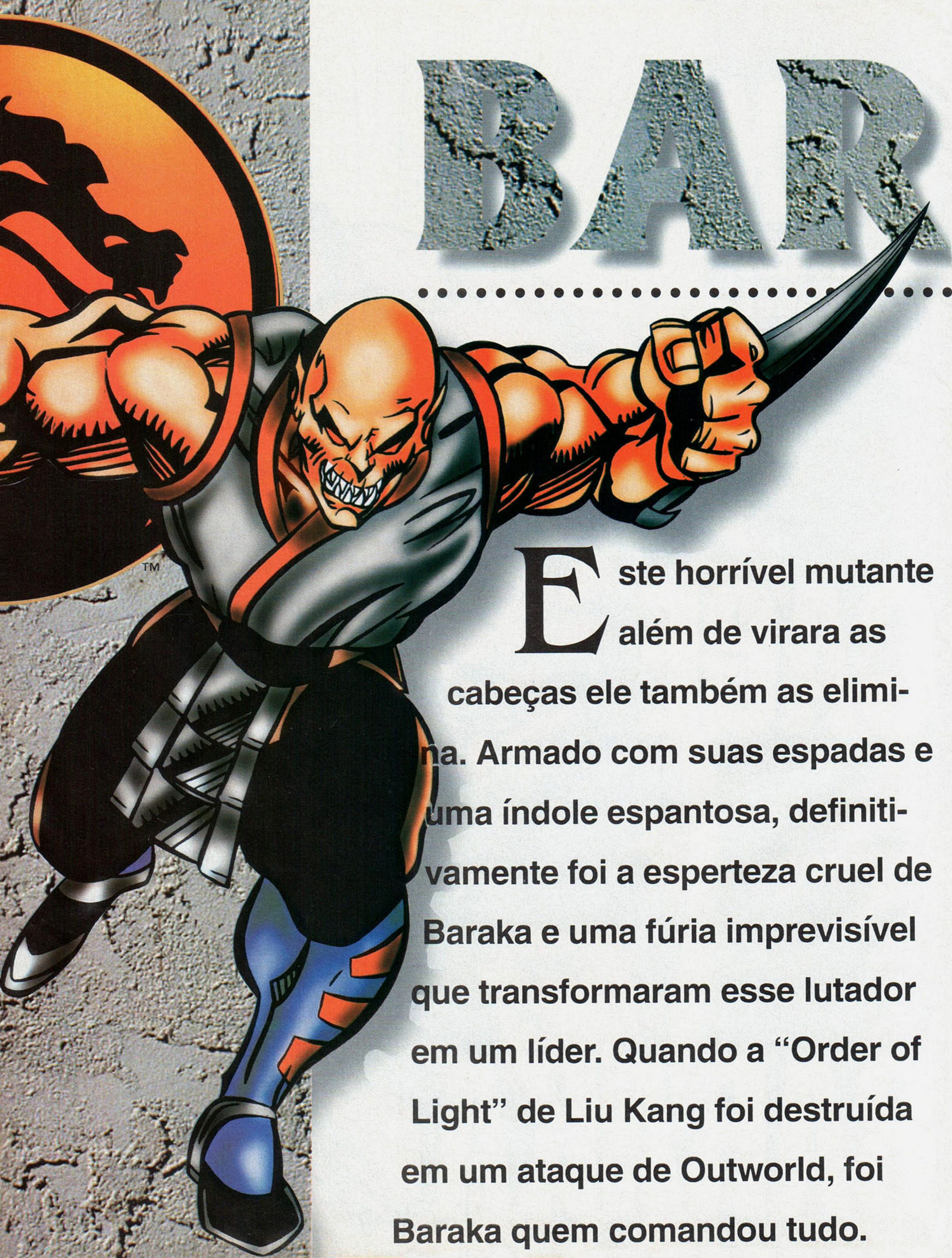
CAGE™

E todos
os golpes!

BARAKA™



BAR



Este horrível mutante além de virara as cabeças ele também as elimina. Armado com suas espadas e uma índole espantosa, definitivamente foi a esperteza cruel de Baraka e uma fúria imprevisível que transformaram esse lutador em um líder. Quando a “Order of Light” de Liu Kang foi destruída em um ataque de Outworld, foi Baraka quem comandou tudo.

BARAKA™

Mais monstruoso que o homem, é ainda incerto se as vislumbrantes espadas que ele consegue estender de seu corpo são naturais ou uma "dádiva" que ele recebeu. Os curiosos, entretanto, nunca tiveram coragem para responder.

Mesmo se ele pudesse falar, é mais provável que demonstraria seu uso! Sem essa vantagem, Baraka ainda é um lutador valioso. Ele não conhece o medo, mergulhando de cabeça em um inimigo com total confiança em suas habilidades e no resultado.

Um homem que quer desafiar Baraka deve saber que ele enfrenta qualquer perigo. Simplesmente usando suas armas ele pode reduzir um homem em pedaços. Com seus "braços prolongados" ele consegue dar um odioso golpe violento. Mesmo aqueles que recorrem à

segurança à distância estão propensos à fúria de sua raiva.

Atacar Baraka pelo alto é um verdadeiro suicídio quando as espadas estão se movimentando. Além disso, ele também pode atacar pulando.

Uma pequena surpresa é que esse terrível guerreiro foi escolhido por Shao Kahn para unir-se à sua tropa. Mileena também se uniu ao lutador de Outworld. Baraka pode conhecer a afeição, ou ela é simplesmente um fantoche dentro do grandioso esquema?

No momento, Baraka está satisfeito em tomar conta de todos os participantes da competição. Entretanto, parece existir um raio de ambição atrás daqueles olhos maléficos. Baraka tem sido um líder há bastante tempo, e é impossível acreditar que ele estará satisfeito sob as regras de Shao Kahn.



BARAKA SE REVELA!

Cor: Vermelho sangue

Frase: "Grrrrrrrrrr"

Golpe: Shredder

Fatalidade: "Head Lop"

Adversário: Mileena

Programa de TV:

National Geographic
Explorer

Quadrinhos: Wolverine e
Uncanny X-Men

Ator: Hooch

(de "Turner e Hooch")

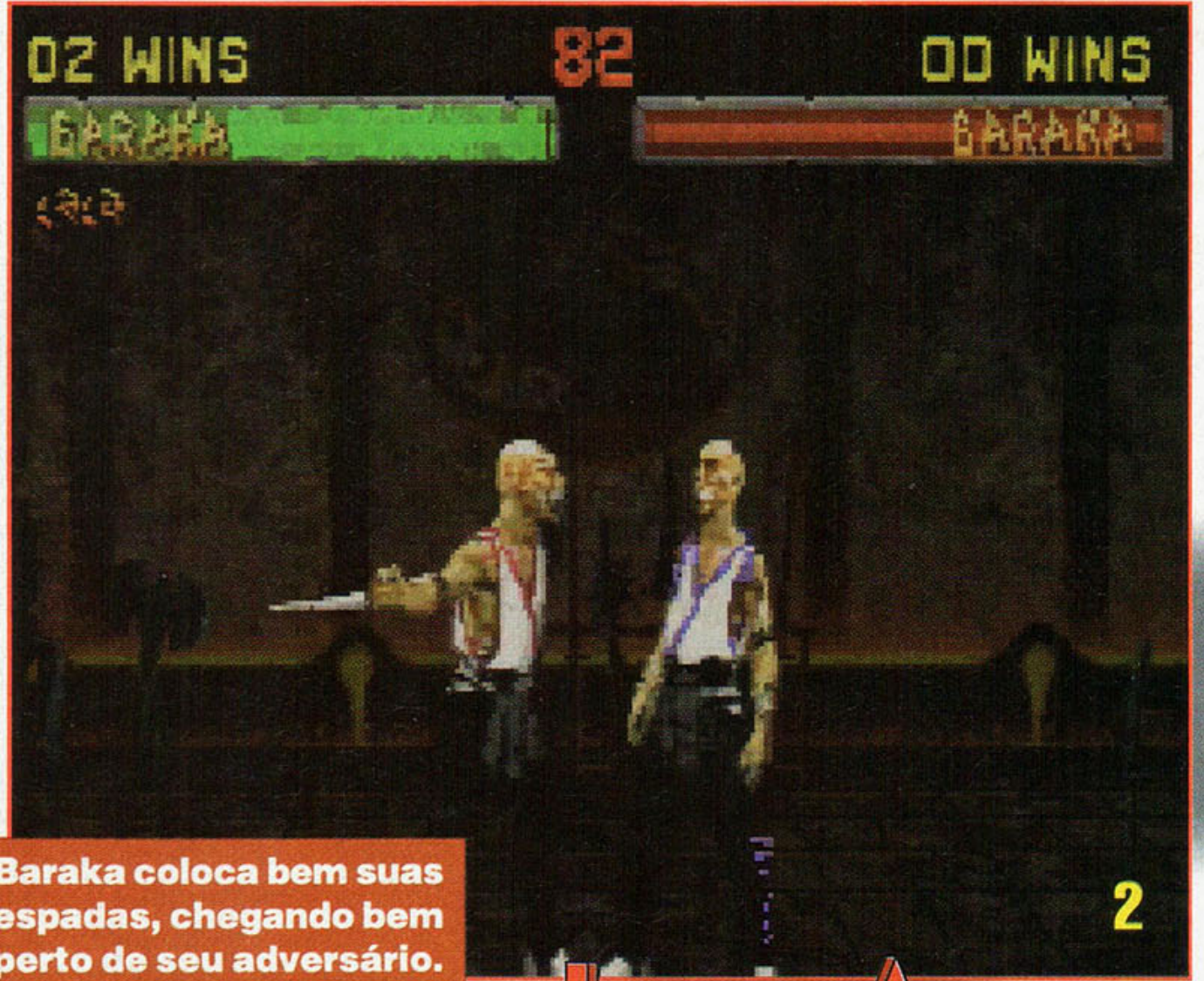
Comida: Carne desfiada
e sanduíches

O QUE PASSA PELA CABEÇA DELE?

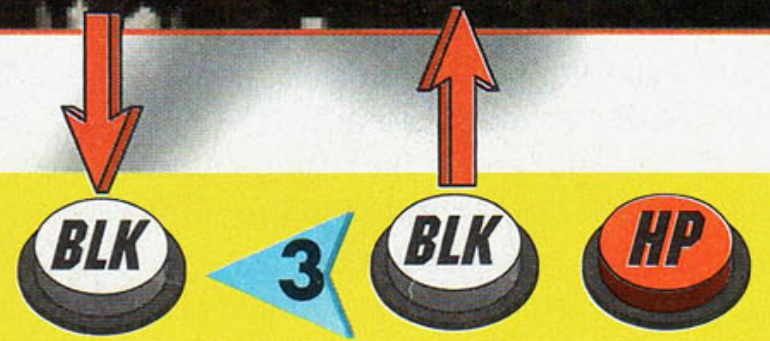
Seus miolos queimarão se
ele tentar esquentar
marshmallows neles?



ESTRATÉGIA



Baraka coloca bem suas espadas, chegando bem perto de seu adversário. Por um triz...



Ajude seu adversário a "subir", derrotando-o com essa fatalidade.

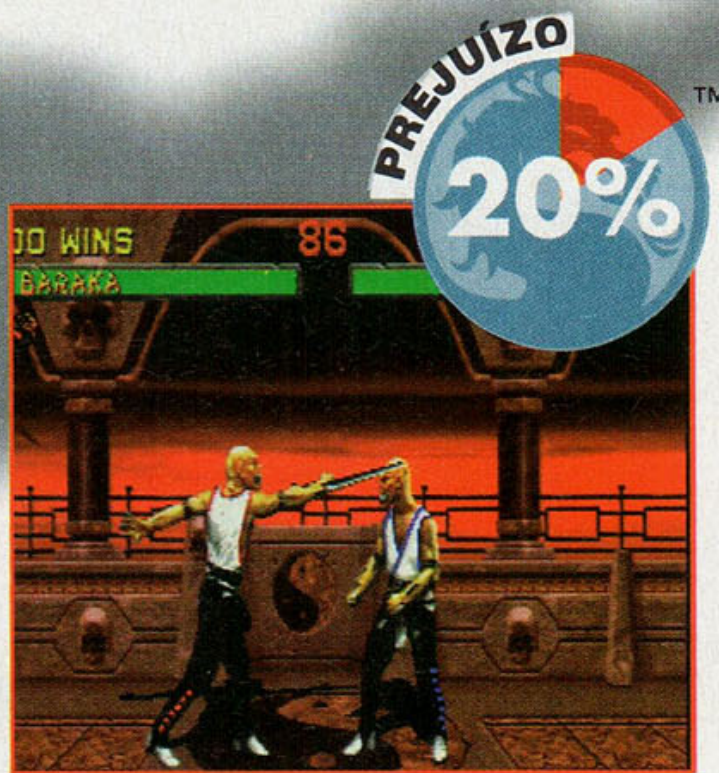


ELE COMANDOU O ATAQUE CONTRA A "ORDER OF LIGHT" DE LIU KANG



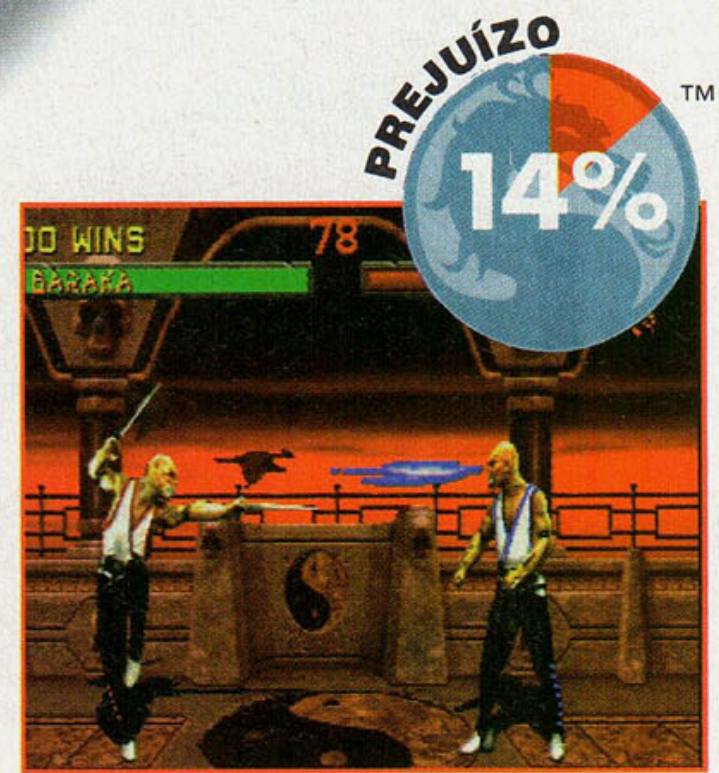
SHREDDER

Vá para trás três vezes e acerte um Soco Baixo para o Shredder.



BLADE SWIPE

Vá para trás e acerte um Soco Alto para aumentar o alcance de seu ataque.



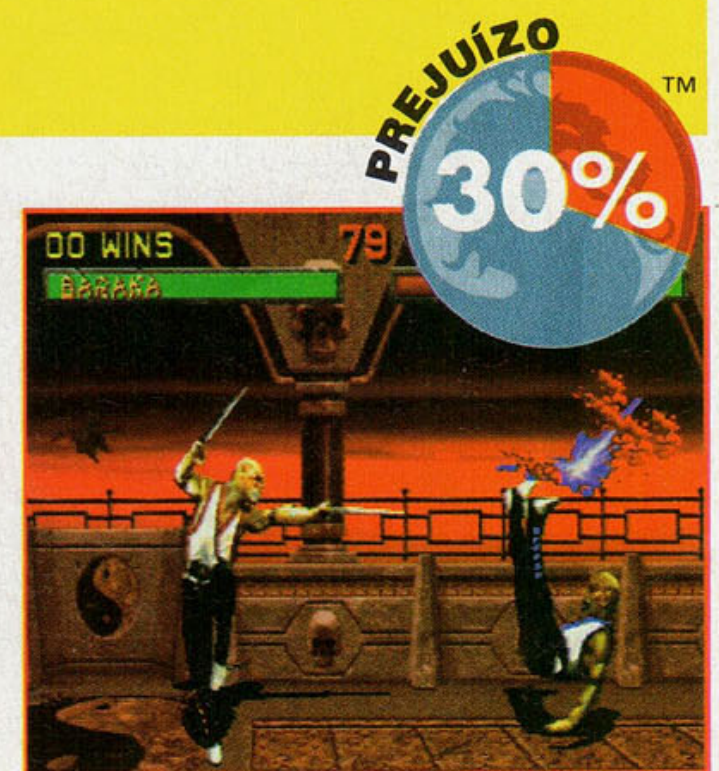
BLADE SPARK

Vire o "joystick" para baixo e para trás e acerte um Soco Alto

GOLPES BÁSICOS

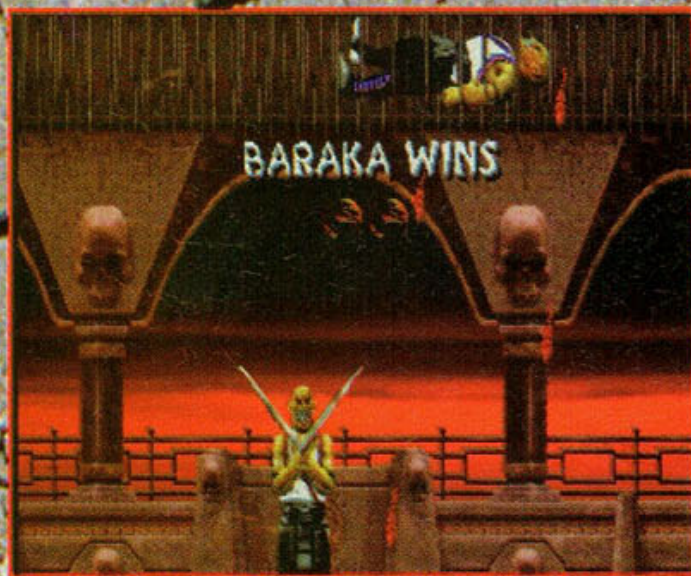


Este golpe é só para Baraka, mas é parecido com o "Jump Kick Fireball" de Johnny Cage. Lembre-se, o segredo é ter o "joystick" na posição atrás ou abaixo quando você fizer o "jump kick" (chute no ar). Quando der



o chute, girando o "stick" para a frente e pressionando o botão completará o golpe. Não aperte o botão muito antes ou muito depois. O tempo é complicado para dominar, mas ele proporciona um bom golpe.

OS "PITS"



O selvagem golpe "pit" de Baraka foi um mistério durante um longo tempo. Ele é realizado golpeando para a frente duas vezes, para baixo uma vez e apertando chute alto.



O golpe universal Dead Pool é realizado da mesma forma para todos os personagens. Acerte um soco baixo e um chute baixo e então pule para perto. Aperte para baixo e soco alto para o "uppercut" (direto no queixo)



FRIENDSHIP   



BABALITY  

BARAKA PERTENCE A UMA RAÇA NÔMA- DE DOS MUTANTES DE OUTWORLD...

SOCO E FAÍSCA



Como um golpe de defesa esse é nitidamente simples de executar. Em um jogador que esteja saltando, inicie com um ou dois socos altos para combatê-lo no ar.



Enquanto eles lutam no ar, gire o "joystick" em movimento circular. Não aperte o soco alto muito rápido, porque você deve esperar até que seu personagem recue dos golpes.



Já que isso não é uma combinação, as animações não se misturam. Você deve esperar que seus golpes façam efeito antes de apertar o botão.



ROUNDHOUSE SHREDDER



Esse golpe é uma cilada incrivelmente devastadora! Quando o seu inimigo estiver contra a parede distante, pule com um chute profundo. Se você colocar um soco baixo e profundo o



suficiente, você conseguirá jogá-lo no ar antes que ele consiga golpear. O truque é dar uma pancadinha de leve e segurar para trás o controle para realizar o "roundhouse". Isso aconte-



ce porque você precisa usar o movimento para trás do "roundhouse" como parte dos movimentos para trás para o Shredder. Isso causa o maior prejuízo e parece super fácil.



SUAS HABILIDADES GANHARAM A ATENÇÃO DE SHAO KAHN PUNCH

SOCO E CHUTE



Essa é a combinação defensiva mais fácil para Baraka iniciar. Ao invés de tentar fazer um "Spark" depois alguns socos altos, simplesmente realize um "chute no



ar". Ele é muito mais fácil de acertar e não requer tantas habilidades como as outras combinações. Ainda a melhor defesa para Baraka contra o salto dos jogado-



res é sempre dar uma pancadinha para trás e estar preparado para pegá-lo no Shredder. Isso é, se ninguém for tolo o suficiente para pular em você!



CHUTE, SOCO E "SPARK"



Tente essa cilada com três fáceis golpes. Quando seu adversário estiver contra a parede, salte com um chute profundo. Antes



que ele alcance o chão, dê um soco alto para mantê-lo no ar. Ele ainda sairá da parede invisível à direita e continuará



no ar. Rapidamente faça o movimento "Spark" para pegá-lo antes que ele tenha a chance de aterrissar e bloquear.





JOGO TERMINADO

O maníaco Baraka não medirá esforços para ser o rei de Outworld, e isso inclui destruir aqueles que trabalharam contra ele.



Conhecido por suas ações imprevisíveis e ataques violentos de raiva, Baraka vai no alvoroço.

Depois de derrotar os guerreiros da Terra ele ataca Shang Tsung, Kintaro e finalmente Shao Kahn.



Depois de combater Shao Kahn, a raça de mutantes de Baraka aparece de Wastelands e se rebela contra o que é deixado da tropa de Kahn. Eles finalmente vencem e Outworld segue a regra do Rei Baraka.



CAGE

.....

Para Johnny Cage, o preço da fama foi a credibilidade. Seu visual de garotão bonito e suas habilidades nas artes marciais o transformaram num grande astro.

Entretanto, o público em geral desfez de sua coragem achando que tudo era apenas coreografia e efeitos especiais. Para provar a ele mesmo, de uma vez por todas, Cage arriscou sua vida na competição do original Mortal Kombat. Ele encontrou amigos e aliados como Liu Kang, e com a ajuda deles sobreviveu aos jogos.

É O RETORNO DO HERÓI DE HOLLYWOOD

Depois de seu retorno, Cage finalmente recebeu o respeito que ele merecia - e fez um filme chamado Mortal Kombat.

Contudo, atraindo a fúria de Shang Tsung e Outworld, não é fácil alcançar a vitória. Depois de ter sido pego de surpresa com o destino do filme, Cage foi arrancado de Outworld para "participar" da nova competição.

Ele pode estar reunido com seus antigos aliados e ter se juntado a mais alguns novos, mas basicamente Johnny Cage deve permanecer sozinho.

Felizmente, Cage está pronto para o desafio. Sua marca registrada, o Shadow Kick, não é apenas um bonito movimento para se observar - é um ataque devastador

planejado para surpreender os adversários mais fortes.

Aqueles que pensaram que seus músculos e energia eram fabricados apenas pelo computador, ficarão bastante desapontados ao perceberem que seu ataque e força são mesmo reais.

O potente "Groin Punch" tem feito os produtores de cinema nacionais se espantarem de medo, mas Cage não é contra lutar um pouco mais "sujo" quando sua vida está por um fio.

Ele precisará de todos os golpes para sobreviver à sua mais recente provação. Shao Kahn tem chamado Johnny Cage para uma execução de domínio, e em Outworld não há pagamento para a matança.



CAGE SE REVELA!

Cor: Azul-celeste

Frase: "Eu mal posso esperar para olhar no espelho" - de "Hard to be Humble".

Golpe: Shadow Kick

Fatalidade: Torso Tear

Adversário: Baraka

Programa de TV: "House of Style"

Quadrinhos: Richie Rich

Ator: Johnny Cage (quem mais existe?)

Comida: Tofu e água mineral.

O que passa pela sua cabeça?

"Por que ninguém me leva a sério e por que Cindy Crawford não responde aos meus telefonemas?"

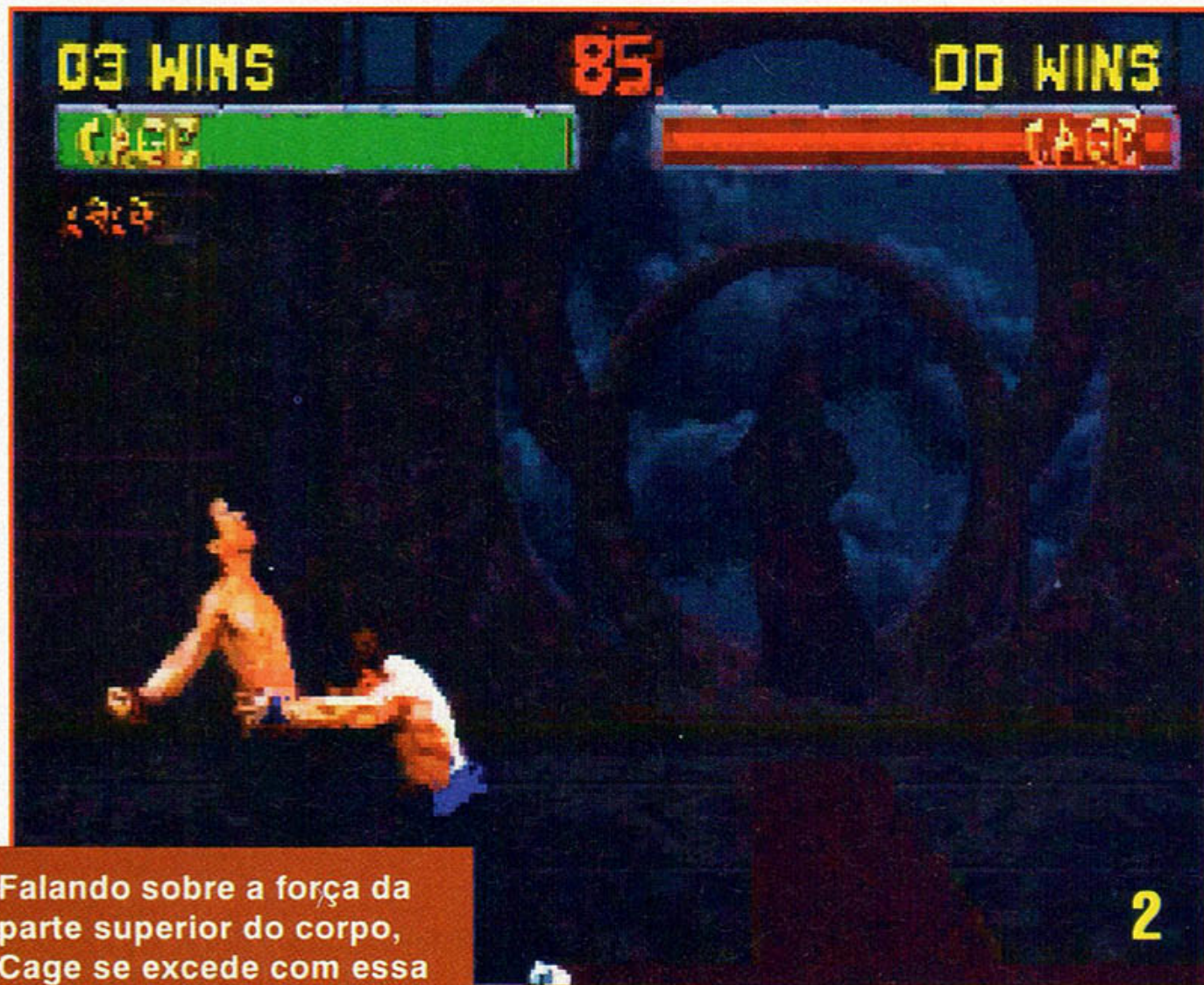




1



3



2

Falando sobre a força da parte superior do corpo, Cage se excede com essa fatalidade arrasadora!

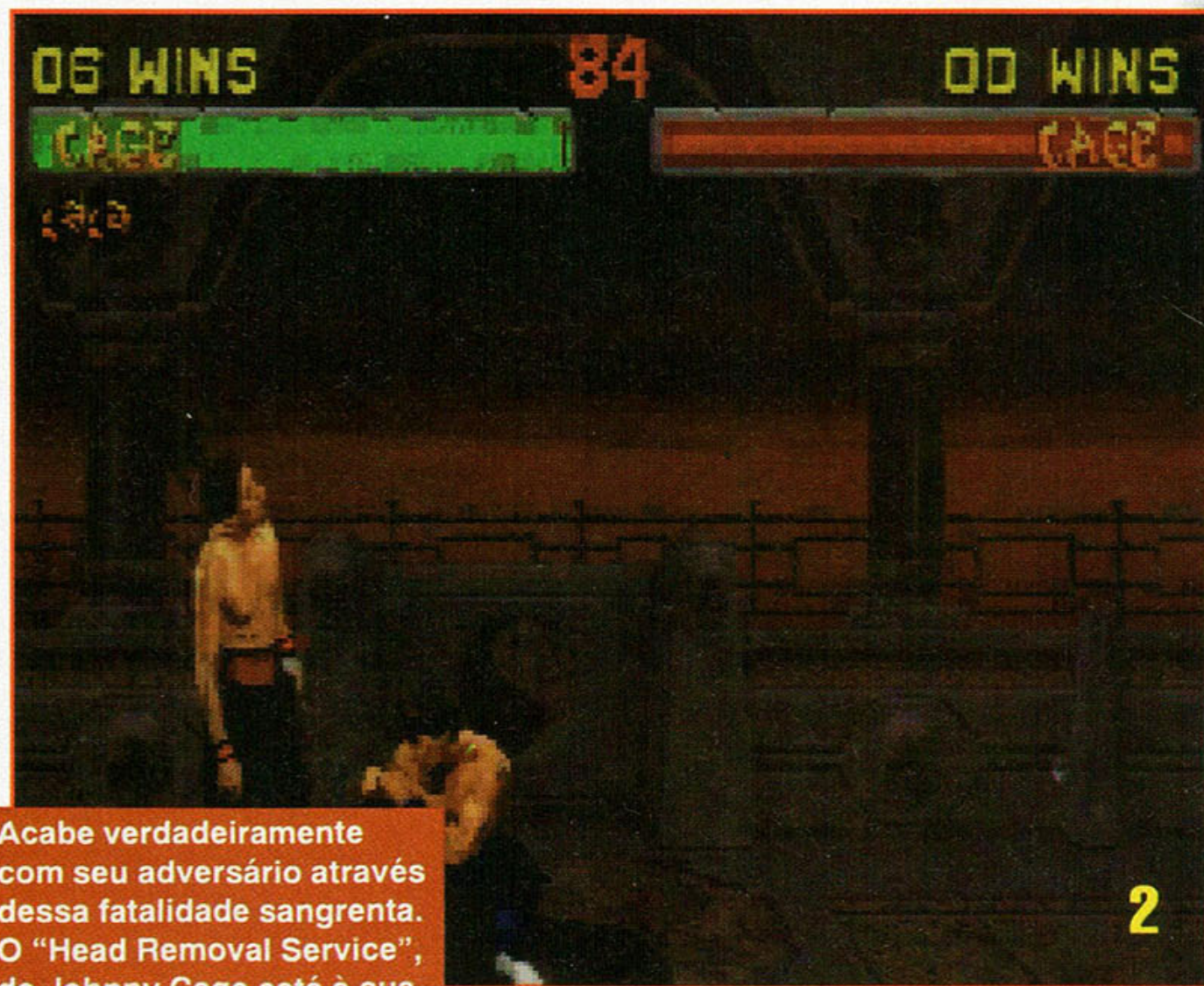
TORSO TEAR



1



3



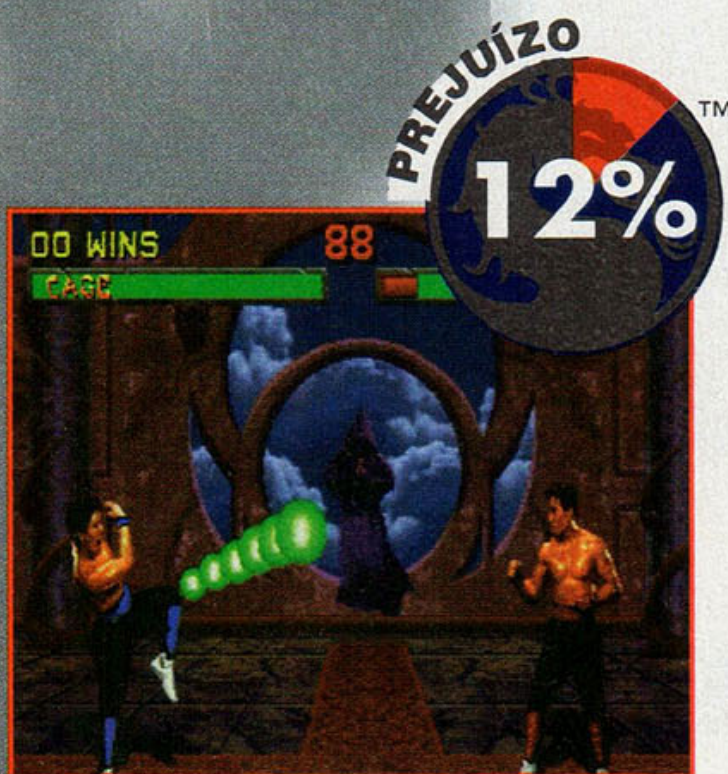
2

Acabe verdadeiramente com seu adversário através dessa fatalidade sangrenta. O "Head Removal Service", de Johnny Cage está à sua disposição!

HEADLESS



ELE IRÁ COMPETIR EM UM TORNEIO TRANÇADO....



LOW FIREBALL

Gire o joystick para baixo e para frente e aperte Soco Baixo.



SHADOWKICK

Mexa o joystick para trás e depois para a frente, e aperte Soco Baixo.



SHADOW UPPERCUT

Mexa o joystick para trás, para baixo e para trás e então aperte Soco Alto.

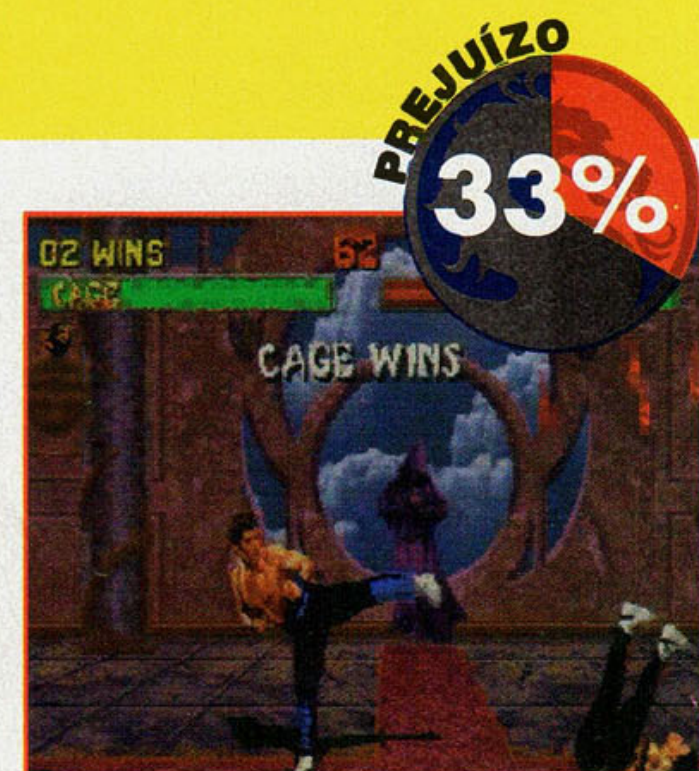
GOLPES BÁSICOS



JUMP & SHADOW KICK

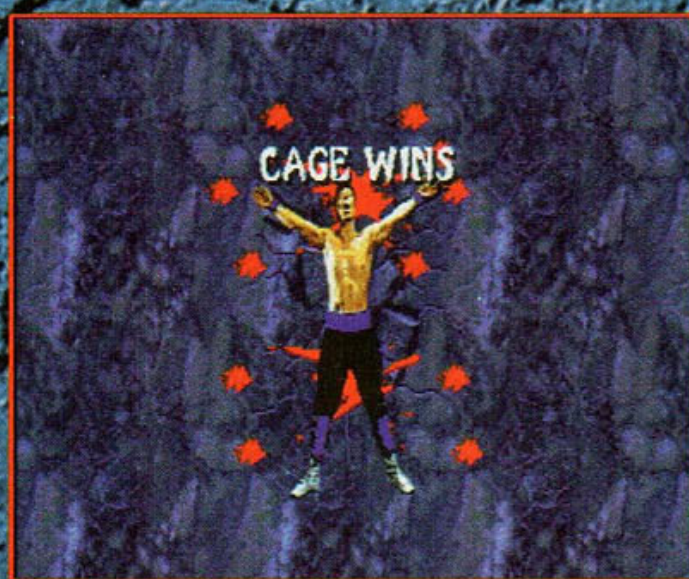
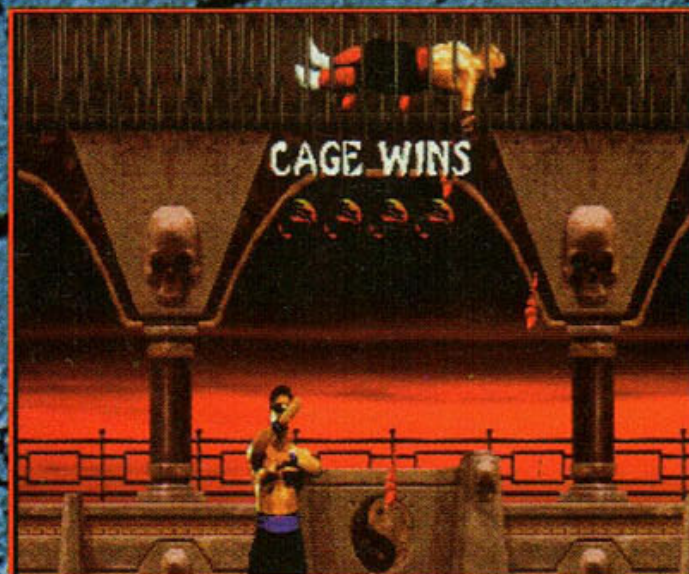


Essa é uma das partes mais fáceis de se completar. Mesmo os iniciantes no Mortal Kombat sentem que poderão realizar esse rápido golpe. A única complicação é fazer o Shadow Kick. Não é difícil, mas irá requerer um pouco de



prática. Se você realizá-lo muito cedo, o Shadow Kick não sairá. Espere até que seu personagem aterrisse e não tente o movimento muito cedo. Há um grande caminho para realizá-lo, só não seja zeloso em excesso.

OS "PITS"



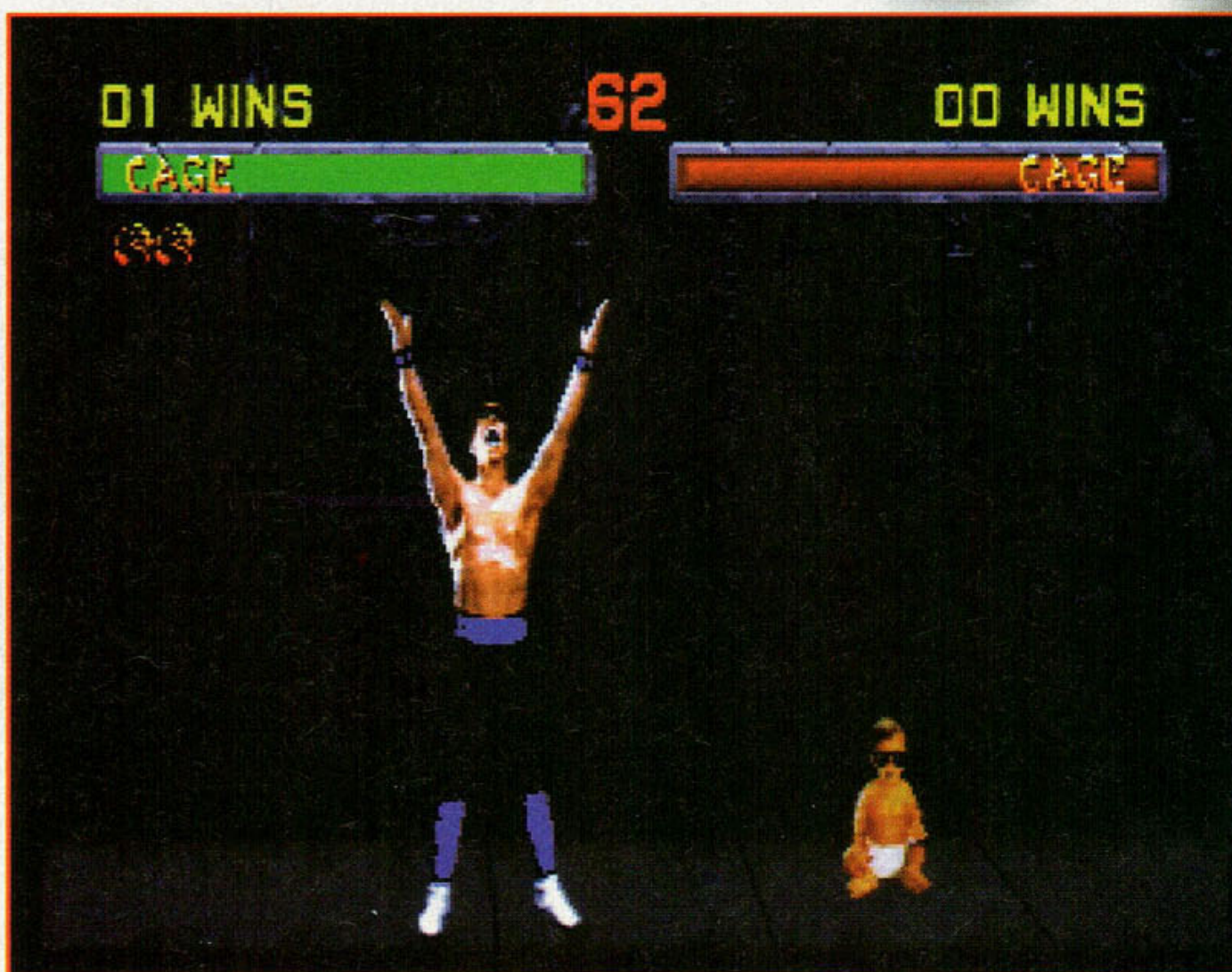
Cage tem uma manobra "pit" muito simples. Fique perto de seu inimigo e mexa para baixo três vezes seguido de um chute alto para derrotá-lo.



O universal "pit" Dead Pool é realizado para todos os personagens. Dê um soco baixo e um chute baixo e então pule perto. Aperte para baixo e soco alto para o "uppercut" (direto no queixo).



FRIENDSHIP



BABALITY



QUE REÚNE A ESTABILIDADE DA EXISTÊNCIA DA TERRA, MAIS UM ENREDO...

JABBING FIREBALL



Aqui está a defesa de Cage. Como as de seus sócios, a estratégia defensiva começa com uma união de socos altos para congelar o inimigo no ar e mantê-lo "flutuando"



do" acima do chão. Depois de um ou dois socos você pode arremessar um baixo "fireball" ou usar em tempo o Shadow Kick para combatê-lo mais afastado. O



contra-golpe "Low Fireball" é mais difícil de executar, mas ele pode parecer um pouco mais comovente já que todo Shadow Kick é relativamente fácil de se realizar.

JABBING SHADOW KICK



Essa defesa é mais fácil do que o "jabbing fireball" mencionado acima. O mecanismo é o mesmo, e você usa os socos altos em pé para levar o seu



inimigo aos ares. O Shadow Kick é fácil de executar se você adiar só um pouco o golpe e tentar não executá-lo muito cedo. Por outro lado, se você



atrasar muito, o adversário cairá no chão e você deslizará sobre ele. É nitidamente fácil sair se você calcular a distância para os socos inferiores.

PARA OUTRO GRANDE FILME!

HOP KICK & FIREBALL



Essa manobra mortal é bem mais difícil que o Shadow Kick. O segredo é manter o comando travado quando fazer o chute no ar. A razão disso é que permite a



you realizar a metade do movimento circular para sair o Low Fireball rapidamente. Se você tentar fazer o fireball logo após o chute, será muito tarde.



É muito importante que você comece o movimento e mantenha o botão apertado somente o tempo de executar esse complicado golpe.

PUNCH & KICK



Tente esse terrível golpe que garantirá um grande machucado em seus adversários. Quando o seu inimigo cair na armadilha e estiver contra o muro distante, dê



um salto com um chute, e logo depois abaixe-se e lance dois golpes baixos. Se você for bastante rápido, pode se levantar e dar outro golpe (soco alto em pé).



Você pode também prosseguir com um Shadow Kick para um efeito extra de "Volleyball" que irá acabar totalmente com seu adversário.



JOGO TERMINADO

Cage prova que pode criar seus próprios golpes quando ele vence a competição de Outworld. É claro que ele está se preparando para um novo filme!



Cage Found!
The Star Resurfaces

Depois de desaparecer do cenário de seu último filme, Cage finalmente reaparece. Ele usou todo o seu conhecimento e experiências como um lutador para acabar com a ameaça de Outworld.

Agora reconhecido como um verdadeiro herói, Cage recebe o respeito que ele merece por direito.



Ele também pega inspiração para a continuação de seu grande filme Mortal Kombat. O MK II tornou-se o maior sucesso de todos os tempos em filmes de ação. Cage percebe que o MK II é inevitável.



JAX

O Major Jackson “Jax” Briggs é um homem que tem uma missão e nada o deterá. Reagindo a um sinal angustiante da companheira agente das forças especiais, Sonya Blade, Jax inicia sua jornada mortal para o frio e perigoso Outworld. Prometendo nunca desistir de sua busca por Sonya, Jax é forçado a entrar na competição de Shao Kahn como a sua única chance de salvar sua companheira das garras diabólicas de seu principal inimigo, o malvado Kano.

O GRANDE E MAL BRIGGS CHUTA PARA ACERTAR O ALVO

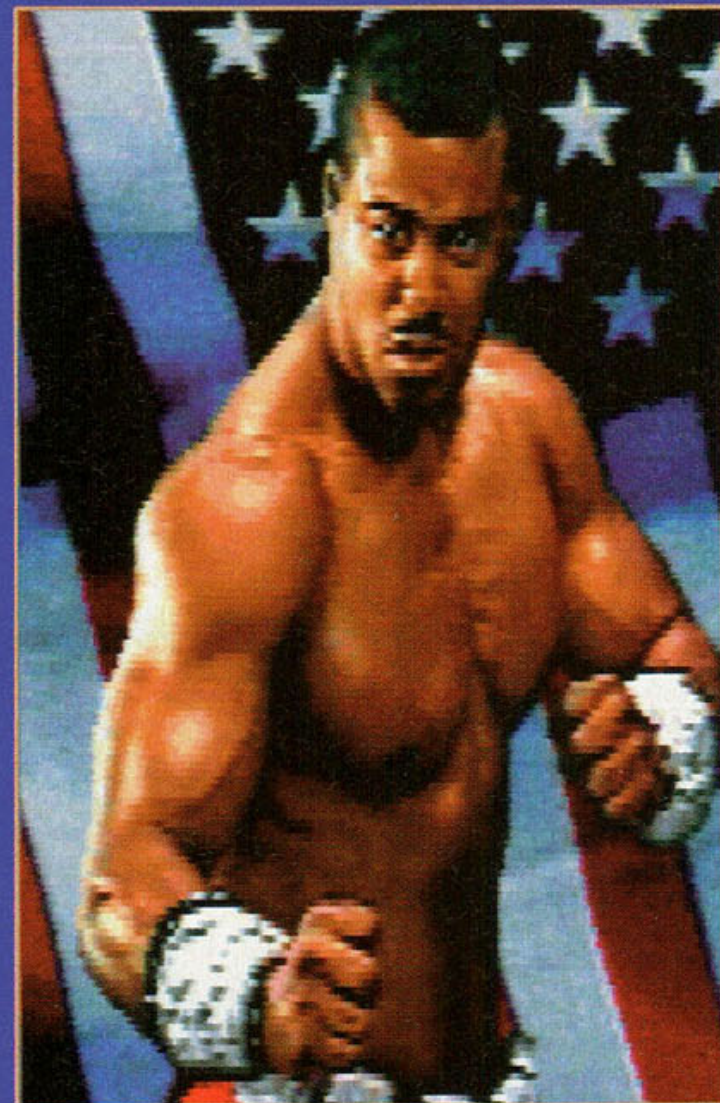
Infelizmente para Kano e qualquer pessoa que ousar ficar em seu caminho, Jax tem sido seriamente subestimado. As carcaças sangrentas de seus adversários arruinados são a prova de suas habilidades brutalmente selvagens em luta. Na verdade, o agente das forças especiais provavelmente teria entrado na competição como um entretenimento - ele realmente gosta de estourar miolos.

Jax tem o poder de acoalar a Terra com seus punhos expostos e uma força comparável ao mais monstruoso de Outworld, Baraka.

Como um formidável adversário baseado em sua força e corpo

atlético, a intensidade e a fúria de Jax o trazem para um plano totalmente diferente. Se ninguém tentar interferir na sua missão, Jax pode soltar uma série devastadora de combinações, estabelecendo seu adversário para grandes golpes quebradores de ossos.

Tem sido dito que Jax pode, possivelmente, ser o homem mais forte do mundo - contudo, ele certamente nunca lutou contra Kintaro... ou seu mestre, o malvado Shao Kahn. Mas Jax enfrentaria a todos para salvar sua amiga e companheira agente, Sonya Blade, e acabaria com o traiçoeiro Kano e sua sociedade "Black Dragon".



JAX SE REVELA

Cor: Vermelho, branco e azul.

Frase: "Eu voltarei"

Golpe: Backbreaker

Fatalidade: Arm

Removal

Adversário: Johnny Cage

Programa de TV: "The A-Team"

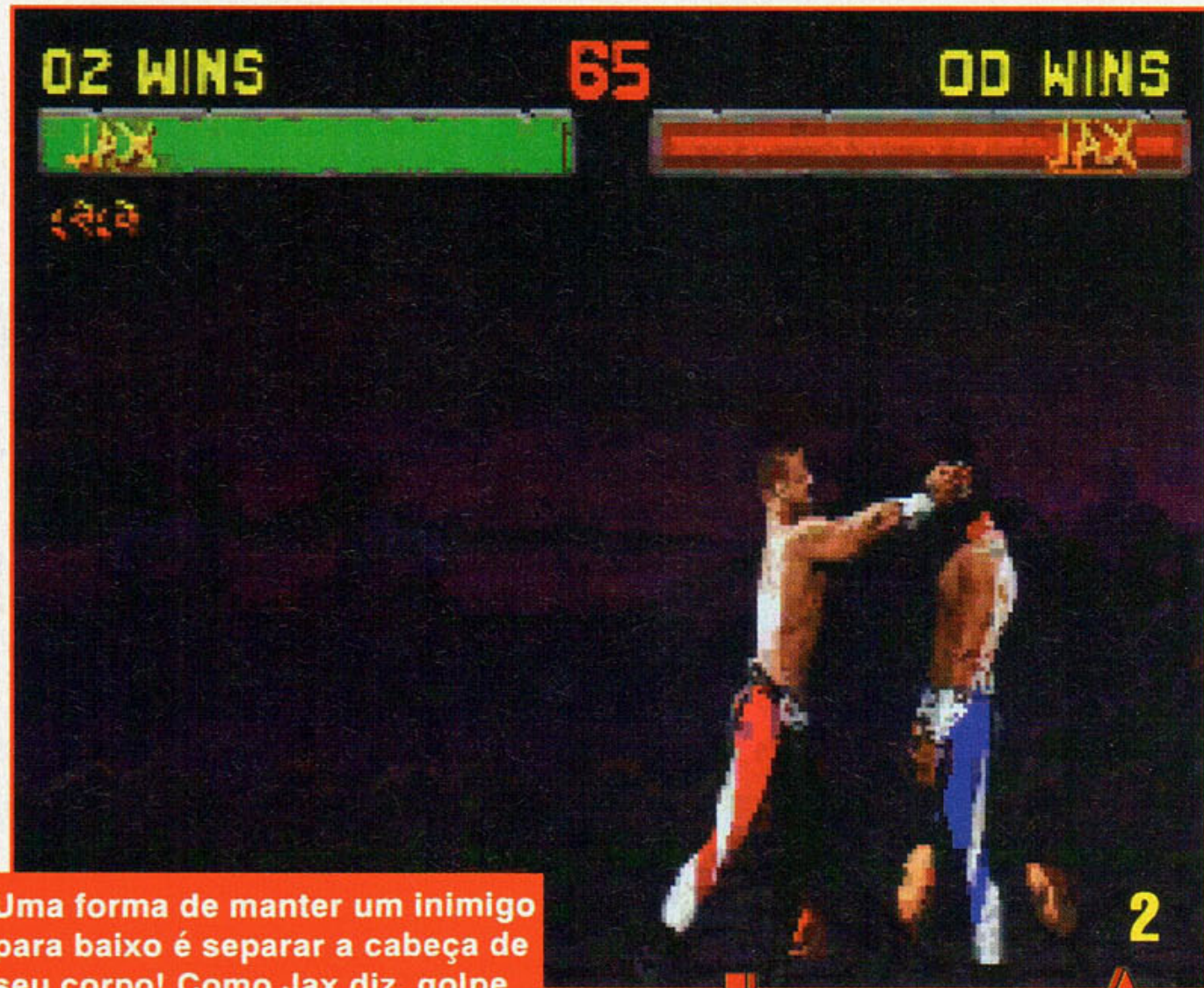
Quadrinhos: "Sgt Fury and his Howling Commandos"

Ator: Johnny Cage (até que ele o encontre)

Comida: Sorvetes de picole

O que passa pela sua cabeça?

"Por que a super cola não entra no tubo?"



Uma forma de manter um inimigo para baixo é separar a cabeça de seu corpo! Como Jax diz, golpe pra dentro, golpe pra fora!



HEAD CRUSH

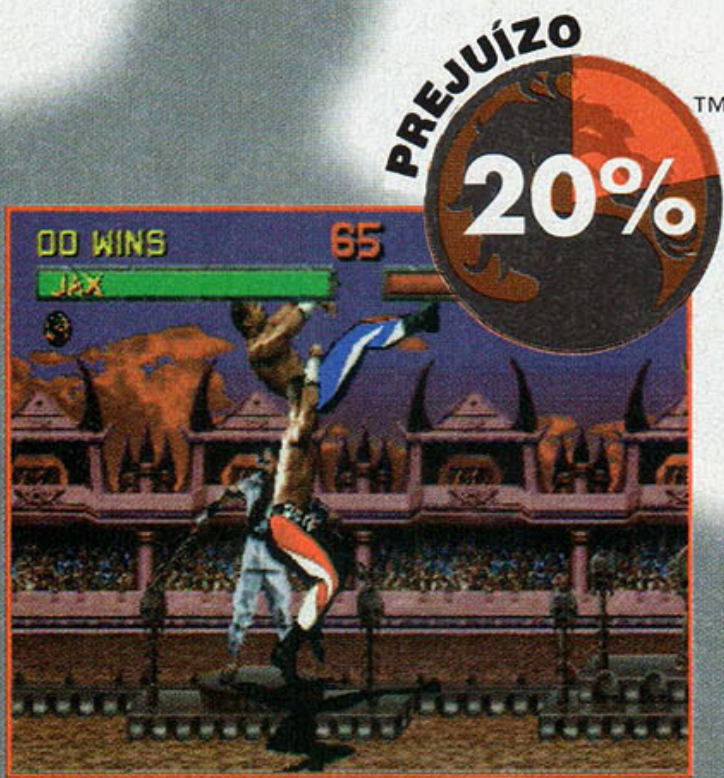


Quando seu adversário for derrotado, ele não precisará de suas armas nunca mais.



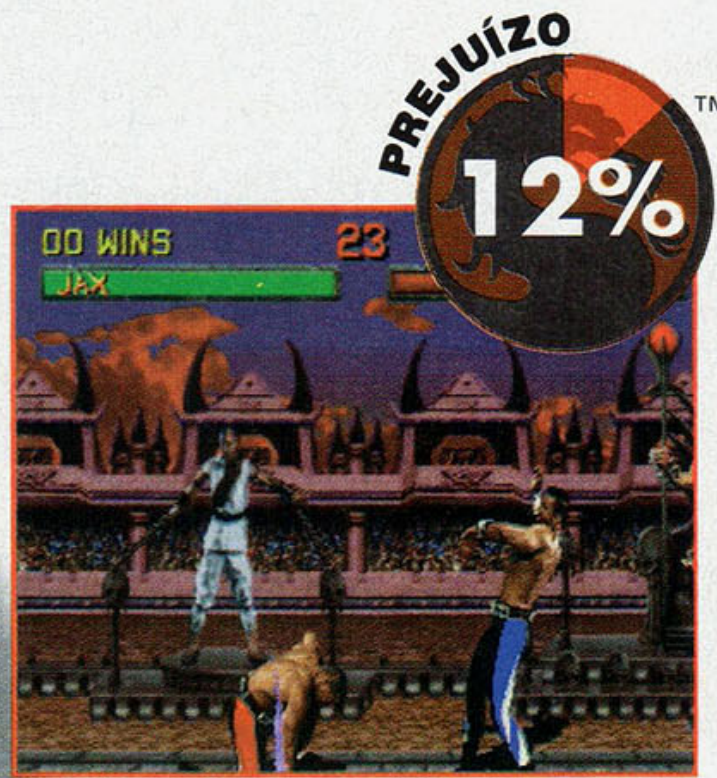
ARM PULL

JAX BRIGGS, LÍDER DAS FORÇAS ESPECIAIS AMERICANAS



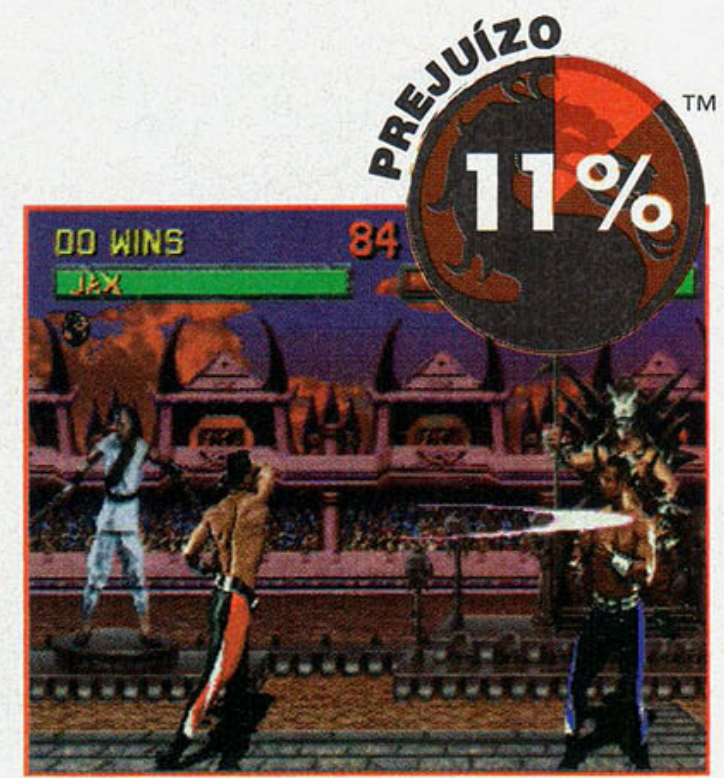
BACKBREAKER

Aperte bloqueio enquanto pula em seu adversário pelos ares.



EARTHQUAKE

Segure soco baixo por aproximadamente cinco segundos e solte.



WAVE THROW

Gire o joystick pra baixo e para trás e aperte chute alto.

GOLPES BÁSICOS



JUMP & GRAB

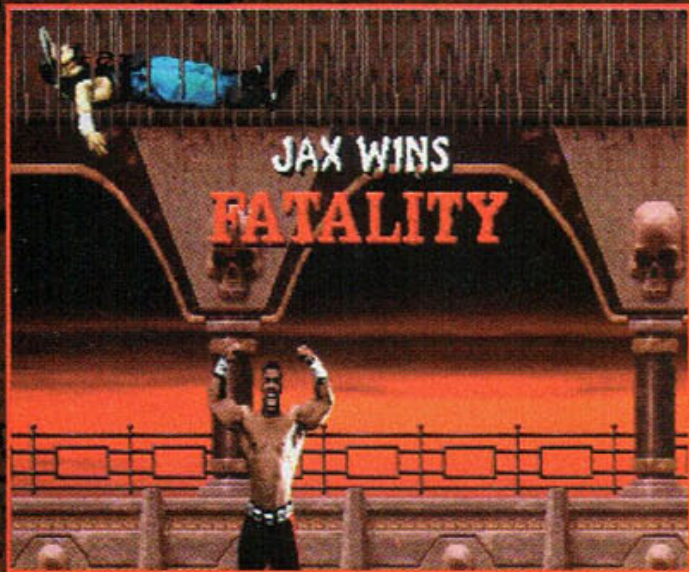


Aqui está o original Jax. O seu "Gotcha" é um golpe super devastador que causa tantos prejuízos quanto um direto no queixo ou um arremesso. É relativamente fácil combinar com um "chute no ar". Salte com força, deixando seu adversário o



mais baixo possível (como aparece acima). Quando você pular no ar, comece a mexer para a frente para o "Gotcha". Aperte soco baixo quando os pés do personagem alcançar o chão, e o chute se misturará ao "Gotcha" rapidamente.

OS "PITS"



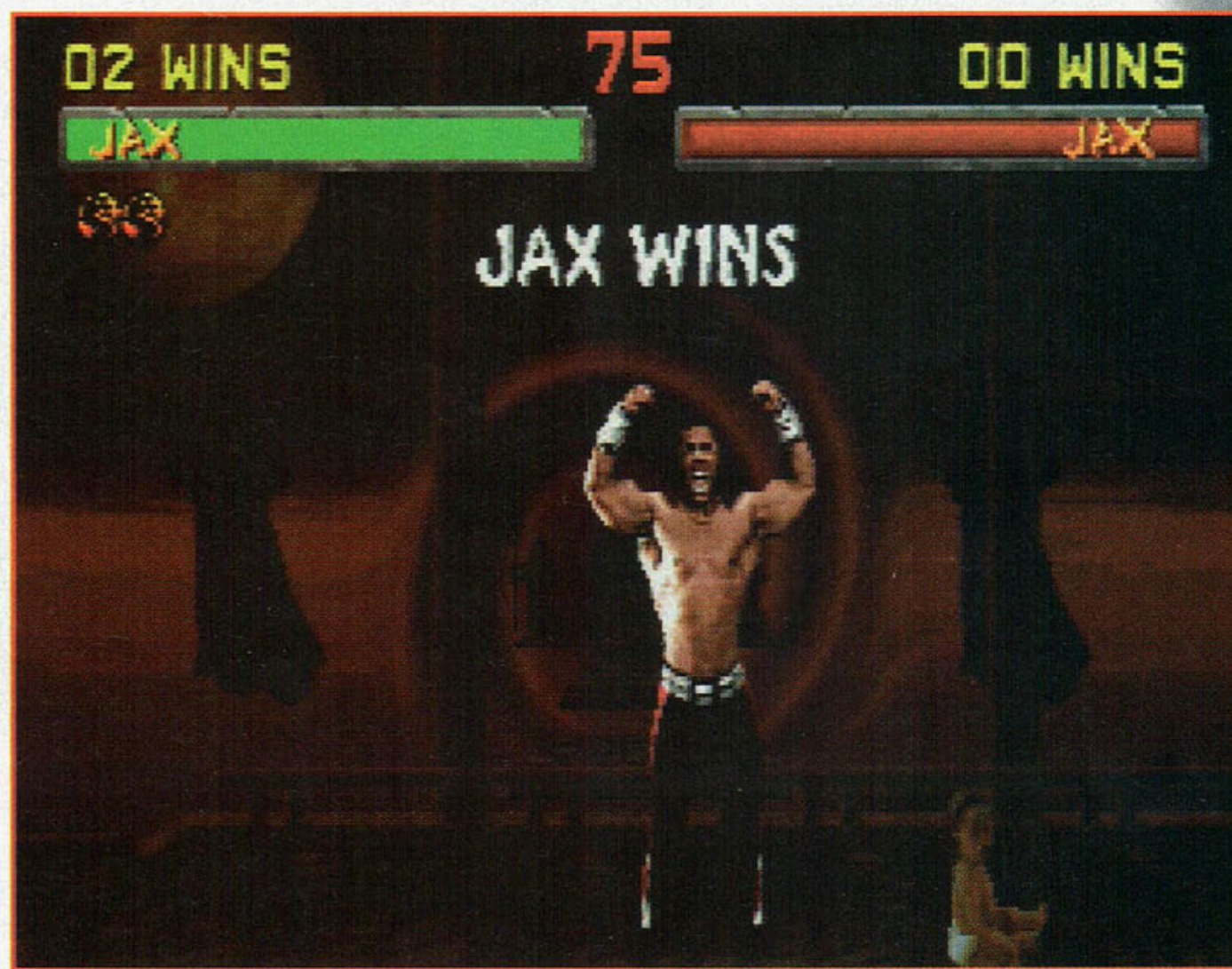
Comece segurando o bloqueio, portanto o seu lutador não irá se mover. Mexa para cima duas vezes, uma vez para baixo e saia do bloqueio quando apertar chute baixo. Ambos os "pits" são feitos da mesma forma.



O universal "pit" Dead Pool é realizado da mesma maneira para todos os personagens. Segure um soco baixo e um chute baixo e então se aproxime com um pulo. Aperte para baixo e soco alto para o "uppercut" (direto no queixo).



FRIENDSHIP 2 2



BABALITY

DEPOIS DE RECEBER UM SINAL AN- GUSTIANTE DE SONYA BLADE...

SMASH & BREAK



Realizando um "Head Konk" (para a frente e soco alto) fará com que seu adversário fique atordoado e com uma terrível dor de cabeça.



Prossiga com um salto sobre ele e uma rotatória no "Backbreaker"-segure o chute baixo para fazer um Earthquake (terremoto).



Depois que eles saírem do "Backbreaker", dê um chute baixo. Se o seu inimigo ainda permanecer em pé ele não irá muito longe.

KICK & BREAK



O chute no ar inicial deve ser bom o suficiente para dispará-lo para o "Backbreaker" aéreo. Para um dano extra, segure o chute baixo



quando você pular para fazer o Earthquake. Tenha a certeza de soltar um chute baixo quando seu adversário sair. Se você solta-lo



muito tarde ou muito cedo, você está sujeito a "uppercuts" (direto no queixo) antes de iniciar o medonho Earthquake.

JAX EMBARCA NUMA MISSÃO DE RESGATE DENTRO DE UM MUNDO HORRÍVEL

PREJUÍZO FINAL



Se um jogador pular em você, comece com um ou dois socos altos em pé e prossiga com um rápido



chute no ar. Segure para baixo um chute baixo para realizar o poderoso "Earthquake", e do chute voador,



rapidamente aperte bloqueio para o devastador "Backbreaker", e solte o botão do chute baixo.

PREJUÍZO
56%

CHUTE DUPLO



Essa parte é totalmente única para Jax. É fácil de se realizar, e parece rápido já que os outros não podem se livrar de qualquer modo (ou com



muito mais dificuldade). Para fazer essa combinação, pule com o chute forte para tirar o equilíbrio do seu inimigo. Isso causa um grande



prejuízo, mas é usado com mais frequência simplesmente para destacar a habilidade e estilo especial de Jax.

PREJUÍZO
36%



JOGO TERMINADO

O poderoso Jax vence a competição e salva sua companheira militar Sonya.



Jax encontra Sonya como prisioneira de seu velho inimigo Kano. A única chance dela escapar é Jax entrar no torneio de Shao Kahn. Com força e determinação ele pega os guerreiros de Outworld fora de vigia e vence a competição levando o regulamento de Shao Kahn à falência.



Durante o caos que aconteceu, Jax e Sonya escapam pelo portão que entraram. Kano mais uma vez se ilude com a captura. Mas Jax e Sonya sabem que eles irão cruzar com ele no futuro.

"EU SOU SMOKE"



Dando alguns socos diretos no queixo (uppercuts) de alguém no "portal stage" levará você ao homem "tostado", Smoke. Para lutar com ele, abaixe o controle e aperte start. Ele tem a lança de Scorpion e duas vezes a sua velocidade.

"EU SOU JADE"



Para achar Jade, a mulher coberta de esmeraldas, você precisa vencer um round no estágio anterior à "?" usando somente seu chute baixo (esse é normalmente o estágio de Shang Tsung). Ela tem armas mortais mas é sensível ao chute no ar.

BUSCANDO

O Preste atenção nos lutadores misteriosos do MK II, Jade e Smoke!

DESCONHECIDO



**VOCÊ DE
CIDA GU**

Esses dois personagens misteriosos são restos do primeiro Mortal Kombat... não são? Você deve viajar através do portal para a toca de Goro e tentar derrotar os guerreiros não descobertos do domínio da Terra. Esse estágio é uma versão digitalmente aumentada do último estágio do Mortal Kombat original (em que você enfrentou Goro e Shang Tsung).



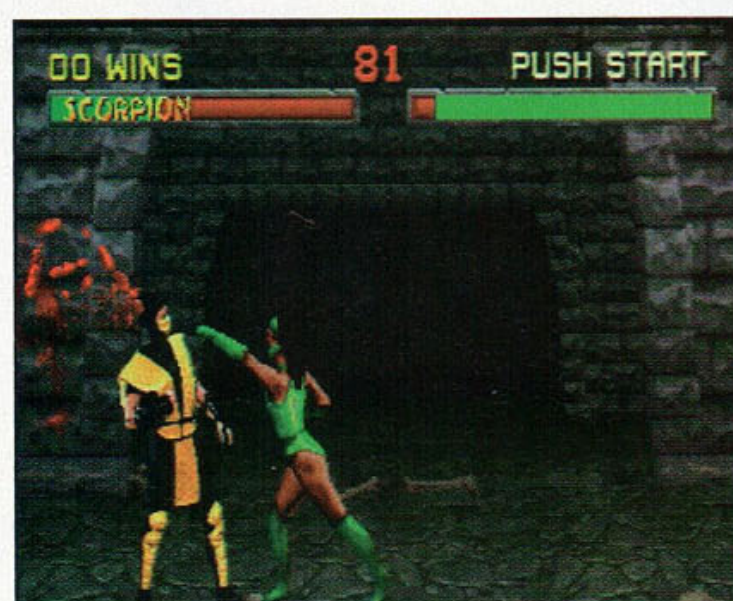
Um fator importante a ser lembrado quando lutar com esses personagens especiais é usar golpes normais. Golpes especiais são inú-

teis com eles! A melhor maneira de combatê-los é com chutes voadores. Jade tem lanças como Kitana, mas é muito mais veloz. Simplesmente bloqueie as lanças e use chutes para a cabeça. A mesma coisa para Smoke, ele tem a lança do Scorpion, mas além disso use-a mais rápido. Se você tentar bloquear à grande distância, ele correrá até você e o acertará. Tente pular acima de sua lança para chutar. Esses personagens arrogantes gostam muito de fazer perguntas misteriosas e tratar com sarcasmo os outros combatentes quando você jogar. Frequentemente elas podem aparecer para você dando palpites sobre como atingi-los. Preste atenção a alguns seus palpites, porque todos eles têm alguns de significados misteriosos e não aparecem com muita frequência. A velocidade e a exatidão deles são difíceis de superar.



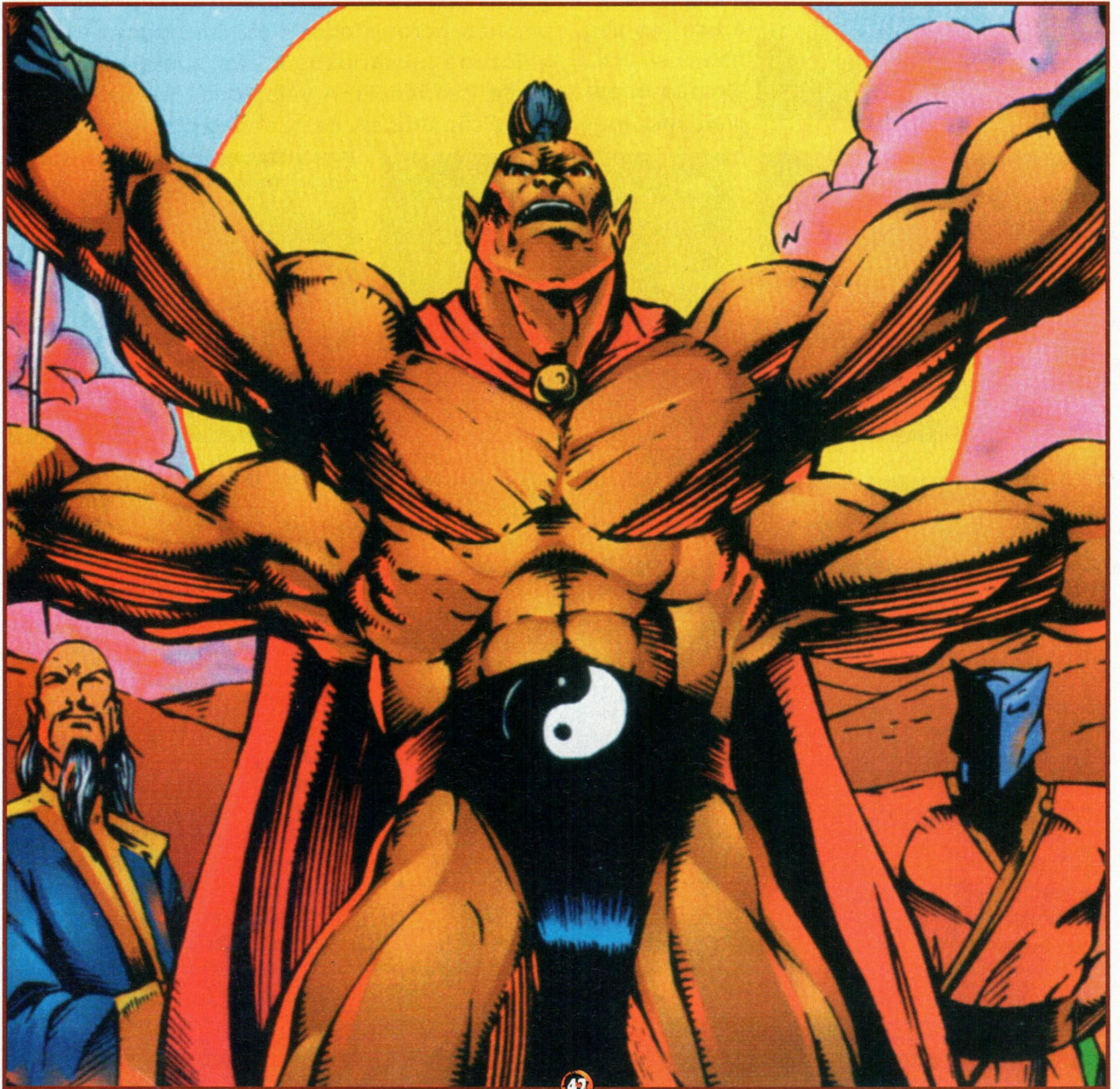
Geralmente com um certo mistério Jade & Smoke dizem:

- “Queimado!” - Smoke
- “Ermac Who?” - Jade & Smoke
- “Limite-se!” - Jade
- “Portal!” - Smoke
- “Eu encontrarei você na cadeira de Goro!” - Jade & Smoke
- “Experimente você mesmo!” - Smoke
- “Você não pode me derrotar!” - Smoke



**VE LUTAR COM UM DESCONHE-
ERREIRO DO MORTAL KOMBAT I.**

HISTÓRIA EM QUADRINH



OS DO MORTAL KOMBAT

A FÚRIA DO FLIPPERAMA AGORA EM QUADRINHOS

O que atrai tantos fãs para o Mortal Kombat? As teorias têm variado de uma selvagem luta por violência gratuita à uma apreciação por belas cores.

Ambas as hipóteses são provavelmente verdadeiras, mas existe alguma coisa que prende o interesse das pessoas o suficiente para que o jogo prossiga.

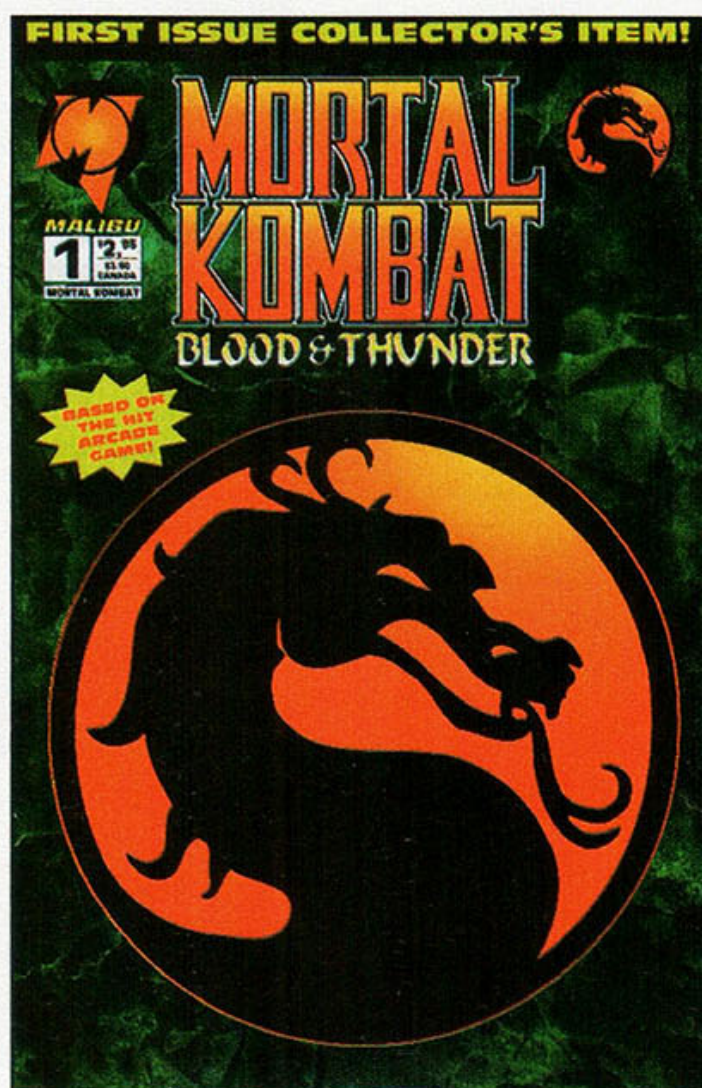
Charles Marshall, escritor do Mortal Kombat: Sangue & Trovão e Goro: Príncipe das Trevas da Malibu Comics e editados no Brasil pela Editora Escala, diz que é a personalidade dos personagens o que atrai os jogadores. "Para mim sempre foram os personagens", diz Marshall. "Eu acho que existem vários jogos parecidos, mas os personagens sempre pareceram ser muito mais interessantes do que qualquer um deles."

Mais do que personagens que apenas ficam combatendo, o elenco do Mortal Kombat tem histórias parecidas e personalidades que os fazem parecer com a realidade. "Isso foi o que realmente gostei", concorda Marshall, "as histórias". Você tem a impressão de que estava acontecendo muito mais coisas do que era apresentado na tela.

"Eu vi muito mais potência quando eu joguei pela primeira vez", ele continua. Marshall tem bastante familiaridade com esse material, tendo trabalhado na indústria de quadrinhos por vários anos escrevendo para títulos variados como: "Planets Of The Apes", "Star Trek: Deep Space Nine" e "Ex-Mutants".

Marshall ficou feliz em aceitar escrever o projeto do Mortal Kombat: "Sangue e Trovão", e promete continuar em outros projetos também.

A história de Blood & Thunder lida com um evento que posterga a competição do Mortal Kombat pela primeira vez na história. O anfitrião da competição, o malvado Shang Tsung, adiou o evento para uma descoberta milagrosa. O diabólico feiticeiro chegou perto de abrir o Tao Te Zahn - o misterioso "Mor-



tal Kombat" (livro) que concederia a ele alguns felizes e interessantes poderes.

"O livro Mortal Kombat", explica o editor Mark Paniccia, "ensina todos os golpes do Mortal Kombat. Qualquer pessoa abre o livro, pega os conhecimentos e se transforma no maior guerreiro do mundo." Contudo, logo depois que Shang Tsung finalmente consegue abrir o livro, Kano o rouba. Uma perseguição envolvendo todos os personagens se inicia.

"A premissa desse livro", diz Marshall, "é que sete enigmas precisam ser respondidos antes que o poder seja entregue a quem quer que o tenha. Cada personagem consegue responder um enigma antes que o livro seja apanhado longe deles." Essa caçada tomará lugar no Mortal Kombat com diferentes grupos atacando para o recuperar. Da mes-

ma forma, várias coisas serão elaboradas depois, como a busca contínua de Scorpion pela vingança contra Sub-Zero e a perseguição do criminoso de Sonya, Kano.

Em breve, entretanto, a série perde um grande jogador com o sumiço de Goro de Sangue e Trovão, mas ele reaparece em seu próprio título: "Goro, Príncipe das Trevas". Essa série limitada de três edições introduz um "deus do caos" e um "deus da ordem".

"Goro é efetivamente recrutado por esse Deus do Caos", diz Marshall, "para basicamente ajudar a criar mais caos, que é normalmente algo fácil para Goro.

"Em Príncipe das Trevas, nós introduzimos um novo personagem para Goro esmurrar chamado O Combatente", ele descreve, "que é um ser monstruoso que tem todos os poderes e habilidades de todos os personagens do Mortal Kombat. Ele pode lançar gelo como Sub-Zero. Ele pode lançar eletricidade como Ryden - que normalmente é um pouco divertido. É como uma selva. Portanto colocar os personagens do Mortal Kombat II é bastante divertido."

Sim, você ouviu direito!

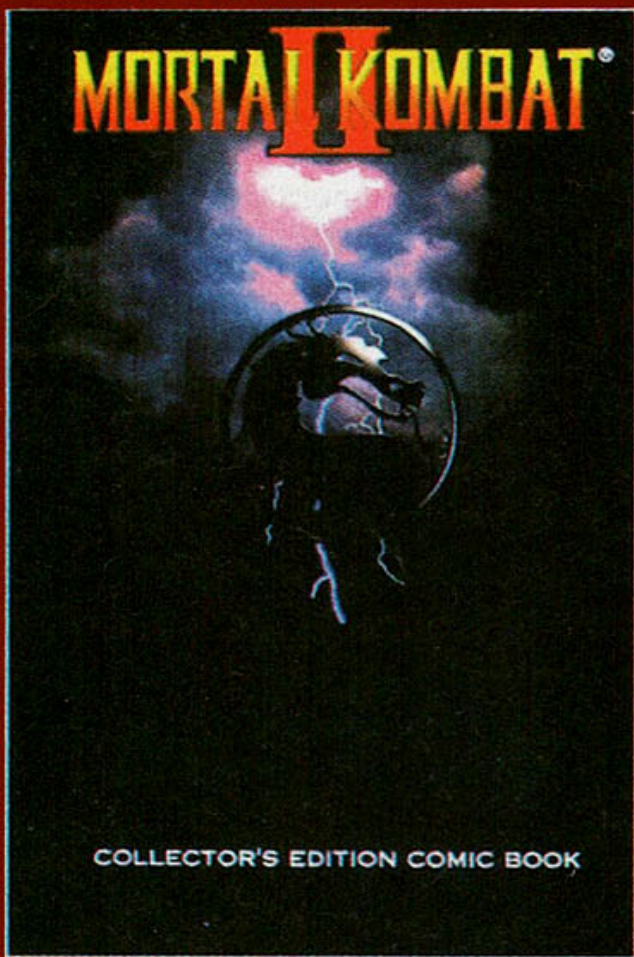
Mesmo recebendo enormes refletores na apresentação do "Mortal Kombat Tournament Edition", o elenco do Mortal Kombat II fará sua estréia em história em quadrinhos com "Príncipe das Trevas".

"Goro: Príncipe das Trevas", em seguida Mortal Kombat Tournament Edition (ainda sem título em português) mas com lançamento assegurado pela Editora Escala "Mortal Kombat: Sangue e Trovão", irão comandar a Mortal Kombat Tournament Edition onde as duas histórias se relacionar em uma história com 50 páginas.

Poucos detalhes tem sido liberados, mas Charles Marshall irá dizer que a Tournament Edition fará lutar os personagens do Mortal Kombat original contra o bando do Mortal Kombat II.

por Joe Fielder

CLÁSSICOS DA COLEÇÃO



A EDITORA ESCALA está lançando no Brasil uma série de produtos Mortal Kombat. Fique atento em sua banca e não perca nenhum deles. Assim você terá em suas mãos os maiores sucessos desta batalha espetacular!!!

No começo do projeto, a produção da Malibu explicou que eles usaram a criação de John Tobias, "Mortal Kombat Collector's Edition Comic", como inspiração para seus trabalhos.

"Nós utilizamos como um guia", diz Paniccia. "Tentamos manter verdadeiro o que era o original e fazê-lo aplicável ao mercado de hoje.

"A partir daí, segundo Marshall, a série seguiu seu próprio caminho. "Nós escolhemos um pouco daquele material para nossa primeira edição", diz o escritor, "mas naquele momento realmente nos afastamos. Eu achava que a história que eles fizeram era muito bem feita, e esse foi um dos motivos que eu não desejei tentar manter a história da mesma forma.

"Obviamente a história do Mortal Kombat oferecerá alguns bloqueios para o escritor quando os personagens tentarem verdadeiramente apagar a existência um do outro.

"Esse foi um dos problemas que tivemos inicialmente com o jogo", conta Marshall. "Se você pegar a premissa básica do Mortal Kombat... são basicamente todos esses guerreiros reunidos em uma ilha, e matando um ao outro. Não há muita coisa para uma história extensa, mas existe definitivamente um fim. Portanto, o que procuramos foi uma maneira de continuar e descobrir um pouco da razão da história."

Foi quando o grupo de criação apresentou o Tao Te Zhan, e logo descobriu maneiras para realizar as possibilidades que o formato da história em quadrinhos pode ter além do Mortal Kombat.

"O que eu tenho gostado mais do que qualquer outra coisa", conta Marshall, "é colocar os personagens um contra o outro. Como Kano reage quando está com Rayden? Como Sonya reage com Johnny Cage? Qual é o relacionamento deles? No jogo, você pegava as histórias e conhecia alguma coisa sobre os personagens. O que você não sabe é o que eles falarão um para o outro na primeira vez que eles se encontrarem... Haverá muita luta, muita ação, e o que as pessoas que conversei queriam era aquela reação. Isso é o que você não leva dos jogos de fliperamas. Todos têm uma preferência por um ou dois personagens. Ninguém está livre disso, especialmente o escritor do Mortal

Kombat; Marshall é rápido em admitir que Rayden e Goro são seus personagens favoritos para compor entre toda a tropa do MK / MK II.

"Eu realmente gosto de Rayden", ele fala. "Me divirto bastante escrevendo sobre ele, até porque ele é muito reservado. Ele está sempre falando na terceira pessoa como: 'Rayden faz isso' e Rayden fará aquilo'. Nós temos feito ele mais eminente que o resto deles.

E Goro é um personagem bastante divertido, apenas explosivo."

"Existem coisas que gosto em todos eles", continua Marshall. "Fiquei surpreso porque, ao assistir o jogo, realmente não gostei muito de Liu Kang. Mas da maneira que o colocamos na história, ele passou a me encantar também.

"Os leitores do "Mortal Kombat: Sangue e Trovão" perceberão que Marshall tem introduzido novos personagens. Mas antes que cada um comece a reclamar, Marshall explica que esse não é bem o caso.

"Alguns deles estarão arruinados...", sorri Marshall. "Quando você vê aqueles personagens adicionais, você já sabe que seu período de vida não será muito longo. "É como eles foram encaminhados, mas verdadeiramente, pelo menos um tem sido ex-



cluído da próxima série... e não por um caminho muito bom... ou muito agradável. Será interessante ver a forma que isso é executado.

"Um grande fator na criação da série com

tanto sucesso como essa, é a sensação diferente que o grupo de arte de Patrick Rolo e Bobby Rae provoca. "Eu não consigo contar a vocês o suficiente de quanto é bom o trabalho ilustrativo deles- especialmente juntos", diz Marshall. "É o mesmo time de criação que trabalhou comigo em Ex- Mutants, portanto eu tive a chance de ver o que esses caras podiam fazer. Eu sabia o que fazer para dar a Patrick Rolo as maiores oportunidades, ele conseguia compor a página poderosamente." O editor Mark Paniccia concorda. "Patrick Rolo tem um estilo muito dinâmico", ele fala, "e isso combina muito bem com os quadrinhos onde cada página é uma batalha." Muito do sucesso do visual das histórias também foi conseguido

graças ao empenho do responsável pelas cores, Scott Saba. "Saba tem

colocado muito tempo e energia para colorir essa revista", conta Marshall, "e isso realmente aparece. Eu acho que ele refletiu bastante em como essa revista deveria parecer do ponto de vista de um diretor de arte."

E a resposta dos fãs para o "Mortal Kombat: Sangue & Trovão" tem sido incrível.

"Eu não tinha visto os números, mas eu fui para as exposições menores e dei autógrafos em lojas", diz Marshall, "e tudo o que eu tinha eram algumas páginas de xerox de uma parte da primeira edição- e as pessoas tentavam comprar os xerox de mim! Foi a primeira vez que aconteceu isso comigo. Tem sido incrível o interesse que vem atraindo. Eu sei que a primeira edição simplesmente estourou; eu mesmo não a vi nas bancas."

Aqueles que não tiveram a oportunidade de adquirir os gibis do Mortal Kombat - Sangue e Trovão, poderão fazê-lo através de pedidos por reembolso postal. O anúncio está na página 51 desta revista.

A próxima etapa da linha Mortal Kombat começou logo depois do término de Sangue & Trovão. 1995 se iniciou com "Mortal Kombat Special Forces" em janeiro (esta série também foi adquirida pela Editora Escala e será editada no Brasil ainda este ano). As Forças Especiais dos Esta-



LISTEN: THE SONG GROWS LOUDER, MORE DEFINED.

THE WAVES CRASH STEADY BENEATH A BACKBEAT OF THUNDER.

SOON THE JOURNEY WILL BE OVER AND THE SONG WILL BEGIN IN EARNEST.

A CHORUS OF TONGUES, CULLED OUT ONE BY ONE UNTIL ONLY A SOLO VOICE REMAINS.

dos Unidos são, é claro, uma equipe do governo com poderes e habilidades especiais em que Sonya Blade e Jackson "Jax" Briggs pertencem.

A história principal mostra os conflitos entre os novos agentes das Forças Especiais americanas e o clã do "Black Dragon" de Kano. "Serão 40 páginas especiais que terão quatro páginas com a pré-estrela da nova série do Mortal Kombat "Battlewave", explica o editor Paniccia, "e também terá uma prévia das novas minisséries que faremos."

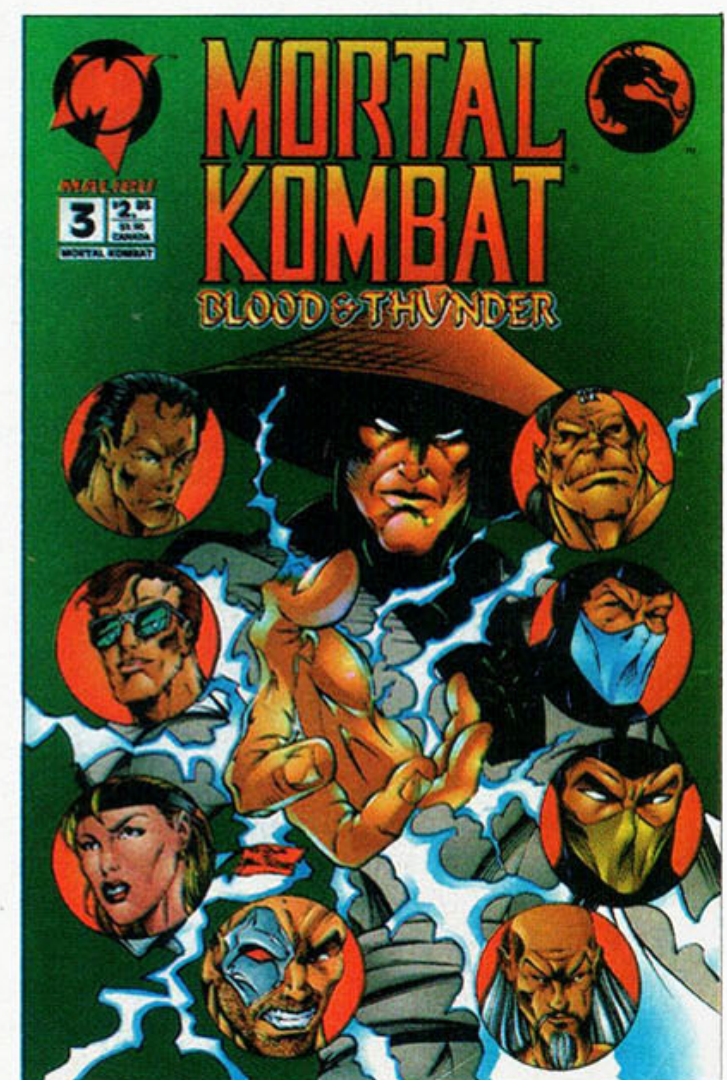
"Como tivemos uma série irmã, que foi a minissérie de Goro, nós teremos duas diferentes", ele continua.

"A primeira série será Kano/ Rayden e a segunda mostrará personagens do Mortal Kombat II, um deles é Baraka. Kano/Rayden será a primeira a comandar a série de Baraka, e depois comandará uma outra da "Tournament Edition". Portanto, os leitores terão uma dose dupla de Mortal Kombat".

O "Mortal Kombat Special Forces" é escrito por Paniccia e o projeto artístico é de Kiki Chansamone, cujos trabalhos podem ser vistos no Mortal Kombat: Sangue & Trovão número 5 e Goro: Príncipe das Trevas número 3. A 6ª edição "Mortal Kombat: Battlewave" (também será lançado no Brasil pela Editora Escala), começou em fevereiro, marcando o retorno de Marshall, Rolo e o time de Rae. Procure pelo segredo dos

personagens do Mortal Kombat para possivelmente fazer aparições também nessa nova série.

Não há prejuízo para o plano da história com a equipe do Mortal Kombat, e o fim da linha dos quadrinhos não pode ser visto em lugar algum. "É uma grande mistura de personagens", diz Marshall. "Eu acho que eles são muito divertidos- e há muito potencial!"



O COMÉRCIO DO MORTAL

por Mike Stokes e Joe Fielder

O mundo inteiro está na conhecida condição do Mortal Mania, e ninguém se salva! Os sintomas começaram a aparecer há muitos meses atrás quando o Mortal Kombat chegou nos flipperamas, mas uma nova erupção está tomando conta. As características comuns que tem aparecido inesperadamente em seres humanos de alguns continentes incluem insônia e muita adrenalina com frequência depois de uma sessão no flipperama ou em casa, mas isso tem sido atribuído ao jogo Mortal Kombat II.

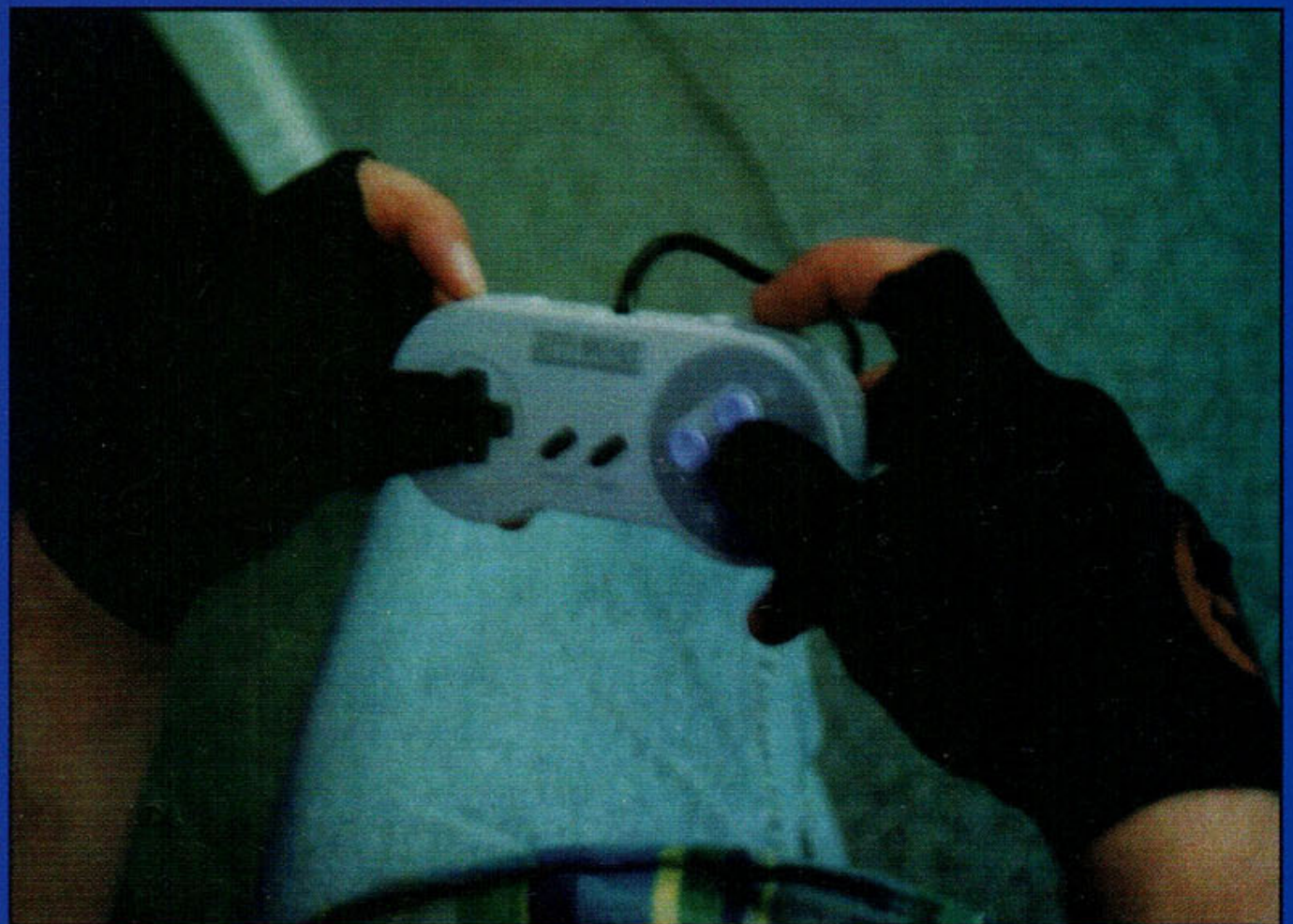
Mesmo os objetos inanimados não estão isentos! Os criadores do jogo sabiam desde o começo que ele seria um sucesso, mas eles nunca imaginaram esse tipo de responsabilidade em excesso. O logotipo Mortal Kombat está enfeitando tudo, desde caixas de comida à tampas de leite.

O Mortal Kombat é um dos produtos de maior sucesso(a marca) do país, e brevemente estará em todos os lugares. Rayden pode estar tocando a sua campainha por "uma trapaça ou um convite", e ele não quer nenhuma uva seca fedorenta ou cookies murchos- esse deus da violência quer uma GULOSEIMA! Não é impossível para um filme de sucesso ou um programa de TV entrar em acordo e eventualmente ser adaptado para um video game, mas o Mortal Kombat está "reescrevendo as histórias". Para colocar isso em "perspectiva" as vendas da versão caseira do Mortal Kombat II da Acclaim foram maiores do que as semanas de estréia de "O Rei Leão", "True Lies" e "Forest Gump"!

Quando uma boa marca começa com um video game, o céu é o limite! Com outros projetos maiores de trabalho, espere por uma explosão no comércio do Mortal, como companhias brigando para oferecer às pessoas exatamente o que elas querem- mais Mortal Kombat.

Aqui estão apenas alguns produtos do Mortal Kombat que estão fazendo sucesso nas lojas e prontos para irem à sua casa!

LUVAS DO JOGO MORTAL KOMBAT COM PROTETORES PARA OS POLEGARES por Smith & Margol, Inc.



Os jogadores do Mortal Kombat podem jogar o MKII com estilo com essas luvas super legais que ajudam a proteger suas mãos por anos de entretenimento sem formar calos! Essas luvas geniais têm um protetor para os polegares que reduzem as chances das terríveis "bolhas de jogo" que muitos veteranos em competições já criaram pelo excesso de jogadas. Mas espere! Tem mais! O uso dessas luvas não é só para os video games- elas também são ideais para andar de bicicleta, fazer esportes ou apenas parecer "melhor" do que todo o pessoal. A luva do Mortal Kombat é encontrada em dois tamanhos: tamanho 1 (para a idade de 13 anos) e tamanho 2 (para mais de 14 anos). É produzida por Smith & Margol em Gig Harbor, WA.

RAIVA NA PÁGINA!

Histórias em quadrinhos do Mortal Kombat

Leia tudo sobre as mais terríveis aventuras de seus personagens favoritos do Mortal Kombat quando eles entram na história em quadrinhos da Editora Escala "Mortal Kombat: Sangue e Trovão" em seis edições!

O popular e malvado Goro também tem três edições: Goro, Príncipe das Trevas. Ambas as histórias atingirão o clímax no que seguramente será a favorita dos fãs, a Tournament Editon (ainda sem título em português. Aguardem!) - onde os golpes do MKI e do MKII se unem em uma grande confusão!

Escrita por Charles Marshall, que também trabalhou em "Ex-Mutants" e Star Trek: DeepSpace Nine" da Malibu Comics, e desenhada por

Patrick Rolo, o Mortal Kombat é uma grande história feita por grandes talentos.

Mortal Kombat - Sangue e Trovão você pode adquirir pelo reembolso

postal a coleção completa com seis edições por apenas

10,00 REAIS. E aguarde "Goro O Príncipe das Trevas", que

estará em todas as bancas nas próximas

semanas.



Um produto com a qualidade EDITORA ESCALA.

Desejo receber em minha casa sem despesas de correio a coleção completa de Mortal Kombat: Sangue e Trovão, para isto estou enviando cheque nominal à Editora Escala no valor de 10,00 REAIS.

Nome.....
Endereço.....
CEP.....Cidade.....Estado.....

EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep:02597-970 - São Paulo - SP

COMBATE ENIGMÁTICO

V N O X I A B E T U H C N P O
K X Z A R A N E E L I N E X R
Y K Q J S Ç X U B V O P D B E
U H C H U T E A L T O X Y A Z
K R E P T I L E A K A R A B B
S E O T V Y A W D I N Y R A U
H A P I A C A G E V O K I L S
A Q C P X F W O D A H S Ã I M
O C O M B I N A Ç Ã O N E T Ç
L P R T O R S O K L C E D Y E
I O T A G E S N I A O S G F S
N Ã E K O M B A T X S K D Y T
O G Ã K U B L L A B E R I F R
I A L E M M U P N A T U L L A
P R X Z L Ã G M A F X M A S T
R D E E P F R E E Z E Y T O E
O F W D L R O W T U O Ã A C G
C X A C I D O Y Ç O G O F O I
S H A D E S U P V I T O R I A

ACHE ESSAS PALVRAS MISTERIOSAS

ÁCIDO	CHUTE BAIXO
BABALITY	MIDWAY
BARAKA	MILEENA
BLADE	OUTWORLD
CAGE	PIT
COMBINAÇÃO	PUMMEL
CORTE DEEP FREEZE	SOCO RAYDEN
DRAGÃO	REPTILE
FÃ	SCORPION
FATALIDADE	SEGA
LUTA	SHADES
FOGO	SHAOLIN
FIREBALL	SHADOW
CHUTE ALTO	SNES
JAX	ESTRATÉGIA
KITANA	SUB-ZERO
KOMBAT	TORSO
CAÍDA	VITÓRIA



MANDE SUAS SUGESTÕES
Sobre a revista Mortal Kombat.
Suas cartas e dicas serão bem-vindas.
Escreva para:

REVISTA MORTAL KOMBAT

Editora Escala Ltda. Caixa Postal 20.009.
Cep 02597-970 - SP.

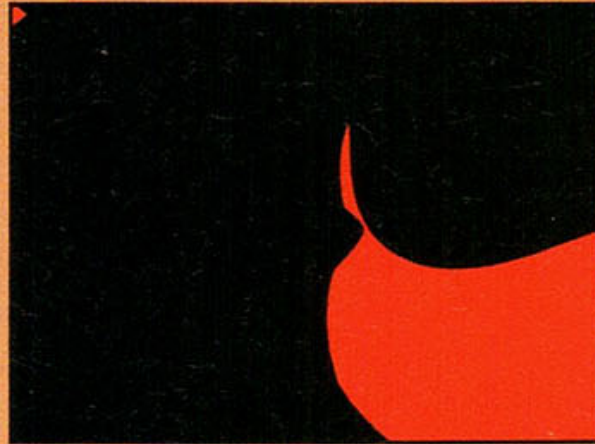
As cem primeiras cartas que chegarem
receberão inteiramente grátis um kit com
a coleção completa do gibi

"Mortal Kombat - Sangue e Trovão"

CANTO DE COMBATE DE KANO



Kano não tem muitos amigos em Outworld e nem em lugar algum. Alguns dizem que é por causa de sua desagradável aparência, enquanto outros afirmam que a chapa metálica que ele usa em seu rosto sobre o olho direito o faz enxergar apenas vermelho! Nós investigamos esse fato simulando sua placa de metal e as figuras abaixo mostram o que vimos. Veja se você pode compreender as fotos ampliadas como elas realmente são. As respostas estão no fim da página.



ACHE O NOME DOS GOLPES

A	T	L	B	I	A	B	Y	
D	N	P	H	R	E	F	I	S
P	D	A	B	C	H	L	E	O
W	I	K	K	H	S	D	O	A
L	I	R	A	L	B	F	E	
A	B	B	K	R	A	K	C	R
E	U	A	H	Q	K	R	A	T
C	O	H	T	A	Q			

_____ ○ _____

_____ ○ _____

_____ ○ _____

_____ ○ _____

_____ ○ _____

_____ ○ _____

_____ ○ _____

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

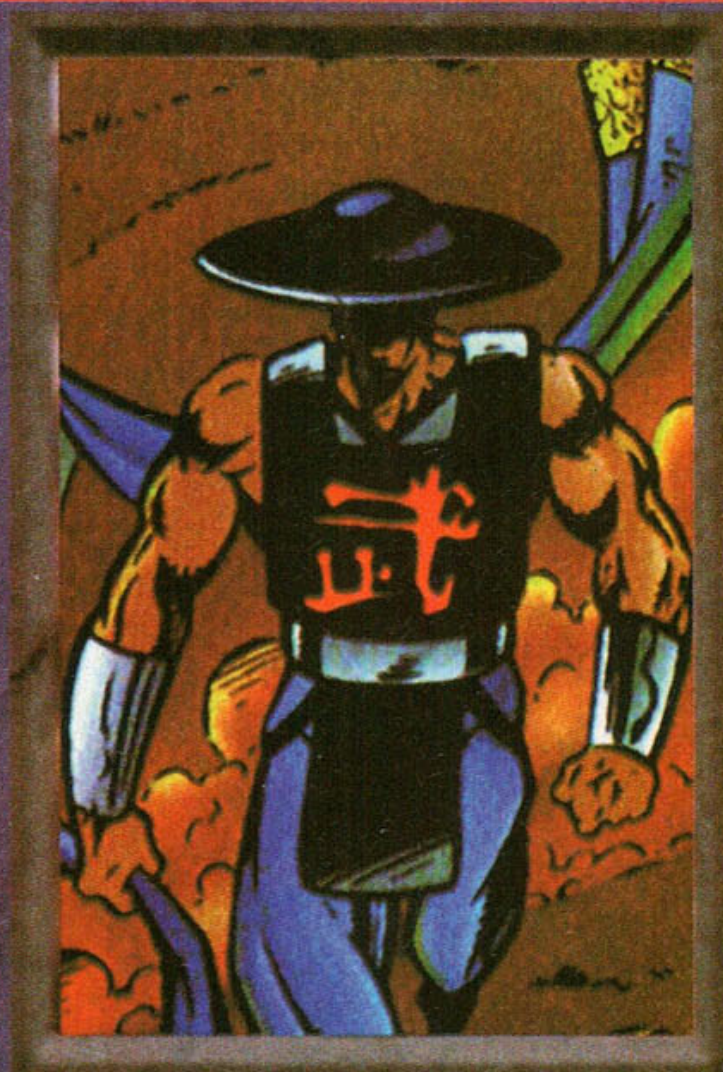


RESPOSTAS: 1 - Babality, 2 - Friendship, 3 - Blade Chp, 4 - Shadowkick, 5 - Fireball, 6 - Backbreaker, 7 - Earthquake, 8 - Gotcha. Canto de combatente de Kano:

ESTARÃO NA PRÓXIMA EDIÇÃO



KITANA™



KUNG LAO™



LIU KANG™

MORTAL KOMBAT®

A REVISTA DO COLECIONADOR

JOGOS, ESTRATÉGIAS E INFORMAÇÕES EXCLUSIVAS

DOS BASTIDORES DO MORTAL KOMBAT III!

TEM AINDA ILUSTRAÇÕES ORIGINAIS PRODUZIDAS POR

MAD E DOGE MAIS, MUITO MAIS!!!

DAQUI A QUINZE DIAS NAS BANCAS.



SENSACIONAL OPORTUNIDADE!

QUADRINHOS COM QUALIDADE



PREÇO DE CADA EXEMPLAR: R\$ 2,00



QUADRINHOS ESCALA
Assinale abaixo as referências e a quantidade que deseja receber

- | | |
|-----------|-----------|
| B 101 () | B 109 () |
| B 102 () | B 110 () |
| B 103 () | B 111 () |
| B 104 () | B 112 () |
| B 105 () | B 113 () |
| B 106 () | B 114 () |
| B 107 () | B 115 () |
| B 108 () | B 116 () |

Nome

Endereço

Cep Cidade Estado

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque Nominal à Editora Escala Ltda ou vá até a agência mais próxima do Correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.



RETRO AVENGERS

NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ CONTRIBUISSA
REVISTA, FOI ENGANADO. DENUNCIE!
MAIS EM: www.retroavengers.blogspot.com.br



RETRO AVENGERS AVENGEES WEJLO



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

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: evil_arthas

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

- facebook.com/retroavengers
- retroavengers@gmail.com
- retroavengers.blogspot.com.br

