

GAMERS

EDIÇÃO

ESPECIAL

SUPER STREET FIGHTER II

OS GOLPES DOS NOVOS LUTADORES

MORTAL KOMBAT 2

TUDO SOBRE OS NOVOS PERSONAGENS

ETERNAL CHAMPIONS
SUCESSO DE LUTA PARA O MEGA

REBEL ASSAULT
GUERRA NAS ESTRELAS PARA SEGA-CD

INSPECTOR GADGET
UM DETETIVE DOIDÃO NO SNES

X-MEN
OS MUTANTES DA MARVEL NO GAMEGEAR

CONSOLES
PREVISÕES
PARA 94



E MAIS: RPG
E QUADRINHOS
DE MONTAÇÃO

REVISTA GAMERS - EDIÇÃO ESPECIAL - CR\$ 1.000,00

FERAS DO TRAÇO

ATENÇÃO, GEMEMANÍACOS! ESTE ESPAÇO ESTÁ RESERVADO PARA AQUELES QUE, ALÉM DE ARREPIAR NO JOYSTICK, TAMBÉM SÃO FERAS COM LÁPIS E PAPEL.



VALE TUDO: DESENHOS COLORIDOS OU EM PRETO E BRANCO, DE QUALQUER PERSONAGEM DO MUNDO DOS GAMES. E NÃO PRECISA SER FORA DO ENVELOPE, POR QUE AQUI NINGUÉM VAI TER PREGUIÇA DE ABRIR SUA CARTA!

ENVIEM SEUS DESENHOS PARA A CAIXA POSTAL 19074 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP.

APERITIVO!

E aí, gamemaniaco? Está angustiado? Desesperado? Acabando com a paciência do jornalista? Não é pra menos, porque GAMERS será a revista de videogames mais divertida do mercado - com mais quadrinhos do que já se viu em qualquer outra revista do gênero!

Mas, para suavizar um pouco seu sofrimento, bolamos esta surpresinha: GAMERS ESPECIAL PRÉ-ESTRÉIA, uma edição que é só uma pequena amostra do que está por vir. Revelamos todos os macetes de Super Street Fighter II, inclusive os golpes dos quatro novos guerreiros, além de Mortal Kombat II, Eternal Champions, Rebel Assault, X-Men e Inspector Gadget. Tem também uma supermatéria com as previsões de todos os consoles para 94. Atendendo a pedidos, duas reportagens sobre RPG de mesa para os desamparados adeptos desse tipo de jogo, abandonados pelas outras revistas, além da terceira e última parte da solução de Shadowrun. Concorrentes, tremei!

CAPITÃO NINJA



ÍNDICE

GAME NEWS	04
CARTAS	28
FERAS DO TRAÇO	29
QUADRINHOS	30

MULTIMÍDIA

CD-I: NOVOS GAMES	06
--------------------------------	----

SNES

SHADOW RUN	07
INSPECTOR GADGET	20

ARCADE

SUPER STREET FIGHTER II	08
MORTAL KOMBAT II	12

MEGA

ETERNAL CHAMPIONS	14
--------------------------------	----

SEGA CD

REBEL ASSAULT	18
----------------------------	----

GAME GEAR

X-MEN	19
--------------------	----

RPG

AVENTURAS FANTÁSTICAS	21
COMO FUNCIONA	26

CONSOLES

O FUTURO DOS VIDEOGAMES	22
--------------------------------------	----

GAME NEWS

OS MELHORES DE 93

Nos States uma pesquisa elegeu os melhores games de 1993, nos mais variados e engraçados quesitos. O grande vencedor, que levou o título máximo de Game do Ano, foi o inigualável **SAMURAI SHODOWN**. Olha só no que deram as outras categorias:

GAMES DO ANO PARA...

SNES

STREET FIGHTER II TURBO

MEGA DRIVE

ALADDIN

SEGA CD

SONIC CD

TURBODUO

BOMBERMAN 93

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN

NINTENDO 8-BITS

KIRBY'S ADVENTURE

GAME BOY

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

GAME GEAR

SONIC CHAOS

MELHOR RPG

THE SECRET OF MANA

MELHOR GAME DE LUTA

SAMURAI SHODOWN

MELHOR GAME DE TIRO

STARFOX

MELHOR GAME DE AÇÃO

GUNSTAR HEROES

MELHOR GAME ESPORTIVO

MADDEN 94

MELHOR GAME DE CORRIDA

ROCK AND ROLL RACING

MELHOR ANIMAÇÃO

ALADDIN

MELHOR MÚSICA

ACTRAISER 2

MELHORES EFEITOS

CLAY FIGHTER

MELHOR NOVO CONSOLE

3DO

MELHOR ACESSÓRIO

ADAPTADOR P/ 4 JOGADORES

MELHOR NOVO PERSONAGEM

AERO THE ACROBAT

GATINHA MAIS CHARMOSA

CAMMY

GALÃ MAIS SIMPÁTICO

GORO

GAME MAIS POLÊMICO

MORTAL KOMBAT

GAME MAIS SANGRENTO

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

MELHOR DICA FURADA - JOGAR

C/ OS CHEFES NO SF2 ORIGINAL

MELHOR GOZAÇÃO

CLAY FIGHTER

MELHOR GAME BASEADO EM

FILME - ALADDIN

PIOR GAME BASEADO EM FILME

HOME ALONE

MORTAL KOMBAT NA TV?

A Midway Manufacturing Company e a Willian Electronics Games estão com projetos de um filme de longa-metragem e uma série para TV com os personagens de Mortal Kombat. Ainda não foi confirmado se os atores serão os mesmos usados na digitalização do game ou se serão rostos conhecidos de Hollywood.

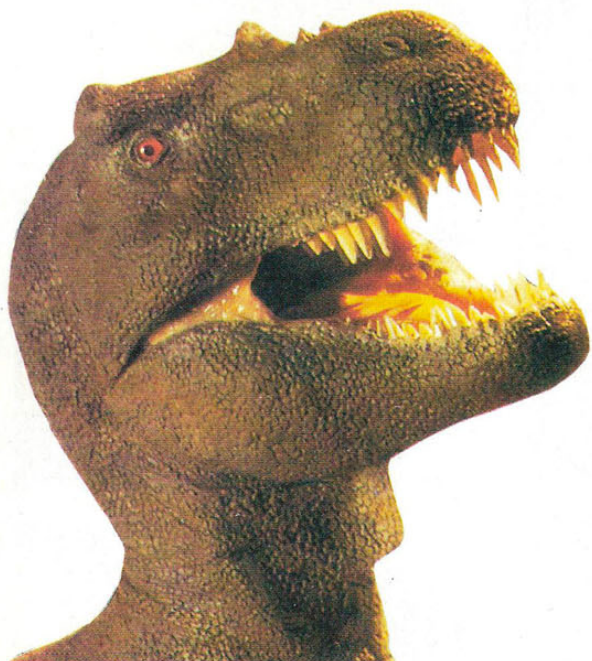
SEGA E W EM PARCERIA

A Sega do Japão e a W Industries da Inglaterra uniram forças e estão desenvolvendo jogos e equipamentos para o SEGA RV - o primeiro arcade de realidade virtual da Sega -, preparado para lançamento no início deste ano. Talvez você já conheça a W Industries, líder mundial no campo de RV, e que produz arcades sob o nome Virtuality - máquinas populares em Shopping Centers de toda parte.

A Sega, bem... essa todos já conhecem! O resultado da associação das duas potências tecnológicas será exibido no High-Tech Amusement Theme Parks, com abertura prevista para este ano. Será que vai pintar um Sonic virtual?

PROGRAMANDO SEQÜÊNCIAS

A TYCO está lançando o Power Plug, que permite programar um único botão para fazer jogadas que antes precisavam de muitos toques no direcional. Ele inclui um livro onde constam movimentos já programados para jogos como Street Fighter II. O Power Plug tem também direção especial para games de corrida, tiro automático e um controlador de velocidade para câmera lenta e turbo. Para SNES, Mega e Nintendinho 8-Bits.



E MAIS MARIO...

A saga de Mario está longe de terminar. Em sua mais recente aventura, nosso herói italiano descola uma máquina do tempo e começa a conhecer caras como Isaac Newton, Thomas Edison, Cleópatra e, de vez em quando, alguns T-Rex. Sim, é isso mesmo que você está pensando: outro jogo educativo. Depois de aprender geografia em Mario is Missing, agora é hora de estudar História em **Mario's Time Machine**. O jogo segue o mesmo esquema da aventura de Luigi, pois você deve mostrar conhecimentos sobre pessoas e fatos marcantes da História para chegar ao fim. Mario's Time Machine chega em versões para PC, SNES e o resistente Nintendinho 8-Bits.

VAMOS METRALHAR UNS ALIENS?

Muita gente já viu em algum shopping aquele arcade com um gabinete plástico macabro, com requintes de anatomia alienígena, já um tanto antigo - mas que ainda faz sucesso entre os fãs da detonação desenfreada de monstros. Ali dois jogadores deviam metralhar



legiões e mais legiões de seres escabrosos. Nada muito excepcional, mas... o que você acharia de fazer o mesmo com os alienígenas mais apavorantes do cinema? Em **Alien 3 The Gun** você se vê aprisionado em um pequeno e escuro planeta, infestado de você-sabe-o-quê, e precisa abrir caminho a bala pelos corredores. E, se você levava sustos com os ataques-surpresa dos aliens nos consoles domésticos, então vai morrer do coração neste aqui. O realismo é total, as armas dão coices quando você dispara, e você precisa ser cauteloso e economizar munição para os momentos críticos. Fique de olho nos arcades, mas cuidado para que um daqueles Face-Huggers não pule da tela para seu rosto....

E TOQUE MARIO

Ah, mas as aventuras do baixinho italiano não vão ficar só nos games educativos. **Super Mario 5** já está em fase de desenvolvimento, com lançamento previsto para o verão de 94.

Normalmente uma equipe trabalha em quatro ou cinco jogos ao mesmo tempo, mas agora a Nintendo está mantendo 30 técnicos neste único projeto.

E uma má notícia aos adeptos do Nintendo 8-Bits: até agora fala-se apenas de versão para SNES.

CD-I: NOVOS GAMES



CD Interativo, o chamado CD-I da Phillips, não é coisa nova. Já existe há algum tempo, mas sem grande destaque no mercado de lazer eletrônico. Só que agora ele não é mais o único nesta prateleira: o Mega CD já chegou, e o 3DO e o LaserActive estão a caminho. A Phillips não está a fim de tolerar isso sem reagir - afinal, eles chegaram primeiro! -, e tratou de arrumar para sua unidade de CD-I um novo guarda-roupa para a década de 90, com programas não tão chatos quanto os que tinha até então. E, ainda por cima, a companhia assinou contrato com um dos maiores estúdios de Hollywood.

O acordo com a Paramount Pictures, anunciado na Feira de Chicago, significa que os filmes mais conhecidos do estúdio estarão sendo lançados em CD-I, além do tradicional cassete VHS. Os primeiros títulos à disposição são *Top Gun*, *Beverly Hills Cop*, *The Hunt For Red October* (*Ases Indomáveis*, *Um Tira da Pesada e Caçada ao Outubro Vermelho*). Basta conectar um cartucho FMV (Full Motion Video) para assistir filmes com qualidade laser. O único problema com esse sistema é que cada cartucho de 5 polegadas comporta apenas 72 minutos de filme. Ou seja, a maioria dos filmes precisará de dois cartuchos - que terão que ser trocados em algum momento da ação, o que vai ser muito chato!

Até aí tudo bem, mas vamos ao que interessa: os games. Nesse campo o CD-I não tem uma reputação tão boa quanto o 3DO ou o Mega CD, porque é uma máquina um pouco mais séria. Seus softwares interativos se resumem a livros de cozinha, atlas, vídeos e coisas do tipo, com um ou outro joguinho de golfe ou simulador de voo. Mas, percebendo que sistemas como o 3DO e o LaserActive podem vir a ser uma séria ameaça, a Phillips está se orientando mais para jogos. Títulos como *Palm Spring Open*, *Tetris* e *Defenders of the Crown* ainda não animaram os gamemaniacos - mas o que está por vir pode fazê-lo!

Voyeur com certeza vai te deixar babando por uma razão ou por outra. É um vídeo interativo produzido com apoio da Playboy Video - o que quer dizer que ele é um pouco... tentador. Robert Culp faz o papel principal como um candidato a presidente envolvido em uma rede de intrigas sexuais.

Você é um agente secreto que fica de tocaia em frente à mansão do homem, tentando conseguir provas com sua câmera. É uma espécie de *Night Trap* erótico, pois você precisa focalizar o lugar certo na hora certa. *Voyeur* não usa FMV verdadeiro, apenas animação digitalizada - mas suas capacidades gráficas são muito superiores e criam imagens mais realistas que as de *Night Trap*. E tem até uma malvadeza: uma trava com código para que garotinhos não joguem nele!

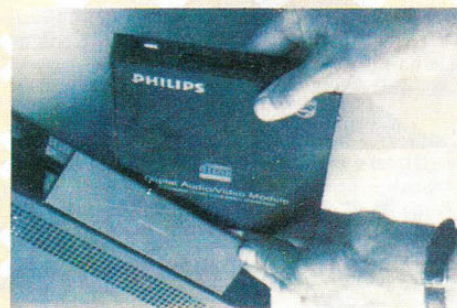
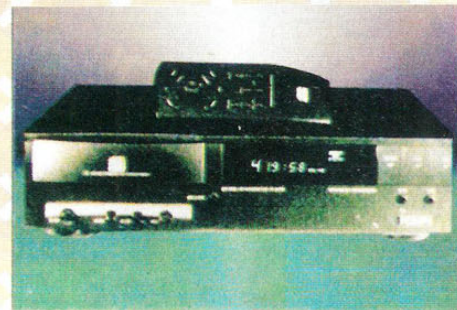
Para fãs de esportes, **Caesar's World of Boxing** promete ser animal: o jogo mistura ação de boxe e negociações com promotores nojentos, entrevistas para a TV e até paquerar uma gata ou outra. As cenas ao vivo foram gravadas no Caesar's Palace, em Las Vegas, e os atores foram sobrepostos usando técnicas de cinema. As versões demo mostradas na CES parecem bonitas, mas o veredito final ainda terá que esperar.

A Nintendo levará dois de seus personagens de sucesso para o console: **Zelda: The Wand of Gamelon** e **Link: The Faces of Evil** são aventuras que usarão desenhos de animação contínua - será como jogar um desenho animado. **The 7th Guest**, da Virgin, também está sendo preparado para lançamento no CD-I. E não vamos esquecer de **Rebel Assault**, da Lucas Arts, um simulador das naves de *Star Wars* para CD.

Assim é o novo CD-I: um console mais moderno e compacto (o modelo novo custa cerca de 800 dólares), um novo arsenal de games e um catálogo de grandes filmes para manter o papai e a mamãe interessados.

Pode ser que o 3DO tenha uma boa luta pela frente! ◆

A Phillips luta por sua fatia no mercado de games em CD



SHADOWRUN

PARTE FINAL

Agora é pra acabar! Com vocês, a última parte da solução deste RPG

Se você seguiu nossas instruções, então deve ter acabado de matar sua mal-intencionada ex-namorada Sassie. Use o **Black Bottle** para recolher a tinta preta (**Ink**) que ficou onde ela morreu. Se ainda não tiver o vidro, consiga-o na loja do **Indian Shaman**. Chegando lá, pegue o telefone dele e também compre os itens **Stake** e **Potion Bottles**. Depois vá para um videofone, ligue para **Talis** (o índio shaman) e pergunte sobre **Vampire** e **Dark Blade**. Se não tiver a palavra **Vampire**, fale com Kitsune. **Talis** vai lhe fornecer o número do telefone do **Dark Blade**. Ligue, pergunte sobre **Magic Fetish** e descubra que o Sr. Vladimir tem um interesse especial nesse objeto. Os portões estarão abertos para você. Converse com o porteiro sobre **Magic Fetish** e ele lhe dirá que Vladimir está na sala da direita aguardando-o. Entre, converse com ele e lhe dê o **Fetish**. Você descobre que ele era um vampiro e que esse objeto é muito importante para os planos dele. Aproveite para acessar os computadores e verá revelado o nome falso de **Jester Spirit**. Vá agora ao bar **Wastelands** e fale com todos sobre **Ice**. Alguém vai perguntar se você quer comprar um carregamento de gelo. Diga para descarregá-los nas Docas e vá para lá, na parte onde se pode ver o mar. Pegue a escama de sereia (**Mermaid Scale**). No templo do cão você receberá a magia **Freeze**. Para ter a magia **Summon Spirits** vá até o cara no cais e pergunte sobre **Bremerton**. Ele perguntará se você quer ir até lá, e você vai dizer que sim. Pague 1.000 nuyen para ir até o barco. Detone todo mundo, pegue o **Dog Tag** e volte ao templo. Cuidado com um eventual **Gang Member** dentro do barco. Fique colado nelés para evitar que atirem bombas em você. Com o **Dog Tag** e o **Dog Collar** você vai ter a magia **Summon Spirits**. Agora vá matar Vladimir (e descobrir o nome verdadeiro de **Jester**). Para isso converse sobre **Vampire** com um barman do **Jagged Nails** chamado **Cecil**. Ele vai lhe dar a palavra **Strobe**. Fale sobre **Strobe** com **Ralph**, o outro barman, e ganhe uma luz estroboscópica. Com ela e com a estaca, acabar com Vladimir será bico!

Antes de detonar o cara, porém, converse com ele sobre **Jester** para descobrir seu nome verdadeiro - que é **Laughlyn**, e não Nirwanda. Mate o vampirão e receba mais 5.000 nuyen. Aproveite para visitar a loja ao lado do **Dark Blade** para comprar umas armas no mercado negro (são mais poderosas, e custam baratinho). Para descolar a magia **Invisibility** você precisa de uma garrafa de água limpa (da fonte que está no começo do jogo) e uma garrafa de água tóxica (que está dentro do barco). Use os **Potion Bottles** para recolher a água da fonte e a tóxica, e depois retorne ao templo para ganhar as novas magias. Vá ao Hotel, puxe um ronco, use os pontos de Karma que você tiver e grave o jogo.

Volte ao barco para destruir **Jester**. Para andar dentro do barco você deve aprender como funcionam os interruptores: alguns abrem portas que estão fechadas, e dois deles vão matar os inimigos que estão dentro da sala do cofre. Dentro de cofre tem uma poção (**Green Bottle**) que serve para arrasar os inimigos verdes que pintarem pelo caminho. Para explodir o cofre será preciso o **Explosive** e o **Detonator** - o primeiro aparece no cais depois que você mata alguns inimigos, e o segundo está no outro cofre dentro do barco. Para derrotar **Jester** use o portal, evite enfrentar o dragão na ida, distribua tiros e magias à vontade, e, quando ele estiver mais fraco, converse com ele. Pergunte sobre **Laughlyn** e, quando ele estiver derrotado, pergunte sobre **Drake**. Por fim, apague **Jester Spirit**. Volte ao hotel - sem esquecer de gravar o jogo e usar o Karma que tiver - e vá ao médico para comprar uma armadura dérmica (**Dermal Plating**), implantes blindados que ficam sob a pele e aumentam sua defesa.

ACERTE AS CONTAS COM DRAKE

Hora de sair no calção do grande vilão. Suba no prédio **Drake** usando a Password que você conseguiu quando acabou com **Rust Stilettos**. Fique esper-

to em cada andar. Use e abuse da magia **Heal** para recuperar a energia e **Summon Spirits** para arrasar todos nas salas. Sempre que estiver ficando sem energia ou magia, volte ao hotel para um descanso. No sexto andar, converse com o piloto do helicóptero para que ele possa levá-lo até **Volcano** - uma fortaleza subterrânea lotada de inimigos, armados até os dentes. Leves algumas granadas e **Slap Patch** para emergências. Você deverá acessar todos os terminais para abrir as portas dos elevadores, pegar **Data Files** e cavar uma grana. Chegando no subnível 4, suba pelo corredor da sala onde há quatro atiradores. Vá subindo até encontrar várias serpentes. A última delas, ao morrer, deixará no chão suas escamas (**Scales**). Com elas você ganha sua última magia, **Armour**. O chato é que, para obtê-la, você terá que fazer uma longa viagem de volta ao templo do cão. Se ainda tiver energia sobrando, pode ficar por aqui mesmo e arriscar enfrentar **Drake** mesmo sem **Armour**. Você decide!

Acabar com **Drake** vai exigir uma verdadeira artilharia de feitiços. Primeiro use **Invisibility** para passar mais facilmente entre os inimigos. Aplique em **Drake** o **Jester Spirit** (que vai tirar muita energia dele) e a magia **Freeze**, para congelá-lo. Se quiser use também **Heal**, **Summon Spirits** e **Armour**. Depois de transformar **Drake** em pedra (não fique tão contente, porque ele volta em **Shadowrun II**), entre na porta ao lado e fale com o cientista que está lá. Ele vai fornecer informações que vão completar o quebra-cabeças e explicar porque você devia ser morto.

Volte para o prédio **Drake**, recarregue as energias e vá comprar algumas coisinhas que só estão disponíveis agora: o **Full Body Suit** e o **AS-7 Cannon**. Custam 30.000 e 40.000 nuyen. Se não tiver esse dinheiro, consiga-o matando inimigos no convés do navio. Não quer fazer isso? Tudo bem. Suba no prédio **Aneki**, mate os guardas e acesse os computadores. Cuidado ao chegar no terceiro andar, pois pinta um **Troll Decker** no elevador que está descendo. O melhor a fazer é usar a **Invisibility** e detonar todo mundo antes que a magia acabe. No quinto andar você se vê frente a frente com o computador central. Acabe com ele, e o jogo estará terminado.

Foi difícil e cansativo, mas chegamos ao final. Fique de olho em sua GAMERS para encontrar resoluções de outros RPGs complicados. Até a próxima aventura! ♦

SUPER STREET FIGHTER II

ARCADE

Claro que o arcade mais esperado da temporada não podia ficar de fora desta edição especialíssima! Descubra aqui os golpes especiais dos quatro novos lutadores, e tudo que mudou naqueles que você já adora

OS TRADICIONAIS

São os consagrados Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, Dhalsim, Zangief, Honda e Guile. Alguns ganharam novos golpes, e outros tiveram os golpes antigos bastante melhorados. Quer ver?



“Você deve defender-se de meu Dragon Punch para ter uma chance!”

Continua sendo o mais equilibrado dos streetfighters, combinando grande força com alta velocidade. Não ganhou nenhum golpe novo, mas os golpes tradicionais estão todos mudados - o que vai deixá-lo bem diferente de seu eterno rival Ken. Confira:

Fireball (←, ↓, ↘, ↘, → + soco): Mais conhecido como Hadouken, é o golpe principal de Ryu. Está muito mais forte. Quando acerta, queima o adversário e tonteia, fazendo ver estrelas; **Hurricane** (↓, ↘, ← + chute): Mudou radicalmente. O alcance e trajeto estão muito diferente agora;

“Se atrever me atacar, vou esmagá-lo!”

Ryu e Ken estão agora tão diferentes quanto água e vinho. Os golpes são os mesmos, mas mudaram muito entre um lutador e outro. Enquanto Ryu tornou-se mestre no Fireball, Ken ganhou um Dragon Punch ferradíssimo:

Dragon Punch (→, ↓, ↘ + soco): Shoryuken, Hollywood ou Dragon Punch... os nomes são muitos, mas o golpe ainda é a marca registrada de Ken. Tem enorme alcance e, quando aplicado com o soco forte, incendeia o inimigo e tira um montão de energia;

Hurricane (↓, ↘, ← + chute): Também mudou, como o do Ryu. O ângulo muda de acordo com o tipo de chute utilizado;



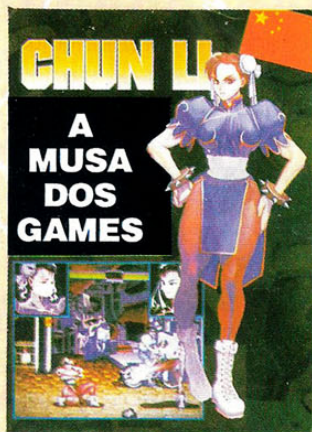
“Sou a mulher mais forte do mundo!”

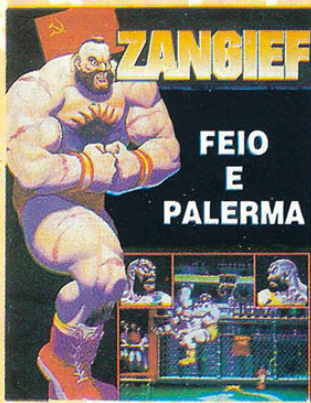
Mesmo com inveja da recém-chegada Cammy, Chun Li ainda conserva seu charme e seu fã-clube de gamemaníacos apaixonados (com o Capitão Ninja na liderança!). Ganhou muitos novos movimentos e golpes especiais, além de um fireball bem provocante:

Fireball (←, → + soco): Também chamado Kikouken, é a única verdadeira grande mudança na Chun Li.

Roundhouse (chute forte): Faltava para a chinesinha uma boa defesa contra ataques aéreos. Bem, agora não falta mais;

Double Kick (→ + chute médio): Cambalhota para trás com chute. Acerta duas vezes, e é ótima quando usada em seqüências.





“Minha força é muito maior que a sua!”

O molengão russo ganhou uma porção de movimentos e golpes novos - inclusive um arremesso aéreo. Mas velocidade, que é bom, neças! Pelo contrário, ele ficou ainda mais desajeitado: quando não consegue agarrar o adversário para o Pilão Giratório, fica todo atrapalhado e fácil de acertar.

Double Breaker (→, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, → + chute): Este novo golpe de luta livre quebra o adversário ao meio!

“Você não pode fazer melhor que isso?”

Infelizmente, o gordão do sumô continua disputando com Zangief o título de pior lutador do Street Fighter II. Não ganhou qualquer movimento ou golpe novo, embora os antigos tenham sido melhorados. Vai mal, Edmund!

Sumo Drop (↓, ↑ + soco): Quando muito próximo, só acerta na saída:

Headbutt (←, → + soco): Foi o único grande melhoramento no velho Honda. O Torpedo está mais rápido e fácil de usar - mesmo quando próximo ao adversário.



“Assistir você em ação é uma piada!”

Nossa imagem lá fora tá melhorando. Dentre todos os personagens tradicionais, nosso compatriota foi o que ganhou mais vantagens - como se ele precisasse! Sua dificuldade em escapar das magias foi totalmente eliminada:

Vertical Rolling Attack (↓, ↑ + soco): Agora a Bolinha vertical rompe no alto;

Flip Ball (←, → + chute): A grande surpresa de Blanka. Quando atacado com magias, ele dá uma cambalhota para trás e vem por baixo como um machado. Aplicado direito, este golpe torna-se um grande problema para os adversários;



“Vou meditar e então destruirei você!”

O ponto forte do mestre da yoga continuam sendo os ataques à distância, com yoga fires e com os braços e pernas de borracha. Antigamente bastava encurralar o cara num canto para evitar isso - mas as coisas mudaram...

Stun Fire (↓, ↘, → + soco): Embora mais lento, agora o Yoga Fire aplicado com o Soco Fraco tonteia o inimigo;

Teleport (←, ↓, ↙ ou →, ↓, ↘ + soco ou chute): O Yoga Teleport ficou mais fácil de ativar. Basta dar um Dragon Punch com qualquer botão de soco ou chute, com diferentes resultados. Ótimo para escapar quando encurralado!



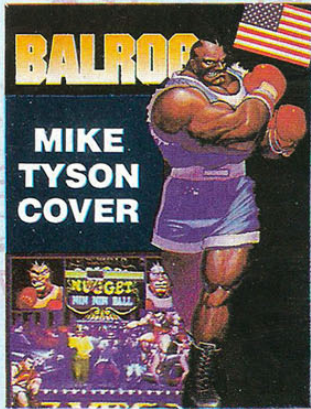
“Você é homem bastante para lutar comigo?”

Forte, rápido e dono das duas magias mais eficientes do jogo, Guile acabou sendo considerado bom demais - um verdadeiro apelão. Portanto, exceto por um chute novo, não ganhou nenhuma melhoria. Pelo contrário, foi até um pouco “piorado” para ficar no mesmo nível dos outros:

Flash Kick (↓, ↑ + chute): O Facão voltou à antiga forma, como era na primeira versão. Acerta apenas uma vez, mesmo quando aplicado bem perto do adversário;

OS CHEFES

O que parecia impossível aconteceu: os chefes ficaram ainda mais poderosos - e, o que é melhor, você pode jogar com eles! Bison resiste mais às magias, Balrog ficou mais ágil, Sagat melhorou nos chutes e Vega ficou ainda mais desleal. Só acredite vendo!



“Ei, que aconteceu? Ainda não estou pronto para acabar com você!”

O pugilista Mike Bison - a grande gozação com Mike Tyson que os E.U.A. não engoliram -, além de ter ganhado um monte de novos socos, ficou mais duro de matar. Antigamente era só ficar num canto jogando fireballs, mas ele ganhou novas técnicas para livrar-se dessa apelação:

Shoulder Charge (↓, ↑+ soco): Com este golpe o velho Mike pode atravessar fireballs e, embora sofra dano, o movimento não é detido;

Turn Punch (←, →+ soco): Não mudou nada, mas agora pode prosseguir através de magias.

“Lutadores formosos nunca perdem batalhas!”

Não, o nome dele não é Vega! Se você é um gamemaniaco bem informado, sabe que isso foi trambique dos americanos. Balrog ganhou um movimento extra, mas o mais importante são os novos chutes e socos. Ele ficou também mais ágil, como se isso fosse possível!

Wall Spear (↓, ↑+ soco): O golpe novo de Balrog, que também envolve subida nos cenários. Importante aquisição!



“Você não é um guerreiro, é um principiante!”

Este chefe tailandês foi o único que escapou da problemática troca de nomes (será que o PC Farias deu uma mãozinha quando estive na Tailândia?). Tem agora um novo arsenal de socos e chutes, e nenhum golpe novo - mas, francamente: ele precisa?

Tiger Knee (↓, ↘, →, ↗, ↑+ chute): O movimento é o mesmo, mas agora vai mais longe.

“Desista! Você não pode se comparar a meus poderes!”

Vega tem bons motivos para ser um mal-humorado ditador do mal: ele foi o mais prejudicado pela troca de seu nome pelos americanos (tem até gente jurando que o “M” é de “Mestre Bison”, imaginem!). Sua coleção de golpes sujos aumentou nesta versão:

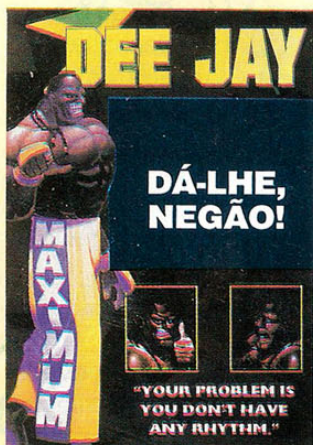
Dive Punch (↓, ↑+ soco): Usado com o Head Stomp, é uma tremenda apelação;

Scissor Kick (←, →+ chute): Um segundo ataque com este golpe pode encurralar facilmente qualquer lutador. Alternado com chutes fracos, o único meio de escapar é com algum movimento especial - mas Vega pode esperar e contra-atacar.



OS NOVATOS

Os quatro novos streetfighters vão exigir dos gamemaníacos novas estratégias para vencerem - e para serem vencidos. Resumindo rápido: Thunder Hawk é o mais forte; Fei Long, o mais rápido; Cammy, a mais gata; e Dee Jay, o mais malandro!



“Seu problema é que você não tem nenhum ritmo!”

Esse negão jamaicano não é mole! Personagem equilibrado, combina uma grande força com agilidade e boas magias. Promete rivalizar com Guile o título de maior apelão do torneio - e com muito mais ginga! Confira os golpes:

Double Dread (Q): Quanto mais forte o chute, mais longe vai o golpe;

Max Out (Q): Ei! Plágio do Sonic Boom? Talvez, mas este aqui parece ser bem mais poderoso;

Machine Gun Punch (Q): Este Soco Metralhadora vai dar o que falar! Ótimo para ser usado bem pertinho do adversário.

“Seus dentes perdidos irão lembrá-lode minha vitória!”

Cuidado, Chun Li, porque seu reinado como musa do Street Fighter II está ameaçado - e seriamente ameaçado! Apesar de mais sensual, esta loirinha britânica não difere muito de sua colega: muita agilidade, velocidade e variados golpes com os pés:

Cannon Drill (Q): Chute-parafuso? Será que Cammy andou tomando aulas com o Dhalsim? É rápido, mas fácil de contra-atacar quando bloqueado;

Thrust Kick (Q): Embora não tão forte quanto um Dragon Punch, este salto com chute vertical é igualmente eficiente contra ataques aéreos;

Spinning Knuckle (Q): Este golpe consegue ser tão sexy quanto o Helicóptero Invertido da Chun Li! Acerta duas vezes quando muito próximo.



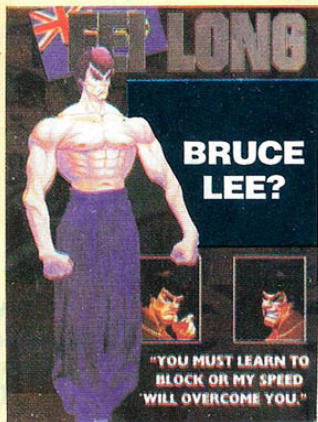
“Você deve aprender a bloquear ou minha velocidade irá arrasá-lo!”

Bruce Lee não morreu! Este novo personagem de Street II é praticamente uma cópia sua, uma homenagem mais que merecida ao grande astro de cinema e mestre das artes marciais. Seus golpes não causam muito dano, mas é velocíssimo - o mais rápido dos quatro novatos:

Power Fist (Q): Muito bom para ser usado em seqüências de socos;

Flaming Dragon Kick (Q): Que boa idéia! Uma versão-chute do Dragon Punch. É, sem dúvida, o melhor golpe de Fei Long;

Hop Kick (Q): Um estranho e complicado pulinho com chute. Dá pra passar sem ele.



“Seus gritos soam como um patético brado de guerra!”

Se acha que este índio grandalhão é só mais um Zangief... acertou! Suas características são as mesmas do russo: velocidade de tartaruga reumática, muita força e golpes simplesmente devastadores - desde que você consiga aplicá-los. Jogar com ele é um desafio.

The Hawk (Q): É fácil de bloquear e contra-atacar. Portanto, deve ser usado com cuidado;

Rising Hawk (Q): Este aqui é bom para fintas e para escapar de magias;

Thunder Slam (Q): Grande golpe! Tem grande alcance e tira tanta energia quanto o Pilão Giratório do Zangief.



MORTAL KOMBAT II

Sim, você leu direito! Está chegando a continuação do game mais polêmico da história

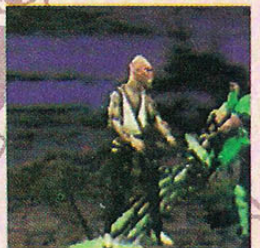
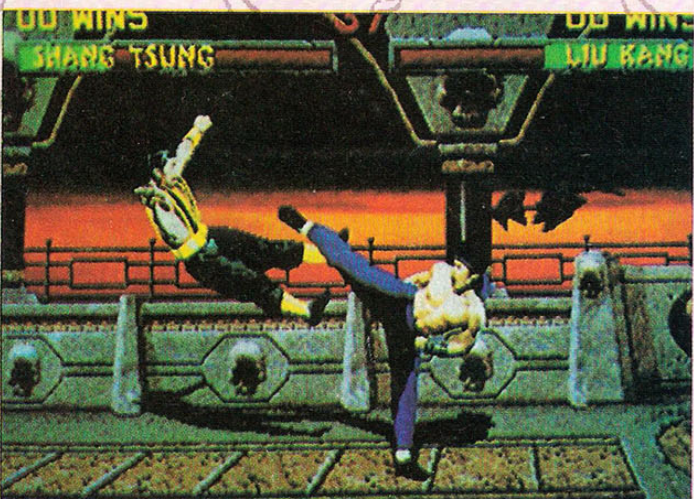
ARCADE



Ainda que uma pesquisa feita nos States tenha apontado Robocop Vs. The Terminator como o game mais sanguinário de 1993 (veja a matéria completa na seção Game News), muita gente vai discordar disso: afinal, o sucesso de Mortal Kombat deve-se apenas a sangue, violência e decapitações sem precedentes no mundo dos games. Claro que um game tão bem-sucedido teria que ganhar uma continuação, e ela já está dando sinais de vida. Mortal Kombat II terá 12 personagens, com 7 deles completamente novos. Fazendo as contas, permanecem apenas cinco dos lutadores originais - Scorpion, Sub-Zero, Jonny Cage, Raiden e Liu Kang -, todos com novíssimo visual.

KANO E SONIA JÁ ERAM

Dá até pra entender que o sem-graça do Kano tenha levado um pé no traseiro, mas excluir a Sonia Blade é um sacrilégio! Em compensação, apareceram duas gatas mascaradas para substituí-la. Os cenários mudaram para muito melhor, cinematográficos mesmo, e a trilha sonora promete superar a antiga em trocentas vezes - garantido por um novo sistema de som DCS. Mas o que os gamemaniacos vão adorar mesmo em Mortal Kombat II são duas novidades. Primeiro: serão vários Golpes Fatais diferentes para cada personagem, totalizando um festival de sangue e amputações; Segundo: entre os novos lutadores estão Shang Tsung, o metamórfico chefe final; e o ninja verde Reptile. Mal dá para esperar!



MORTAL KOMBAT - A NOVA GERAÇÃO

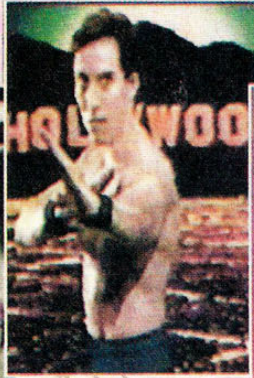
Afinal, quem são os novos personagens de Mortal Kombat II? Quase nada sabemos sobre os chefes, já que o velhaco do Shang Tsung agora figura entre os lutadores - e não se sabe que tipo de monstruosidade irá substituir Goro. Mas, quanto aos lutadores, aqui estão:



DARAKA: É tão feio que muitos vão acusá-lo de ser o irmãozinho caçula do Goro. Totalmente animal, luta com facas compridas que saltam de seus pulsos ao estilo Wolverine



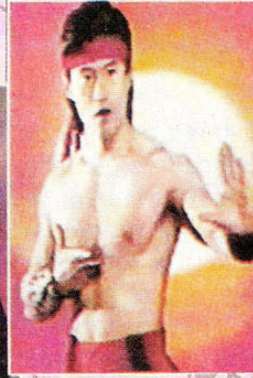
JAX: Este pugilista parece ser apenas uma cópia do Mike Bison de Street Fighter II, mas talvez o tempo prove o contrário



JONNY CAGE: Mudou o penteado e agora está com um jeitão de Arnold Schwarzenegger. Em um de seus novos Golpes Fatais ele quebra o adversário ao meio!



KITANA: Uma das gatas mascaradas que chegou para substituir a Sonia Blade - embora, à primeira vista, não pareça tão gata quanto ela. Luta com um leque



LIU KANG: Esse parece que não mudou nada, continua o mauricinho do game



KUNG LAO: As habilidades desse cara de chapelão ainda não foram reveladas. Não promete muito (podemos estar enganados, claro!)



RAIDEN: Ganhou um visual muito mais arrojado, e não parece mais estar vestindo sacos de farinha!



REPTILE: Beleza! Agora será possível jogar com o lendário ninja verde. Em um de seus Fatalities ele tira a máscara, revela um rosto de lagarto e arranca a cabeça do inimigo com a língua!



SCORPION: Com a chegada de Daraka e Reptile, Scorpion vê ameaçado seu título de lutador mais carniceiro do torneio - mas não vai deixar barato.



SHANG TSUNG: O chefe final da primeira versão agora participa como jogador, e - o que é melhor - conserva seus poderes de transformar-se em outros personagens



MALEENA: É a coleguinha ninja de Kitana - ou talvez uma inimiga vingativa, como acontece com Scorpion e Sub-Zero. Luta com um par de adagas sai (alguém aí lembra da tartaruga ninja Rafael?)



SUB-ZERO: Antigamente era a maior moleza jogar com ele, mas nesta nova versão é quase certo que seu raio congelante fique mais limitado. Acabaram-se as apelações!

CADÊ O ERMAC?

Se alguém aí já gastou os dedos tentando encontrar esse sujeito em Mortal Kombat, saiba que bancou o trouxa. E sabe por quê? É que esse cara NÃO EXISTE! As fofocas começaram quando algum dono de arcade examinou o programa do Mortal Kombat e encontrou a palavra ERMAC na lista dos nomes dos personagens, logo abaixo de REPTILE. Espalharam-se então os boatos de que Ermac seria um suposto ninja vermelho. Pura cascata! ERMAC são apenas as iniciais de ERror MACHine, um dos muitos comandos usados na programação do jogo. No entanto, uma surpresa: a expectativa de encontrar o tal Ermac tornou-se tão grande que a Acclaim andou cogitando incluir esse personagem em Mortal Kombat II. Será que a lenda vai se tornar realidade?

ETERNAL CHAMPIONS

Está chegando para Mega Drive um título de luta sem igual

MEGA

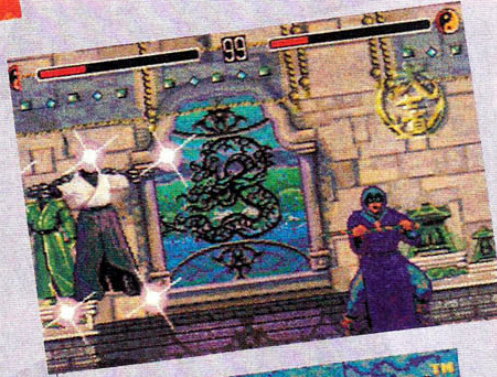
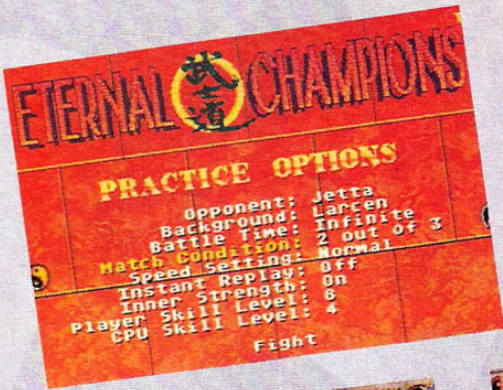
Em um futuro muito distante, o Campeão Eterno vasculha o passado em busca de um sucessor. Ele escolhe nove guerreiros habilidosos que morreram em desgraça, ressuscita todos e faz com que lutem entre si - para, no final, desafiar o vencedor em pessoa. Aquele que sair vitorioso deste último combate receberá o título de Campeão Eterno.

Tá certo, o enredo pode não ser dos mais interessantes, mas não se pode dizer o mesmo do game!

MAIS MEMÓRIA, MAIS AÇÃO

Eternal Champions pode parecer apenas mais um game de luta - mas não é! São nove lutadores com muito mais magias e ataques especiais que

qualquer outro título de luta já lançado. Isso se explica porque Eternal Champions tem 24 Megs, o que é bastante memória - igualada apenas por Street Fighter II - Champion Edition. Por isso, além de muitos golpes, Eternal Champion conta também com uma animação que derruba qualquer game de luta do SNES.



JONATHAN BLADE - 2030 d.C.



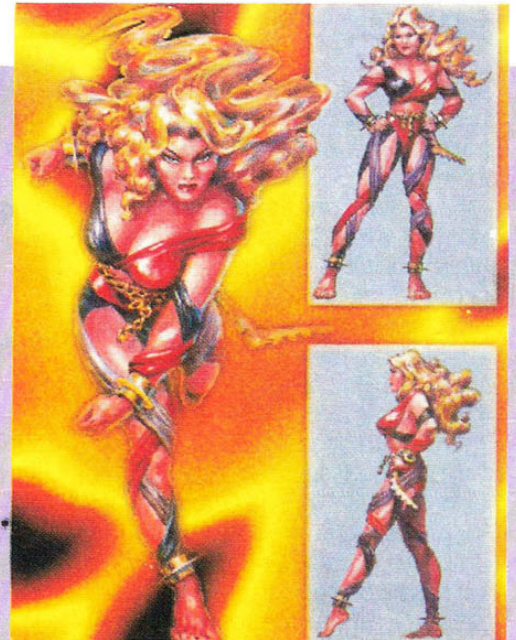
Velocidade:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ★ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ★
Recuperação:	★ ★ ★ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ☆ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ★ ☆

É o fortão do jogo. Nascido na Síria e criado na África, Jonathan tornou-se um policial tão esquentado que foi expulso da polícia e passou a agir por conta própria como caçador de recompensas. Sua última missão foi perseguir um cientista larápio que roubou de um laboratório uma perigosa arma biológica, que poderia exterminar 95% da população da Terra. Blade encurralou o cara e o detonou com seus braceletes de raios laser. A última coisa que Jonathan viu antes de morrer foi um vidrinho quebrado...

JETTA MAXX - 1899 d.C.

A bela Jetta Maxx ficou em segundo lugar na pesquisa que elegeu Cammy como a personagem mais gata dos videogames em 93. Nasceu na Rússia e viajou pelo mundo fazendo acrobacias circenses. Quando o circo visitou a China, Jetta ficou chocada com a morte de cidadãos inocentes em rebeliões. Influenciou a organização Yihe Quang e o governo da Rússia para que tentassem resolver suas diferenças pacificamente. Mas, quando estava para mudar o curso da História, Jetta foi assassinada por um radical Yihe Quang.

Velocidade:	★ ★ ★ ★ ★
Resistência:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ★ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ★ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ☆ ☆



LARCEN TYLER - 1920 d.C.



Velocidade:	★ ★ ★ ☆ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ★ ★
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ★ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ★ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ☆ ☆ ☆

Quando jovem, Larcen trabalhou para Mr. Taglalini - um dos maiores chefes criminosos de seu tempo. Especializou-se em plantar evidências ilegais para incriminar outros chefões do crime. Aprendeu artes marciais para livrar-se de qualquer assassino rival. Certa vez, no entanto, encarregado de levar um pacote para um bandido hospitalizado, Larcen foi detido por um policial que percebeu tratar-se de uma bomba. Larcen jogou o pacote pela janela, mas já era tarde: a explosão não apenas matou a ambos, mas também liquidou muitas pessoas no hospital.



MIDKNIGHT - 1967 d.C.

Velocidade:	★ ★ ★ ★ ★
Resistência:	★ ★ ★ ☆ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ★ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ☆ ☆

O bioquímico Mitchell Midleton Knight desenvolveu para a CIA uma arma para ser usada na guerra do Vietnã - um vírus que enfraqueceria as vítimas, até que o antídoto fosse administrado.

Mas o vírus não funcionou como devia, e muitos inocentes morreram. Knight foi perseguido e, durante a fuga, despencou dentro de um tanque que continha o vírus e transformou-se em um tipo de vampiro. Procurou por uma cura durante 133 anos, à medida que seu corpo apodrecia porque ele se recusava a matar outras pessoas para renovar sua energia. Sua agonia teve um fim quando um agente do governo matou-o com uma estaca de magnésio no coração.

R.A.X COSWELL - 2345 d.C.

Quando R.A.X. Coswell estava quase tornando-se campeão mundial de kickbox, surgiram as lutas cibernéticas - onde os lutadores usam partes biônicas e causam enormes quantidades de dano - e a categoria de luta entre humanos foi extinta. Desesperado para competir, R.A.X. submeteu-se a uma dolorosa cirurgia de implantes cibernéticos e recomeçou sua escalada rumo ao título máximo. No entanto, o destino pregou outra peça em R.A.X.: sem que ele soubesse, seu promotor havia vendido a luta da Grande Final e infiltrado um vírus de computador em seu cérebro eletrônico - que desligou seus sistemas vitais antes que ele desferisse o soco que lhe daria o título mundial.

Velocidade:	★ ★ ★ ☆ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ★ ★
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ★ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ★ ☆



SHADOW YAMOTO - 1993 d.C.

Velocidade:	★ ★ ★ ★ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ☆ ☆
Força:	★ ★ ★ ☆ ☆
Recuperação:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ★ ★
Equilíbrio:	★ ★ ★ ★ ☆

Shadow Yamoto foi a melhor assassina da Corporação Orquídea Negra, destacando-se na eliminação de executivos corruptos que pudessem tomar a presidência. Era a verdadeira estrela dos quartéis-generais da Orquídea Negra. Nunca questionou-se sobre a moralidade de sua ocupação - até descobrir que, se um dia se recusasse a realizar um assassinato, a Corporação mandaria alguém para matar a ela. Quando se deu conta do valor de sua própria vida, Shadow passou a não ser capaz de matar mais ninguém. Não demorou para que ela fosse lançada do centésimo primeiro andar do prédio Orquídea Negra.





SLASH - 699 a.C.

Velocidade:	★ ★ ★ ☆ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ★ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ★
Recuperação:	★ ★ ★ ★ ☆
Defesa:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ☆ ☆

Slash foi o maior guerreiro, o melhor lutador e o homem mais inteligente de sua geração. Usava a inteligência superior para derrotar os adversários desmiolados. Esse seu grande conhecimento, contudo, terminou por colocá-lo em encrenca: os anciões das cavernas rejeitavam todas as suas idéias revolucionárias, inclusive planos de agricultura para transformar a aldeia de caçadores nômades em fazendeiros. Isso foi prontamente recusado, porque os líderes do clã gostavam da violência das caçadas. Assim, de tanto rebelar-se abertamente contra os anciões, Slash acabou sendo morto a pedradas...

TRIDENT - 110 a.C.

Ganhou o apelido por causa da arma que colocou no lugar da mão perdida em luta com um tubarão. A Atlântida e o Império Romano encontravam-se em negociações para decidir quem controlaria o mundo. Os atlantes descobriram um meio de capacitar as pessoas a viverem em paz acima e abaixo d'água, mas Roma não gostou da idéia e propôs o seguinte: aquele que vencesse um duelo de gladiadores dominaria as terras emersas, enquanto que os perdedores teriam que viver no fundo dos oceanos. Tridente, um gladiador desenvolvido geneticamente para o torneio, foi trapaceado e esmagado sob um pilar de pedra. Assim, só restou aos atlantes fugirem para o fundo do mar.

Velocidade:	★ ★ ★ ★ ☆
Resistência:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ★ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ☆ ☆
Equilíbrio:	★ ★ ★ ★ ★



XAVIER PENDRAGON - 1692 d.C.

Velocidade:	★ ★ ★ ☆ ☆
Resistência:	★ ★ ★ ☆ ☆
Força:	★ ★ ★ ★ ☆
Recuperação:	★ ★ ☆ ☆ ☆
Defesa:	★ ★ ★ ★ ★
Equilíbrio:	★ ★ ★ ★ ☆

Xavier sempre fez más escolhas na vida, mas nada o havia preparado para seu trabalho final. Depois de fracassar como forjador quando tentou colcar ferraduras ainda quentes no cavalo do prefeito, Xavier resolveu mudar de ramo. Apaixonou-se pela ciência e pela alquimia, passando a tentar transmutar metais básicos em ouro. Embora não tenha conseguido a fórmula do ouro, descobriu uma limpa e inesgotável fonte de energia. Antes que pudesse documentar tudo para as futuras gerações, contudo, foi julgado como feiticeiro e queimado na fogueira pelo povo de Salem. Seus poderes foram confundidos com feitiçaria, mas na verdade eram ciência autêntica.



REBEL ASSAULT

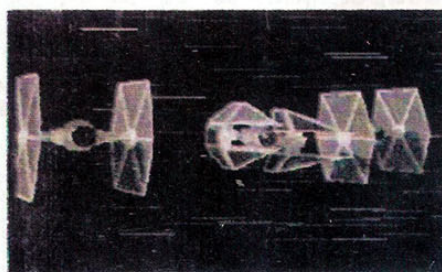
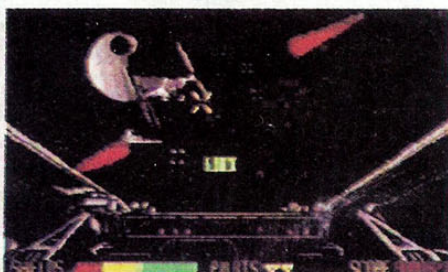
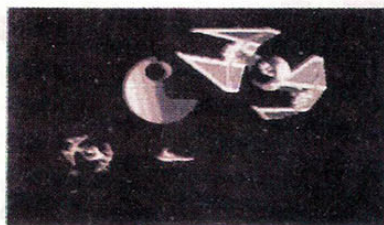
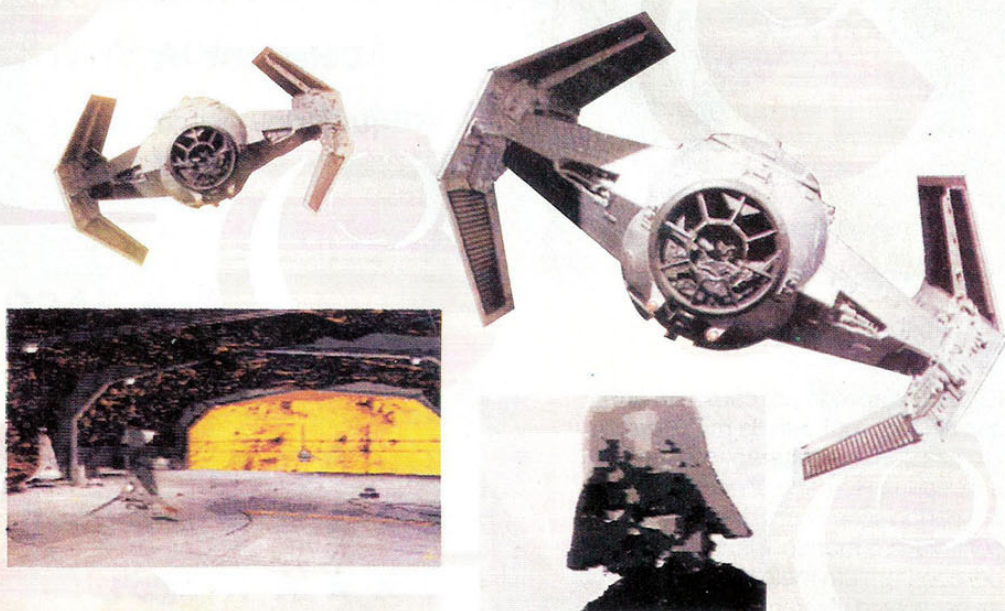
Na pele de um piloto rebelde, você vai ter que detonar todo o poderio do Império. Que a Força esteja com você!

SEGA CD

O Império contra-ataca... de novo! As forças de Darth Vader ficam mais poderosas a cada dia, e a Aliança Rebelde resolve que é hora de dar fim ao reinado do Imperador - e adivinhe quem foi designado para a missão? Pois é, sobrou pra você. Se você é o feliz proprietário de um Sega CD, então não precisa mais ficar se roendo de inveja pelo estupendo game X-Wing para micros PC.

COMO VAI ESSA FORÇA?

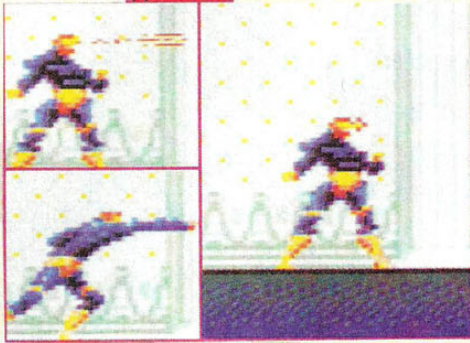
Rebel Assault não fica nada a dever a X-Wing em termos de animações cinematográficas e trilha sonora. Pelo contrário, em alguns pontos é até melhor: há fases de vôo na superfície de planetas, onde o que vale é a habilidade para se desviar dos obstáculos. Mas claro que o jogo não dispensa os combates espaciais contra os Tie Fighters do Império, e também a fase final onde você precisa destruir a Estrela da Morte - que já foi destruída umas trocentas vezes, mas sempre volta para tirar o sossego da Galáxia. Quem explica?



X-MEN



GAME GEAR

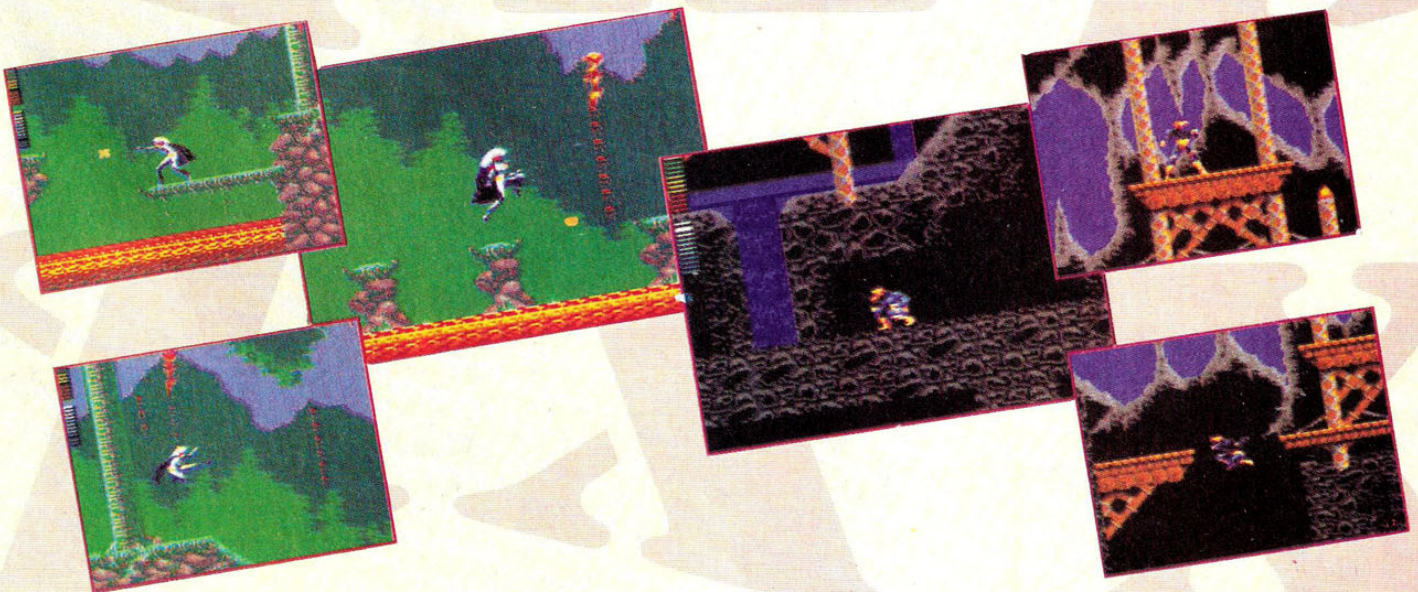
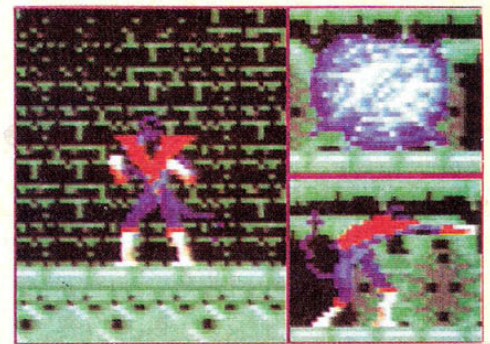
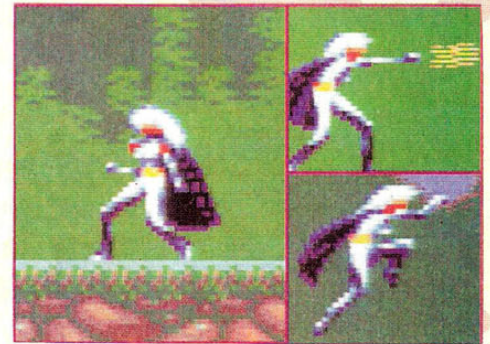


Os mutantes favoritos da galera atacam no portátil da SEGA - e chegam de mansinho para Master System

O outrora cultuado Nintendo 8-Bits enfrenta sérias dificuldades no mercado brasileiro, já que os americanos estão se desinteressando em produzir jogos para esse console. Mas, felizmente, o mesmo não acontece com o nosso Master System. Afinal, ele é inteiramente compatível com o Game Gear - que continua abastecido com lançamentos de títulos quentes nos States. Portanto, uma vez que acaba de pintar lá fora o game X-Men para o portátil da SEGA, podemos esperar que logo a Tec Toy vai lançá-lo aqui pra nós!

X-SALADA

Os heróis mais populares do grupo estão aqui, mas não a princípio: você começa a partida com o melancólico Ciclope ou o bebedor de cerveja Wolverine, e à medida que o jogo avança você vai salvando outros mutantes para acrescentar ao seu time: Tempestade, Psylocke, Vampira, Homem-de-Gelo e Noturno. Embora diferente das outras versões, este game também rola em locais conhecidos do Universo Marvel - como os Túneis dos Morlocks, o Clube do Inferno e a Terra Selvagem. Prato cheio para os devoradores de games e de gibis!





INSPECTOR GADGET

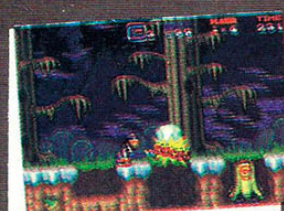
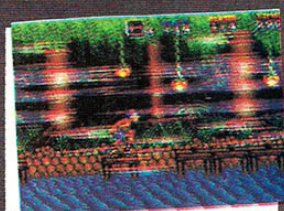
O inspetor mais trapalhão dos desenhos animados acaba de pintar no SNES



Uma verdadeira balbúrdia acontece com este desenho animado aqui no Brasil. É que ele está sendo exibido simultaneamente em duas emissoras de TV - a Record e o SBT -, e em cada uma o Inspector Gadget ganhou nomes diferentes: ele agora se chama Inspetor Gandaia (no SBT) e Inspetor Bugiganga (na Record). O último é o mais correto, já que "gadget" significa bugigangas, quinquilharias - referência aos montes de equipamentos especiais que o Inspetor usa para combater o crime. Bem, agora esse personagem muito louco vai ajudar a aumentar a coleção de games para SNES.

O Inspetor Bugiganga (ou Gandaia) é

o primeiro policial biônico do mundo. Seu maior inimigo é o dr. Garra (ou dr. Sinistro), que agora aprontou-lhe uma das boas: seqüestrou sua sobrinha Penny (ou Serena). Adivinha só! Você vai ter que salvá-la. Mas não vai ser problema, porque Bugiganga conta com um arsenal de armas secretas instaladas em seu corpo: além dos braços e pernas que esticam para saltar e aplicar socos caprichados, há o casaco que infla para fazê-lo flutuar como balão e o chapéu cheio de truques - como luva de boxe, helicóptero, lanterna, bomba... é de matar o MacGyver de inveja!



AVENTURAS FANTÁSTICAS

Quer aprender a jogar RPG? Então comece com as aventuras-solo

A porta se abre para uma grande câmara, onde você se choca ao ver que um de seus rivais obviamente encontrou morte súbita ao ser perfurado. É um dos bárbaros, e ele está empalado em vários espigões de ferro bem longos, presos a uma tábua projetada de dentro do chão. O piso está coberto de lixo e detritos, escondendo um arame no qual ele deve ter pisado, disparando assim o mecanismo da tábua com espigões. Numa alcova na parede do outro lado, você pode ver uma taça de prata sobre uma pequena mesa de madeira. Você:

Irá até o bárbaro para revistá-lo? Vá para **126**

Caminhará na direção da alcova? Vá para **41**

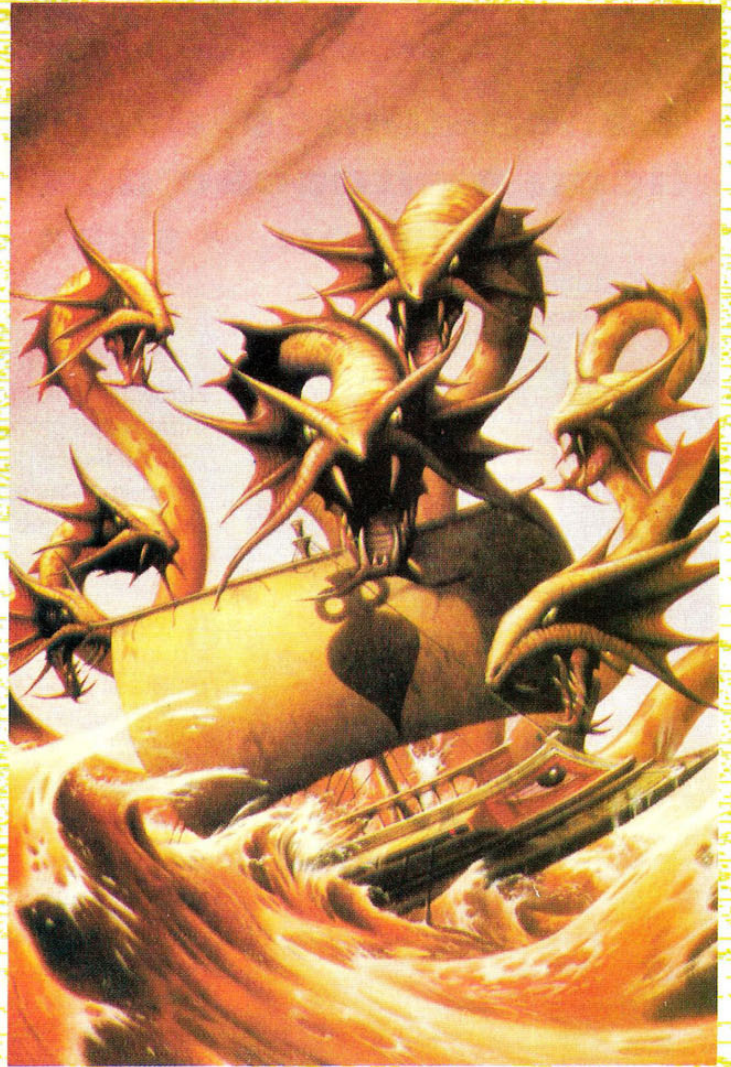
Fechará a porta e irá embora? Vá para **83**

Qual você escolheria? **83** seria o mais sensato, mas você poderia perder a chance de conseguir algo valioso. Se tentasse **41**, acionaria uma armadilha que iria disparar um dardo envenenado. A melhor opção é a **126**, pois na mochila do bárbaro há um pedaço de carne seca contendo ervas que aumentarão sua força.

O trecho acima faz parte do livro *O Calabouço da Morte*, da coleção *Aventuras Fantásticas* de Steve Jackson e Ian Livingstone, editada pela Marques Saraiva. Trata-se de uma aventura-solo, o melhor caminho para iniciantes que querem ingressar no mundo do RPG. Você joga sozinho, como diz o nome - o que tira o gostinho do trabalho em equipe, claro, mas é ótimo para ir treinando aquele tipo especial de raciocínio que se exige em RPG de mesa. Não existe um Game Master para colocar desafios em seu caminho. É apenas você contra o livro. Mas, se está pensando que é fácil, vai cair do cavalo!

A história está espalhada pelo livro em pedacinhos, que não fazem sentido se lidos em ordem numérica. Cada escolha leva você a um trecho diferente, como no exemplo acima - e quase todo o problema se resume em tomar decisões certas ou erradas. A principal falha nesse sistema é que ele permite trapacear, pois você pode voltar atrás quando tiver feito uma escolha ruim, ou fingir que tem algum objeto quando não o tem. Certos livros conseguem evitar essa artimanha: em *O Planeta Rebelde*, o herói deve achar um professor universitário para obter uma informação vital. O encontro se dará em uma sala de aula cujo número foi indicado por Mehita, uma aluna com quem o herói falou anteriormente. O livro pede que o jogador vá para esse número, e não há como seguir em frente sem ter encontrado Mehita - mesmo trapaceando!

A maior parte dos títulos da coleção *Aventuras Fantásticas* são sagas de espada e magia, onde você entra na pele de um guerreiro que combate monstros em masmorras. Há também histórias de ficção científica e terror. As aventuras-



RPG

solo usam regras e sistemas de combate muito simples e fáceis de aprender - mas sua maior vantagem sobre os RPGs de mesa é que, ao contrário destes, há muitos títulos disponíveis em português. Você nem precisa recorrer a casas especializadas, porque eles podem ser encontrados em qualquer boa livraria. Aceita o desafio?

CAPITÃO NINJA

TÍTULOS JÁ LANÇADOS:

- A CIDADELA DO CAOS
- O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO
- A FLORESTA DA DESTRUIÇÃO
- A CIDADE DOS LADRÕES
- O CALABOUÇO DA MORTE
- A NAVE ESPACIAL TRAVELLER
- O TEMPLO DO TERROR
- AS COLIGAÇÕES DE KETHER
- MARES DE SANGUE
- ENCONTRO COM O M.E.D.O.
- PLANETA REBELDE
- DEMÔNIOS DA PROFUNDEZA
- A CRIPTA DO VAMPIRO
- ROBÔ COMANDO
- PROVA DOS CAMPEÕES
- GUERREIRO DAS ESTRADAS

O FUTURO DOS VIDEOGAMES

Lançamentos, avanços, recuos... veja como ficou a situação dos consoles neste ano que passou, e suas previsões para 94



SUPER NES - O paladino da Nintendo teve um começo difícil no mundo dos games, com apenas uns poucos títulos que não agradaram ninguém. Mas em 93 ele mostrou sua real capacidade e foi o console mais quente do mercado, com jogos melhores e melhores. A queda de preço e acessórios de realidade virtual, bem como a representação no Brasil pela Playtronic, devem manter o Super Nintendo no topo também em 94.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 65816

Processamento - 3,58 MHz

Resolução - 512 x 418

Cores Disponíveis - 32.768

Cores Simultâneas - 256

Máximo de Sprites - 128

Tamanho de Sprite - 64 x 64

Preço - U\$ 99,99



MEGA DRIVE - Mesmo sendo o primeiro console de 16-Bits a surgir no mercado, o Gênesis teve que enfrentar uma briga dura contra o ascendente SNES. Diante da superioridade técnica do aparelho da Nintendo, o Mega contra-ataca com uma vastíssima coleção de jogos e um novo console mais compacto e barato - além de periféricos poderosos como o Sega CD e o Sega VR.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 68000

Processamento - 7,6 MHz

Resolução - 320 x 224

Cores Disponíveis - 512

Cores Simultâneas - 64

Máximo de Sprites - 80

Tamanho de Sprite - 32 x 32

Preço - U\$ 99,99



SEGA CD - Teve os mesmos problemas que o SNES em seu lançamento: um aparelho poderoso, mas com jogos escassos e medíocres. O alto preço também não ajudava, e a solução foi a mesma utilizada no console do Mega Drive: recriar o chassi para fazê-lo mais compacto e acessível. Com isso, mais a chegada de títulos fortes como Sonic CD, Sphered e Robo Aleste, o Sega CD vai verdadeiramente despontar em 94.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 68000

Processamento - 12,7 MHz

Resolução - 320 x 224

Cores Disponíveis - 512

Cores Simultâneas - 64

Máximo de Sprites - 80

Tamanho de Sprite - 32 x 32

Preço - U\$ 229,99



TURBODUO - O lançamento de um console com CD-Rom embutido foi um grande estardalhaço nos States, mas esfriou logo. A biblioteca de games deste console, embora numerosa, conta em sua maioria com títulos de RPG - tipo de jogo muito mais apreciado no Japão. A não ser que sejam desenvolvidos novos títulos rapidinho, em 94 este console deve acabar nos E.U.A. - e nem vai ameaçar pintar no Brasil!

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 6820 (8-Bits)

Processamento - 7,16 MHz

Resolução - 400 x 270

Cores Disponíveis - 512

Cores Simultâneas - 256

Máximo de Sprites - 62

Tamanho de Sprite - 16x16, 32x32

Preço - U\$ 299,99



NEO GEO - A princípio era o sonho dos gamemaníacos, a primeira verdadeira máquina de arcade para uso doméstico. Mas o sonho virou pesadelo quando os compradores em potencial viram o alto preço, e a SNK teve que baixá-lo para U\$ 499,00 - sem nenhuma modificação, incluindo um cartucho e dois controles. Títulos poderosíssimos como Fatal Fury Special, World Heroes 2 e Samurai Shodown garantem que não faltará público para o Neo Geo em 94.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 68000

Processamento - 14 MHz

Resolução - 320 x 224

Cores Disponíveis - 65.536

Cores Simultâneas - 4.096

Máximo de Sprites - 380

Tamanho de Sprite - Programável

Preço - U\$ 499,99



3DO - Um dos muitos novos sistemas que apareceram no mercado em 93, o 3DO da Panasonic reúne o poder do CD-Rom com a velocidade dos 32-Bits. Por enquanto o software para ele é pouco ou quase nenhum, mas umas três dezenas de empresas estão trabalhando duro para desenvolver jogos para o console. 94 deverá ser um grande ano para o 3DO.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 4 Processadores

Processamento - Desconhecido

Resolução - 640 x 480

Cores Disponíveis - 16,7 Milhões

Cores Simultâneas - Milhões

Máximo de Sprites - Desconhecido

Tamanho de Sprite - Desconhecido

Preço - U\$ 699,99



JAGUAR - Com este novo console, a Atari tem tudo para voltar a ser uma grande potência no mundo dos videogames. Afinal, é difícil resistir a um 64-Bits pela desprezível quantia de U\$ 249,99 - exatamente metade do preço de um Neo Geo! Os games estão apenas começando a ser mostrados, mas a Atari promete grandes títulos para seu Jaguar em 94.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 5 Processadores

Processamento - Desconhecido

Resolução - 720 x 576

Cores Disponíveis - 16,7 Milhões

Cores Simultâneas - Milhões

Máximo de Sprites - Desconhecido

Tamanho de Sprite - Desconhecido

Preço - U\$ 249,99



AMIGA CD - O nome Commodore, famoso pelos computadores Amiga, está agora lançando um sistema de videogame com CD-Rom. Companhias européias como Ocean, Mindscape, Gremlin e Psygnosis estão produzindo games para este console. Seu sucesso em 94 é duvidoso: o preço não é muito atraente para os brasileiros, e o mercado americano talvez não esteja preparado para um sistema europeu.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 2 Processadores (32-Bits)
Processamento - 12,5 MHz
Resolução - 320 x 224
Cores Disponíveis - 1,6 Milhões
Cores Simultâneas - Desconhecido
Máximo de Sprites - Desconhecido
Tamanho de Sprite - Desconhecido
Preço - U\$ 499,00



LASERACTIVE - O caríssimo LaserActive da Pioneer reúne o que há de melhor nos toca-discos laser com os videogames de 16-Bits. É um bom aparelho, quanto a isso não há dúvida, mas seu preço está muito além do que a maioria dos gamemaníacos pode pagar. Recomendável apenas para aqueles que trabalham com CDs e não têm nenhum outro console de videogame.

ESPECIFICAÇÕES:

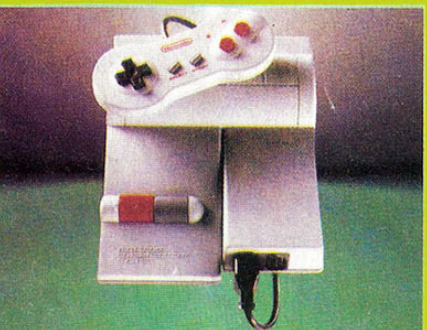
Processador - 2-4 Processadores (16-Bits)
Processamento - Desconhecido
Resolução - 450 Linhas (Horizontal)
Cores Disponíveis - Milhões
Cores Simultâneas - Milhões
Máximo de Sprites - Desconhecido
Tamanho de Sprite - Desconhecido
Preço - U\$ 1.300,00 (Putz!)



CD-I - Originalmente voltado para programas utilitários e educacionais, em 94 o CD-I da Philips vai ganhar mais games - entre eles Link, 7th Guest, Zelda e um ou outro jogo de golfe miniatura. O CD-I está tentando ser mais divertido, mas não esperem grandes títulos. Ele pode ser para a Philips um grande teste na área de videogames, gerando a possibilidade de um novo console para livrar-se do antigo Odissey (alguém lembra?).

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 2 Processadores (16-Bits)
Processamento - Desconhecido
Resolução - 350 Linhas (Horizontal)
Cores Disponíveis - Milhões
Cores Simultâneas - Milhões
Máximo de Sprites - Desconhecido
Tamanho de Sprite - Desconhecido
Preço - U\$ 399,00



NINTENDO - Melhor ir se despedindo do Nintendinho, gente! Ele andou abandonado em 93 com a explosão do SNES, e suas vendas despencaram. A Nintendo bem que tentou manter na ativa o sistema que lhe deu tantas alegrias, e providenciou uma queda brutal no preço e mudança no visual do console - mas não adiantou. 94 tem tudo para marcar o fim do Nintendo 8-Bits nos States, e aqui no Brasil ele também não deve durar muito.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 6502
Processamento - 1,79 MHz
Resolução - 256 x 240
Cores Disponíveis - 52
Cores Simultâneas - 16
Máximo de Sprites - 64
Tamanho de Sprite - 8 x 16
Preço - U\$ 49,99



MASTER SYSTEM e GAME GEAR -
O Master já não existe mais nos States há algum tempo - mas, ao contrário do que acontece com o Nintendo 8-Bits, isso não significa seu fim: é que a Tec Toy pega todos os jogos do portátil Game Gear que são lançados lá fora e adapta para o Master, pois os dois consoles têm praticamente as mesmas características. E o Game Gear vai muito bem lá fora, com títulos de peso como Jurassic Park, Streets of Rage 2 e Star Wars!

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - Z-80 (8-Bits)

Processamento - 3,6 MHz

Resolução - 160 X 146

Cores Disponíveis - 4.096

Cores Simultâneas - 32

Máximo de Sprites - 64

Tamanho de Sprite - 8 x 8

Preço (Game Gear) - U\$ 99,99



GAMEBOY - Este portátil revolucionou o mercado quando foi lançado, mas em 93 andou meio baqueado. Mesmo com um tremendo arsenal de jogos e bem equipado de acessórios, aquela telinha verde faz muitos gamemaníacos torcerem o nariz. O futuro parece pertencer aos portáteis com tela colorida, mas o baixo preço do GameBoy ainda faz dele uma boa opção para o público brasileiro.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 6502 (8-Bits)

Processamento - 2,14 MHz

Resolução - 140 x 102

Cores Disponíveis - 4 Sombras

Cores Simultâneas - 4 Sombras

Máximo de Sprites - 8

Tamanho de Sprite - 8 x 8

Preço - U\$ 79,99



LYNX - O portátil da Atari teve sua campanha de publicidade baseada em três promessas: a maior tela, o mais veloz processador em um console portátil e trocentos jogos. Até agora apenas as duas primeiras foram cumpridas: o console é, de fato, um dos mais poderosos portáteis já lançados - mas sua coleção de jogos é uma pobreza! Sem novos títulos, o Lynx não terá grande destaque em 94.

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 65C02

Processamento - 4 MHz

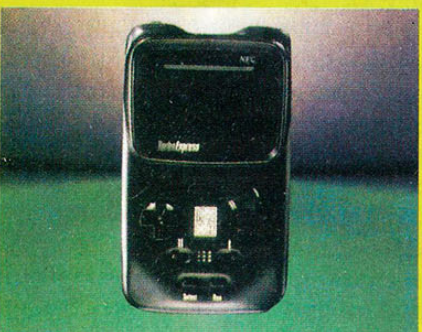
Cores Disponíveis - 4.096

Cores Simultâneas - 16

Máximo de Sprites - 128

Tamanho de Sprite - Programável

Preço - U\$ 70,00



TURBOEXPRESS - A T.T.I., fabricante do TurboDuo, resolveu lançar o melhor portátil do mercado - superando em muito o pretensioso Lynx. O TurboExpress tem um processador rápido, sua tela é espetacular, tem TV turner opcional e uma porção de jogos com chips turbinadores. Só um probleminha: é caro demais para um portátil. Daria para comprar dois SNES pela mesma quantia!

ESPECIFICAÇÕES:

Processador - 6820 (8-Bits)

Processamento - 7,16 MHz

Resolução - 400 x 270

Cores Disponíveis - 512

Cores Simultâneas - 256

Máximo de Sprites - 62

Tamanho de Sprite - 16x16, 32x32

Preço - U\$ 199,99

COMO FUNCIONA

Acompanhe as emoções de uma genuína partida de RPG de mesa

A tarefa mais ingrata que pode ser entregue a alguém é explicar como funcionam os RPGs de mesa. O simples conceito de "Jogos de Interpretação de Personagem" está longe de ser suficiente, e também não adianta enfatizar que eles são muito mais empolgantes que os RPGs de videogames ou computer games. Assim sendo, só há uma maneira de transmitir a nossos leitores a verdadeira emoção deste tipo de jogo: narrando uma partida real!

A aventura foi uma das muitas que acontecem em frente à livraria Forbidden Planet, no Shopping Pompéia Nobre - ponto de encontro de muitos adeptos do RPG. O grupo era formado por Jackson Pereira do Lago "Elfo", o Game Master, e pelos players Roberto "Ratão" G. de Moraes, Fábio Pereira do Nascimento, Roberto M. de Campos e Alexandre Moreno. O sistema de jogo utilizado foi o *GURPS Vampire*, onde os players podem usar vampiros e lobisomens como personagens.

Antes de iniciar a partida, o GM faz aos players uma rápida descrição do cenário: a época é atual, e eles são criaturas da noite trabalhando incógnitos entre seres humanos na polícia de Londres. Eles recebem suas respectivas Fichas de Personagem, preparadas com antecedência pelo GM, cada uma contendo as características de um personagem específico: força, inteligência, destreza, resistência física, habilidades e poderes especiais. "Ratão", Fábio e Roberto jogarão como vampiros - enquanto Alexandre ficará com um lobisOMEM. Nota: vampiros e lobisomens são inimigos mortais!

E COMEÇA A PARTIDA

Inicia-se o turno da noite. Os quatro policiais são chamados para desvendar o desaparecimento do corpo de um suicida, e ficam preocupados em saber que poderia se tratar de Eric Damon, seu "pai" vampiro - ou seja, aquele que os transformou em vampiros.

ALEXANDRE - Vamos investigar o quarto.



O GM Jackson "Elfo", no centro, conduz os players durante a partida



A livraria especializada Forbidden Planet, onde se reúnem bandos de jogadores (ao lado)

GM - Ok. Vocês pegam o elevador e chegam ao quarto de onde o suicida pulou. É realmente o quarto de Eric.

ALEXANDRE - Quero procurar pistas.

GM - Tudo bem. Jogue sua perícia Criminalística.

A Ficha de Alexandre diz que sua habilidade em Criminalística é de 12 pontos (em uma escala de 3 a 18). Ele joga três dados. Se o resultado for menor ou igual a 12, ele terá sucesso. Alexandre consegue, e o GM cochicha em seu ouvido:

GM - Você encontrou uma agenda com o nome de Vanessa Damon, irmã de Eric. Achou também pêlos de lobisOMEM cinzento, uma raça mais perigosa que a sua.

Alexandre se descuida e revela suas descobertas aos outros.

RATÃO - Espere um pouco! Como é que você sabe identificar pêlos de lobisOMEM?

ALEXANDRE - Hã... é que... bem...

Desconfiado, Ratão tenta usar seus poderes de hipnotismo em Alexandre. Não consegue.

RATÃO - Você resiste a meu hipnotismo. Isso significa que é um lobisOMEM!

ALEXANDRE - E vocês são... vampiros!

Para interpretar os personagens direito, Ratão, Fábio e Roberto devem lutar contra Alexandre. Os players de cada lado jogam dados para disputar a iniciativa (a chance de atacar primeiro). Alexandre vence.

ALEXANDRE - Vou lançar contra eles uma Bola de Fogo e aproveitar a distração para escapar.

GM - Ok. Jogue os dados.

ALEXANDRE - Radouken! (Todos riem.)

A habilidade de Alexandre com o feitiço Bola de Fogo é 10. Erra o tiro, mas vampiros são sensíveis ao fogo - e ele consegue a distração que queria. Corre para fora do aposento e escapa. Os outros decidem esquecê-lo e continuar a investigação na casa de Vanessa.

GM - A casa fica no bairro de Manchester, e é muito rica. Vocês entram e encontram um computador bem sofisticado.

ROBERTO - Vou tentar operá-lo.





TÁ NA HORA DO PAU!

Nesta aventura não chegou a acontecer nenhum combate, mas o RPG de mesa não é só raciocínio e representação. Tem muita porrada também! Veja este exemplo de um round de combate entre um explorador espacial e um lagarto gigante, durante uma campanha de ficção científica jogada com o sistema GURPS Space:

O lagarto vence a iniciativa e ataca primeiro. O GM joga três dados para o lagarto, e qualquer resultado menor ou igual a 14 é bem-sucedido. Ele consegue, mas o explorador ainda pode tentar se esquivar. Seu valor de Esquiva é 6. Ele joga os dados e o resultado é 10 - uma falha. O GM joga dois dados para calcular o dano da mordida, e cai 5. O explorador perde 5 Pontos de Vida.

Agora é a vez do player atacar. Ele aponta a pistola laser e atira. Sua habilidade com a arma é de 12, e qualquer resultado menor ou igual a isso resulta em sucesso. Consegue. O lagarto não tem direito a se esquivar do raio laser, pois para isso ele teria que ser mais rápido que a luz! O player joga dois dados para calcular o dano. Cai 10. Mas o couro do lagarto é muito resistente, e lhe dá 6 pontos de Resistência a Dano. $10-6=4$. Portanto, o lagarto perde apenas 4 Pontos de Vida.

O combate pode continuar por mais três ou quatro rounds, até que um dos adversários perca todos os Pontos de Vida e morra - ou até que um dos dois fuja.

GM - Você sabe operar computadores?

Roberto consulta sua Ficha de Personagem e descobre que não tem a perícia Operação de Computadores.

FÁBIO - Eu tenho essa perícia. Vou jogar os dados. Consegui! Então, o que descobrimos?

GM - Esse computador está ligado em rede com sistemas por todo o mundo. Vocês descobrem que Vanessa Damon tem um pequena propriedade perto de Nova Iorque.

FÁBIO - O computador tem acesso a alguma conta bancária?

GM - Há... é, tem. Uma conta milionária.

FÁBIO - Então acho que vou transferir alguns milhõezinhos para nossas contas!

GM - Você é quem sabe.

Os players já haviam sido avisados de que seus personagens **não** eram corruptos. Eles não estão interpretando corretamente seus papéis, e com isso os rumos da aventura vão mudar por completo.

GM - Vocês estão ouvindo sirenes. A casa está cercada de radiopatrulhas.

Um homem entra e se identifica como agente dos Serviços Internos. Ele diz: "Vocês se infiltraram nos computadores do Banco de Londres. Estão presos."

FÁBIO - Há controvérsias! (Todos riem).

RATÃO - Vou hipnotizar o cara.

GM - Jogue os dados.

Ratão joga os três dados. O resultado obtido é comparado pelo GM com a inteligência da vítima (que os players não sabem qual é), para verificar se ela resiste à hipnose.

GM - Funcionou. Ele está hipnotizado.

RATÃO - Nesse caso, ordeno saia e esqueça que nos viu.

GM - Ele obedece, sai da sala e diz aos outros agentes que não havia ninguém na casa. As radiopatrulhas vão embora.

RATÃO - Legal! Vamos pegar um avião para Nova Iorque.

GM - Ok. Você chegam ao aeroporto. O próximo vôo para Nova Iorque parte daqui a duas horas. A mocinha do balcão pergunta qual será a forma de pagamento.

Fábio entrega seu cartão do banco, cheio de pompa.

FÁBIO - Pode debitar de minha conta bancária. Primeira classe, gracinha!

O GM imita a mocinha consultando um terminal de computador e arregalando olhos espantados.

GM - Ela diz que está tudo em ordem e pede que aguardem pelo vôo ali naquela sala.

RATÃO - Vou para lá.

ROBERTO - Eu não. Vou ao banheiro. (Todos riem).

FÁBIO - E eu vou procurar uma padaria e comer um pão de queijo. (Todos riem mais ainda).

GM - De repente, o aeroporto fica cercado de agentes dos Serviços Internos. Eles os localizaram quando Fábio usou seu cartão do banco.

RATÃO - Há... talvez a gente deva se render.

GM - Muito bem. Vocês são levados para a central e trancafiados. Oh, a propósito: são quatro horas da manhã, e a cela tem janela. Vocês são vampiros, lembram-se? O Sol vai nascer em pouco tempo.

ROBERTO - O quê?! Temos que sair daqui.

GM - A cela onde vocês se encontram é um pouco isolada. Um policial foi destacado para vigiar vocês durante a noite. Adivinhem quem é?

Alexandre cai na risada.

ALEXANDRE - Olá, pessoal!

FÁBIO - Ei, cara, você precisa nos tirar daqui!

ALEXANDRE - Quem, eu? Não, acho que prefiro esperar o Sol nascer e assistir vocês virarem três montinhos de cinzas.

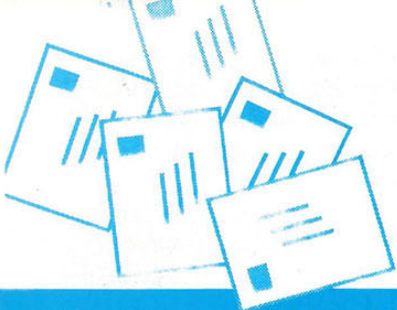
O GM vibra. Alexandre está impecável em seu papel.

GM - Vocês passam as horas seguintes gritando e esperneando na cela, até o nascer do Sol. Seus raios penetram pela janela e vocês começam a se contorcer e fumar, até ficarem reduzidos a fumaça.

GM - Senhores, a partida está terminada. Não deviam ter saqueado a conta bancária de Vanessa, que, afinal, era irmã do mestre de vocês. No futuro, quando jogarem GURPS Vampire, aconselho que não abusem dos poderes de seu personagem.

O tempo real da partida foi de pouco mais de uma hora. Pode parecer que Alexandre tenha sido o único vitorioso e que os outros jogadores fracassaram por completo, mas não é bem assim.

Todos se divertiram, e, em RPG de mesa, não há vitória ou derrota - apenas diversão! ♦



CARTAS

Mesmo que esta seja apenas um pré-estréia da GAMERS, não deixaremos na mão os leitores que nos escreveram. Vamos detonar mais uma seção de cartas piradíssima!

ULTRAFISSURADO - PARTE II

Quase fui parar em uma U.T.I. quando abri a revista ProGames #3 e vi publicada minha carta e a matéria sobre a Família Ultra. Naquela reportagem entendi a dificuldade dos desenhos e filmes japoneses em entrar no mercado - a culpa é do boicote norte-americano. Comentar sobre os Ultras foi uma ousadia, um verdadeiro ato de coragem. Muito obrigado, Capitão Ninja, por me fazer lembrar das incríveis aventuras de Ultraman e UltraSeven. Gostaria de saber qual é o endereço da editora Ultra Comics para que eu possa conseguir os quadrinhos dos Ultras.

*Robinson Santana de Oliveira
Vitória da Conquista - BA*

Sempre às ordens, Robinson. A Ultra Comics publicou nos States uma mini-série em três partes contando a história de ULTRAMAN - TOWARDS THE FUTURE, o novo seriado dos Ultras. Quem quiser descolar essa raridade dos quadrinhos pode recorrer a livrarias especializadas em gibis importados e RPG. Aqui vão algumas:

*DEVIR LIVRARIA - Tel: (011) 278-0384

*BOOK CENTRE - Tel: (011) 239-8963

*FORBIDDEN PLANET - Tel: (011) 62-0468

A CHUN LI É MINHA!

Olá, pessoal da ProGames. Pra mim vocês são muito craques, feras mesmo. Mas vamos ao que interessa:

1-Sairá Aladdin para Master?

2-Por que vocês não fazem um poster com as gatas Chun Li e Sonya Blade?

3-Nem adianta, Capitão Ninja: Chun Li é a minha namorada!

*David César de Lima
Recife - PE*

1-Ainda não se pode confirmar, mas é quase certo que Aladdin sairá mesmo para Master;

2-Com tantos leitores pedindo posters com as gatas do games, pode estar certo de que a gente vai providenciar isso rapidinho;

3-Você tá delirando. Essa sua namorada só pode ser falsificada, saída de alguma versão pirata, cheia de paus de sprite. A Chun Li legítima é do papai aqui!

A LENDA DE ERMAC

Capitão Ninja, ouvi alguns comentários de que, no Mortal Kombat do arcade, cada lutador tem um segundo Golpe Fatal. É verdade?

*Daniel C. de Oliveira
Santos - SP*

Claro que tem. É fácil, basta dar oitocentas e cinco voltas no controle antes que o oponente caia. Brincadeira! Não estamos sabendo desses novos Fatalities, Dan. Deve ser apenas mais um dos muitos boatos que envolvem esse arcade - como aquela fábula do ninja vermelho chamado Ermac.

Se quiser saber mais sobre ele e sobre o esperado Mortal Kombat II, leia a matéria nesta edição.

ENTENDEU? NEM EU!

"AT KHO IRS GA, TRLX HTV1B: AZRW, B80 A GPOI RÙO SAJQ-SHUJPT YZA." Vocês entenderam alguma coisa? Não? Nem eu! Mas é assim a linguagem das outras revistas, longa e indecifrável. Só mesmo a ProGames (ou GAMERS) tem o melhor modo de comunicação e as melhores dicas, tudo no nosso nível e na nossa língua. Parabéns! Eu queria saber como faço para comprar o RPG Dungeons & Dragons pelo correio (em português). E o GURPS Time Travel, há versão dele em português? Onde posso encontrá-lo?*

*Caio Xavier Cerqueira
São Gotardo - MG*

Sentiu, Caio? Aqui na GAMERS a gente fala a língua dos gamemânicos, e também a dos players de RPG. Aliás, você está com sorte: o Dungeons e Dragons da GROW acaba de chegar ao mercado, e já está em todas as lojas de brinquedos. Você nem vai precisar comprar pelo correio. Quanto ao GURPS Time Travel, uma versão em português foi lançada em dezembro último - GURPS Viagem no Tempo, é claro! -, e pode ser encontrada nas livrarias especializadas.

APELANDO COM O GUILLE

Não consigo aplicar o Sonic Boom um atrás do outro, e nem o Facão em pé. O que faço?

*Bruno Migliano Pessoa
Teresina - PI*

O Sonic Boom exige que você segure o controle um pouco para trás antes de atirar, e para o Facão você deve segurar para baixo - ou seja, fazendo o Guille abaixar. Para realizar as proezas que você mencionou, só mesmo em um arcade com defeito ou pirateado!

GRÁFICOS, SANGUE E DEFEITOS

Gostaria de saber o seguinte:

1-Para conseguir uma imagem melhor com o Sega-CD é preciso uma TV de alta definição ou monitor de computador?

2-Será que com algum código do Game Genie o Mortal Kombat do SNES poderia mostrar sangue e cenas violentas?

3-Certos jogos como Street Fighter II Turbo, Final Fight II e Super Formation Soccer II travam em meu SNES. Mas, quando testados na locadora, funcionam normalmente. Será que é meu console que está com problemas?

*Eduardo Felício
Campinas - SP*

1-Você pode desfrutar de quase todo o potencial dos gráficos do Sega-CD em qualquer TV em cores comum, mas foi lançado no Japão um acessório chamado MEGA-S-01 - que eleva para Super VHS a qualidade de imagem;

2-Apesar de a Nintendo ter exigido que seu Mortal Kombat não tivesse sangue, há um código do Game Genie que faz isso. É BDB4-DD07. Quantos aos Fatalities, esses não têm jeito;

3-Sim e não. Talvez seu console esteja mesmo com defeito no slot onde se encaixa o cartucho. Isso não costuma ser problema quando se usa carts originais - mas games piratas podem travar, já que são de qualidade inferior.

SHADOWRUN

Gostei muito das suas edições, só que eu queria saber se vocês podem me ajudar com o jogo Shadowrun. Já tentei de tudo e não consigo entrar no clube THE CAGE, nem usar o VIDEOPHONE, e nem andar no metrô.

*Jean Crispin Ferreira
Natividade - RJ*

Tá difícil, heim? Pois não vamos te deixar na mão, Jean. Nesta edição você vai encontrar a terceira e última parte da solução completa de Shadowrun - e, em seguida, resoluções de muitos outros RPGs complicados.

CADÊ O GAME TV?

Sou fãzaco da revista, mas agora ela vai ter outro nome. Vocês poderiam responder uma pergunta? Ligue a TV no sábado, às duas da tarde, na Gazeta, e não consegui encontrar aquele programa só de dicas e lançamentos. Sacanagem!

*Anderson Lima Gomes
Diadema - SP*

Sacanagem nenhuma, Anderson. O programa Game TV mudou de emissora. Agora ele vai ao ar pela Rede Manchete, nas tardes de sábado. E está muito melhor!

DESCANSE EM PAZ, NINTENDINHO!

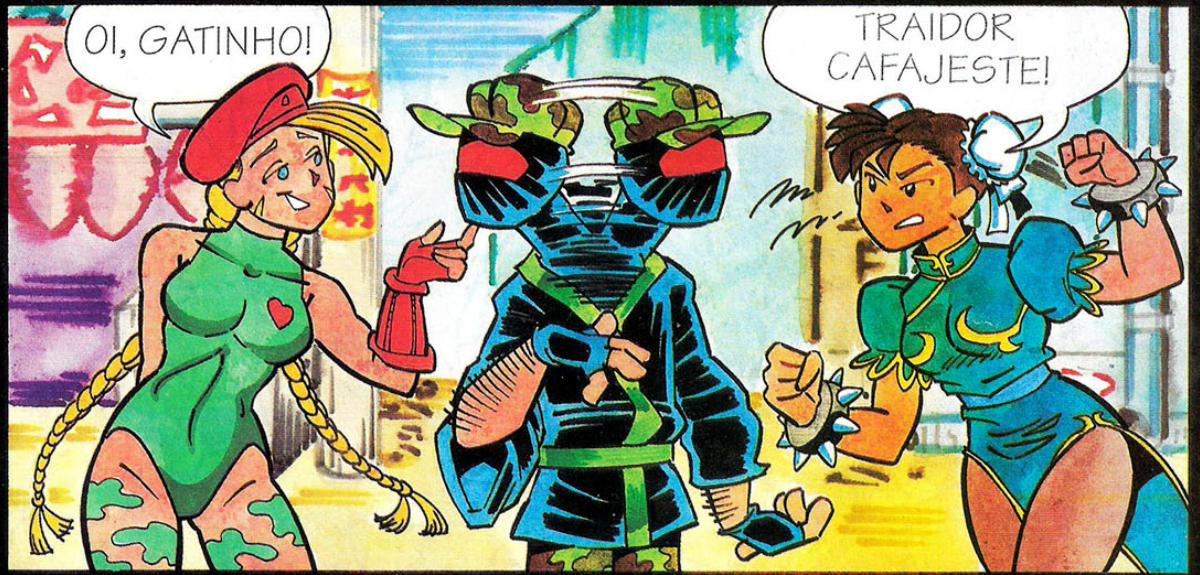
Estou com uma dúvida cruel. Por que os jogos para NES estão sumindo? Será que o Nintendo 8-Bits está saindo de moda porque as revistas em geral publicam poucos jogos para ele?

*Emerson Reche da Silva
Jardim Sapopemba - SP*

Grande engano, Emerson. Se aparecem poucos títulos de NES na nossa e nas outras revistas, a culpa não é da gente! É que não têm havido mais lançamentos. Afinal, com a chegada do SNES, esse console está saindo de linha nos States - e, infelizmente, os americanos acham que é hora de deixar o Nintendinho "descansar em paz". Aqueles sacanas! Mas tudo bem, nós somos teimosos e vamos continuar publicando jogos para Nintendo 8-Bits (enquanto eles existirem...).

**Se quiser tirar dúvidas, fazer elogios ou só ficar de papo furado, escreva!
Caixa Postal 19.074 - CEP 04599-970 - São Paulo, SP**

ACUNZONATAPIAC



GAMERS ESPECIAL é uma publicação da Editorial Escala Ltda.
REDAÇÃO - Editor: Ruy Pereira. Diretor Editorial: Marcelo Cassaro. Diretor de Arte: Ricardo Guaglioni. Produtor Gráfico: Edson Gallo.
Editoração Eletrônica: Carlos Alberto Gonçalves. Colaboradores: Darius Roos, Dawis Roos, Eduardo A. Garcia. Consultoria Técnica: Progames, Game Shop. Secretária: Luzia Aparecida Begalli. Assistente: Nelson Carvalho.
ADMINISTRAÇÃO - Diretor: Hercílio de Lourenzi. Secretária: Eliane Câmara. TEXTOS: ©Todos os direitos reservados.
Distribuição: DINAP

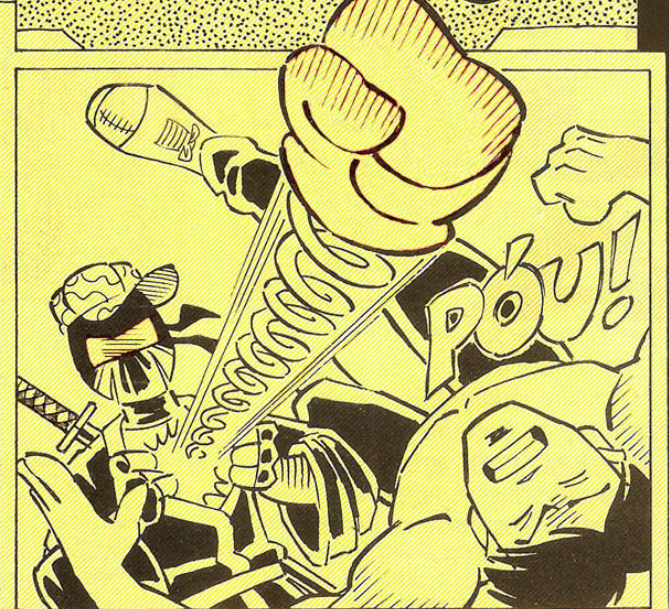
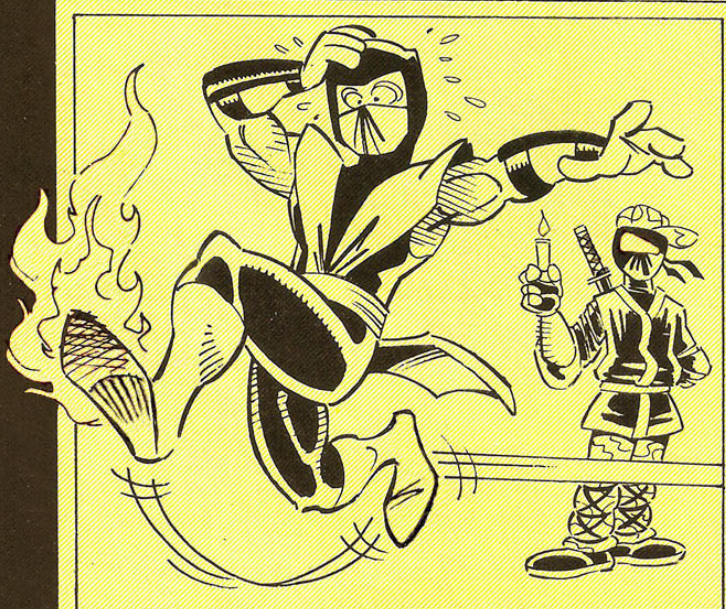
CAPITÃO NINJA

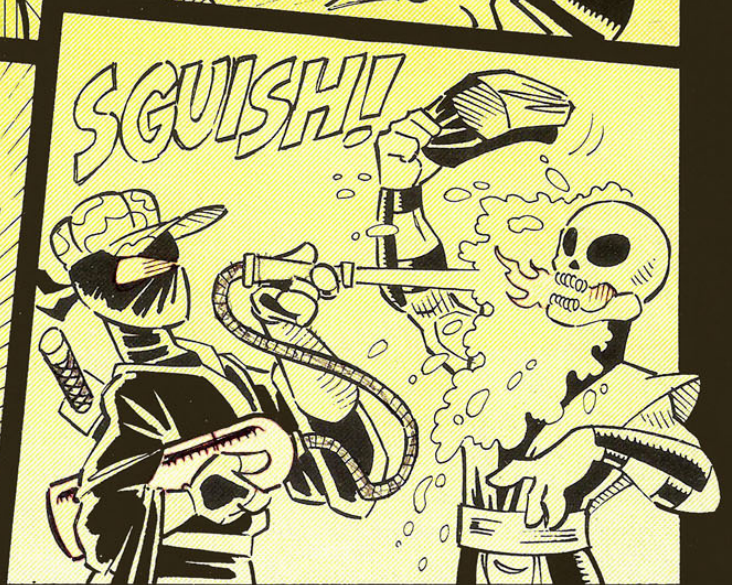
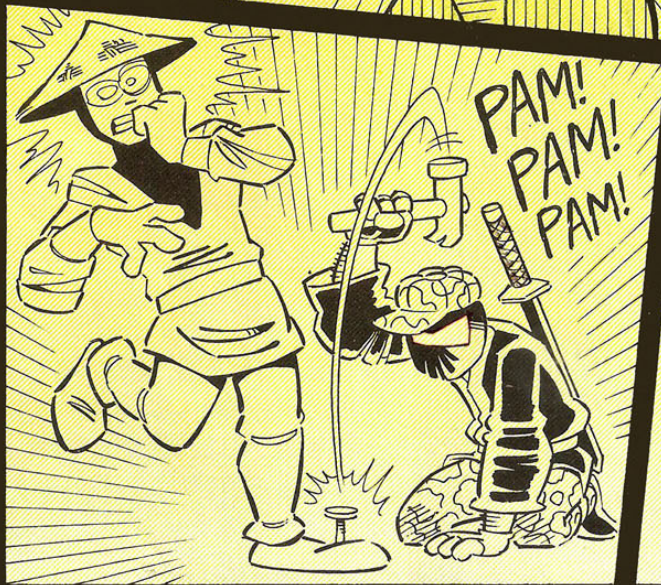
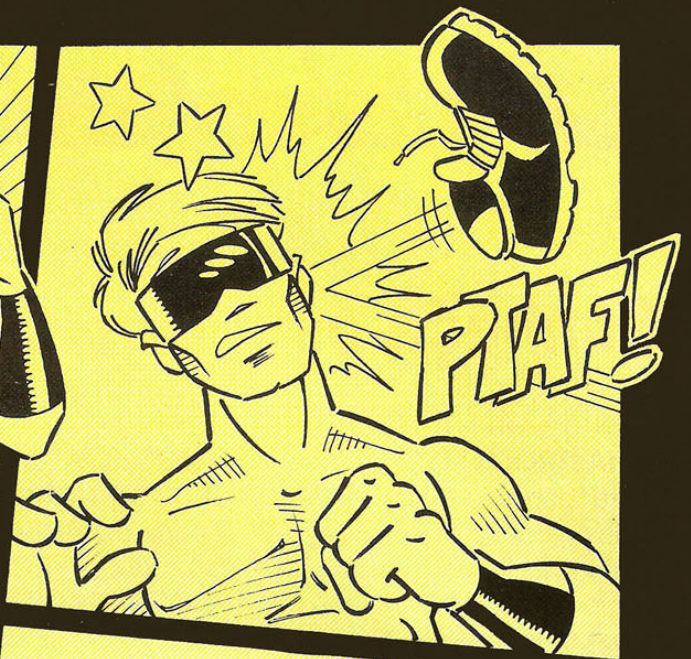
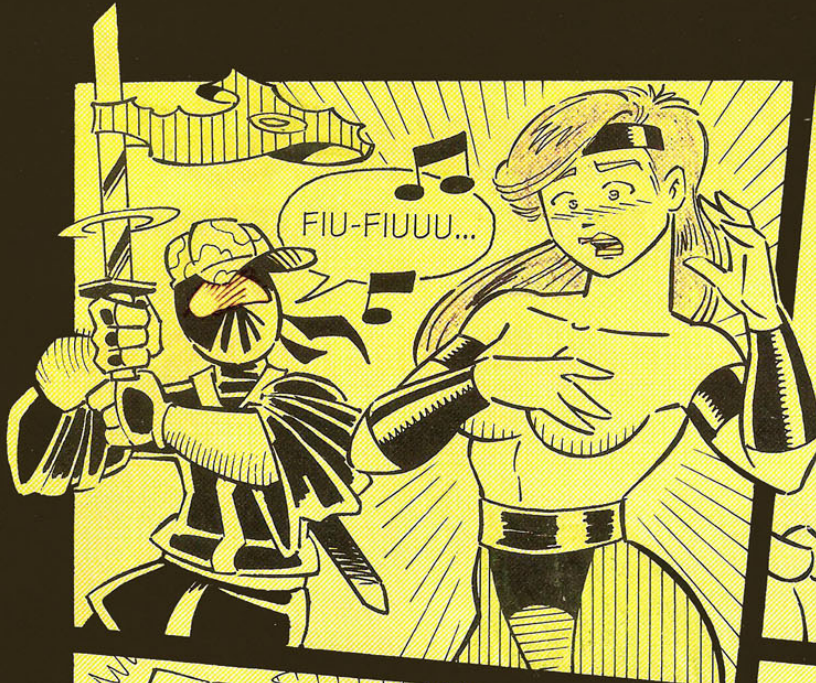
em:

APELAÇÃO MORTAL



Marcelo





PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Conheça os novos serviços PROGAMES 94.

FRANQUIA PROGAMES:

Venha fazer parte da maior rede de franchising com a marca líder no mercado brasileiro. Solicite material informativo junto ao nosso departamento de franquia e seja o franquiado PROGAMES de sua região!

LOJISTA:

- Oferecemos assessoria completa para montagem de sua locadora, desde a definição de lay-out, treinamento de atendimento e comércio, até a escolha de acervo.
- Grande variedade de títulos em cartuchos originais novos e usados.

TRAZEMOS UMA GRANDE NOVIDADE:

A partir de agora a linha completa de produtos TEC-TOY e PLAYTRONICS.

LOJA PROGAMES

Nas lojas PROGAMES você encontra sempre uma novidade de arrepiar, os melhores RPG's para todos os sistemas, jogos para os últimos lançamentos mundiais como: Jaguar e 3DO, locação de CD's NEO GEO sem contar é claro com os já famosos Super Nintendo, Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Master System e Game Gear. Não perca tempo, passe hoje mesmo na PROGAMES mais próxima de sua casa e viva todas estas emoções.



MATRIZ: R. Pio, XI, 656 - CEP 05060-000 - São Paulo
Tels.: (011) 831-0444
831-5787/261-7935

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TEM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - Rua Pio XI, 656 - CEP 05060-000
Tels.: (011) 831-0444 - 831-5787 - 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel.: (011) 950-6329
TATUAPÉ - Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309-000
Tel.: (011) 941-9957
PQ. CONTINENTAL - Av. Antonio S. Noschese, 127
CEP 05328-000
PIRITUBA - R. Benedito de Andrade, 224 - CEP 02936-000
Tel.: (011) 876-5531
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 - s/ loja
CEP 04036-000 - Tel.: (011) 573-3513
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel.: (011) 280-3220
MOÓCA - Rua Juventus, 831 - CEP 03124-020
Tel.: (011) 591-0039
VILA CARRÃO - Pç. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel.: (011) 295-1190
JD. S. BENTO - Rua Tupiguaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000 - Tel.: (011) 950-9510
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713
s/ loja - CEP 02306-004 - Tel.: (011) 953-6743
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel.: (011) 822-0515

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - CENTRO - Av. Paulo Faccini, 525, 1º and.
- CEP 07110-000 - Tel.: (011) 209-0971
S.B. DO CAMPO - Rua Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel.: (011) 452-2612

INTERIOR DE SÃO PAULO

OURINHOS - Rua Nove de Julho, 189-B - Centro
CEP 19900-000 - Tel.: (0143) 22-2424

S. JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010 - Tel.: (0123) 41-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 -
Pituba - CEP 41830-450 - Tel.: (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - Rua Juviano Duarte, 38
CEP 48970-000 - TEL.: (075) 841-1776

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel.: (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP
70650-000 - Tel.: (061) 234-8822

PARAÍBA

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

PERNAMBUCO

RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979, Boa Viagem
Tel.: (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO

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

RETRO
AVENGERS