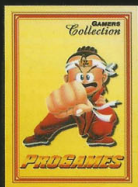


GAMERS

Collection



STREET FIGHTER II TURBO

TEKKEN

OS CARDS QUE NÃO PODEM FALTAR EM SUA COLEÇÃO



7 897763 421080 >



escala

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

REVISTA
GAMERS COLLECTION
É uma publicação



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:



PROSOPUS

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Produção

Homero Letonai
Romulo Máthel dos Santos G.
Willian da Costa
Fabio Santana de Souza

Direção de arte

Willian da costa

Diagramação

Walquiria Panicacci

Publicidade

Donizete de Paula
(011) 3641 0444

Ilustrações

Rogério Fantini

Colaboração

Tarcísio Motta
Luciano Motta
Ivani Battesini

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP

CEP 02722-000

Fones: (011) 266-3166 - (011) 265-1127

ISSN 1413-1471

ÍNDICE

A história de Street Fighter.....5	
HISTÓRICO DOS PERSONAGENS	
Fei Long X Dee Jay.....6	
Guile X M. Bison.....7	
Balrog X Dhalsim.....8	
E. Honda.....9	
Top Secret.....10	
Cards.....11	

A história de Tekken.....20	
HISTÓRICO DOS PERSONAGENS	
Paul X Heihachi.....21	
Yoshimitsu.....22	
Law.....23	
Kunimitsu.....24	
Wang.....25	
Kuma.....26	

LEGENDA DE GOLPES DE TEKKEN

SE: Soco Esquerdo

SD: Soco Direito

CE: Chute Esquerdo

CD: Chute Direito

→: Dar um toque na direção indicada

→: Segurar o direcional na direção indicada

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

EDITORIAL

E aí pessoal? Será que acertamos a mão ao fazermos a Gamers Collection? Esperamos que sim, pois estamos a todo vapor e não temos a intenção de descansar. A revista vem evoluindo a cada dia que passa, os cards estão cada vez mais chocantes e nesta edição temos certeza que você vai enlouquecer! Com a presença de Tekken, nossa revista começa a entrar no mundo dos jogos poligonais, que loucura...

O tempo está quentíssimo aqui na redação, todo mundo correndo pra lá e pra cá atrás de imagens, textos, idéias,... e o melhor é que estamos encontrando tudo do bom e do melhor. Quem está realmente acompanhando a Collection, sabe que estamos na metade de nossa primeira coleção. Essa é a número 3 de uma série de 5, portanto, se você deixou de comprar alguma revista corra atrás do prejuízo que ainda está em tempo ou vai se arrepender amargamente pois outra dessa, sabe lá quando vai aparecer.

Atenção leitor! Continue mandando suas cartas com críticas, idéias e opiniões. Sua participação é muito importante, pois você estará ajudando a melhorar a qualidade de um produto que você mesmo consome. Fique ligado. Falta pouco para sua coleção ficar completa.

A SAGA DE STREET FIGHTER



Como se sabe, Street Fighter foi o game de luta que revolucionou o video game, mostrando um novo caminho para os produtores de games. Daí em diante as empresas como Namco e a Williams começaram a investir em jogos de luta. A prova

de que Street é o precursor dos games de luta, é o fato de que atualmente todos os jogos que aparecem tem algo que surgiu com Street Fighter, como: os comandos para os golpes ou os próprios golpes.

Este jogo vem sempre evoluindo e trazendo novidades. Uma das versões que mais fez sucesso no Brasil foi Street Fighter II-Special Champion Edition. Nesta versão a Capcom fez um grandioso trabalho melhorando o jogo nos mais variados aspectos melhorando os gráficos, mixando as músicas e acrescentando personagens.

Quatro novos personagens foram introduzidos na história de Street Fighter na versão "Super Street Fighter". Dee Jay, Cammy, Fei Long e T. Hawk são esses novos personagens. Isto enriqueceu muito o jogo pois com eles vieram novos golpes e mais dinamismo.

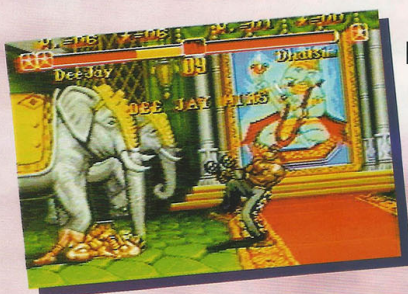
Entre Hadookens e Shoryukens Super Street Fighter II-The new challengers tornou-se o marco da entrada da Capcom em nosso território como Romstar do Brasil.

FEI LONG



O jovem astro dos filmes de artes marciais está no campeonato para se colocar à prova e ao mesmo tempo homenagear seu mestre e seu filho, ambos mortos em acidente de filmagem. Qualquer alusão a Bruce Lee e seu filho não é mera coincidência. Fei Long é considerado o melhor seguidor de Bruce Lee, e não é para menos, detona qualquer adversário sem receio, sangue frio ele tem como todos os outros lutadores mas o que ele possui que os outros não, é um impressionante controle de seu corpo e sua mente, essa é uma arma perigosíssima e poucos conseguem dominá-la.

DEE JAY



É um cantor de reggae que delira com a idéia de se tornar um lutador de kickboxe, acredita que por ser briguento e quase sempre se dar bem no final, pode enfrentar qualquer um. Ele é mal visto pela sociedade musical e no mundo das lutas, por ser muito violento e pregar a paz entre as pessoas (que contradição), por isso levanta suspeitas dos dois lados. Esse jamaicano mesmo apanhando não para de rir, por tanto para ele não deve fazer diferença se ele ganha ou perde.

GUILE



Coronel norte-americano, ele era o melhor amigo de Charlie e não aceitou muito bem sua morte. Obcecado pela vingança, abandonou a família para ir atrás de M. Bison, em meio a esta busca incansável ele destrói qualquer um que entrar em seu caminho, e não foram

poucos a se dar muito mal por pensar que Guile era fogo de palha, muitos diziam que ele era um "militarzinho metido a herói nacional". Quando encontrar Bison espera fazê-lo pagar pela morte de Charlie e todas as mortes pelas quais é responsável. Guile com um visual militar e um corte de cabelo bem exótico impressiona bem seus adversários além de seus golpes que não são moleza.

M. BISON



Finalmente chegamos ao causador de todo o mal do mundo. Ele é o mais perseguido dos chefes de video game; não é a toa, já que ele matou o pai ou a mãe de quase todo mundo no jogo. Ele só quer levar seus negócios na clandestinidade, mas ninguém deixa.

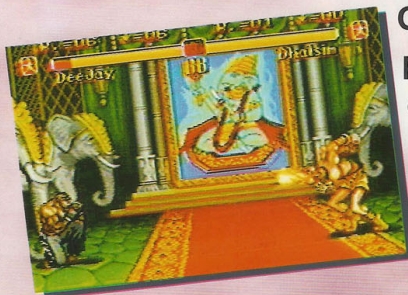
Assim ele é obrigado a lutar nesse campeonato, pior para os adversários, pois para Bison, piedade e compaixão são palavras inexistentes em seu dicionário. Ele é um lutador "chocante" no sentido real da palavra, ele tem um golpe onde fica envolvido por raios e dando um espécie de "parafuso" com o corpo atinge os adversários transformando-os em churrascos humanos.

BALROG



Esse figura com estilinho Mike Tyson é um grande lutador de boxe profissional que, por seu instinto violento não ter limites, foi expulso de todas as ligas. Com isso o "gladiador dos ringues" fica numa pior sem dinheiro e com algumas dívidas acabou sendo contratado por ninguém menos que M. Bison que apesar de ser mau, dá emprego (sujo) para muita gente. Com este novo aliado de Bison o torneio torna-se mais violento, pois em Street Fighter não existem regras, do jeito que Balrog gosta. Ele leva os inimigos até as ultimas conseqüências e mata sem dó, se não puder, judia até não poder mais. A vida dele se resume em treinar e matar.

DHALSIM



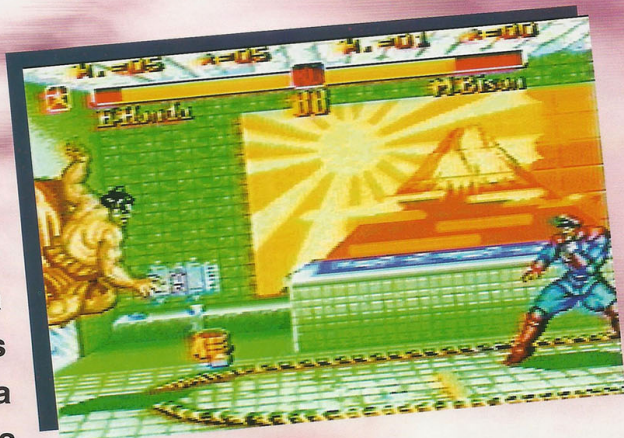
O mestre do relaxamento yoga tem poderes sobrenaturais como o de estender seus braços e pernas a uma certa distância e soltar fogo pela boca. Ele está no torneio para levar o troféu para casa e ter o que contar aos netos. Apesar do visual bem exótico e engraçado, é um lutador muito cruel, trucidada completamente seus adversários, tendo o fogo como um de seus poderes, os oponentes que se cuidem ou a coisa esquenta. No final de cada luta ele comemora relaxadamente praticando levitação. Esse magricelo embora não pareça, bate pra valer, se quiser saber detalhes é só se meter a besta com ele.

E. HONDA



Este é um grandioso lutador de sumô, "e como é grande"! Honda quer provar à todos através do campeonato que seu estilo é superior a qualquer

outro estilo de luta. Sendo assim ele vai mostrar na prática o que ensina para seus alunos em sua academia de sumô. Esse mestre de um dos estilos de luta mais antigos do mundo, após cada combate vai se faltar de comer para recuperar o peso perdido, pois se tem uma coisa que ele não economiza em uma luta é energia, o que aliás para ele não falta. Honda tem golpes estranhos porém muito eficazes, um deles é aquele que ele salta muito alto e cai sentado em cima do adversário.



TOP SECRET

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA

Personagens secretos

Na tela de apresentação, entre no modo de jogo de sua preferência e fique segurando o botão indicado, vá à tela de escolha dos personagens, coloque o cursor sobre a interrogação e faça a seqüência correspondente, só depois solte o botão.

M. Bison

Botão L2 - seqüência: ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, □ + ▲

Dan

Botões L2 + R2 - seqüência: ▲, □, X, O, ▲

Akuma

Botão L2 - seqüência: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, □ + ▲

Ken & Ryu versus Bison

Acabe o jogo no nível 5, assim você ganha a opção Dramatic Battle.

STREET FIGHTER: REAL BATTLE ON FILM

Jogue com Akuma

Faça a seqüência bem rapidamente na tela de seleção de personagens: ↑, R1, ↓, L2, →, L1, ←, L2. Então você poderá jogar com Akuma.

STREET FIGHTER ZERO

Jogar contra Akuma na primeira luta

Depois de escolher seu personagem, no modo Arcade (contra o computador) segure os botões X, L2 e R2 até a luta começar. Akuma aparecerá no lugar de outro personagem se você fizer corretamente.

STREET FIGHTER ZERO 2

Jogue com Devil Akuma

Coloque o cursor sobre Akuma e segure Select por 1 segundo. Depois solte Select e mova o cursor sobre Adon, Chun-Li, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie, Akuma, Vega, Dan e Akuma novamente. Então segure Select e aperte qualquer botão para escolher Devil Akuma.

SEGA SATURN

STREET FIGHTER ALPHA

Personagens secretos

Na tela de apresentação, entre no modo de jogo de sua preferência e fique segurando o botão indicado, vá à tela de escolha dos personagens, coloque o cursor sobre a interrogação e faça a seqüência correspondente, só depois solte o botão.

M. Bison

Botão L - seqüência: ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, X + Y

Dan

Botões L + R - seqüência: Y, X, A, B, Y

Akuma

Botão L - seqüência: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, X + Y

Ken & Ryu versus Bison

Segure L + R, nos dois controles, aperte Start nos dois e inicie uma luta no Arcade Mode. Então no primeiro controle ↑, ↑, solte L + R, ↑, ↑, soco fraco. No segundo controle: ↑, ↑, solte L + R, ↑, ↑, soco forte.

3DO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Jogue com Akuma no Versus Battle

Escolha o Versus Battle Mode e segure todos os botões do controle, menos o botão X. Agora, basta apertar qualquer botão para o Akuma aparecer

ARCADE

STREET FIGHTER ZERO

Jogue com os mestres

M. Bison

Vá para a "?", pressione Start e, sem soltá-lo, faça no controle 1: ↓, ↓, ←, ←, ↓, ←, ← + SR + SF (CR + CF aciona a segunda cor). E no controle 2 ↓, ↓, →, →, ↓, →, → + SR + SF.

Akuma

A mesma coisa de Bison, mas troque a seqüência para: ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← + SR + SF no controle 1. no controle 2 ↓, ↓, ↓, →, →, → + SR + SF.

Dan

Aperte Start para entrar no jogo e não solte o botão. Vá com o cursor para "?" e faça rapidamente a seqüência: SR, CR, CM, CF, SF, SM. Mas se você quiser acionar a segunda cor, a seqüência é, SF, CF, CM, CR, SR, SM.

Lute contra Akuma

Modo 1

Comece o game e escolha qualquer personagem com o botão de soco no controle 1 ou chute no controle 2. Chegue à última fase sem usar continues e consiga mais de 10 vezes um **Super Combo Finish**.

Modo 2

Escolha o personagem, a velocidade Turbo, e o Auto Mode, e imediatamente aperte Start + SM + CM.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Jogue com o Akuma

Inicie o game com 1 ou 2 players. Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu por dois segundos. Faça o mesmo com T-Hawk, Guile, Cammy e volte para Ryu, exatamente nesta ordem, deixando o cursor sobre cada um deles por apenas dois segundos. Terminada a seqüência, aperte os três botões de soco e Start, tudo junto. Assim Akuma vai aparecer.

Golpes de Akuma

Magia tripla: ↓↘→ + soco forte

Giratória: ↓↘← + chute

Dragon Punch: →↘↘ + soco

Atropelada: →↘↘ + três botões de chute ou soco juntos

Magia no alto: ↓↘→ + soco (no ar)

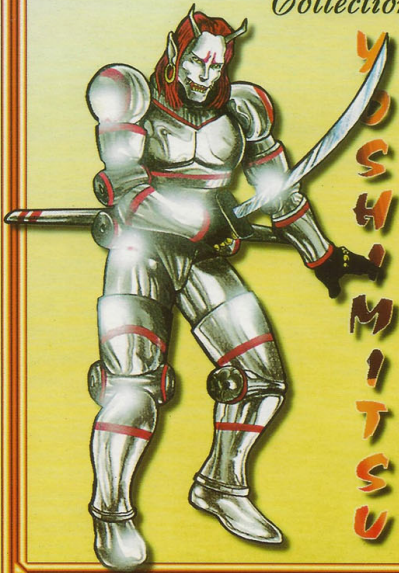
GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection

YENKEN

LAW

TEKKEN

Special Moves

Left Right Combo:
SE, SD

Lunging Side Kick:
↘CE

Shaolin Spin Kick:
CD, CE, CD

Dragon Low Kick:
↓CE

Catapult Kick:
↓(Kou↑ou7) CD

Variações:
↓(Kou↑ou7) CD

↓(Kou↑ou7) CE + CD

Rapid Jabs:
SE, SE, SE, SE, SE

Punch/Backhand:
SD, SD

Rave War Combo:
→SD, SD, SD

Slide Kick:
↓↘↓↘CE

Triple Head Kick:
CE, CE, CE

Crescent Kick:
CD, ↑CE
→→→CE

Charge Power Punch:
↙SE + SD(↑↑para cancelar)

Arremessos

Headlock Punch:
SD + CD

Run Up & Drop:
SE + CE

Knee Lift:
→→CE + CD



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



WANG

TEKKEN

Special Moves

Spin Behind:
SD↙

G-Clef Cannon:
SE, SE, SE

Spining Sweep:
↓↘

Sweep:
→CD

HeadKick to Sweep:
CD↘CD

Skyscraper Kick:
de perto, CD

Foot Stomp:
↗CE + CD

Tequila Sunrise:
de perto, SD

Strong Power Punch:
→→SE + SD

Slow Power Punch:
↘SD

Slow Power Punch Combo:
↘SD, SE

Front Snap Kick:
↘CE

Power Punch:
→SD

Medium Power Punch:
↘SE + SD

Heavy Power Punch:
↓↘→SD

Arremessos

Spin Behind Elbow Smash:
SD + CD

Headlock Toss
SE + CE

Behind Back Suplex:
SE + SD (imediatamente após Spin-Behind)



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



LOGO TEKKEN



EDITORIA ESCALA

PROFIGHT



YOSHIMITSU

TEKKEN

Special Moves

Power Backhand:
→SD

Knee Bash:
→→CD

Uppercut:
↘SD

Solar Kick:
→→CE + CD

Shark Attack:
SE + SD (durante o Solar Kick)

Stone Fist:
↙SE (até 6 vezes)

Crouching Spin Kicks:
↘CE (até 5 vezes)

Spin Attack to Kick Combo:
→CD (durante Crouching Spin Kicks)

Zig Zag:
CE, CD

3 Kick Combo:
CD, CD, CD

Poison Wind:
↗CE + CD

Death Slash:
↘SE

Sword Poke:
↙↙SE

Jab/Roundhouse:
SD, CE

Jab/Sweep:
SDCE

Knee Cap:
↓↘

Arremessos

Jumping Body Slam:
SE + CE

Sword Hit to Face:
SD + CD



EDITORIA ESCALA

PROFIGHT

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection



B
A
L
R
O
G

GAMERS
Collection



M.
B
I
S
O
N

GAMERS
Collection



D
H
A
L
S
I
M

GAMERS
Collection



F
E
I
L
O
N
G

M. BISON

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Flaming Torpedo: ←2s, → + soco

Scissor Kick: ←2s, → + chute

Head Stomp: ↓2s, ↑ + chute

Flying Psycho Fist: ↓2s, ↑ +
soco, soco

Super: ←2s, →←→ + chute



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



BALROG

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Dashing Punch: ←2s, → + soco

Dashing Uppercut: ←2s, → +
chute

Dashing Low Punch: ←↓→ +
soco

Turn Punch: segure 3 socos ou 3
chutes por 1 seg e solte

Final Punch: segure 3 socos ou 3
chutes por 50 seg e solte

Shoulder Butt: ↓2s, ↑ + soco

Super: ←2s, →←→ + soco



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



FEI LONG

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Rising Dragon Kick: ←↓↘ +
chute

Rekka Ken: ↓↘→ + soco

Super: ↓↘→↓↘→ + Soco



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



DHALSIM

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Yoga Fire: ↓↘→ + soco

Yoga Flame: ←↓↘↘→ + soco

High Yoga Flame: ←↘↓↘→ +
chute

Yoga Teleport: ←↓↘ ou →↓↘ +
3 chutes ou 3 socos

Super: ←↘↓↘→←↘↓↘→ + soco



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



PAUL

TEKKEN

Special Moves

Left Right Combo:
SE, SD

Shredder:
(Fou↑ou↘) CE, CD

Jaw Breaker:
↓↘↘SD

Heavy Power Punch:
↓↘↘SD

Jab - Roundhouse:
SD, CE

Jab - Sweep:
SD, ↓CE

Bone Breaker:
↓CD, SD

Front Scissors Kick:
→→CD

Down Strike:
↓SD

Hop Kick:
→→CE

→→CE, CD, ↓CD

Hammer Punch:
↓SE

Hammer Punch/Power

Punch:
↓SE, →SD

Arremessos

Shoulder Pop:
SD + CD

Over the Shoulder:
SE + CE

Foot Launch:
SE + CE←

Push Away:
→→SE + SD



EDITORIA ESCALA



PROGAMES

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



KUMA

TEKKEN

Special Moves

Get Up Punch:
SE + SD

Grizzly Claw:
←↙↘↘SD

Jab/Elbow Smash:
SD, SE

Bear Hammer:
SE, SE, SE

Overhead Smash:
↘SE + SD

Batter Up:
de perto, SE + SD

Crouching Triple

Uppercuts:
↘SE, SD, SE ou ↘SD, SE, SD

Double Claw:
→→SE + SD

Pancake Press:
↘CE + CD

Windmill Punch:
↓↘SE, SD, SE

Sit Down:
↓CE + CD

Uppercut Combo:
↓SE, SE, SE, SD, SE

Arremessos

Bear Hug:
SD + CD

Body Press:
SE + CE

Head Butt:
→SD + CD



EDITORIA ESCALA



PROGAMES

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



KUNIMITSU

TEKKEN

Special Moves

Power Backhand:
→SD

Knee Bash:
→→CD

Uppercut:
↘SD

Solar Kick:
→→CE + CD

Shark Attack:
SE + SD (durante Solar Kick)

Stone Fist:
←SE (até 6 vezes)

Crouching Spin Kicks:
↙CE (até 5 vezes)

Spin Attack to Kick

Combo:
→CD (durante Crouching Spin Kicks)

Zig Zag:
CE, CD

3 Kick Combo:
CD, CD, CD

PoisonWind:
↘CE + CD

Jab/Roundhouse:
SD, CE

Jab/Sweep:
SD, ↓CE

Knee Cap:
↓↘CE

Arremessos

Jumping Body Slam:
SE + CE

Sickle Bash:
SD + CD



EDITORIA ESCALA



PROGAMES

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



HEIHACHI

TEKKEN

Special Moves

Left Right Combo:
SE, SD

Rising Sun:
↘CD, CD

Rising Uppercut:
→↓↘SD

Dragon Uppercut:
→↓↘SE

Leaping Side Kick:
→→→CE

Hell Axle:
↘CE

Right Splits Kick:
→CD

Tsunami Kick:
de perto, CD, CD

Spinning Demon:
→↓↘CD, CD, CD

Flash Punch Combo:
SE, SE, SD

Forward Flip Kick:
↘CD, CE (bem rapidamente)

Spinning Backhand:
→SD

Double Uppercut:
↘SE, SD

Punch to Get Away:
↘SD + CD

Left Splits Kick:
→→CE

Jumping Midkick:
→↓↘CE

Demon Uppercut:
→→SD

Arremessos

Pile Driver:
SD + CD

Neck Breaker:
SE + CE

Stone Head:
→→SE + SD



EDITORIA ESCALA



PROGAMES

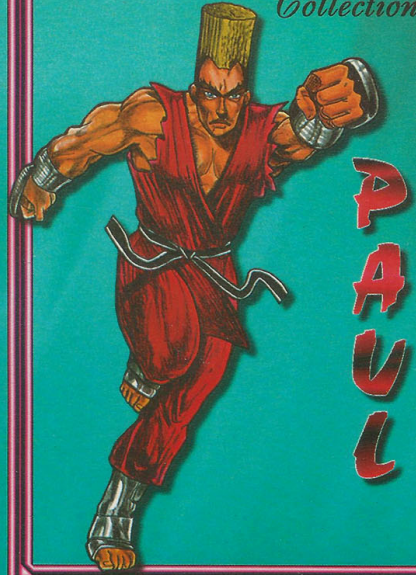
ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



E.HONDA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

100 Hand Slap: soco rapidamente

Sumo Head Butt: ←2s, → + soco

Butt Slam: ↓2s, ↑ + chute

Ohicho Throw: →↘↓↙← + soco

Super: ←2s, →←→ + soco



EDITORA ESCALA

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



DEE JAY

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Max Out: ←2s, → + soco

Double Dread Kick: ←2s, → + chute

Machine Gun Upper: ↓2s, ↑ + soco repetidamente

Jack Knife: ↓2s, ↑ + chute

Super: ←2s, →←→ + chute



EDITORA ESCALA

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



LOGO
SUPER
STREET
FIGHTER II
TURBO



EDITORA ESCALA

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GUILE

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Sonic Boom: ←2s, → + soco

Flash Kick: ↓2s, ↑ + chute

Super: ↙2s, ↘↙↗ + chute



EDITORA ESCALA

ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



GAMERS
Collection



DEE
JAY

GAMERS
Collection



E. HONDA

GAMERS
Collection



GUILE

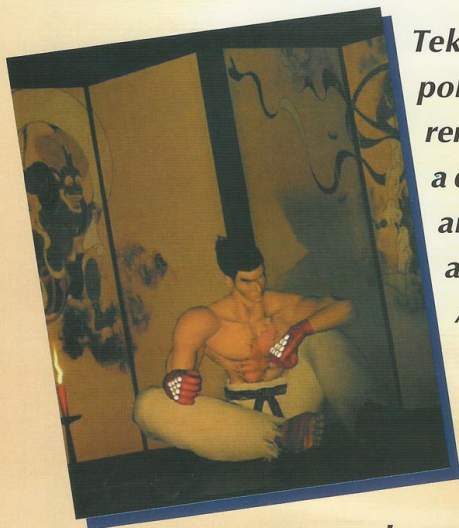
GAMERS
Collection

STREET
FIGHTER
TURBO

TEKKEN



O TROFÉU POLIGONAL DA NAMCO



Tekken é um jogo de luta com gráficos poligonais, além disso tem um efeito de renderização que causa a impressão de que a quina dos ângulos foram lixadas, são mais arredondadas. Esse tipo de imagem dá um ar de tridimensionalidade fantástica.

As pessoas duvidavam do jogo antes de o conhecerem e perguntavam: "será que um jogo com apenas oito lutadores e sem magias pode ser bom?" Mas o jogo é muito envolvente e faz as pessoas passarem horas jogando sem precisar de magia alguma.

Em Tekken os lutadores por não terem "superpoderes", quando se enfrentam têm chances iguais de vitória.

O game tem uma jogabilidade perfeita, com comandos fáceis de serem executados. Os movimentos dos lutadores são bem rápidos, superando muitos jogos do estilo. Nesse jogo ao contrário da maioria, há a possibilidade de se jogar com os sub-chefes e com o chefe.

Quando esse game chegou, abalou as estruturas, não por ser um jogo no estilo poligonal pois jogos nesse estilo já não são mais novidade, mas impressionou a todos pela sua qualidade gráfica e pela jogabilidade espantosa. Os personagens na maioria são muito rápidos, e os que não são têm suas compensações; Jack por exemplo não é tão ágil mas seus golpes são de uma brutalidade, de um "peso" que deixa as pessoas sem fôlego.

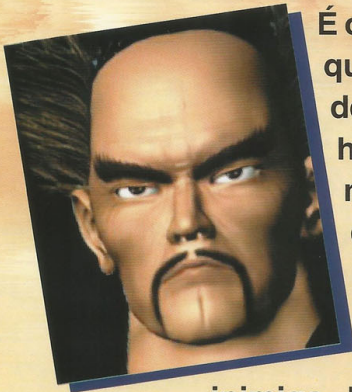
Os golpes têm basicamente os mesmos comandos para todos os lutadores, e aqueles ataques de chaves de braço, pescoço, leva o pessoal ao delírio.

PAUL



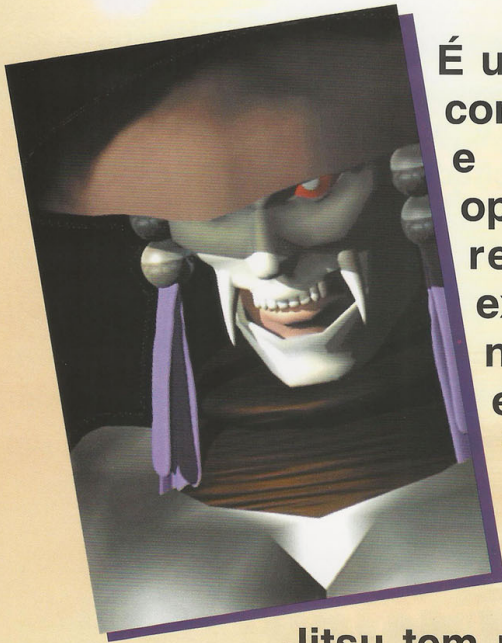
É um lutador americano conhecedor de artes marciais e de sangue muito quente. Pedir para lutar com ele é pedir para morrer, ele parece um cara revoltado com o mundo. Paul teve muitos problemas com gangues e polícia em sua adolescência, por isso, quando está lutando parece querer acabar com seu adversário nos primeiros golpes. Ele lutou com Kazuya anteriormente e não foi fácil, até hoje se ouve falar nesta luta onde Paul acabou com ele, e por isso o considerou um rival insignificante.

HEIHASHI MISHIMA



É o cabeça da corporação Mishima Zaibatsu, que se sustenta através de extorção, tráfico de drogas, crimes em geral. Heihashi é um homem muito mal, que se utiliza da técnica milenar do "Karate Mishima" que herdou de seus ancestrais para a propagação do mal no mundo. Seu filho Kazuya não conhecia o lado obscuro da vida do pai, ao descobrir tornou-se seu maior inimigo. Heihashi ao descobrir que um grupo de lutadores conspirava contra ele organiza um torneio oferecendo uma grana alta para quem vencer, mas na realidade a intenção é acabar com todos os envolvidos nesta trama...

YOSHIMITSU



É um ninja vindo do espaço com uma armadura metálica e reluzente onde os oponentes podem ver seus reflexos, às vezes com expressões vitoriosas, mas na maioria das vezes a expressão é de dor pois o "space ninja" não é moleza. Ele é louco por video game, esse excelente lutador de Jiu

Jitsu tem um estilo meio estranho, seus movimentos são muito rápidos e uma de suas características mais marcantes é seus giros muito velozes e "ai de quem estiver por perto" . Apesar de muito louco, seu estilo é muito eficiente, arrasa com facilidade seus inimigos. Yoshimitsu não usa sua técnica e força apenas nos combates, ele é metido a Hobbin Hood, é o chefe de uma gangue que rouba de pessoas desonestas para dar aos pobres. Viram como as aparências enganam? O "samurai de lata" com toda aquela pinta de malvado é caridoso a ponto de fazer justiça com as próprias mãos.

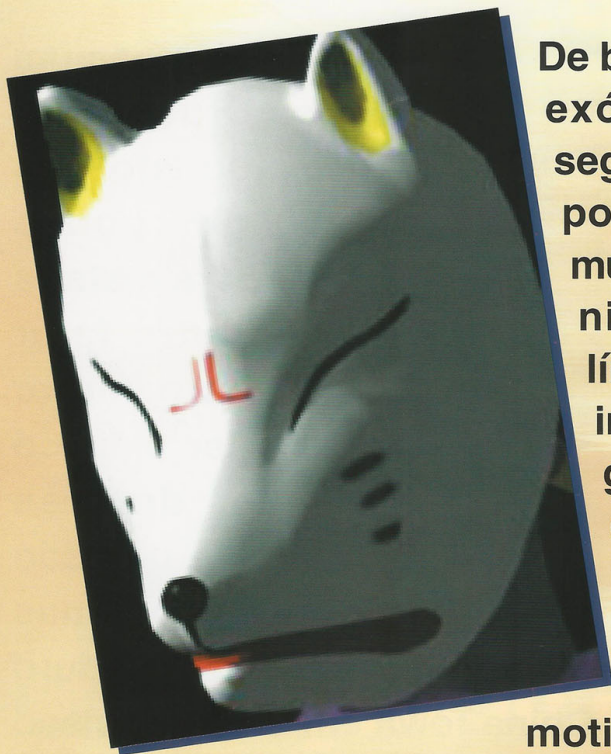
LAW



O dragão lendário usa um estilo bem Bruce Lee, nunca declarou isto mas basta ser um pouco observador para matar a "charada", outro fator que torna isto muito evidente é ter o físico como o dos dragões Chao Lin que não são tão musculosos, mas

sua força é inacreditável. Trabalha duro em um restaurante de China Town em São Francisco e vive sonhando um dia abrir sua escola de artes marciais, Law desde criança se dedica de corpo e alma aos treinamentos que envolvem o equilíbrio do corpo e da mente, por isso ele se mostra uma pessoa muito controlada , também, seu princípio mais cultivado e levado a sério é a disciplina. Por ser mestre em artes marciais ele faz parte do torneio, esta foi a única maneira de conseguir fama mundial para ter dinheiro e realizar seu sonho.

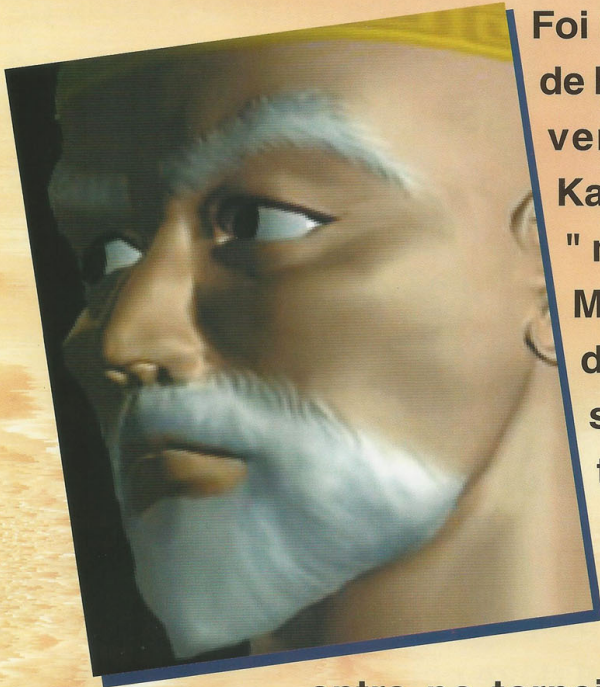
KUNIMITSU



De baixo de sua máscara exótica, muitos segredos se escondem, portanto, não se sabe muito a respeito desse ninja. Dizem as más línguas que seu único interesse no torneio é ganhar a lendária espada de Yoshimitsu e destruí-lo, esse é outro mistério, saber o motivo do ódio dele por

Yoshimitsu. Porém, em meio a tantas interrogações, o "mascarado" é um exímio lutador, seu estilo de luta é bem semelhante ao de Yoshimitsu, "que ironia"... Seus movimentos são muito rápidos, com giros e saltos impressionantes, ele é louco por adagas e as usa com uma habilidade espantosa. Sua ocupação principal fora do torneio é roubar, pois a única coisa que todos sabem sem sombra de dúvidas é que ele é um famoso ladrão.

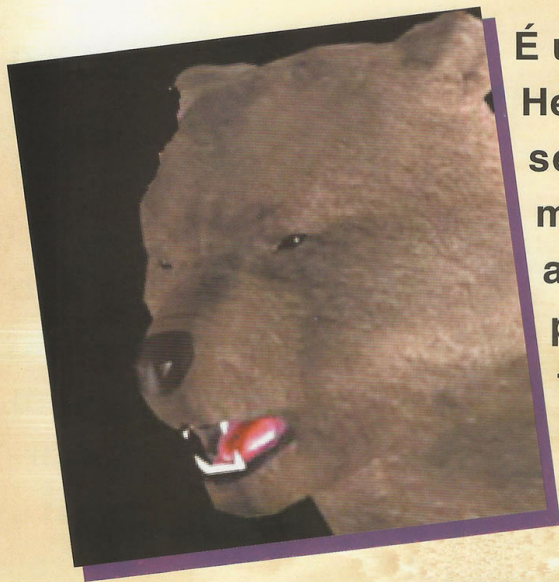
WANG



Foi um velho amigo do pai de Heihachi que depois de ver como Heihachi e Kazuya estavam usando "malvadamente" o Mishima Zaibatsu (estilo de luta que herdaram seus ancestrais), portanto Wang está determinado a trazer novamente a honra ao nome Mishima. Ele

entra no torneio com muita astúcia, como as aparências enganam, muitos se dão muito mal ao subestimá-lo, tudo bem que ele aparente ter cento e tantos anos mas sua força e estilo de luta são de deixar quietinho qualquer garoto metido a valentão. Seus movimentos não são nada convencionais, engana tão bem seus adversários que não é nada difícil dar suas acotoveladas nas costas deles, Wang não utiliza armas, suas únicas armas são seus punhos, braços, pernas e pés.

KUMA



É um dos guarda costas de Heihashi, portanto um de seus protegidos. Geralmente os ursos são animais cruéis e Kuma é o pior de todos eles, pois trata-se de um assassino. O que faz ele ser sempre tão terrível é o fato de sua comida preferida ser

carne humana. Tirando Heihashi, é só sentir o cheiro de gente que se prepara para a caçada. Antes de lutar com Heihashi, Paul deve encarar Kuma seu maior rival. Não se sabe o porque mas os dois não podem nem se ver, quando isto ocorre está travada a batalha! Mas como é inevitável Paul o enfrenta, e com uma audácia que a parada com o "peludão" não é moleza. Sua força é tamanha que quando está em treinamento, sai pela floresta afora derrubando árvores. Isto não seria nada impressionante se não fosse com "patadas", sem contar o detalhe de que suas garras são afiadas como facas. Portanto cuidado com ele...

FIQUEM LIGADOS

GAMERS COLLECTION Nº 4...



... VAI ESTAR UMA BOMBA !

PROGAMES

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



* The Gathering e CD ROM * para PC



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

Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Arariguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturilini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAÍATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (011) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5202
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR

BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A

BRASÍLIA

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

CEARÁ

FORTALEZA

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

MATO GROSSO

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

MINAS GERAIS

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

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA

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

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

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

RIO DE JANEIRO

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

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

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

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 596-9043

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

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

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

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

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

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

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

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

SERGIPE

ARACAJÚ

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



* Não disponível em algumas de nossas lojas