

AÇÃO

GAMES

ESPECIAL

# SUPERMAPAS

3642 ED. 9-E Cr\$ 2.600,00

## MEGA MAN III NINTENDO

MAPAS COMPLETOS  
DE TODAS AS  
FASES

DICAS E ARMAS  
PARA ARRASAR  
OS INIMIGOS

MANHAS  
PRA VOCÊ FICAR  
MAIS FORTE



# MEGA MAN III

## A terceira aventura do Mega-Herói

Mega Man é um cyborg criado por um cientista chamado Dr. Light (também conhecido como Dr. Right). Esse verdadeiro gênio da cibernética possui um terrível inimigo: Dr. Wily, cientista louco, mestre em robótica que construiu um império do mal. Em sua primeira aventura, Mega Man enfrentou as terríveis máquinas do crime, roubadas do Dr. Light pelo Dr. Wily. Bomb Man, Guts Man, Cut Man, Elec Man, Ice Man e Fire Man não se mostraram páreo para nosso herói. Nem mesmo andróides de emergência como Rock Monster, Mega Clone e Bubble Boy conseguiram garantir a vitória do maquiavélico Dr. Wily.

Em sua segunda aventura, nosso herói, metade homem, metade máquina, teve de enfrentar novamente o pilantra do Dr. Wily, que reconstruiu seu aparato criminoso e está de volta à ativa. Bubble Man, Flash Man, Quick Man, Metal Man, Wood Man, Air Man e Crash Man são os novos robôs assassinos construídos pelo inimigo, que ainda preparou algumas desagradáveis surpresas para Mega Man — guardando o Castelo da Caveira, covil do sábio perverso, esperam pelo herói Drago Droid e Gutsdozer, dois monstros tecnológicos superpoderosos.

Você pode ter suado um bocado para completar essas missões, mas o desafio de *Mega Man 3* vai ser moleza com a superestratégia e as dicas chocantes que AÇÃO GAMES traz pra você. Nessa nova aventura, o caradura do Dr. Wily banca o regenerado e se alia ao Dr. Light. Juntos, eles pretendem construir um supremo robô guardião da paz. Mega Man deve percorrer oito mundos atrás de peças fundamentais para a construção da nova máquina do bem. Para descolá-las, terá de enfrentar os líderes dos mundos e seus leais ajudantes. Mas fique esperto!!! Qualquer trama que envolva o traiçoeiro Dr. Wily pode resultar de maneira inesperada. Qualquer coisa, tipo o Dr. Wily virar casaca e revelar suas verdadeiras intenções, mostrando as garras e reconstruindo antigos robôs assassinos...

No final de cada fase você vai encontrar uma password. Use-as para começar o jogo em qualquer lugar e com as armas que você quiser.

### LEMBRE-SE:



Top Man



Top Man/  
ShadowMan



Top/Shadow/  
Spark Man



Top/Shadow/Spark/  
Magnet Man



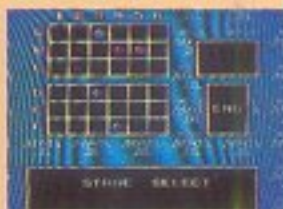
Top/Shadow/Spark/  
Magnet/ Snake Man



Top/Shadow/Spark/  
Magnet/ Snake/  
Gemini Man



Top/Shadow/Spark/  
Magnet/ Snake/  
Gemini/Needle Man



1.ª fase/Metal Man/  
Quick Man



1.ª fase/Metal/Quick/  
Air Man/Crash Man



1.ª fase/Metal/Quick/  
Air/Crash/Flash  
Man/Bubble Man

## RUSH

Mega Man conta com a ajuda de seu cachorro mecânico, Rush. Ele pode ser chamado a qualquer hora em que você precisar de seus truques. Para colocar Rush em ação, basta pausar o game, escolher uma entre suas três mutações movendo o Direcional para os lados e voltar à ação. Aperte então o botão de tiro para trazê-lo ao jogo.

Rush pode se transformar em três poderosas máquinas que vão livrar Mega Man de grandes enrascadas:



**Rush Catapulta (RC)** — Funciona como um trampolim, duplicando a altura de seus pulos. Sempre que uma plataforma parecer inatingível, é hora de requisitar a ajuda do amigo canino.

**ULTRA  
TOP  
SECRET**

Digite a password A6  
+ vermelho e comece o  
jogo com nove cargas  
de energia.

ESPECIAL

# SUPERMAPAS

## Os poderes das armas

### A seqüência das fases

Nesse jogo existem sessenta e quatro seqüências possíveis para os oito estágios iniciais. O encadeamento escolhido é muito importante, pois a cada inimigo derrotado, você vai adquirindo novas armas. Elas serão fundamentais para derrotar alguns dos vilões-robôs de outros estágios. Escolhemos uma dessas seqüências, que vai lhe garantir o armamento necessário para terminar a aventura. Se liga:



Quando você derrota um líder de estágio, adquire uma arma igual à dele. Para usar essas armas pause o jogo e selecione com o Direcional, no menu, o armamento a ser utilizado. Aqui você vai ter de ficar esperto com o nível de energia das armas e tratar de reabastecê-las sempre que possível com alguns itens energéticos. As armas são:

**Top Spin (TO)** — Faz Mega Man dar um supergiro.

**Shadow Blades (SH)** — Arremessa mortíferas estrelas em qualquer direção.

**Spark Shock (SP)** — Dá ao herói o poder da eletricidade.

**Magnet Missiles (MA)** — Mega Man atira poderosos ímãs.

**Search Snakes (SN)** — Você passa a ter o controle das cobrinhas.

**Gemini Laser (GE)** — Laser radical que rebate nas paredes e pega os vilões de surpresa.

**Needle Cannon (NE)** — Os dardos pontiagudos passam a ser seus.

**Hard Knuckle (HA)** — Mega Man se apodera do supersoco do vilão.

**Rush Marino (RM)** — Nessa opção, Rush se transforma em um submarino que vai facilitar muito sua vida embaixo d'água.

**Rush Jet (RJ)** — Aqui, Rush se transforma num jatinho muito útil para transpor alturas e espaços aéreos.

Você pode dispensar o Rush depois de utilizado, mas não esqueça de reabastecer suas energias recolhendo alguns itens ainda com ele.

Essa é radical! Detone no *Mega Man 3* com esses supertruques:

**1** - Aperte o Direcional do Controle 2 para cima e você vai ter um efeito de câmera lenta. Esse truque vai quebrar o seu galho em ultrapassagens de barreiras móveis muito rápidas.

**2** - Aperte o Direcional do Controle 2 para a direita e o Mega Man vai ficar doído. Seus pulos serão tão longos que ele vai sumir da tela, tanto por cima quanto por baixo. Assim será moleza alcançar plataformas mais elevadas sem desperdiçar a energia do Rush.

**3** - Se você cair em um buraco, não se desespere. Pause o jogo, rapidamente, mantenha aperta-

do o Direcional do controle 2, e volte ao game. Se calhar, fique na moita lá embaixo. Os inimigos vão cair na sua cabeça e acabar com sua energia; mas em troca você se tornará invencível, mesmo perdendo seu tiro convencional. Lembre-se que para essa tática dar bons resultados, você precisa já ter tomado algumas das armas dos vilões para ter com o que atirar.

Para usar o truque do Controle 2, você vai ter de bolar um jeito, já que o ser humano só tem duas mãos. Você pode tentar uma fita adesiva ou algo assim. De todo jeito vai ficar complicado para apertar e soltar o comando. O melhor mesmo seria requisitar a ajuda de outra pessoa.

## TOP SECRET

O mestre dos piões não é um adversário muito perigoso. Ele ataca em intervalos regulares, arremessando três piões mortíferos. Basta desviar de seus petardos e fazer o cara comer bala. O tiro convencional já chega

para acabar com esse vilãozinho de quinta categoria. E o melhor é que você ainda saf do estágio com a Top Spin, a arma do Top Man que vai fazer você girar e distribuir cacetadas nos inimigos.

## Fique ligado na sua energia

No canto esquerdo superior da tela você vai encontrar o medidor de energia do Mega Man. Fique ligado para não dançar. Durante o percurso, alguns inimigos derrotados se transformam em itens energéticos que você vai recolhendo. Uma boa quantidade de

energia vai lhe garantir uma longa aventura e, quem sabe, uma posição de destaque em nossos recordes.

Também não precisa se assustar se sua vida chegar ao fim. *Mega Man 3* tem Continue infinito, e com nossas dicas vai dar para se safar dessa



Use o Rush Catapulta (RC) para pegar energia no alto. Depois continue com seu amigo canino e pegue a energia de baixo para reanimá-lo



Pegue sempre carona no primeiro pião pela frente, para não ficar sem caminho viável



Escape pulando das bolas arremessadas pelo Bobcat, queime o cara com uns dois ou três tiros de seu braço canhão (tiro convencional)

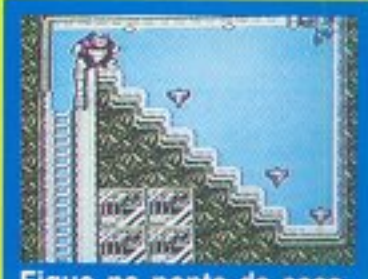
A



A



Vá por cima e pegue energia



Fique na ponta da escada e atire para a esquerda para matar o bandido

O senhor das sombras já é um pouco mais perigoso. Ele é até capaz de acabar com a luz dos labirintos, deixando tudo no escuro. Quando um dos seus hologramas aparecer e escurecer a cena, volte para o quadro anterior e depois retorne para a direita. A máquina do malvado Shadow Man terá desaparecido e o quadro estará novamente com a iluminação funcionando.

Para derrotar o vilão, a barbada é desviar das estrelas que ele atira, esperar ele vir pra cima do Mega Man e então aplicar-lhe uns bons golpes com o Top Spin adquirido no estágio anterior.



Exploda os pára-quadras antes de pular os buracos. Use a arma do Top Man para destruir esses bichos

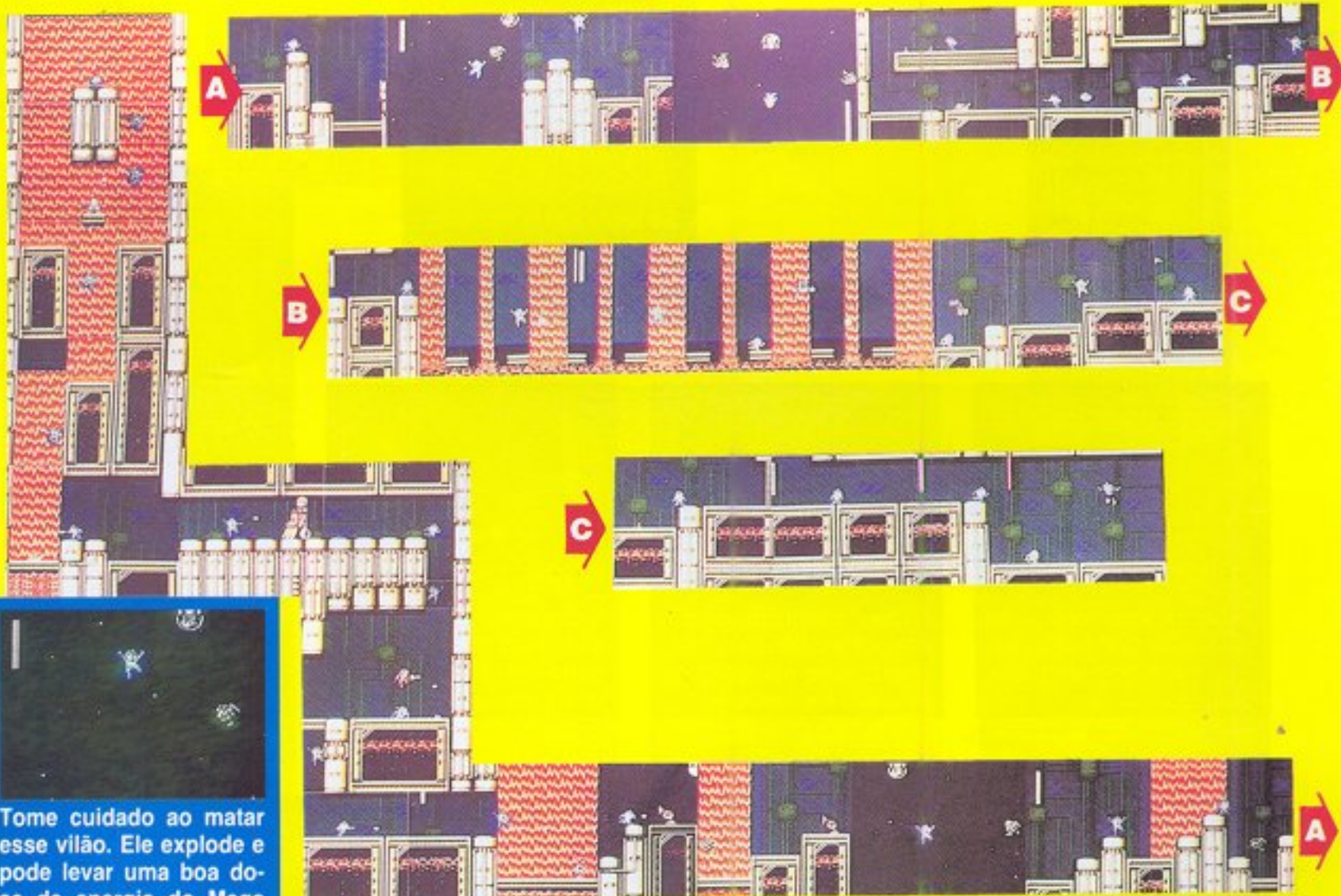


Fique no canto atirando. Quando Break Man atacar, desvie por baixo dele e volte a atirar



**Break Man, o inimigo constante**

Break Man é um sujeito misterioso. Volta e meia ele aparece, troca uns tiros com o Mega Man e tira o time. Ele não é muito poderoso e parece vir apenas para treinar nosso herói. Você vai encontrá-lo em diversas etapas do jogo. Fique frio que ele apanha fácil.



Tome cuidado ao matar esse vilão. Ele explode e pode levar uma boa dose de energia do Mega Man

# SPARK MAN

Esse robô é um dinamo vivo. Ele controla poderosas descargas elétricas que podem fritar o Mega Man. Mas você não vai arrepiar para um vilão de meia-tigela como este. Use as Shadow Blades, lâminas que você tirou do Shadow Man, e pau nele. Sete arremessos precisos arcam com o Spark Man e, de quebra, você ainda leva o poder chocante do Spark Shock.



Só tente saltar por sobre os lançadores de raios quando eles vierem em sua direção



Mate os voadores antes de passar por baixo. Senão você fica lento e é atingido



Espere o inimigo atirar a maçã e mande bala nele. Repita essa operação oito vezes e o destruirá.



Calcule a altura exata do pulo para não ser esmagado no alto nem cair dos dinamos

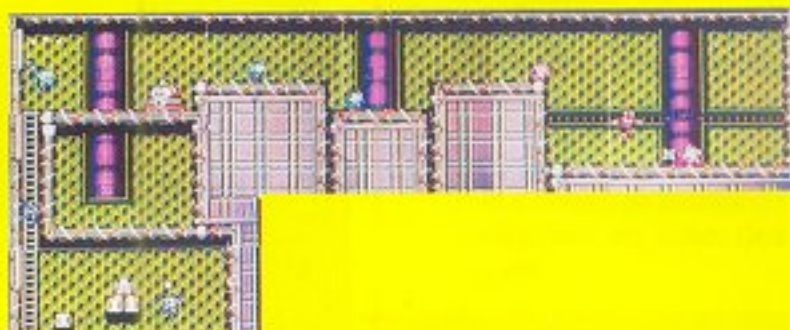
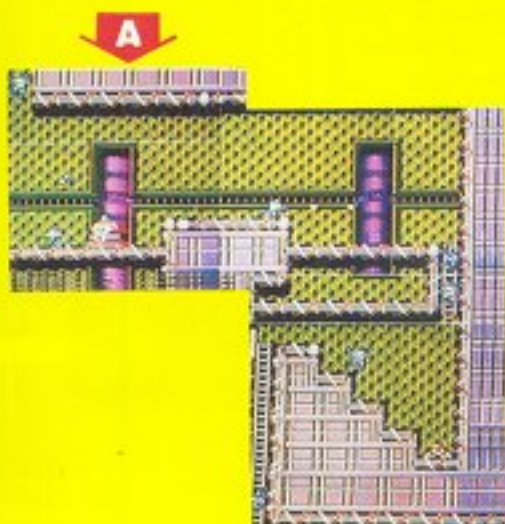


Pule rápido para não ser esmagado



# MAGNET MAN

Magnet é o rei do magnetismo. Não marque bobeira que ele detonará com o Mega Man. Para aniquilá-lo, utilize as Shadow Blades. Aproveite os intervalos que o crápula dá nos seus ataques para acertá-lo, escoregue por baixo dele quando vier pra cima de você e torne a sentar a mão.



Você pode matar qualquer inimigo que esteja atrás de paredes, já que seus tiros podem atravessá-las



Mantenha distância dos eletroímãs para garantir sua mobilidade nas batalhas



Não use a escada! Caia pelo canto com o Direcional para a esquerda e pegue a energia que vai estar no alto do próximo quadro



Siga o ritmo dos blocos, contando os sinais sonoros de dois em dois, para usar o caminho correto



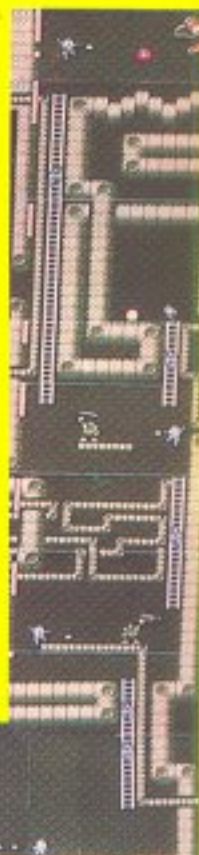
Para não cair no buraco, espere o primeiro bloco de cima aparecer, pule nele, e, a seguir, pule no outro de cima à direita. Dá também para usar o truque do Controle 2 ou o Rush

# SNAKE MAN

Esse é barbada. Para o Snake Man ferir o Mega Man ele precisa vir para cima de nosso herói e travar um contato direto. Fora isso ele manda pra cima de você umas cobrinhas idiotas que acabam até ajudando o Mega Man a se livrar do vilão (se liga na dica ao lado). Esse cara é tão frouxo que até o tiro convencional é capaz de arrasar com ele. Mande ver.



Estoure a cabeça das cobras para eliminá-las



A



Subindo pela escada da direita, você encontrará dois itens surpresa



Espece o vilão pular por cima do Mega Man. Quando ele cair, pule por cima dele e atire



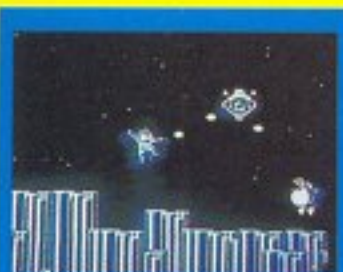
Espece as nuvens que sobem para vencer os pulos no alto das torres



Se o Snake Man for atingido e as cobrinhas estiverem por perto do Mega Man, tente encostar nelas pois elas tiram menos energia do que o chefe desse estágio

C

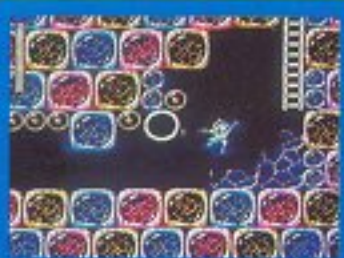
# GEMINI MAN



Mate os voadores antes que eles bombardeiem seu caminho

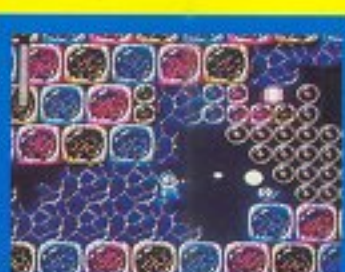


Use o Rush Marino (RM) para transpor a água ou vá pulando pelos blocos



Nessa etapa você pode ir e voltar nos mesmos quadros repetindo a operação de destruição das bolhas, infinitamente. Isso pode lhe render muitas vidas e energia extra

Avance para o próximo quadro e depois volte estourando as bolhas de cima para descolar um item surpresa. Para pegar este item, forme uma escada com as bolhas ou use os truques de superpulo (RC ou Controle 2)

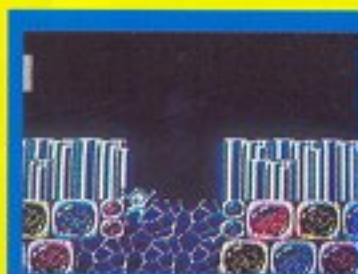


Estoure as bolhas e os seres que saem delas, ganhe energia e vidas



Desvie dos pingüinzinhos e acerte a cabeça do pingüim mecânico

Fique ligado que esse vilão se divide em dois e vai te mandar bala dos dois lados. Mas tem um detalhe — Gemini Man não é nenhum covarde e só vai atirar no Mega Man se o herói fizer isso primeiro. Para pôr fim nas atividades criminosas de Gemini, use as Search Snakes, aquelas cobrinhas gozadinhas que você ganhou do Snake Man. É só ficar parado um pouquinho à esquerda do centro da tela, pular sobre os Gemini Men, que agora são dois enquanto eles giram e botam os bichinhos rastejantes em ação. Deu pra ele.



Caia pela esquerda e pegue a vida escondida no canto superior esquerdo do próximo quadro. Depois, apanhe a energia na direita usando o Rush Catapulta (RC)



# NEEDLE MAN

O espinhudo Needle Man é um osso duro de roer. Ele bombardeia o Mega Man com uma chuva de agulhas pontiagudas, difíceis de engolir. Para dar um jeito nesse robô espeto, escorregue por baixo dele, espere-o vir pulando pra cima de você e queime o cafejeste com o Gemini Laser. Não vai sobrar nem cheiro do vilão, só a arma que Mega Man levará consigo.



Para destruir os canhões, atire bem de perto deles, tomando cuidado para não ser atingido



Fique no topo da escada atirando para atingir o vilão com a maça



Use o truque da câmera lenta para passar os espetos



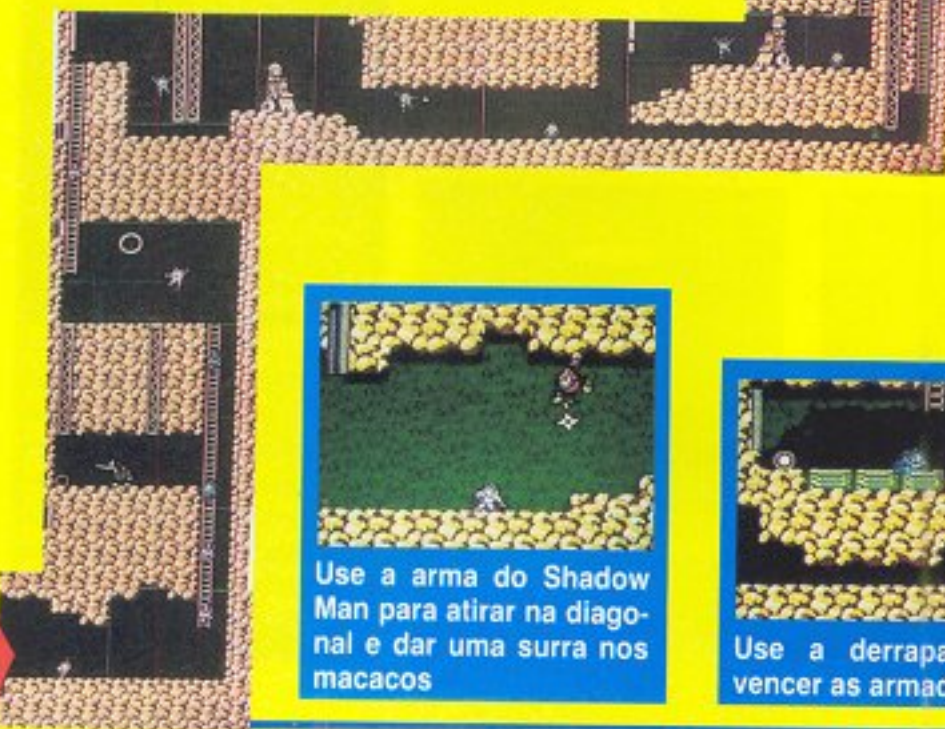
Só atire nos Hard Hats quando vir os olhos deles



Moleza! Hard Man pode ser durão, mas não é páreo nem mesmo para o tiro convencional do Mega Man. Seus Hard Knuckles são arremessados aos pares e ricocheteiam nas paredes. Pule por cima deles e bombardeie o vilão. Quando ele saltar... sai de baixo. Corra para o lado oposto e se prepare que o chão vai tremer. Mas não esquente, com poucos tiros você acaba com ele.



Volte para a esquerda até a abelha sumir da tela. Quando você retomar seu caminho para a direita, ela não voltará mais



Use a arma do Shadow Man para atirar na diagonal e dar uma surra nos macacos



Use a derrapada para vencer as armadilhas



Derrape por baixo do robô pulador



Use a arma do Gemini Man para derrotar mais rápido o atirador de maçãs

# METAL MAN

Surpresa! Dr. Wily passou a perna em todo mundo e revelou sua verdadeira face. O desgraçado estava com uma maligna artimanha traiçoeira em mente. O vilão roubou todas as peças coletadas pelo Mega Man para fortalecer seu império do mal e mandou um novo vilão, Doc Robot, para acabar com a raça de Mega Man. Doc Robot é manipulado por antigos inimigos das versões anteriores do jogo e mandará bala usando seus poderes.

Sujeitinho perigoso! Ele atira serras metálicas circulares capazes de cortar ao meio até o

mais resistente material. Para detoná-lo, fique no canto esquerdo, pulando para desviar das serras,

e atire com os Magnet Missiles ou soque-o com o Hard Knuckle. Não tem erro!



Salte rápido sobre as engrenagens para não cair nas rosetas



Espera o primeiro bloco cair, pule sobre ele e novamente para adiante. Seja rápido para não ser esmagado



Use a arma do Shadow Man para atirar na vertical e atingir o monstro na escada



Volte para a esquerda até os canhões laser desaparecerem da tela. Eles não voltam mais



Espera a campainha gigante mandar um missile e depois atire nela. Deixe o missile para depois

# QUICK MAN

O mais veloz e incrível inimigo de Mega Man. Ele é uma quase perfeita criação do Dr. Wily. Seja tão rápido quanto ele e requisite ajuda das Search Snakes ou teste-o com o Gemini Laser.



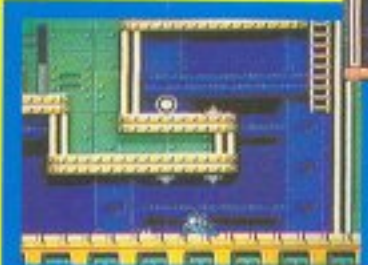
Cuidado com as rosetas nas laterais. Calcule o pulo para não se ferrar



Os tornados que ele atira são indestrutíveis e muito perigosos. O cara é um verdadeiro mestre no domínio dos ventos. Para derrotá-lo, desvie dos tornados escorregando por baixo e mande ver usando ou os Spark Shocks ou os Magnet Missiles.



Chame o Rush Jet (RJ) para pegar a energia e voltar para a escada



Se não quiser usar a câmera lenta para escapar dos espetos, escorregue rápido por baixo deles



## CRASH MAN

Ele atira furadeiras de alto impacto. Dê um jeito de evitá-las e bombardeie o sujeito com o Hard Knuckle, que é um pouco lento, mas resolve.



Você pode se matar depois de pegar a energia, volte ao jogo no Continue e encontrará novamente a energia. Esse procedimento é aconselhado, pois você vai precisar de muita energia para enfrentar os vilões superpoderosos dessas últimas fases



Tente voar o mais alto possível com o Rush Jet, lá em cima há menos inimigos



Atire nos porcos-espinhos e dê espaço para que, quando eles se transformarem em bola e saltarem, não caiam sobre o Mega Man



Mire seus tiros na cruz vermelha do capacete do Hard Hat gigante

# FLASH MAN

Não tem defesa contra os disparos desse vilão. Antes de atirar, ele trata de congelar o Mega Man por alguns instantes tornando-o um alvo perfeito. Tente evitar o contato direto com esse covarde e arrase-o com o Gemini Laser ou o Needle Cannon. Sete disparos certos acabam com o maníaco.



Tome cuidado com as rosetas no teto

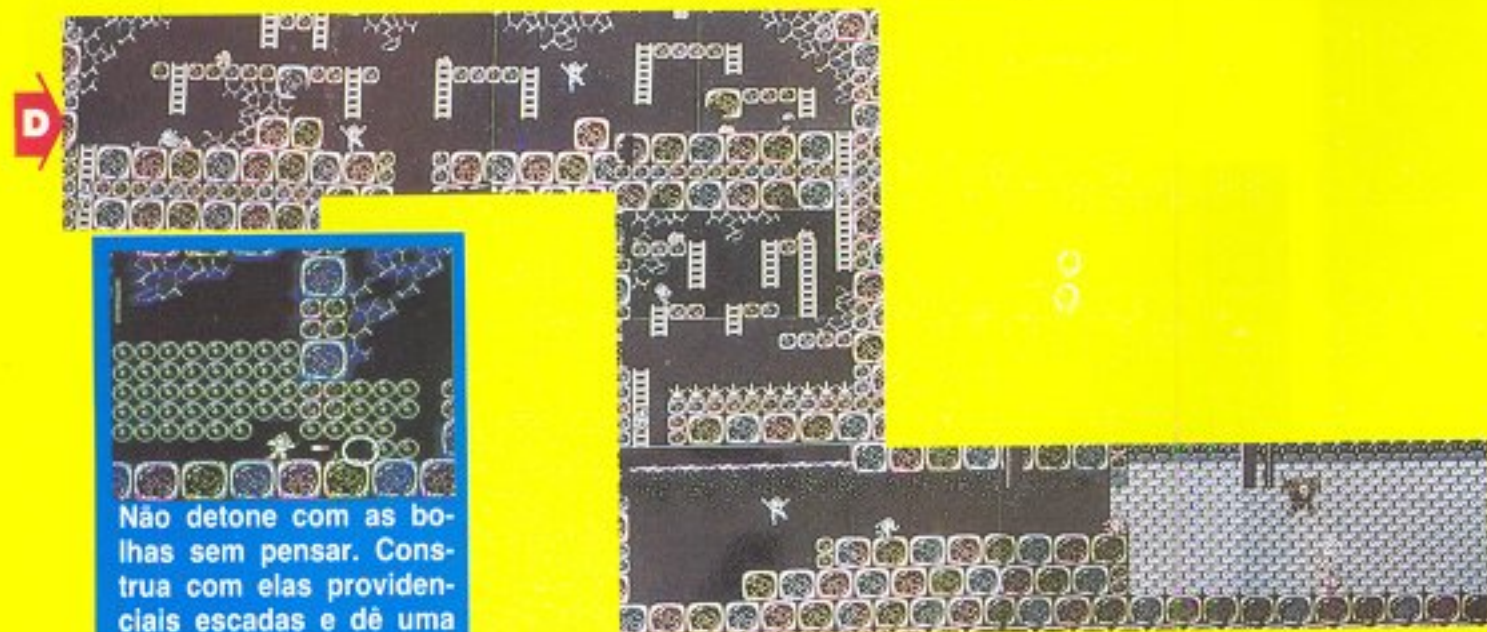


Quando você vir uns buracos nas pontas dos blocos, fique ligado! De lá saem uns besouros mecânicos que vão tirar energia do Mega Man



# BUBBLE MAN

Em primeiro lugar tome muito cuidado com as rosetas no teto, já que o pulo do Mega Man fica mais poderoso dentro da água. Bubble Man atira bolhas fatais em cima de você. Seja rápido na esquiva e electrocute o vilão com o Spark Shock ou meta bronca com as Shadow Blades.



Não detone com as bolhas sem pensar. Construa com elas providenciais escadas e dê uma folga para o Rush

# WOOD MAN

Esse é o legítimo robô cara-de-pau. E o pior é que nenhuma arma do arsenal do Mega Man é capaz de penetrar em sua casca. Espere-o expelir todas as folhas da carapaça, desvie delas e, antes que ele se recomponha, bombardeie com o Needle Cannon.



Tome cuidado com as rosetas nas laterais



Pule rápido sobre as plataformas. Elas se abrem



Olha aí os pára-quadras de novo. Pule e atire ainda nas plataformas, acabe com eles; só depois salte sobre os buracos



Espere Hammer Joe atirar a sua maça. Só então meta fogo nele. Enquanto ele roda, sua arma é invencível

# HEAT MAN



Pode vir quente que eu estou fervendo! Cuidado com os tiros incendiários desse cabeça quente. Atire nele com as Shadow Blades. Ele se transformará numa bola de fogo que atravessará a tela. Pule por cima dela e repita a manobra seis vezes.



# TURTLE MACHINE

## Enfim, o Castelo do Dr. Wily

Derrotada mais uma leva de inimigos, você vai se deparar novamente com o Break Man, já conhecido das primeiras fases do jogo. Agora é hora de capturar o Dr. Wily em pessoa. A partir daqui, tome muito cuidado ao voltar ao jogo. Use apenas o Continue. Se por acaso usar o Stage Select, você vai voltar para a etapa anterior, e terá de enfrentar mais uma vez os desafios do Doc Robot.



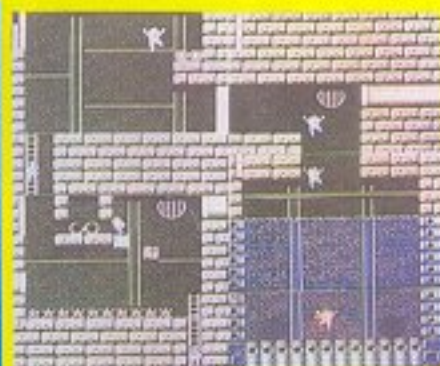
Para acabar com a Turtle Machine, use a arma Shadow Blades e atire nas tartarugas que saem da máquina. Não gaste tempo e munição atirando na engenhoca líder, pois ela só se destruirá depois de ter todas as suas ajudantes exterminadas.



Não é bom cair antes de pegar a energia. Você não vai mais poder subir



Tome cuidado com os tornados



Use a arma do Hard Man para estourar as paredes e pegar a vida extra e as energias



# ROCK MONSTER

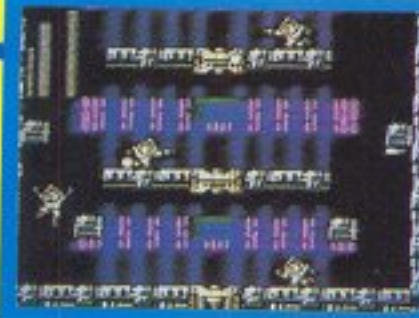


O Rock Monster é um pe dos pedaços enquanto o Rock Monster se transporta de um lado para o outro da tela e acabe com ele usando as Shadow Blades ou o Hard Knuckle.

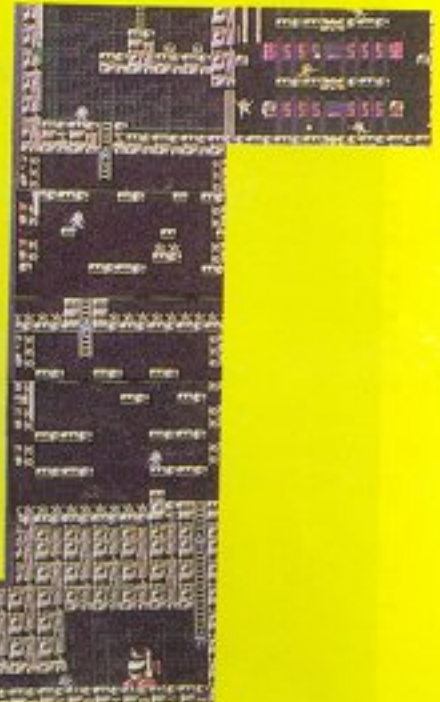


Use o Rush Jet (RJ) para flutuar e evitar as rosetas

# TRIPLE CLONES

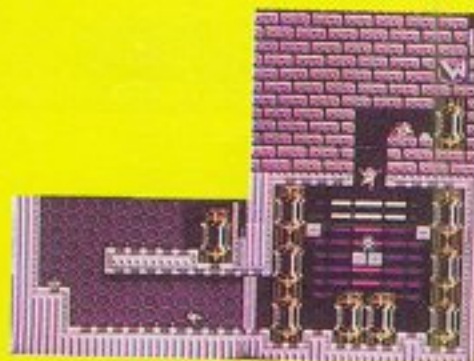


Dr. Wily preparou uma emboscada com três clones do Mega Man. Apenas um deles é real e pode ser atingido. Os outros são meros hologramas para confundir-lo. Identifique o quente e detone com ele



# TELEPORTER

Como em *Mega Man 2*, para encerrar com chave de ouro a batalha, você vai enfrentar novamente todos os líderes inimigos dos oito primeiros estágios. Para isso, entre nos compartimentos de teletransporte e... pau nos caras! As mesmas armas que você usou para derrotá-los na primeira fase, servem perfeitamente para repetir a façanha. A única diferença é que agora você pode usar as próprias armas do Snake Man e do Hard Man para destruí-los.

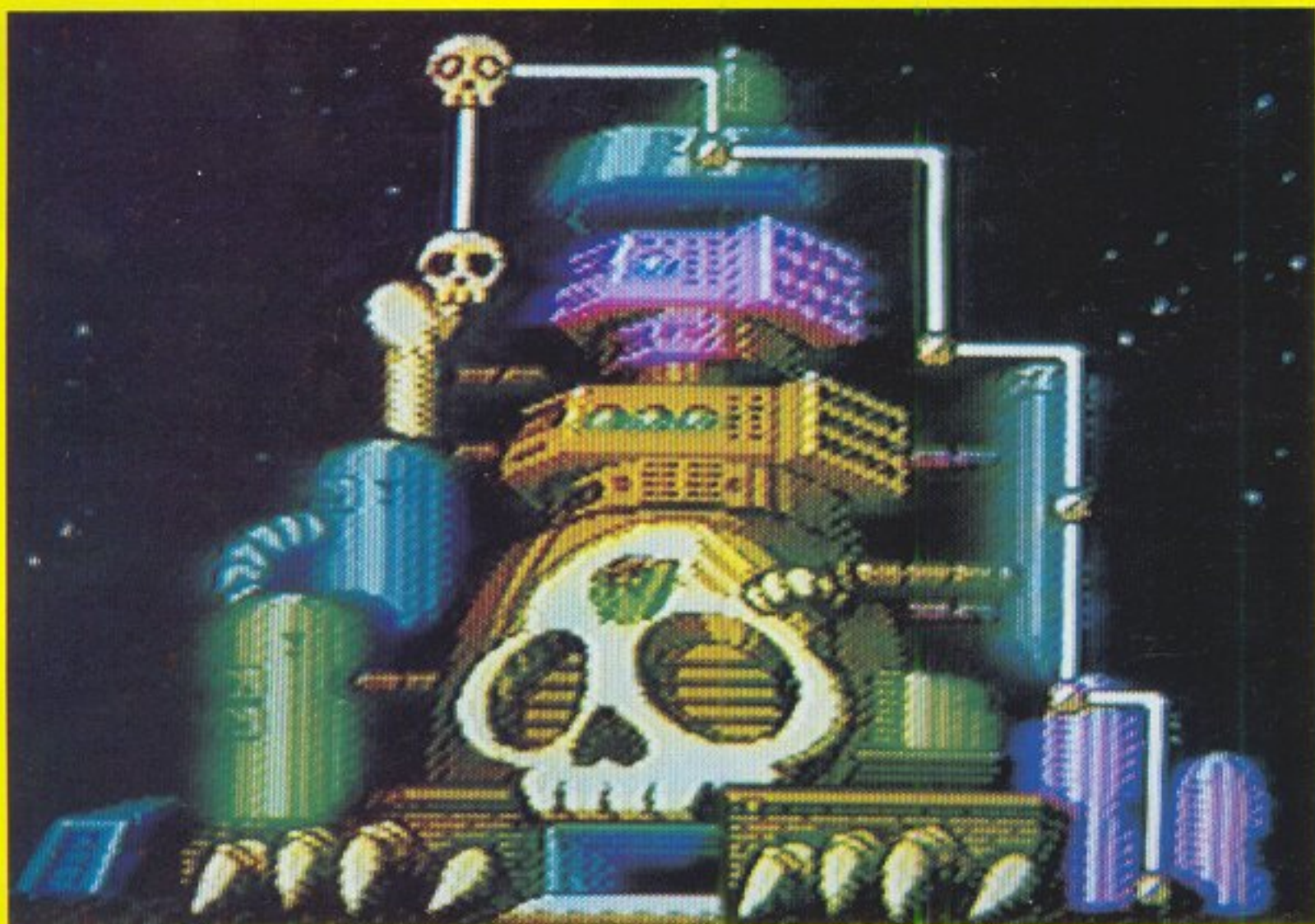


# PINBOT



Chegou a hora! Agora é pau no Dr. Wily. Use a arma Spark Shock para destruir o Pinbot. Depois use o Rush Jet (RJ) para acertar o Dr. na cúpula do monstro mecânico. E então, conseguiu? Haha! Esse cientista do mal é mesmo um canalha. O que você acaba de matar era apenas uma duplicata robótica de Wily.

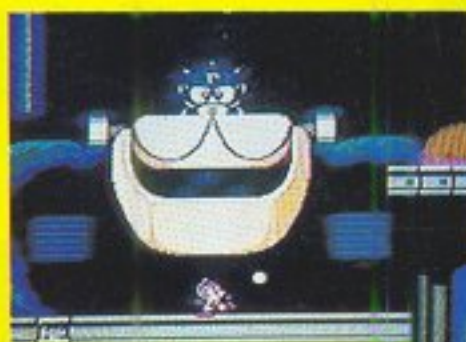
# O CONFRONTO FINAL



Dessa vez é pra valer! O bandido verdadeiro está escondido numa fase ultra-secreta. Use o Rush Catapulta (RC) ou o truque do Controle 2 para subir na plataforma. Aproveitando os intervalos entre cada três tiros do inimigo, atire com Shadow Blades ou Search Snakes na cabine de comando, na cabeça do robô que serviria para

manter a paz, mas foi roubado pelo Dr. Wily.

Depois que o capacete do Robô com o verdadeiro Dr. Wily acoplar na cabeça, use Top Spin, para finalmente (ufa!!!) capturar o maquiavélico cientista. Parabéns! Mais uma vez o mundo foi salvo das malvadezas e perversidades do gênio do mal, o Dr. Wily.



Agora que Mega Man mais uma vez venceu o aparato eletrônico do mal e o Dr. Wily, tudo volta ao normal. Covardão como só ele sabe ser, Wily se ajoelha e implora por perdão. É hora de o misterioso Break Man voltar à cena e esmagar o Dr. com um bloco. Esse Break Man é mesmo muito estranho.

Será que dessa vez o vilão não retornará mais? Será que ele aprendeu a lição? Ou será que ele foi eliminado para sempre? Nunca se sabe o que um bandido tão maquiavélico é capaz de fazer e quais as artimanhas mirabolantes que ele pode ter inventado para ludibriar a morte. Todas essas respostas estão em *Mega Man 4*, a recém-lançada continuação da série nos States. Fique ligado nas próximas edições de AÇÃO GAMES.



Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)



Diretoria  
Angelo Rossi  
Edgard de Sílvia Faria  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ESPECIAL SUPERMAPAS

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannelli  
 Editora: Belinda Santos  
 Supervisor de Arte: Michel Spitalo  
 Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa  
 Diagramador: Celso da Silva Gama  
 Colaboradores: Produção de Arte - Deise Bitinas  
 Revisão - Suzete Stimpel Fotografia - Plínio Borges  
 Ilustrações - William J. Tardelli Consultores -  
 Marcelo Hayashida Texto - Carlos Eduardo Miranda

### PUBLICIDADE

Gerente: Rosângela Cassillo  
 SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli  
 RJ-Contatos: Mônica Campos  
 Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir  
 Xavier de Almeida

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
 Gerente de Produto: Adriana Grancini  
 Gerente de Promoções: Fábio Bueno

### EDITORA AZUL

#### PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo  
 Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

#### COMUNICAÇÃO

Diretor: Rogério Rahier

#### SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral

Abril Press-Gerente: Judith Baroni

Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo

Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio  
 Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Cassillo

ESPECIAL SUPER MAPAS é uma publicação da Revista AÇÃO GAMES da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abrilpress. Rio de Janeiro: r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: janeiro/92 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico  
 IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# REVISTA **AÇÃO** **GAMES**

A REVISTA DO FERA



## TUDO SOBRE MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NINTENDO, PORTÁTEIS E PC.

- Estratégias • Dicas
- Lançamentos nacionais/internacionais.
  - SÓSGames • Recordes
- E o exclusivo Ação Games Clube



EDITORA  
AZUL

TODOS OS MESES NAS BANCAS