

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

# GAME POWER

UMA VERSÃO  
INCRÍVEL  
PARA SNES!

Nº 13 JULHO DE 1993  
CR\$ 170.000,00



## BATTLETOADS

MAPAS ENORMES DE  
FINAL FIGHT 2  
ZOMBIES E OUTROS!

**SUPER MARIO  
ESTÁ DE VOLTA**

CONHEÇA OS  
NOVOS GOLPES  
DE STREET TURBO

JETSONS PARA 8 BITS!

**GRÁTIS**

**9 GAME CARDS  
DE FINAL FIGHT 2**

ISSN 0104-2017



1 3 >

9 770104 201009

# SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.

A "EuSou" traz pra você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.



A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O **Winners Boy** é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entretenimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.



Fábrica e Show-room  
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital  
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

# GAME POWER



## CARTÃO DO EDITOR

A redação da **GP** está enlouquecida com o jogo **Street Fighter Turbo**. Não deram moleza pro cartucho, que se não fosse feito com um material muito bom, entortava. Não vamos parar aí, mês que vem tem mais. Mas a vida não é apenas **Street**. Saiu para SNes o pirado **Battletoads**, saiba tudo com a gente. Infelizmente, tivemos que reservar o também ótimo **Ogre Battle** para a próxima revista. Mas estará lá, aguardem. Vocês vão embasbacar com a quantidade de mapas que o pessoal aprontou. Encontrarão

mapeados, um melhor do que o outro: **Final Fight 2**, **Monsters** e **Battletoads**. É difícil competir com a **GP**. Para os fãs de Mario: ele voltou em dose quádrupla: **Super Mario Collection**. E se já arrasou, ficará melhor. Fizemos um acordo com a **Gamepro**, a melhor revista americana sobre videogame. Eles vão enviar matérias para colaborar com a gente a partir dos próximos números. Esperem mudanças por aqui, como já se tornou uma tradição da **GP**, que visa o melhor pro leitor! Um bom mês para todos.

## JOGO DO MÊS

### SNES BATTLETOADS



O jogo mais esperado do planeta. Campeão em tudo e procuradíssimo. Com essa cotação acabou seduzindo todo mundo e virou o "jogo do mês". A versão para SNes é de uma qualidade impressionante. Lord destaca que o melhor é o som. Kamikaze considerou os gráficos "hous concurs". Profundidade nos cenários, detalhamento, cor e movimento. Marjorie louvou a iniciativa da vilã ter virado mais feminina e concluiu que os fabricantes estão ficando mais sabidos em termos de inimigos. Baby se amarrou nos golpes e nos animais que os praticam.



Segura a moça! Depois do assédio de milhares de fãs, a lourinha sonha alto e quer o lugar da rainha dos baixinhos. Este mês só encarou jogos "horrorosos". Acabou com o Dracula, que considerou muito fácil. Pra não acabar o mês numa uruca total, foi convidada para conhecer Mario Collection.



O rei do rap, reggae e outros ritmos do coração dos gamers esmerilhou com competência jogos difíceis. O primeiro foi Monsters. A disposição foi tanta que mapeou todas as fases. Quando chegou Battletoads fez questão de ser a primeira vítima de Dark Queen. Queimou a cabeça até sair vencedor.



O Baby dorme com o joystick. Final Fight 2, Great Battle III, Might Final Fight, SF II Turbo e o Arcade World Heroes 2. A fama de Baby no mundo como autoridade em SF II é mais que reconhecida. Tanto que com apenas algumas colaborações internacionais conseguiu comprar sua Harley.



Operation Logic Bomb e Shadowrun. É nosso Japa quase tem um chique. Também, foi comprar a aposta que acabava tudo em uma semana. Encheu os dois bolsos, é novas! Deu uma olhada no Mario Collection com a Marjorie (parece que o japinha tá abrindo os olhos). Conquistou o Troféu Piloto de Ouro!

## SUMÁRIO



10 Street Fighter II Turbo



16 Super Mario Collection

## SNES

ZOMBIES	06
SHADOW RUN	08
STREET FIGHTER TURBO	10
DRACULA	12
GREAT BATTLE III	12
BATTLETOADS	14
SUPER MARIO COLLECTION	16
FINAL FIGHT 2	20
POWER DICAS	29

## NES

POWER DICAS	31
THE JETSONS	32
MIGHT FINAL FIGHT	35

## G. BOY

BUBBLE BOBBLE JR.	36
RING RAGE	36

## E MUITO MAIS

CARTAS	04
FLASH	18
ARCADE	24
TELAMANIA	26
CLASSIFICADOS	37



## BATMAN RETURNS

E aí redação, tudo certo? Parabéns pela ótima revista, que vocês continuem assim. Fiquei na maior revolta quando vi que na edição nº 10, o pôster não era **Batman Returns**. Fiquei desapontado, mas valeu pelas matérias, que estavam ótimas. Vamos às perguntas: Baby, você parece comigo, temos o mesmo gosto pra jogos (porrada) e eu queria que você me indicasse dois cartuchos. Meu console é SNes. Se eu tirar o controle com o videogame ligado, acontece algo? Abraço pra todos e um especial pra Marjorie e pro editor. Aliás como é o nome dele? Publiquem game cards (uma ótima idéia) do **Batman Returns**. PELO AMOR DE DEUS PUBLIQUEM MINHA CARTA!!!

CARLOS EDUARDO LOPES  
JUNDIAI - SP

**BB:** Tudo na maior, Cadinho? Você gosta paca do **Batman Returns**, né? Quanta fixação naquele morcego. Tá certo que é dos bons. O filme também é massa, o jogo melhor ainda! Indico dois cartuchos: **Street Fighter** e **Mortal Kombat** (da Acclaim, na mesma linha, com a mesma origem, etc.) que loguinho você poderá conferir na páginas da **GP**, é claro! O SNes possui uma trava que não permite retirar o cartucho com o videogame ligado. Quanto ao controle não tem problema, pode retirar, na maior. O nome do nosso editor é meio engraçado e esquisito - Mateus Camisas - mas ele é super-gente boa! Um bat abraço pro cê.

## NINTENDO CD

Amigos da **Game Power**. Estou escrevendo para saber como se faz para jogar com dois players contra o computador, no jogo **Fatal Fury**? Para quando está previsto o lançamento do SNes CD? Peço uma foto de qualquer crítico, principalmente da Marjorie Bros. Um abraço.

VINICIUS DOS SANTOS MACHADO  
CAXIAS DO SUL - RS



## LOCAÇÃO E VENDAS

- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTENCIA TÉCNICA

## VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste  
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

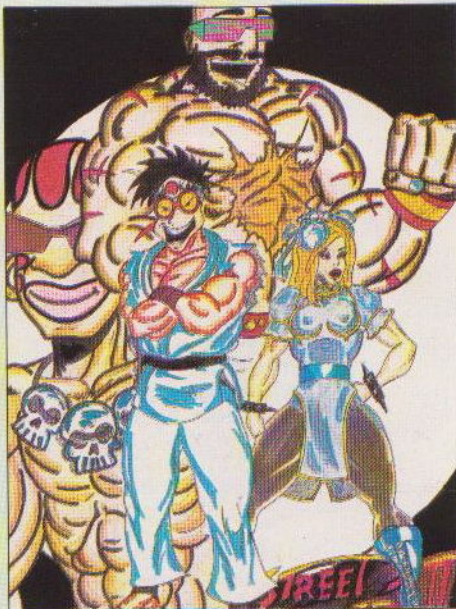
**MK:** Não é possível jogar com dois jogadores contra o computador no SNes. Em agosto a Nintendo vai dar uma coletiva e ali vai rolar sobre o lançamento do CD. Foto da Marjorie, nem pensar. O "noivo" não permite. Você já tem o nosso pôster, com os 4 juntos? É um cartaz definitivo. Tem que ter, de preferência, pregado sobre a TV e o console. Sabe como é, atrai bons fluidos. Um abraço de todos.

## KICK AND PUNCH

Amigos da **GP**, aqui é um grande fã de vocês. É a única revista de que eu gosto. Adoro os críticos e tenho uma para o Baby Betinho: dificilmente perco em **Street Fighter**! Queria pedir que o próximo arcade publicado fosse o grande **Mortal Kombat**, um ótimo kick and punch. Existe chance desse jogo sair pra Neo Geo? Abraço para o Lord, Marcelo e Marjorie.

RODRIGO PEREIRA JUSTO  
ALVORADA - RS

**BB:** Os justos sempre se encontram! Continue treinando para não perder nenhum desafio. **Mortal Kombat** está na nossa mira. A SNK (fabricante do Neo Geo) não faz versões de outros arcades. (**Mortal Kombat** é da Midway). Para Neo Geo só existem jogos originais da SNK e de outras fabricantes de games.



Desenho incrível! Causou tanto furor na redação que pisamos na bola e perdemos o envelope... Pedimos desculpas ao talentoso leitor.

## AOS FÃS DO RPG

Gostaria de saber se existe alguma loja em São Paulo ou outra cidade especializada em RPG (claro, em games de SNes) e onde poderia encontrar os seguintes jogos (originais, americanos). **Final Fantasy II e III** (se existe) **Might and Magic II e III**, **The Legend of Holy Sword**, **Última** ou outro bom RPG.

ROGER DOS SANTOS  
POUSO ALEGRE - MG

**MK:** Vou aproveitar a carta do Roger para mandar um recado: **GP** se dispõe a ser o elo de ligação entre os amantes do gênero. Escrevam!

## CHAMPION EDITION - MORTAL KOMBAT

Caros amigos da **GP**. Gostaria de saber quando saem: **Street Fighter Champion Edition**, **Mortal Kombat** e **Art of Fighting**?

LEONARDO DI MAIO FERREIRA  
RIO DE JANEIRO - RJ

**MB:** Gatinho do Rio, **SF Champion Edition** já está na praça numa versão pirata, porém honesta e super bem-feita. **Mortal Kombat** sai ainda este ano e **Art of Fighting** está prometido para outubro. Beijoquinha.

## ART OF FIGHTING - WORLD HEROES

Galera da **GP**, estou adorando o trabalho de vocês. Minha pergunta é a seguinte: A Neo Geo está pensando em lançar **Art of Fighting** e **World Heroes** para SNes? Quando? Na opinião de vocês, qual é o melhor videogame de 16 bits?

CHRISTIAN M. FERREIRA  
MANHUMIRIM - MG

**LM:** Adoramos o reconhecimento. A SNK (Neo Geo) não vai lançar estes jogos! Quem lançará **Art of Fighting** é a K. Amusement. **World Heroes** sairá pela Sunsoft em julho, veja na próxima **GP**. Eu, Lord Mathias, considero o SNes o melhor console de 16 bits. Vou dar apenas um motivo: a montanha de carts legais lançados pra jogar nele.

## O MELHOR JOGO

Cara **GamePower**. Gostaria de fazer algumas perguntas pra vocês. Existe o jogo **Rocky** (boxe) para SNes? Qual o endereço da Nintendo para mandar sugestões? Precisa ser em inglês? Vão lançar **Terminator 2** para usar a Super Scope 6 do SNes? Vai sair outro **Mario** para SNes? Obrigado. **Street Fighter 2** é o melhor!

RODRIGO ROSENFELD  
PORTO ALEGRE - RS

**MK:** Não concordo muito com você, mas adoro a diversidade e respeito a opinião dos outros. Não existe o tal jogo para SNes. A Nintendo só aceita sugestões quando abre um concurso para isso. No mínimo, em inglês. **Terminator 2** já consta na lista de lançamentos da Nintendo. Vem aí **Mario** em dose quádrupla, **Super Mario Collection**, que reúne **Super Mario**, **SM 2** (USA), **SM 2** (Japão) e **SM 3**, num só cart. Veja o Preview desta edição. Saudações!

Escreva pra gente:

REVISTA GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346

CEP 01410-901 - São Paulo



# I SOUTH AMERICAN LEISURE INDUSTRY EXHIBITION

**22-24 de julho 1993**  
**MART CENTER**  
**SÃO PAULO**

- Os maiores fabricantes do Brasil e do exterior estarão exibindo seus produtos na Saalex 93, numa área de mais de 15.000 m<sup>2</sup>. Empresas como Playcenter, SNK, Fionda, Willians, Philips, Nanco, Wonder Bros, "Eu sou", Bally, Game Action, Sega, Novomatic, Capcom, Play Time, Konami, Atari, Jaleco, Trom, MC/Repo, etc...
- O primeiro e maior evento da indústria internacional de diversões realizado na América do Sul.
- Convidamos todos os empresários e profissionais do setor a participar da Saalex 93. Depois dela, nossa indústria nunca mais será a mesma. Conheça o mercado de diversões do 1º mundo.

## ORGANIZAÇÃO E PROMOÇÃO:

**GAMES**  
NEWS

**EuroSlot**



## APOIO:

**HT**  
Hotéis Transamérica  
SÃO PAULO - ILHA DE COMANDATUBA



**TTI**

## HORÁRIOS DE EXIBIÇÃO

Dia	Quinta	Sexta	Sábado
	22 de julho	23 de julho	24 de julho
Acesso aos expositores	7h30 às 18h30	7h30 às 18h30	7h30 18h30
Horário para visitantes	10 às 18h	10 às 18h	10 às 18h

**Exclusivamente para industriais e empresários do setor.**  
**Proibido o ingresso de menores de 18 anos.**

### INFORMAÇÕES:

**Fone: (011) 212-6126/Fax: (011) 814-1575**

# SNES LANÇAMENTO

Mais de 40 fases encarando vizinhos muito estranhos



Grande lançamento! Se você tem a manha de Teseu (o que encarou o labirinto pra matar o Minotauro, ajudado pela bela Ariadne) vai firme. Mas se sofre de claustrofobia, salte fora, rápido. Aliás, rapidez é o que você deve perseguir nesse excelente cart. Jogaço, bro, nunca vi. Longo e trabalhoso. São mais de 40 fases craudiasdas de monstros. Eles vão aumentando e diversificando. Mas as armas que aparecem vão se adaptando conforme a necessidade ou o tipo de inimigo. Som pra gravar, do peru! LM

# ZOMBIES até my neighbors

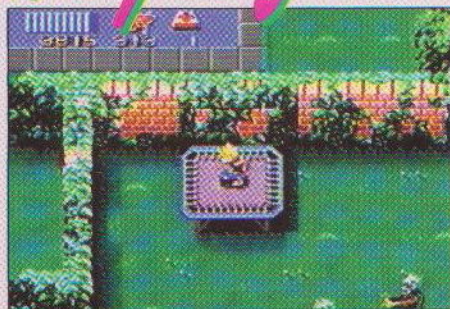
Um dos grandes lançamentos para SNes da temporada. Ação ininterrupta protagonizada por 2 adolescentes, um garoto e uma gatinha. Os 2 devem percorrer um labirinto para resgatar amigos e familiares e encarar monstros de todo tipo. Mortos vivos, múmias, seres deformados, plantas carnívoras, etc. Cenário de trem fantasma. A ação começa fácil: basta resgatar os amigos que estão nos cantos da tela, e com o passar do tempo vai complicando mais e mais. Parte gráfica excelente, animação veloz, com trilha sonora que acompanha a ação e se adapta ao clima do jogo dão o toque final ao cart.

POWER ESPECIAL DICAS

## PASSWORDS

RBLT  
PKCZ MCZV FTGK  
RMQD MZVD QVWD

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS Konami	
8 Mega	Fases: + de 40
2 Jogadores	Ação
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



O trampolim serve para saltar os muros. Use o direcional para escolher o local desejado

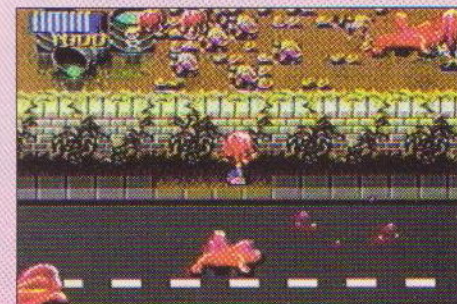


A bazuca tem o poder de destruir alguns muros, no caso de você ficar sem saída



Os armários reservam surpresas: quase sempre itens, mas também há inimigos dentro deles

## 5ª FASE - WEIRD KIDS ON THE BLOCK



Tome muito cuidado com a cuspidá dos aliens, elas cegam e podem comprometer seu futuro



# I T E N S



Com a chave você abre as salas para pegar itens e salvar pessoas



Esta arma é útil o jogo inteiro. Não deixe de recarregá-la



A bazuca detona muros, abrindo caminho para atalhos e itens



Veja-se após usar a poção vermelha. Atire as latinhas contra os inimigos



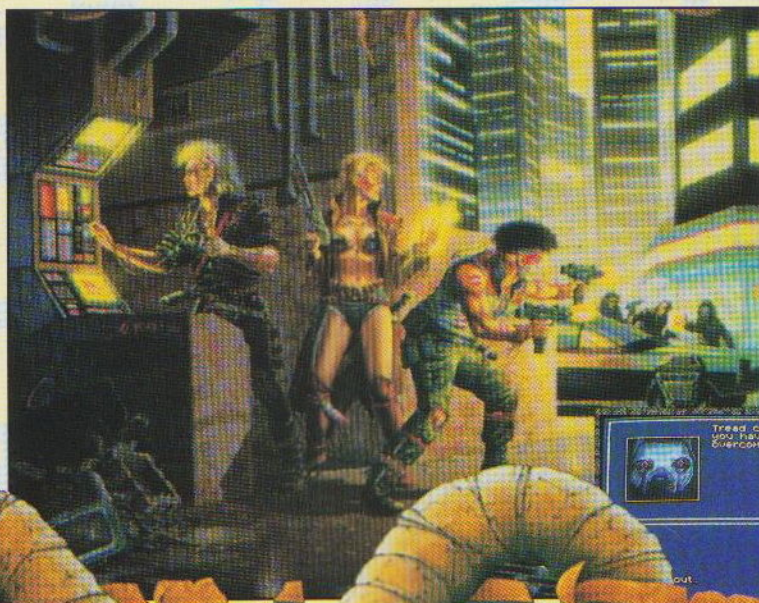
A caixa de palhaços risonhos distrai o inimigo aproveite e fuja. Descubra a poção surpresa abaixo



Limpe o caminho de cogumelos usando o cortador de grama

# SNES LANÇAMENTO

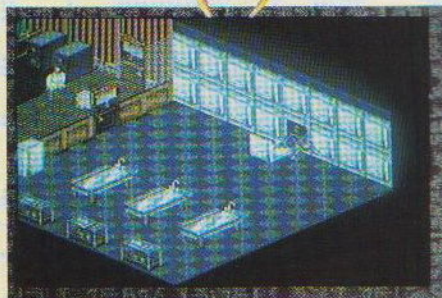
Mostre a força nessa  
adaptação futurista  
de RPG de mesa.  
Diversão nota 10!!



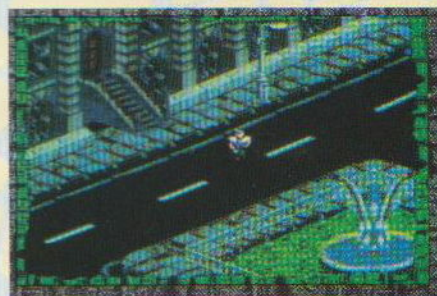
RPG para  
ninguém botar  
defeito: 300  
mil pessoas já  
deram uma  
voltinha por  
um futuro  
negro e  
perigoso

# SHADOWRUN

**B**aseado no RPG de tabuleiro criado em 89 por roteiristas experts no assunto, o jogo caiu na mão da Data East, que passou para o SNes um roteiro entre os maiores dos best sellers mundiais. Em 2053, com o mundo reduzido a um lugar desolado e desesperado, mutantes (megaplastes) assumem sua real forma e povoam becos escuros. O cenário mistura a Los Angeles de Blade Runner com a atual Cubatão. Se as Mega-Corporações desejam algo sem sujar as mãos, pagam a um shadowrunner, alguém sem registro de existência, você! Sua missão é varrer os arquivos de corporações gigantescas, em busca da única coisa de real valor - informação. Você desperta, sem memória, e sai em busca de pistas e itens.



Percebeu o que o futuro reserva para você? Se não sair rapidinho da gaveta de defunto vai acabar virando comida de formiga



O jeito é dar uma de repórter sempre que encontrar alguém. As pessoas funcionam como arquivos ambulantes e dão informações sobre qualquer uma das dezenas de itens do jogo



Shadowrun é um dos melhores RPG/adventure já lançados. Sintetizando todo o cart numa só palavra: originalidade pura!! Os gráficos são caóticos, com cenários bem Cyberpunks. Desafio espantoso, com trinta horas de jogo seguidas. Com sorte você chega à metade. A diversão é garantida. Depois de ligar o console, parar se torna impossível, acreditem! O destaque especial é para o enredo - de uma criatividade absurda. (MK)

SHADOWRUN		Data East									
8 Mega	Fases 4	Bateria									
1 Jogador	RPG/Adventure										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# Game Land



## A TERRA DOS VIDEOGAMES

Se você gosta de ouvir falsas promessas, e ter insegurança e descuido com suas mercadorias,

## NÃO COMPRE COM A GENTE!

Mas se você quer ter a certeza de trabalhar com profissionais no mercado há mais de 3 anos, teremos o maior prazer em atendê-lo!

### "COMPROMISSOS GAME LAND"

- Garantia de todos os produtos
  - Entrega super rápida
- As mais recentes novidades do mercado
- Atendimento personalizado com assessoria gratuita
- Produtos de qualidade com preço justo
- Despachamos para todo o Brasil

### SUPER NINTENDO

#### TODOS US\$ 22\*

Aguri Suzuki  
Chester Cheetah  
Blues Brothers  
Dragon's Lair  
Hook  
Joe & Mac 2  
Mickey Mouse  
Papa Léguas  
Turtles IV  
Tom & Jerry  
Super Double Dragon  
Simpsons  
Tom & Jerry

#### TODOS US\$ 25\*

Desert Strike  
F Zero  
Fatal Fury  
NHL Hockey  
Super Soccer Champ  
Super Goal  
Tiny Toon  
Top Gear

#### TODOS US\$ 28\*

Bulls Vs. Blazers  
Batman Returns  
Bomberman 93  
Gods  
Rival Turf II  
James Pond II  
Super Kick Off  
Super Soccer (Formation)  
Street Fighter II

### SUPER NINTENDO

#### TODOS US\$ 32\*

Bob  
Dracula  
Final Fight Guy  
Ikari Warriors  
Monsters  
Nigel Mansel F1  
Pop'n Twin Bee  
Tasmania  
Volley Hyper  
Wayne's World

#### TODOS US\$ 36\*

Alien 3  
Black Blass  
Cosmo Police II  
Dead Dance  
Dragon Ball Z  
Grand Prix  
Lost Vikings  
Putty  
Rahna 1/2 2  
Street Fighter Turbo  
Super Battletoads  
Super Dunkstar  
Tecmo Basquete

#### TODOS US\$ 40

Kawasaki (Jet Sky)  
King of Rally  
Super Turriram  
Tetris/Bombliss

#### TODOS US\$ 55

Street Fighter Champion  
(joga com os mestres)  
Royal Rumble (luta livre)

#### TODOS US\$ 25\*

Alien 3  
Ayrton Senna  
Batman Returns  
Felix  
Goal 2  
Hook  
Joe e MAc 2  
Mickey 3  
Tiny Toon 2  
Máquina Mortífera  
Simpsons 4  
Street Fighter 5

#### APARELHOS

Sega CD US\$ 420\*  
(temos jogos p/ aluguel e venda)  
Sega Genesis US\$ 150\*  
Super Nes Junior US\$ 160\*  
Super Nes Completo US\$ 205\*

#### ACESSÓRIOS

Adaptador S. Nes US\$ 15  
Joystick Orig. S. Nes US\$ 25\*  
Joystick Propad S. Nes US\$ 30\*  
Joystick AsciiPad US\$ 35\*  
Game Genie S. Nes US\$ 65\*  
Mario Kart Orig. US\$ 60\*  
Star Fox Orig US\$ 70\*

#### BONÉS E FLÂMULAS DE TIMES AMERICANOS (basquete, beiseball, hockey, etc.)

Boné US\$ 14,00  
Chaveiros US\$ 6,00  
Flâmulas US\$ 6,00

Consulte preços de lançamentos e de outros sistemas.  
Faça seu aniversário com a gente! Ligue e consulte os pacotes para game-festa!

### Game Land Loc. Videogames

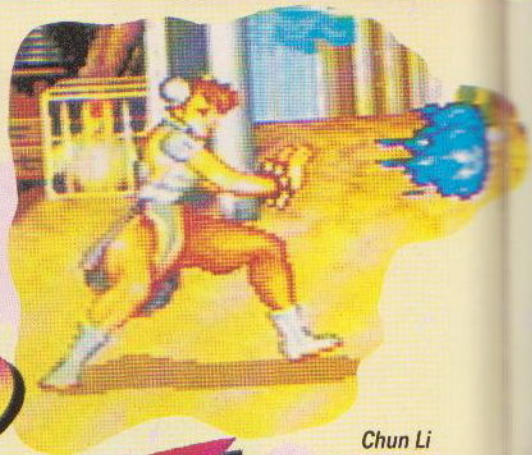
Av. Pompéia, 510 - Vila Pompéia - S.P. - CEP: 05022-000 - Tel.: (011) 262-5257 - Tel./Fax: (011) 262-8115  
Atendimento: 10:00 às 20:00 hs.

# SNES LANÇAMENTO

**A diversão continua agora numa dose ainda melhor. O calo voltará**

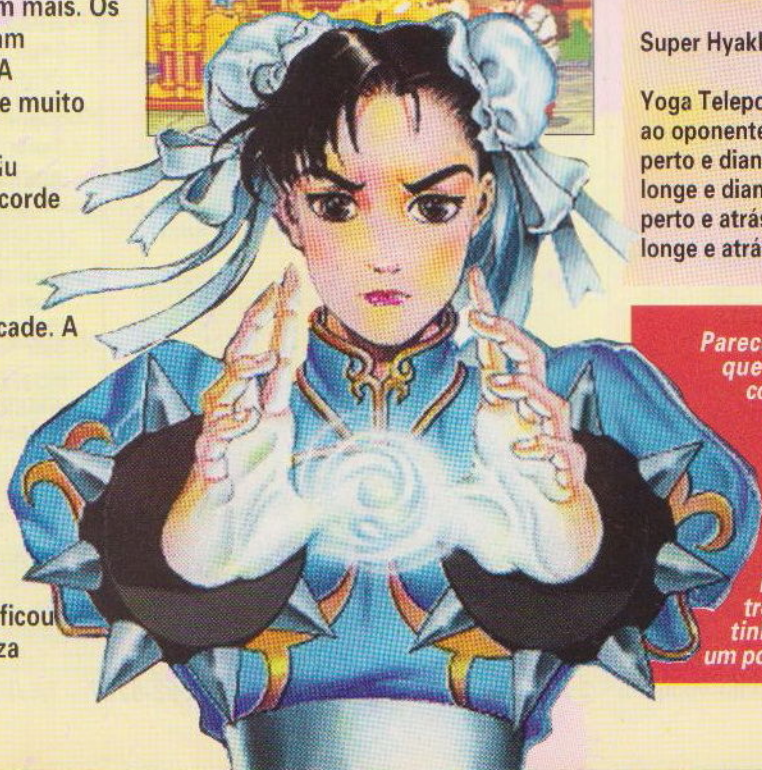
O jogo mais aguardado dos últimos tempos estava aterrissando no Japão enquanto esta edição era fechada. Mas a equipe de GP tem novidades. Ao lutar com os Chefes e aplicar novos golpes com os antigos lutadores (e também com os próprios Chefes), você precisa aprimorar sua tática (e principalmente "apelações") de luta. O fabricante, a Capcom, fez de tudo para evitar as "sujeiras" e equilibrar a disputa. Guile, por exemplo, antes um favorito disparado nas disputas, tornou-se ligeiramente vulnerável. O molóide Zangief agora é capaz até de disputar o título. Os ataques tiram menos energia e os combates duram mais. Os golpes que eram inúteis foram retirados ou aperfeiçoados. A velocidade aumentou e exige muito mais de seus reflexos. A capacidade de memória subiu para 20 Mega, verdadeiro recorde para SNes. A moçada do Japão anda na captura de golpes secretos que existiriam na versão para arcade. A pergunta é: A Capcom decepcionaria os fãs de Ryu & Cia que possuem um SNes não colocando esses golpes secretos no cartucho? A torcida é para que não, é claro! Ah!, como quem avisa amigo é, fique sabendo que o computador ficou mais esperto e não dá moleza para ninguém.

SF II TURBO		Capcom									
20 Mega	Fases: 12	Continue									
2 Jogadores	Luta										
Gráfico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											



Chun Li também ganhou magia em SF II Turbo: Kikouken

# STREET FIGHTER II TURBO



## NEWS

### POWER GOLPES

#### RYU E KEN

Aerial hurricane kick: ↓↙← + chute

#### CHUN LI

Kikouken: ←↙↓↘→ + soco

Aerial Spinning Bird Kick: (c)↓↑ + chute

#### BLANKA

Vertical Rolling Attack: (c)↑↓ + chute

#### ZANGIEF

High Speed Double Lariat: os 3 botões de chute, simultaneamente

#### E. HONDA

Super Hyakkan Otoshi: (c)↓↑ + chute

#### DHALSIM

Yoga Teleport (para aparecer em relação ao oponente)

perto e diante: ←↙↘ + 3 botões de soco

longe e diante: ←↙↘ + 3 botões de chute

perto e atrás: →↓↘ + 3 botões de soco

longe e atrás: →↓↘ + 3 botões de chute

Parece brincadeira o que estão fazendo comigo na GP. Eu louco pra botar as mãos no



Turbo Hyper Fighting, nome que já é oficial, e o pessoal me manda fazer outras matérias. Mas se segura porque apenas a introdução de um novo golpe trouxe dificuldades para quem tinha táticas "perfeitas". Afinal um pouco de dificuldade. BB

## O DAVID COPPERFIELD DA ÍNDIA



Durante o Yoga Teleport, você se torna invencível  
Obs.: Fotos do arcade



O Yoga Teleport é o típico golpe de ilusionismo: não tira energia do oponente



Seu adversário vai ficar fudo da vida tentando encontrá-lo. Destrua-o psicologicamente



Não se anime muito: enquanto seus pés não estiverem no chão, não se atinge o inimigo



Parece sonho mas é verdade: M. Bison enfrentando Sagat



Novo golpe de Honda tornou-o menos vulnerável às magias do adversário



Chun Li foi um dos personagens mais alterados: ganhou golpes mas também perdeu força

# STREET FIGHTER II

Este Champion Edition é uma versão pirata mas bem-feita. Os 12 lutadores aparecem na tela de opções e existe até um final precário. A programação falha na contagem de vitórias no modo Vs. Mas dá para aquecer enquanto você não tem o legítimo

## POWER GOLPES



### M. BISON

Falta um golpe: dash straight (corrida com soco direto).

↓↘→ + soco - Turn Punch  
↓↙← + chute - Dash Upper



### SAGAT

Possui todos os golpes mas não arremessa.

↓↘→ + soco - Tiger Shot  
↓↙← + chute - Grand Tiger Shot  
→↓↘ + soco - Tiger Uppercut



### BALROG

O back flip e a jogada no ar foram eliminados.

(C)↔ + soco - Rolling C. Flash  
(C)↓↑ + chute - Flying Barcelona Attack



### VEGA

Não tem a rasteira e o double knee press é acionado

com o chute forte.  
(C)↔ + soco - Psycho C. Attack  
(C)↓↑ + chute - Head Press



M. Bison: punhos poderosos



Balrog: subindo no cenário



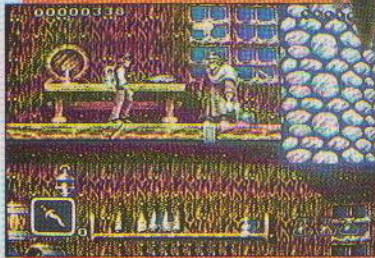
Sagat: Tiger X Tiger



Vega: de igual para igual

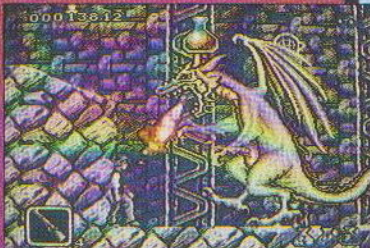
# SNES

## LANÇAMENTOS



**C**om a volta do clássico de Bram Stoker, filmado pelo cineasta Francis Ford Coppola, Dracula ressurge das trevas e se torna uma febre. Só em videogame pintaram 4 versões da

Sony Imagesoft. A Nintendo aposta no SNes para competir com Sega CD e Genesis. Depois da apresentação inspirada na cena do campo de batalha ao pôr-do-sol do filme, você penetra nos domínios do vampiro e precisa achar diversas armas e usar a lâmina com habilidade para trazer a paz de volta à Transilvânia. Os inimigos são poderosos: cães, ratazanas, escorpiões. Fique atento: pedras desabam, lanças saem do chão, lâminas afiadas o ameaçam. Os Chefes de fase são encarnações de diferentes estados do vampiro: cavaleiros, dragões, etc. O cenário é tenebroso, com neblina e efeitos gráficos de arrear. Bola dentro!



### DRACULA

Sony Imagesoft

8 Mega	Fases: N/D	Password
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

*Ao enfrentar o vampiro mais aterrorizante de todos os tempos, é preciso ter muita atenção: há armadilhas por toda parte*

# GREAT BATTLE III

**D**a idéia de achatar heróis de seriados japoneses para que ficassem com um aspecto mirim nasceram os super deformeders. Apesar da originalidade, o jogo não traz grandes inovações no estilo (luta). Terceiro da saga *Great Battle*, traz de volta os SD: Gundam F91, Rider RX, Earth Fighter Roah e Ultraman.

Os heróis têm que enfrentar mais uma vez as forças do mal, num cart obrigatório para os fissurados em ação horizontal de luta. A animação é o ponto forte, com predominância de fortes traços japoneses. A Branpresto utilizou muito bem a capacidade de 8 Mega de memória e conseguiu um bom resultado. Jogo muito bem feito acima de tudo. Palminhas!!



GREAT BATTLE III		Branpresto	
10 Mega	Fases: N/D	Password	
2 Jogadores	Luta		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor			
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



*Os heróis em Super Deformer foram uma idéia que deu certo. No fim de cada fase aparece uma password. Confira duas animais em Power Dicas*



# JOYPLUS I

COM CHAVE LATERAL  
PARA SISTEMA TURBO  
E CONTATOS DE  
BORRACHA CONDUTIVA.



COMPATÍVEL COM  
MASTER E ATARI.

# JOYPLUS II

TURBO AUTOMÁTICO.  
CONTATOS DE  
BORRACHA  
CONDUTIVA.

SLOW MOTION REGULÁVEL



COMPATÍVEL COM  
PHANTON, VG 9000 E  
HI-TOP GAME.

SLOW MOTION REGULÁVEL

# JOYPLUS III

TURBO AUTOMÁTICO.  
CONTATOS DE BORRACHA  
CONDUTIVA.



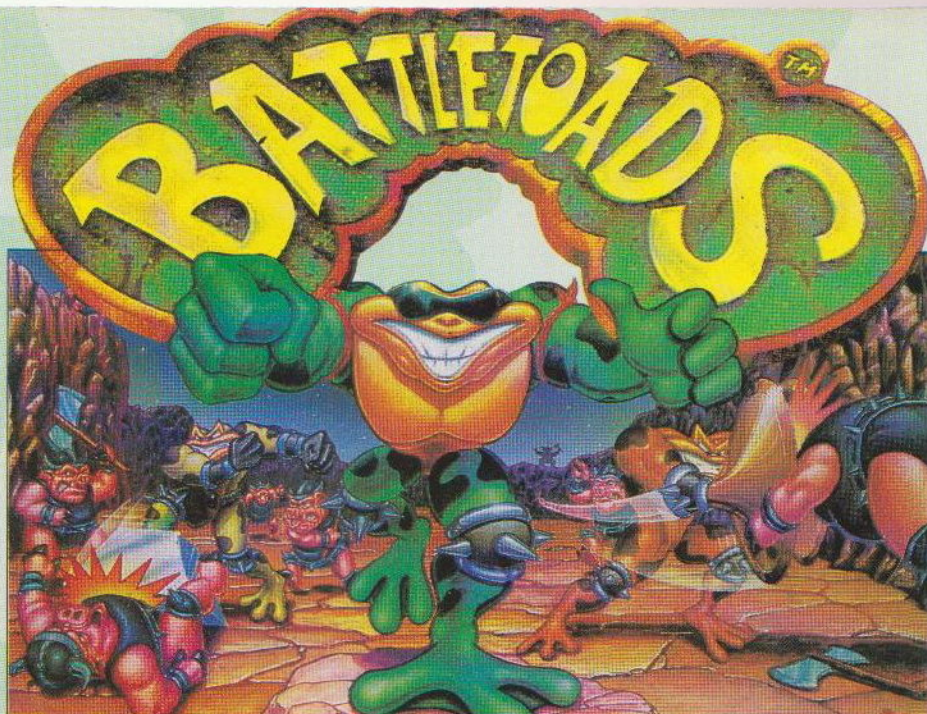
COMPATÍVEL COM  
MEGA DRIVE



# SNES LANÇAMENTO

**Da série "Acredite se quiser": Saiu o jogo mais prometido do século, pasmem!**

**A** convite do professor T-Bird e sua assistente Michiko, os famosos sapos-heróis da Tradewest (Rash, Zitz e Pimple) participam de uma demonstração da mais recente invenção em matéria de jogos eletrônicos, a T.R.I.P.S. 21. Essa máquina é capaz de abrir um portal (Gamescape) para a dimensão do videogame. Durante a apresentação, os porcos do apocalipse, Psyko Pigs, irrompem a tela e capturam Zitz e Michiko. Está cumprida a primeira parte do plano sinistro de Dark Queen para converter o universo em seu próprio reino de videogame. Rash e Pimple (ajudados pelo professor) têm como missão resgatar seu parceiro e a assistente de T-Bird para impedir que a maligna feiticeira alcance sucesso em seus planos. Para cumprir esse objetivo é preciso enfrentar um temível exército de criaturas grotescas. O time é formado por alguns inimigos já conhecidos da versão Nes, que agora ganharam o reforço de novos vilões: Os esqueléticos, Porka Pig, e o Grande Ratso (Canhoeiro). O jogo compreende sete fases, que fazem lembrar de imediato seu antecessor de 8 bits. A fase de descida da caverna, por



*Marca registrada da série: numa sequência, o último golpe é seguido de um pequeno exagero*



*Nossos heróis não são nada valentões. Olha só a cara deles quando cruzam o primeiro chefe*



*Como nas outras versões, trate de socar o passáro várias vezes para acumular muitas e preciosas vidas*

na montanha do Khaos até chegar à torre do sinistro Volkmire não faltará desafio para os Toads! Em tempo: toda a ação é acompanhada de uma música com muita guitarra, bem rock'n roll. Só tome cuidado para não dançar.



**Demorou mas Battletoads chegou para SNes. Se no 8 bits já era delirante, imaginem com o dobro de força. A parte gráfica é duca, de longe a melhor versão. Até a satânica Dark Queen ficou gostosona com a garibada que deram no cart. Voltemos a crítica: a jogabilidade é bem primária. Socos, pontapés, etc. Cada sapo chia de um jeito, mantendo sua característica. Som pauleira, estilo heavy metal Eletricidade na veia! Vale pagar um sapo! LM**

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS Tradewest										
8 Mega	Fases: 7	Continue								
2 Jogadores	Ação									
Gráfico	[Progress bar]									
Som	[Progress bar]									
Dificuldade	[Progress bar]									
Fun Factor	[Progress bar]									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

exemplo, foi preservada. Só que com um detalhe: seus elementos foram modernizados. Pintou também um grande visual que surge na fase de bônus. Desde o início de seu percurso,





Muito cuidado com a ponte. Espere seu companheiro para atravessá-la juntos. Caso contrário, um dos dois vai acabar na pior



É bom que seu parceiro seja bom de pilotagem. Se um se espatifar, os dois vão para o começo do percurso. Esse pequeno detalhe fez o Kamicase perder sua paciência oriental, fora um cara que deve estar correndo do Baby Betinho até agora...



A fase de bônus têm gráficos incríveis, sem falar do chão que se move em velocidade diferente dando uma sensação de velocidade nunca vista antes no SNes. A cada 100 pinos coletados você ganha uma vida, isso se você não "dançar" pelo caminho



aApresentação totalmente nova, mas o enredo não é muito original. A eterna luta contra Dark Queen. Destaque para o "Toad-coptero"



Acima, na vertical, trecho do estágio 2. Abaixo, na horizontal, o início do estágio 3



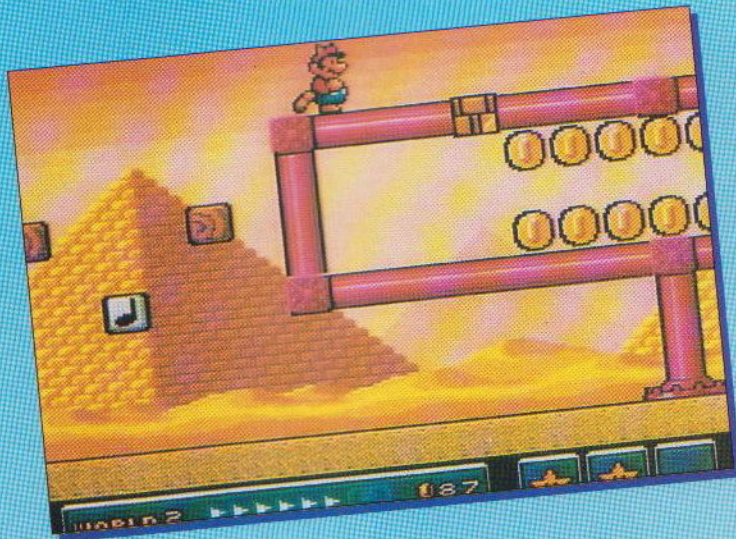
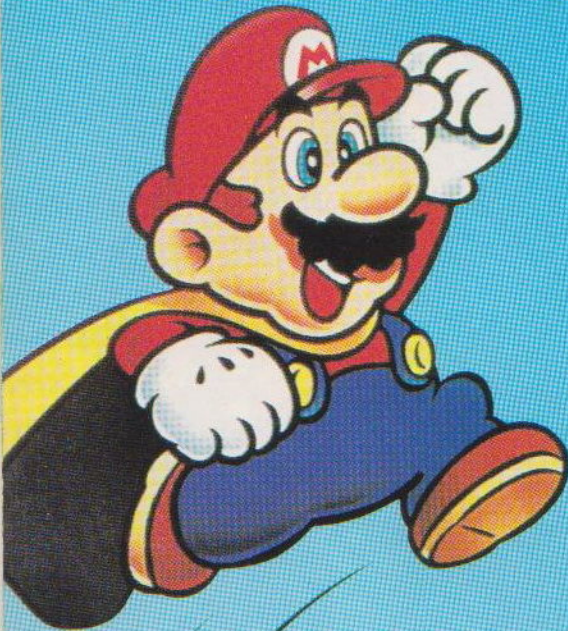
# SNES

## PRÉ-ESTRÉIA

Um 4 em 1 obrigatório para todo mundo que já tocou em um joystick

# SUPER MARIO

## COLLECTION



As 4 aventuras estão agora num cartucho só, que deve ser lançado ainda este mês, apesar do título ser provisório

Essa é em primeira-mão, exclusiva da GP. Ninguém sabe de nada ainda. Aproveite! O carro-chefe dos títulos da Nintendo está de volta. Adivinhe o que eles estão lançando, provavelmente para arrasar completamente qualquer concorrência? Se você dirigiu o foco dos seus pensamentos para uma certa figurinha que atende pelo nome de Mario, acertou. Obviedade absoluta! Mas se você está achando que se trata de um novo jogo, errou. Na verdade, são os antigos e manjados sucessos que estão de volta em nova versão. Sucesso é isso, cria fama e deita na cama. Uma vez sucesso, sempre sucesso, e por aí vai. Mas não fiquem imaginando que a Nintendo, justo ela,

ficou na mesmice. Não, garantimos que eles deram um belo trato e o resultado é dos melhores, como não poderia deixar de ser. Os jogos são pra SNes e foram reformulados gráficos e o som,

para melhor. Muito melhor. O cartucho é do tipo 4 em 1, vem com **Super Mario 1, 2 e 3**, e mais **Mario USA**, que é uma versão que não foi lançada no Japão, apenas nos States. Todos os

### ENCANADOR GANHA ALTA DEFINIÇÃO

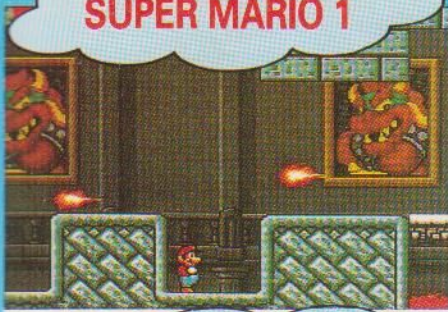


Os gráficos em 8 bits, considerados excelentes na época...

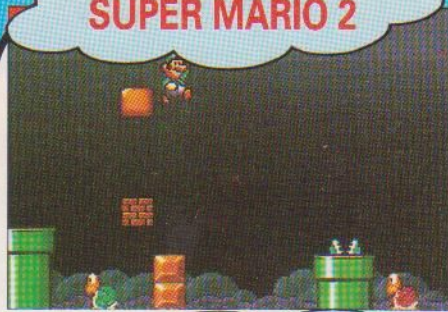


...ganham vida nova com a força dos 16 bits. Mais diversão ainda!

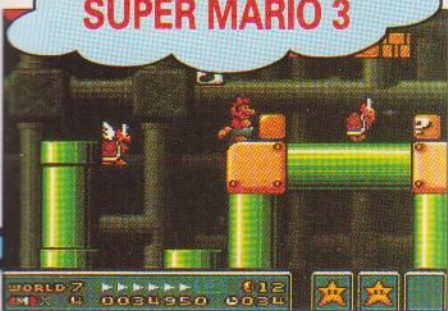
### SUPER MARIO 1



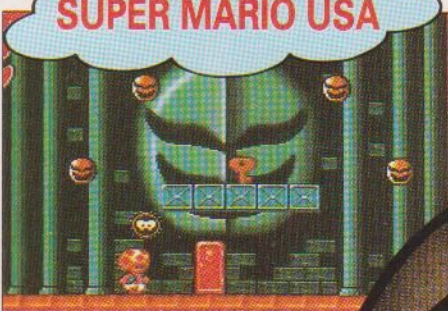
### SUPER MARIO 2



### SUPER MARIO 3



### SUPER MARIO USA

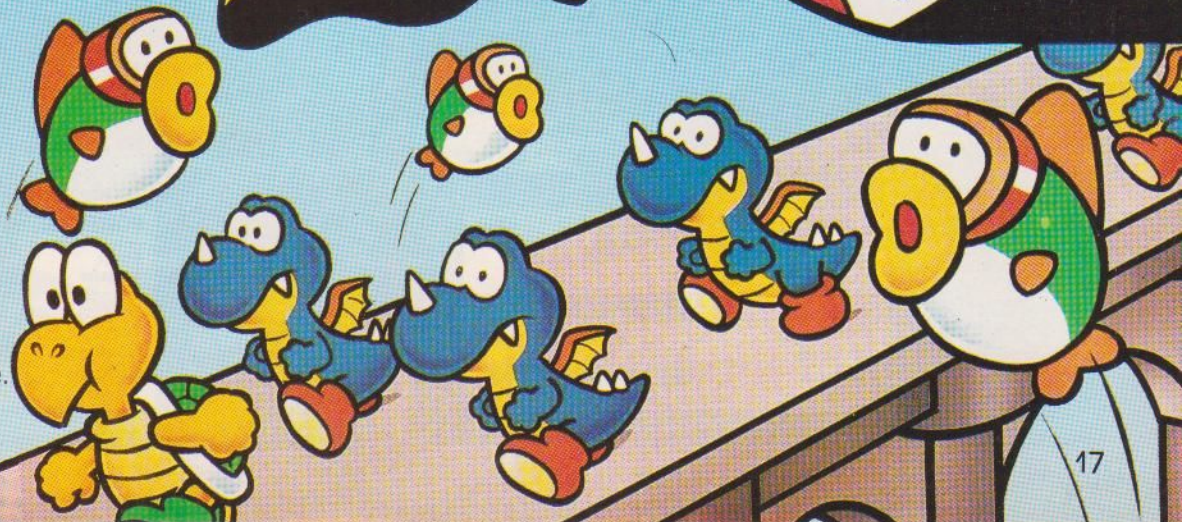


Imagine uma epidemia de Super Mario, o maior campeão de vendas da Nintendo e some a uma avalanche de desafios. O cartucho, incrementado, e as modificações dão mais vontade de encarar tudo outra vez na nova versão. São 16 Mega, gente, dezes-seis... Em Super Mario USA (Mario 2), você pode jogar com a princesa, em vez de salvá-la, como sempre acontecia. Que grande barato!

MB

jogos eram para o console de 8 bits.

**Super Mario 1** deixou um rastro monstruoso em sua carreira, simplesmente o jogo número 1 em vendas, angariando fãs nos quatro cantos do mundo, caso este fosse quadrado e não redondo. Na versão original para Nes existia um truque para se conseguirem 255 vidas que continua valendo. Já **Super Mario 2** é um jogo que muita gente ficou sem conhecer. Foi lançado em disco, não tendo cartucho original, e é considerado um dos mais difíceis da série. **Super Mario 3** vem adicionado de idéias totalmente originais, como transformações e novos poderes, que conferem um outro astral ao jogo nessa versão para SNes. **Super Mario USA**, o 2, vem modificado. É possível controlar nada mais nada menos que quatro personagens diferentes: Mario, Luigi, Toad e Princess Peach. E tem mais. Existe uma bateria que possibilita que você salve cada um dos 4 jogos independentemente.



## TERMINATOR



Assuma o papel do herói do filme Exterminador do Futuro e não dê chance para o azar, nesse cart de ação horizontal

### TERMINATOR Mindscape

8 Mega	Fases: 6	Continue
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

## CAPTAIN NOVOLIN

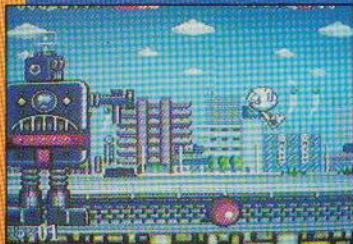


Curiosidade absoluta. Videogame à serviço da saúde ensina a controlar o diabete. Game é saúde!!

### CAPTAIN NOVOLIN Dtmc

8 Mega	Fases: 5	
1 Jogador	Educativo	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

## ACTION PATIO



### ACTION PATIO Coconuts Japan

8 Mega	Fases: 8	Continue
1 Jogador	Aventura	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Nesse jogo de muita aventura sua tarefa é controlar uma espécie de ovo. Mas o ovo de Colombo é o visual caprichado

## AEROBIZ



### AEROBIZ Koei

8 Mega	Fases: N/D	Bateria
1 Jogador	Simulador	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Simulação sob medida para quem quer entrar para o mundo dos negócios. Você administra uma companhia aérea

## STREET COMBAT



Qualquer semelhança com Ranma 1/2 é proposital. Os personagens foram mudados para os USA

### STREET COMBAT Irem

8 Mega	Fases: 12	Continue
2 Jogadores	Luta	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

## POWER MONGER



Como em Populous você é uma espécie de Deus, que tem poderes para governar vários mundos

### POWER MONGER Imagineer

8 Mega	Fases: + de 20	Bateria
1 Jogador	Simulador	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

# NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS  
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS  
ORIGINAIS

**NEO  
GEO**  
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**

**SUPER NINTENDO**



- FORNECEMOS ACESSORIA GRATUITA E PREÇOS ESPECIAIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
- SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS E CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES !!
- DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RÁPIDA.
- TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO

CONSULTE-NOS

**NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.**

FONE: (011) 66.3318 / 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

**SCOPE**  
games®

**COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO**

**CARTUCHOS**

**CONSOLES**

**E ACESSÓRIOS**

**PARA VIDEO GAMES**



**CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:**

MEGA DRIVE  
US\$ 8,00

SUPER  
NINTENDO  
US\$ 18,00

NINTENDO  
US\$ 6,00

- Tudo com garantia total
- Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

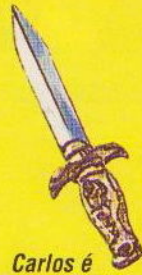
RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

# SNES TOTAL

**Tire a poeira do passaporte e se prepare. Não será uma viagem de férias**

Um dos kick and punch de maior sucesso sai para SNes, numa continuação que o fará esquecer o original. **Final Fight 2**, da Capcom é um estrondo. Com personagens novos e grandes surpresas, é um sucesso absoluto entre os fanáticos por jogos de luta. Entre as mudanças significativas incluem-se a parte gráfica, a introdução de 2 novos personagens e a opção para 2 jogadores. Os novatos são Carlos, um guerreiro de arte marcial tão brasileiro quanto o Blanka; e Maki, uma gatinha com garras afiadíssimas. A ação é na linha do original. Ação horizontal com 10 Mega de memória, num jogo que vai levar você a várias partes do mundo, sempre com muita diversão.

## Pegue a arma certa



Carlos é especialista em facas



A tonfa é especialidade de Maki



Haggar detona com o pedaço de pau



# Final Fight 2



Jony só tem golpes simples como tapas mas pode acertar 3 vezes seguidas

## HONG KONG



A primeira fase se passa em Hong Kong e olha quem está ali: Chun Li, tranquila, apesar do pau estar comendo solto



Utilize a sequência de Final Fight 1 para matar Won Won. Consiste em acertar 2 ou 3 socos, virar-se socando o vazio e continuar a sequência





# FRANÇA



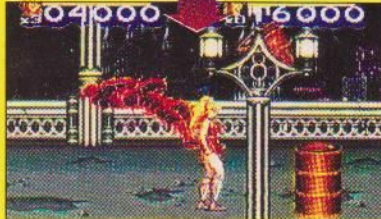
*Destrua Freddy com a mesma sequência utilizada em Won Won; ela é eficiente para a maioria dos inimigos. Mas somente Carlos e Maki podem usá-la. No fundo, outro lutador ilustre de SF II: Guile (será ?)*

*Elick é o mais chato dos inimigos. Mate-os rápido. De preferência, junte-os num lado da tela*

*Elijah é outro soldado raso. Mas se ele te pegar são 3 socos seguidos.*



## BONUS STAGE



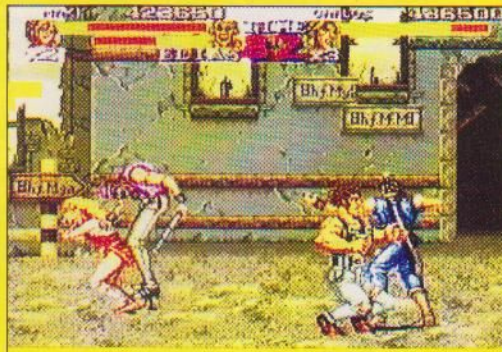
*Pegue as armas específicas de cada um. Com Carlos, tanto faz pegar ou não*

*Destrua os barris somente quando não estiverem em chamas, senão...*



*Não perca nos cards da GP a história dos personagens do jogo*

# HOLANDA



*Para variar, faça da mesma maneira que com os outros mestres. Se ele saltar utilize o golpe especial (Y+B). Dessa maneira, Bratken leva a pior*

*Andore tem muita energia e força. Detone-o pacientemente*



# INGLATERRA



*Philippe é um dos chefes mais enjoados que você terá pela frente. Como os outros, é vulnerável à sequência de golpes que foi explicada. Mas não é nada fácil aplicá-la*

*Para escapar dos inimigos que carregam bombas, o melhor a fazer é ficar o mais embaixo possível*

*Elias ataca com seu bastão mas também não oferece muito perigo*



*Uma das boas defesas, jogando em dupla, é juntar costas com costas*

# ITÁLIA



*Atlas pertence ao grupo dos temíveis. Sua agarrada tira muita energia, p[or] isso mate-os imediatamente*



*Vindo do jogo original para arcade e ausente de FF 1 para SNes, Rolent marca presença em FF 2. Parada duríssima, tente a sequência*



*Para enfrentar as perigosas, tente mantê-las de um lado só da tela e desça o braço*



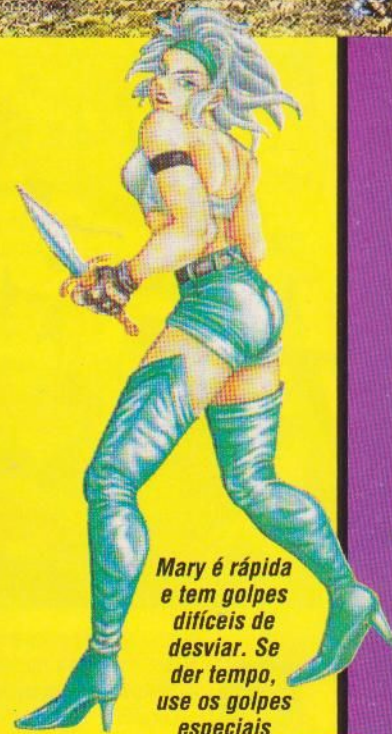
*A fase do elevador, presente só em versões para outros consoles, agora está no SNes*



**JAPÃO**



É bom ter um continue de sobra para enfrentar Retu, o último chefe (à esq.). Há itens preciosos escondidos pelos arbustos (acima)

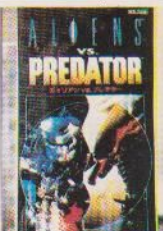


Mary é rápida e tem golpes difíceis de desviar. Se der tempo, use os golpes especiais



# GRV GAMES

**Seu pedido é uma ORDEM**



Remetemos para todo o Brasil



## NINTENDO

Street Fighter II	US\$ 20,00
Street Fighter III	28,00
The Flintstones	14,00
Tartaruga Ninja III	19,50
Rock Man IV	14,00
Rock Man V	21,00
Capitão América	15,00
Tom & Jerry	14,00
Simpson's	14,00
Gato Felix	21,00
Tiny Toon II	21,00
Batman Returns	22,00
Goal II	19,00
Battletoads	14,00
Super Mário III	20,00
Super Mário I	6,00
Futebol (Times Nacionais)	14,00
Double Dribble (Basket)	13,00
Blades of Steel (Hockey)	13,00
Pequena Sereia	13,00
42 X 1	31,00
64 X 1	33,00

## ACESSÓRIOS

Transcoder Game Importado	
Cabos de Ligação	
Chave Computadora	
Capa Para Game	
Estojo Game	
Adaptadores	
Cabo 5 vias (Phantom)	
Cabo 6 vias (Aral)	
Cabo 7 vias (Master)	
Cabo 9 vias (Mega)	
Fonte Atari	
Fonte Master	
Fonte Phantom	
Fonte Mega	
Fonte G. Gear	
Fonte S. Ness	
Joystick PRO 1 (Atari-Master)	US\$ 5,10
Joystick PRO 2 (Turbo Mega)	US\$ 12,90
Joystick PRO 3 (Turbo Phantom)	US\$ 18,30
Joystick PRO 4 (Turbo Dynavision)	US\$ 8,60
Joystick PRO 5 (Mega)	US\$ 7,50
Joystick Joy Plus I (Atari-Master)	US\$ 5,88
Joystick Joy Plus II (Phantom)	US\$ 10,82
Joystick Joy Plus III (Mega)	US\$ 9,64

## VIDEO GAME

Memory Game Milmar	US\$ 91,00
Top System Turbo Milmar	US\$ 99,00

## SUPER NESS

Street Fighter II	US\$ 36,00
Street Fighter 2 1/2	45,00
Street Fighter III	75,00
Super Cup Soccer	29,00
Batman Returns	36,00
Nigel Mansel	45,00
Batman e Final Fighter (2X1)	50,00
Fatal Fury	30,00
4 X 1	60,00
Super Ness Baby	
S. Ness Completo	

**Atendimento Varejo**  
Tel: (011) 229.5877  
**Atendimento Atacado**  
Exclusivo  
Tel: (011) 223.2944  
Fax: (011) 220.9967  
Rua Santa Ifigênia, 44  
CEP: 01207-000 — São Paulo

**EXTRA BÔNUS.**  
Peça o seu.



# ARCADE ESPECIAL

# WORLD HEROES 2

**A** Neo Geo sempre foi famosa por seus jogos de luta de arcade (*Fatal Fury*, etc.). *World Heroes 2*, não é exceção. O jogo, de 146 Mega, mal foi lançado e já é considerado um dos grandes. Os 14 personagens do jogo possuem movimentos especiais e técnicas inovadoras no estilo. Os 6 primeiros

adversários são personagens novos. Os 8 seguintes você já conhece do original.

Se acabar com eles, terá o passaporte para a disputa mais acirrada de todos os tempos.

Grande honra! O segundo da saga é superior ao primeiro. A animação e o controle dos lutadores são os fatores que mais



*A magia nesse jogo é capaz de fazer você se transformar. Original!*

sofreram alterações, para melhor, é claro. Os gráficos são capazes de fazer com que você mude suas preferências em jogos do estilo, com seus cenários realistas. A criatividade fica por conta dos lutadores, seus golpes e estilos. Outro quesito que merece grande destaque é o som. Prepare-se, porque este é um jogo poderoso!

## SHURA



Salto no vácuo e joelhada  
Giratória dupla  
Supersoco

↓, ↑ + B  
↙, (C), ↗ + B  
←, (C), → + A ou B

## KIM DRAGON



Soco múltiplo  
Chute dragão  
Guilhotina

A repetido  
↓, ↑ + B  
A B perto

## MADMAN



Faca vudu  
Giratória vudu  
Raio vudu

↓, ← + A  
↓, ↑ + A  
↘, → + A

## J. CARN



Ombrada  
Dinamite

←, (C), → + A  
↓, (C), ↑ + A

## RYOKO



Raio mortal  
Jogada dupla aérea  
Golpe sônico

↓, →, ↘ + A  
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + B  
←, ←, ou, →, → + A ou B

## BROCKEN



Missil alto/baixo, respectivamente  
Golpe tornado  
Eletricidade

↘, → + A/B  
↓, →, ↘ + A  
A repetido

## ERIK



Machadinha  
Enchente  
Sopro congelante

↓, (C), ↑ + A  
←, ↘ + B  
←, ↙, ↓, ↘, → + A

## FUUMA



Shuriken  
Furacão  
Golpe do dragão

↓, → + A  
↘, ↓, ↙, ← + B  
→, ↙, ↘ + A

## J. MAXIMUM



Bala alta  
Bala baixa  
Ombrada

↓, ↘, → + A  
↓, ↘, → + B  
→, ↓, ↘, → + A

## JANNE



Passaro de fogo  
Espada mortal  
Espada flash

←, (C), → + A  
←, (C), → + B  
↓, (C), ↑ + B

## CAPTAIN KIDD



Raio tubarão  
Gancho tubarão  
Navio pirata

←, (C), → + A  
↓, (C), ↑ + A  
↓, ↘, → + A

## MUSCLEPOWER



Ataque bomba  
Golpes giratórios  
Voadora mortal

←, (C), → + A  
360° + A ou B  
↓, ↘, →, ↗ + B

## HANZOU



Shuriken  
Furacão  
Golpe do dragão

↓, → + A  
↘, ↓, ↙, ← + B  
→, ↙, ↘ + A

## RASPUTIN



Thunder ball  
Giratória  
Bola de fogo

←, ↙, ↓, ↘, → + A  
↓, ↙, ← + B  
↓, ↘, → + A

Obs: os dois últimos golpes podem ser acionados no ar.



Fuuma e Hanzou, que eram iguais, agora têm golpes com características distintas



Típica luta entre a bela e a fera. Agora existem 2 mulheres no jogo: Ryoko e Janne



Até um viking aparece, Erik, um tipo bem estranho



Tornou-se possível rebater as magias. Para conseguir isso basta se defender no instante exato em que ela o atingir. Depois de 9 vezes rebatidas, as magias desaparecem



Dragon e Brocken acabaram enfraquecidos nesta versão. Dragon ficou vulnerável depois de seus ataques e Brocken perdeu a sequência devastadora de chute fraco



Alguns personagens antigos ganharam novos golpes e disso surgiu mais equilíbrio



## SUPER PROMOÇÃO

NES

SUPER NES

MEGA

MASTER

GAME GEAR

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL — VIA SEDEX

### NINTENDO

ADVENTURE ISLAND  
 ALIEN 3  
 BARBIE  
 BATMAN II  
 BATTLETOADS  
 CAPITÃO AMÉRICA  
 DARWIN DUCK  
 DOUBLE DRAGON III  
 GATO FELIX  
 HOOK  
 JOE E MAC  
 MARIO 3  
 MEGA MAN IV  
 MEGA MAN V  
 PRINCE OF PERSIA  
 SIMPSONS II  
 STREET FIGHTER II  
 STREET FIGHTER III  
 STREET FIGHTER IV  
 SPIDER MAN  
 STANLEY  
 TURTLES NINJA  
 TURTLE NINJA III  
 TERMINATOR II  
 THE FLINTSTONES  
 TINY TOON  
 TINY TOON II  
 TOM AND JERRY  
 THE BLUES BROTHES  
 YOI NOID

## EVOLUTION GAMES



### ORIGINAIS TEC TOY

MASTER A partir de US\$ 7,50  
 GAME GEAR A partir de US\$ 30,00  
 MEGA A partir de US\$ 16,00  
 BONÉS  
 IMPORTADOS A partir de US\$ 9,00

### SUPER NINTENDO

ALIEN III  
 BATMAN RETURNS  
 BLUES BROTHERS  
 BUBSY  
 DESERT STRIKE  
 DEAD DANCE  
 DRAGON BALL Z  
 DAVID CRANE' TENNIS  
 DRÁCULA  
 F-ZERO  
 FINAL FIGHTER II  
 GOLDEN FIGHTER II  
 HUMONGOUS  
 JOE E MAC II  
 KAWAZAKI  
 LAS VEGAS  
 LOST VIKINGS  
 NINJA KIKI  
 NBA BASKETBALL  
 NIGEL MANSEL  
 OUT OF THIS WORLD  
 PRINCE OF PERSIA  
 RUSHING BEAT II  
 ROAD RUNNER  
 RANNA 1/2 II  
 SUPER SOCCER CHAMP  
 ST. FIGHTER CHAMP EDIT  
 SUPER TURRICAN  
 STREET FIGHTER II  
 STRIKE EAGLE  
 STREET FIGHTER II 1/2  
 TERMINATOR  
 S. VOLLEY BALL II  
 TINY TOON  
 TAZMANIA

### VENDEDAS E LOCAÇÃO

Rua Simão Álvares, 590 - Pinheiros - São Paulo - CEP: 05417-020  
 Tel: (011) 816.3246 - Fax: (011) 816.0038



# TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

## PC Engine ganha grandes jogos, Nes entra no SNes e bonecos dominam Japão

### PC ENGINE EM ALTA...

A disputa Sega x Nintendo anda tão acirrada que muitos se esquecem da existência de um terceiro console, que mesmo tendo sido lançado antes do Mega e do SNes, tem tecnologia atual. A parte gráfica, com 256 cores simultâneas, supera as 64 do Mega e ele é mais rápido que o SNes. Estamos falando do PC Engine (Turbo Grafix, nos EUA), com seus modestos 8 bits. O console deve ganhar mais força em seu ponto fraco: poucos títulos bons. Agora Konami e Capcom lançarão jogos para ele. Detalhe: o PC Engine foi o primeiro a ter CD-ROM e já está na segunda versão, o Super CD-ROM.

### ...LANÇA S F II CHAMPION EDITION,...



Um dos destaques de Street para PC Engine é a quantidade de vozes, superior à do SNes

É considerada por muita gente calejada em videogame a melhor versão de **Street Fighter** para console doméstico. Os gráficos revelam-se superiores ao do Mega e a versão já constitui a maior febre do Japão. O controle de seis botões

também já foi lançado. A parte gráfica se equipara à do Arcade. Um estouro em matéria de jogos de luta! 20 Mega de memória.



### ...WINDS OF THUNDER...

Os jogos de tiro para PC Engine são considerados os melhores, graças a sua velocidade e dificuldade. Pergunte a um jogador que já teve esse gostinho e a resposta será: animal! Dessa vez não é diferente. Gráfico, som e demos excepcionais graças ao Super CD-ROM. A fabricante Hudson é a mesma de **Gate of Thunder**, jogo que vendeu horrores no Japão.

Você mesmo escolhe o equipamento para encarar os inimigos



# B O S S



É difícil não tirar o chapéu para seus excelentes gráficos

### ...E CASTLEVANIA X

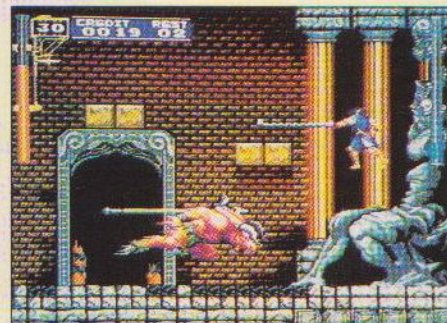
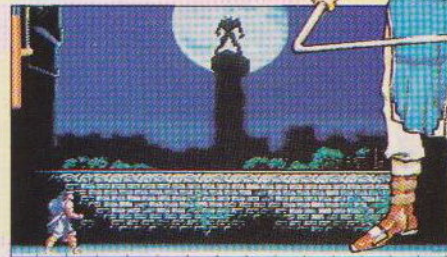


O despertador do vampirão tocou de novo e ele dá o ar da graça no PC Engine

A Konami já foi responsável pelos lançamentos de

jogos como: **Gradius, Gradius II, Salamander, Parodius, Twin Bee.**

Esses títulos têm algo em comum, se tratam de "remakes". A fabricante decidiu dar uma virada e desenvolveu uma versão original do Castlevania para o Super CD-ROM. Quem teve chance de jogar, jura que a música animal e os demos alucinantes não vistos em outras versões são apenas uma pontinha do iceberg.



O herói é o herdeiro de Simon Belmont

# VENHA!!!

# VIDEO GAME Shopping Festival

A MAIOR FESTA DO GAME  
DE 22 DE JULHO A 1º DE AGOSTO  
CLUB HOMS - AV. PAULISTA, 735 - SP

# SUPERCAMPEONATO

## NEO·GEO

©1990 SNK CORP

UM SHOW  
DE PRÊMIOS

BRINQUE ADOIDADO E CONCORRA  
A UMA VIAGEM A NASA!

PATROCÍNIO

**FT**  
Folha da Tarde

ORGANIZAÇÃO

**NEDER**  
& ASSOCIADOS  
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

Nestlé  
**NESCAU**  
ENERGIA  
QUE DÁ GOSTO

INFORMAÇÕES  
PELOS TELEFONES:  
(011) 255-4240  
(011) 289-4088

\* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL



# TELAMANIA

## GOODS

O mercado paralelo de "goods" (camisetas, livros, bonequinhos e mil e uma variedades de bugigangas). Há bonecos para todos os gostos. Os royalties representam boa parte da venda das empresas. A Capcom tem 2% de sua grana vinda dos royalties do SF II (sem a grana do jogo). Alguns dos goods mais valorizados e bem feitos são os bonecos dos personagens da série Ys e Dragon Quest, que fazem sucesso absoluto no Japão.

Helena de Ys, Chun Li e Mario Kart são alguns goods de sucesso



## NES NO SNES



A Hornby inglesa está trabalhando num periférico que tornará possível ligar jogos de Nes no Super Nintendo. O aparelho chama-se Superdeck e trabalha em conjunto com um software capaz de emular (simular) um Nes. Custará 40 libras (US\$60) e seu lançamento está prometido para breve.

# SUPERCAMPEONATO

VIDEO GAME  
Shopping Festival

De 22 de Julho à 1. de Agosto  
CLUB HOMS - Av. Paulista, 735

Folha da Tarde

**SUPERCAME**  
**GAMEPOWER**

ESTA FICHA NÃO É VÁLIDA COMO INGRESSO.



**NEDER**  
& ASSOCIADOS  
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES  
Tel.: (011) 255-4240

## FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome: \_\_\_\_\_ Data nasc.: \_\_\_\_\_  
End.: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_ Est.: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_  
Profissão: \_\_\_\_\_  
Escola: \_\_\_\_\_ Grau: \_\_\_\_\_

## ORIENTAÇÕES

Recorte esta ficha e leve ao VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL apresente a mesma na secretaria do Supercampeonato para efetuar sua inscrição. Não preencha esta ficha sem antes tomar conhecimento do regulamento do Supercampeonato. Você participará da eliminatória no mesmo dia que fizer a sua inscrição. Até lá e boa sorte!

Não preencha o espaço abaixo.

## PONTOS:

Eliminatória \_\_\_\_\_  
Semi-Final \_\_\_\_\_  
Final \_\_\_\_\_  
Finalíssima \_\_\_\_\_

## DRAGON BALL Z

### Golpe detonante

Para desferir o Meteor Smash utilize a sequência:  
 ← ↓ ↘ → ↗ ↑ + chute  
 (próximo do oponente)



A grande vantagem do Meteor Smash...



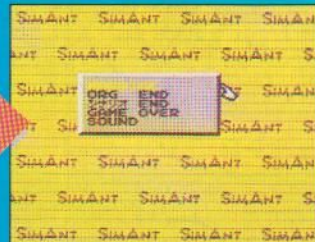
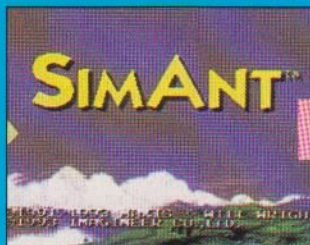
...é que ele tem eficiência mesmo que o adversário se encontre em posição de defesa



OBS.: Apenas Goku é capaz de desferir esse golpe (Super ou não).

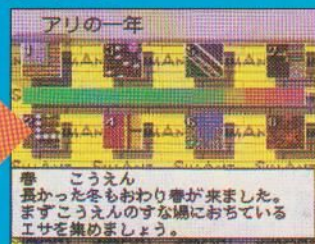
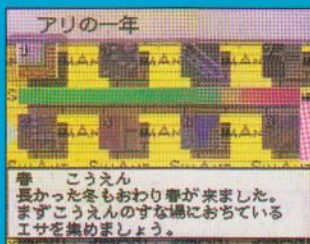
## SIM ANT

### Veja os demos



Coloque o mouse na entrada da segunda porta. Na tela-título, clique o botão esquerdo do Mouse. Veja todos os demos (inclusive os finais) e ainda ouça todas as músicas do jogo.

### Escolha todos os cenários



Na tela da foto, pressione os botões do Mouse e, ao mesmo tempo, no controle 1, os botões L, R e depois aperte A.

## THE GREAT BATTLE III

### Password Poderoso



BANPRESTO♥ até a última linha. Você estará com todos os itens e 10.000 de dinheiro.

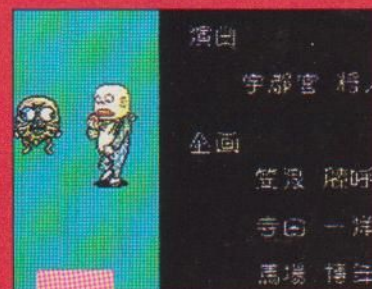
### Password Final



Digite "3L" repetidamente até completar as 3 linhas. Inicie no último mestre com as vantagens acima.

## KITAROS ADVENTURE

### Último chefe



Termine o jogo uma vez. Dê reset e jogue a fase 6-1 de novo, sem ser no easy. No final da fase você será levado à fase 6-2 onde está o verdadeiro inimigo.



### BATMAN

#### Passwords

- |        |         |
|--------|---------|
| 2 DNCN | 8 LKCM  |
| 3 MCHT | 9 DVWH  |
| 4 DDPP | 10 TTKR |
| 5 LDRN | 11 BTMR |
| 6 KLTT | 12 VNGF |
| 7 CRLB |         |

### Q BERT

#### Escolha o cenário

Aperte L e R na tela de options. Agora é só apertar Select para mudar o cenário de fundo.

### KENDÔ RANGE

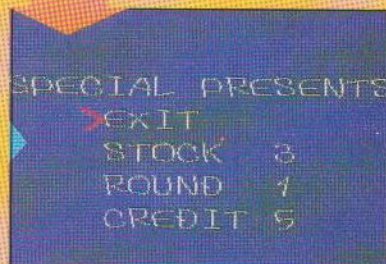
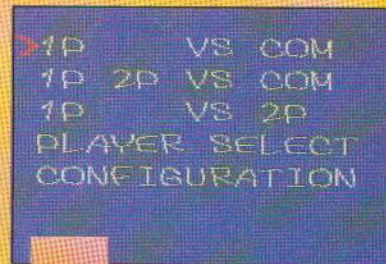
#### Seleção de estágio



Na tela título aperte a seguinte sequência: X, Y, A, B, X, Y, A e B. Você entrará numa intitulada "Special Presents" e pode escolher o round em que quer começar

### CACOMA KNIGHT

#### Escolha vida, crédito e fase



Na tela da foto, pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, BA. Agora é só chegar no final.



## UM NOVO CONCEITO EM LOCAÇÃO E VENDAS

### ALGUMAS SUGESTÕES:

MEGA DRIVE		NINTENDO		SUPER NES	
	US\$		US\$		US\$
7 Up Spot	29,00	Ayrton Senna	21,00	Adamm's Family	30,00
Alien 3	17,00	Batman Returns	20,00	Batman Returns	28,00
Batman Returns	20,00	Best of the Best	20,00	Double Dragon	25,00
Battletoads	19,00	Darwing Duck	19,00	Fatal Fury	24,00
Chester Cheetah	24,00	Double Dragon 4	18,00	Final Fight 2	39,00
Double Dragon 3	28,00	Duck Tales 2	26,00	Goal	24,00
Ecco Dolphin	20,00	Felix the Cat	19,00	Joe and Mac 2	24,00
Fatal Fury	35,00	G.I. Joe 2	21,00	Nigel Mansel	33,00
Flintstones	22,00	Goal 2	17,00	Power Athlete	24,00
Humans	28,00	Joe and Mac	19,00	Prince of Persia	24,00
Power Athlete	18,00	Prince of Persia	21,00	Rushing Beat Run	24,00
Sonic 2	17,00	Simpsons 3	19,00	Street Fighter 2	28,00
Streets of Rage 2	23,00	Street Fighter 3	22,00	Street Fighter Champion	50,00
Tartarugas Ninja	18,00	The Blues Brother	20,00	4 em 1	40,00
Lançamentos	CONSULTE	Lançamentos	CONSULTE	Lançamentos	CONSULTE

**FONE: (011) 917-2228**

R. Barão de Tramandaí, 293 A  
 Vl. Alpina - S. Paulo - S.P.  
 CEP: 03207-000

- **Atendemos todo o Brasil**
- **Solicite tabela completa**

**SUPER NES BABY US\$ 165,00**



**SUPER NES COMPLETO US\$ 205,00**



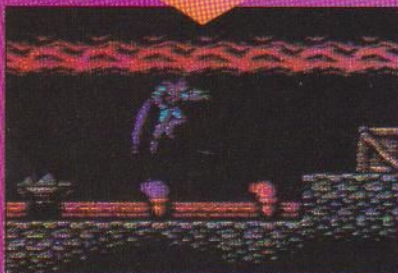
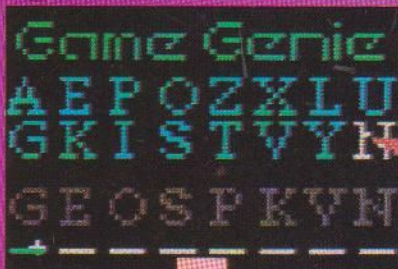
### METAL STORM (Irem)

#### Password

Para começar direto no estágio 6-1, digite este código:  
WJ6JRZKK1B

### BATMAN RETURNS

#### Game Genie



Ganhe vidas infinitas usando o seguinte password:

SZXSZSVK

### POWER BLADE

#### Password

Para iniciar o jogo no último nível, entre com o código:  
77RD10GJ

### SILVER SURFER

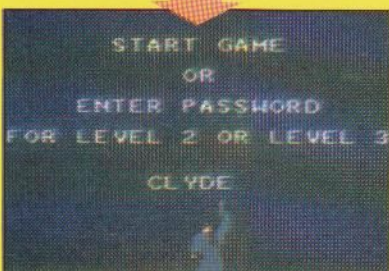
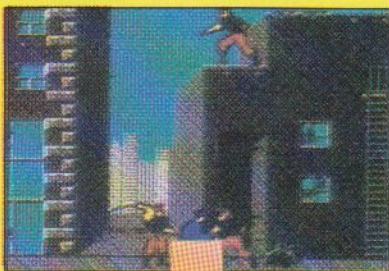
#### Passwords



Seu surfista vai ficar ainda mais prateado com os códigos:  
KJTTJK = invencibilidade  
CKWJT4 = todas as armas  
SJM333 = continues ilimitados

### DIRTY HARRY

#### Vidas infinitas



Para iniciar o jogo com vidas infinitas, digite a password abaixo:  
CLYDE

## WORLD GAMES

Fitas, Aparelhos, Joysticks e Acessórios

**SUPER NINTENDO  
SEGA GENESIS  
NINTENDO**

Tel.: (011) 954.4223

- Troca e Vendas
- Entregamos e Fornecemos Garantia

## TILTY'S VIDEO E GAMES



LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS  
NEO GEO - S/NES - MEGA DRIVE - MASTER -  
NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR



Aparelhos, Joystick  
LOCAÇÃO NO LOCAL E VENDA

ESTACIONAMENTO  
E SEGURANÇA  
NA PORTA



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
TRANSCODIFICAÇÃO, CONSERTOS EM GERAL

Loja Tatuapé - R. Santa Virgínia, 330 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 217-2159

Loja Penha - R. Dr. Almeida Nogueira, 41 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 296-5731  
A 100 METROS DO SHOPPING PENHA

# NES TOTAL

**S**enhoras e senhores, a Taito orgulhosamente apresenta seu novo cart para Nes: **The Jetsons**. Estrelando George Jetson, Elroy, Jane, Judy, Astro (o cachorro) e Rosie (a empregada robô). A missão de George consiste em impedir os planos sinistros do ambicioso Cogswell, concorrente de seu patrão, que está enchendo os bolsos de dinheiro com a exploração de um negócio escuro mineração no planeta M38. Mas o mais grave de tudo é que, além da concorrência, esta fábrica pode causar a destruição total do planeta. Negócio é negócio. E George foi o escolhido para dar um fim a esse jogo sujo. Ele terá de suar muito para enfrentar todos os desafios que estão à sua espera.



O inimigo desta vez é uma espécie de PC do espaço

# The JETSONS

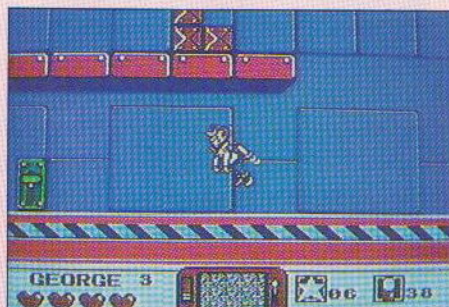
## 1ª FASE

### PACKING FACTORY

será sua companheira no decorrer do jogo. Há vários tipos de Switchs: os que reverterem a gravidade, os que fazem a tela subir, teletransportadores, etc. O tempo de acionamento de cada um deles é limitado.



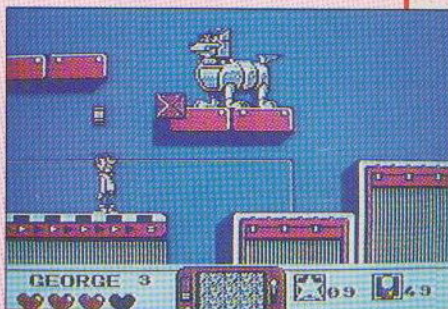
Colha o Power Packed. Sem ele você não consegue usar os demais itens. Para jogar os caixotes use o botão B. O botão A é o pulo e, apertando o Start, você vê os seus itens. Essa alavanca chama-se Switch e



O primeiro reverte a gravidade e o deixa de cabeça pra baixo. Para colher a vida, livre-se das caixas, deixando espaço suficiente para apanhá-la. Mate os aliens-robôs, com os caixotes. Para combater inimigos voadores direcione o arremesso para cima.



Neste Switch, a tela sobe. Seja rápido. Pare as plataformas enquanto atravessa o abismo. Entre na máquina.



É a vez do cão-robô de Cogswell, Sentro. Do canto inferior esquerdo jogue-lhe as caixas que aparecem.

## 2ª FASE

### BOTANICAL GARDEN

Seja bem vindo ao famoso Jardim Botânico! Aproveite o coraçõzinho para aumentar o seu Life. A paisagem tem surpresas como folhas tipo trampolim. Suas anfitriãs são abelhas assassinas. Acerte-as antes de conhecer a força de seus ferrões.



A maçã é uma arma poderosa, pois pode destruir vários inimigos de uma só vez, desde que estejam em linha reta (um Strike). Espere para usá-la no momento certo.



Esse coraçõzinho serve para aumentar o seu life.



Para atravessar os riachos é preciso usar as folhas como trampolim.



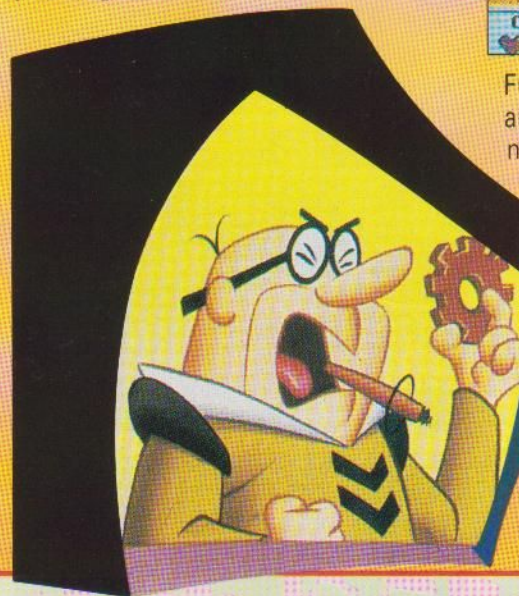
Este Switch liga a fonte que o levará para a continuação da fase. Suba no jato d'água.



Depois do geiser você vai encontrar mais um Switch que reverte a gravidade. Não o acione logo de cara. Desvie da maçã gigante, ligue o Switch e atravesse pelo teto bem rápido para não cair no buraco.



Fuja das terríveis teias dessa aranhona e acerte várias maçãs nela. Tome muito cuidado no momento em que ela desce, pois ela se torna ainda mais perigosa. Depois de conseguir passar pelos perigos, não esqueça de salvar o menininho, que a malvada tinha como refém.

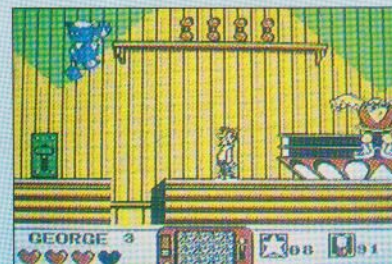


**Depois de detonar um cão-robô e uma aranhona respire um pouquinho**

## 3ª FASE

Esta é uma espécie de fase Bônus. Para conseguir chegar até Astro e pegar o controle remoto, desvie dos inimigos e de seus tiros. Com este controle você poderá movimentar outros itens a seu favor. Desde que

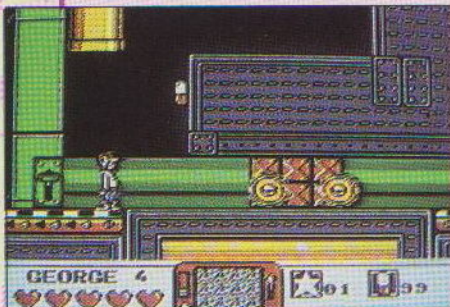
tenha um certo número de cápsulas, é claro.



# The JETSONS

## 4ª FASE

### GEAR FACTOR



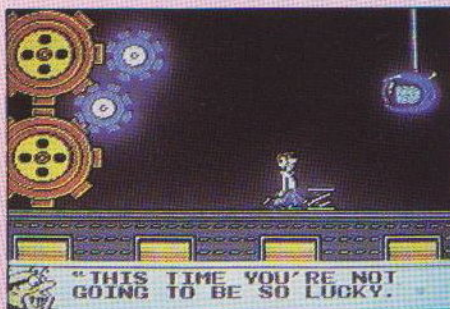
O primeiro Switch o leva a um atalho. Reverta a gravidade e entre no espaço acima.



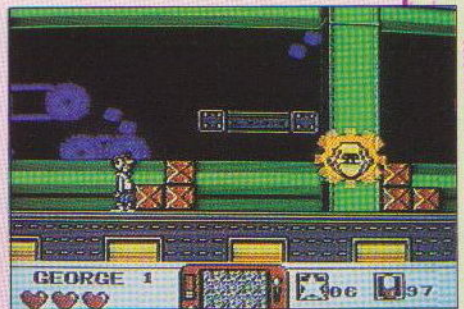
O robô esmaga você facilmente. Jogue caixas e mantenha-se nos cantos. Ao explodir ele libera 4 itens de bandeja para você. Bom banquete!



Dificuldade e grande correria. Não pare para não ser esmagado. Muitos inimigos surgirão bombardeando.



Assim que ocorrer o encaixe das engrenagens, trate de pular no trampolim rapidinho.

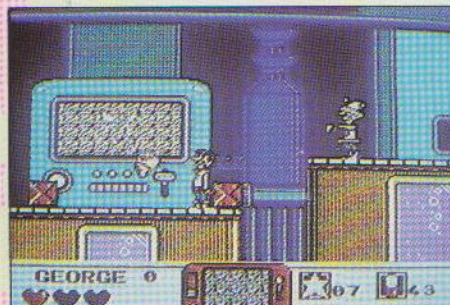


Essa engrenagem em forma de careta é encrenca na certa. Para eliminá-la é preciso atirar um grande número de caixotes. Quando ela parar de rodar, fique atento. Ela vai saltar de um lado para outro atirando porquinhas. Cogswell não perdoa e inverterá a gravidade para dificultar sua missão. Se você sofre de vertigem e tontura, prepare-se!

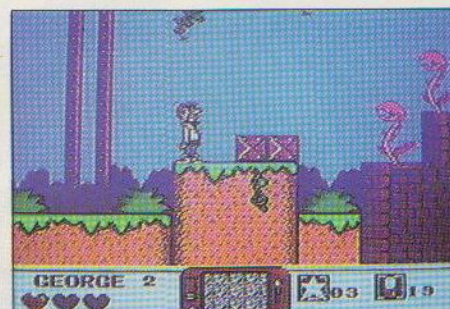
## 5ª FASE

### DREAMLAND

Quem deu a essa fase o nome de terra de sonhos deve ser louco por desafios. Coragem!



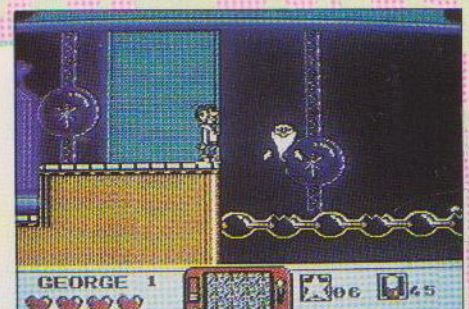
A tão esperada Terra dos Sonhos. Mate de cara os Zumbis que vem em sua direção (dos 2 lados). Não deixe de desligar a máquina para evitar a saída de novos inimigos.



Desligue as máquinas para evitar um inoportuno festival de teletransporte através de várias fases.



Esse teletransportador o levará para uma encruzilhada. Qual Switch escolher? Resposta: o da esquerda!



Para atravessar os fantasmas a opção é sacrificar um coração. Mais na frente há outro, pegue-o.



Essa nave, que mais parece uma banheira velha, bombardeará você com miniaturas mortais. Elimine-a com os caixotes. O velhaco dá invencibilidade.

# NES

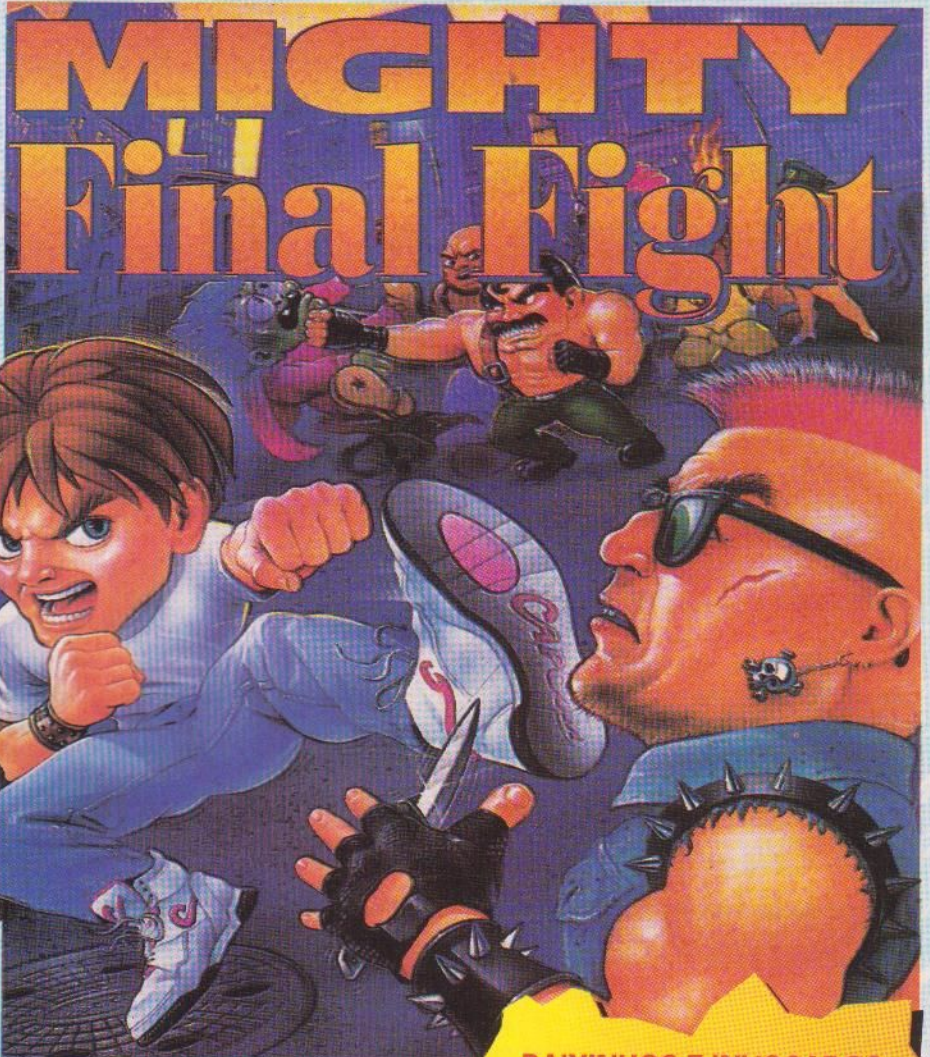
## LANÇAMENTO

### Tampinhas de Final Fight querem provar que tamanho não é documento!

**A** no após ano o videogame torna-se mais tecnológico. Hoje existem consoles domésticos de altíssima memória, como o SNes. Prevê-se que o CD acoplado ao videogame vai superar os Arcades. E quem tem consoles de memória menor, como o Nes de 8 Bits, como fica? Tranquilo! O mercado recebe grandes títulos. **Mighty Final Fight**, da Capcom, é um bom exemplo da safra para 8 bits. Baseado em **Final Fight**, tem pancada de sobra. Guy, Cody e Haggar foram miniaturizados. Os gráficos mudaram, mas golpes, movimentos especiais e sequência de fases foram preservados. E há vários elementos novos. Ganha de muito 16 Bits.



*Os grandes exemplos vem de baixo! O Nes resiste a todas pressões e continua ditando regra em matéria de videogame. A onda agora é lançar para 8 bits o que já é sucesso em consoles de 16 bits. Foi assim com Battletoads. O inverso também acontece, como é o caso de Metal Gear, um clássico do 8 bits que a Nintendo resolveu lançar para o SNes (em fase de acabamento). Mighty Final Fight não é apenas um bando de anões invocados a fim de quebrar tudo pela frente. E muito mais. Jogabilidade fora do comum, gráficos de qualidade e trilha sonora original. Tudo igual a Final Fight, só que pequenininho. Dorei!!!! MB*




*Demos cômicos dão outro clima para Mighty Final Fight*




*Pode-se escolher entre TODOS os 3 lutadores. Dá-lhe 8 bits!*




*Os golpes originais estão no jogo e há até um diálogo com os chefes*


### BAIXINHOS E INVOCADOS



*Guy é herdeiro de uma família de ninjas. Amigo e rival de Cody*



*O estilo de luta de Cody se baseia em luta de rua. Agil com facas*



*Haggar é prefeito de Metrocity onde Mad Gear rapta sua filha*

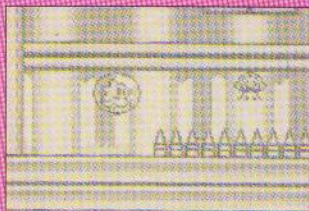
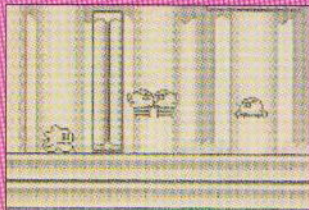
MIGHTY FINAL FIGHT		Capcom											
2 Mega	Fases: 5	Continue											
2 Jogadores	Luta												
Gráfico													
Som													
Dificuldade													
Fun Factor													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

# G. BOY

## LANÇAMENTOS

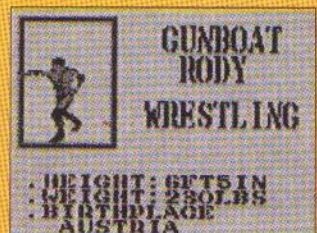
# BUBBLE BOBBLE JR.

O clássico da Taito volta, só que para Game Boy. A regra é simples: você é um monstinho que cospe bolhas. Acerte os inimigos e envolva-os na bolha para estourá-los mais tarde! Se detonar muitos de uma só vez, lá vem bônus de até 100.000 pontos. Ao acumular as bolhas é possível fazer uma superbolha: entre nela e voe livre. Segura! São oitenta fases de diversão!



# RING RAGE

Outro da Taito, Ring Rage chega para mostrar que é nos menores frascos que estão os melhores perfumes. Jogo de luta de primeira, com personagens de diferentes estilos: KO Joe (kickboxing), Shadam (luta livre), Yasha (karatê), Spike (luta livre), Gunboat Rody (luta livre). Ao subir no ringue é preciso habilidade para derrotar o adversário. Por isso, treine bastante, até fazer bolhas nos dedos.



# SUPER PROMO

## ENTRE EM FÉRIAS VESTINDO UMA SU

## LUFY & SAN



MEGA DRIVE	US\$
AGASSI	21,00
AFTER BURNER II	23,00
ALIEN III	24,00
ARIEL MERMAID	18,00
BATMAN II O RETORNO	18,00
BATMAN III	23,00
BULLS X LAKERS	17,00
CHAKAN	27,00
DOUBLE DRAGON III	28,00
ECCO GOIFINHO	19,00
EX MUTANTS	19,00
FATAL FURY	38,00
JOE MADEN '93	28,00
MC DONALD'S II	27,00
NHL HOCKEY '93	21,00
NINJA GAIDEN	27,00
OUT RUN 2099	27,00
PAPER BOY II	29,00
POWER ATHLET	17,00
ROAD RUSH II	20,00
SPLATTERHOUSE III	45,00
SONIC II	16,00

FAÇA QUALQUER  
COMPRA E GANHE  
UM SUPER CUPOM  
PARA CONCORRER A  
UM SUPER NESS  
COMPLETO

SHADOW OF THE BEST II	27,00
STREET OF RAGE II	20,00
TARTARUGA NINJA IV	16,00
TINNY TOON	23,00
TALESPIN	23,00
TOE JAN & EARL	20,00
THUNDER FORCE	23,00
X-MAN	25,00
WORLD OF ILLUSION	23,00
JAMES BOND	19,00
NINTENDO	US\$
AIRTON SENNA	20,00
BATTLETADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
FELIX CAT	20,00
FLINTSTONES	20,00
MEGA MAN VI	17,00
PRINCE OF PERSIA	18,00
ROBOCOP IV	17,00
SPIDERMAN	19,00
STREET FIGHTER III	19,00
STREET FIGHTER IV	21,00

COMPR  
SUPER CA  
DO SE U  
PREFE R  
GANHE U M  
ADESIVO, O  
SUPER CA  
PARA OS EU

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.  
SOLICITE NOSSA TABELA.  
MAIS DE 500 TÍTULOS EM  
CARTUCHOS E CAMISETAS

FONE/FAX: 791-0172 / 494-3455 - 1

LIGUE E CO

# CLASSIFICADOS

## ELITE VIDEO GAMES

Tudo para seu videogame. Consulte nossos preços.  
Tel: 463-3715

## GAME SHOP

A melhor locadora do Tucuçuvi. Rua Tanque Velho, 26  
(Travessa da av. Guapira)

## PLAY GAMES

575-9730

**FEIRA DO VIDEOGAME (PERMANENTE)**  
Onde você vende, troca, compra

**TROCAS DE FITAS - Super Nes US\$ 6,00**  
**Mega, Nintendo e Master US\$ 2,00**

**CABINE VIRTUAL - Telão de 2 metros para você jogar.**

Consoles - Fitas - Acessórios  
Rua Madre Cabrine, 299 - V. Mariana,  
São Paulo - SP - Tel.: 575-9730

Grande  
Campeão de  
Street Fighter II  
em Julho.  
Participar!



## Locação e Venda

- SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
- NINTENDO • MASTER SYSTEM
- GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

## SPACE GAMES

- Venda de Acessórios, Cartuchos e Videogames
- Aluguel de Cartuchos
- Troca de Videogames e Cartuchos
- Apresente este anúncio e ganhe 1 locação

R. Padre Estevão Penet, 466 - Tel.: 941-2841



## MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US\$ 10,00  
Nintendo Americano ou Japonês US\$ 15,00

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia.  
Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo  
o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 549.2816

Em  
Santos

LOCADORA



R. Pastor Alberto Augusto, 691  
Sta. Maria - Santos - SP  
Tel.: (0132) 30-7760

# OPÇÃO DE FÉRIAS

COMPRE UMA CAMISETA DO SEU GAME PREFERIDO  
EM MY GAMES



TALESPIR	20,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
TINNY TOON II	22,00
THE ARIEL MERMAID	17,00
WAKY RACES	21,00

SUPER NES	US\$
ALIEN X PREDATOR	31,00
BATMAN II O RETORNO	32,00
FAMILIA ADAM'S II	35,00
FATAL FURY	22,00
FINAL FIGHT GUY	36,00
LETHAL WHEAPON	40,00
NIGEL MANSELL	31,00
POWER ATHLETE	21,00
PRINCE OF PERSIA	23,00
RAMA 3: II	39,00
ROAD RUNES	23,00
STAR FOX	55,00
SOCCER CHAMPION	27,00
SPIDERMAN	28,00
STAR WARS	28,00
STREET FIGHTER II	45,00



COMPRE  
QUALQUER  
APARELHO E  
GANHE UMA  
SUPER CAMISETA  
À SUA ESCOLHA.



STREET FIGHTER III	36,00
STREET FIGHTER III (original)	45,00
SUPER MARIO KART	60,00
SUPER SOCCER	51,00
TARTARUGA NINJA IV	31,00
TINNY TOON	28,00
TOP GEAR	27,00
TWIN VOLLEY	38,00

ACESSÓRIOS	US\$
ADAP. MEGA DRIVE	7,00
ADAP. NINTENDO 6472	6,00
ADAP. S.FAMICON'S NISS	15,00
CONTROLE P/S NISS	25,00
CONTR. P/S NISS TURBO	25,00
CONTROLE MEGA DRIVE	14,00
REF. I.M. DRIVE	8,00

APARELHOS	US\$
MEGA GENESIS	160,00
MEGA DRIVE	165,00
SUPER NISS (BABY)	160,00
SUPER NISS (COMPLETO)	195,00

PR  
R C  
SE  
FE  
U  
TO,  
ER  
D S

UMA  
CAMISETA  
DO SEU JOGO  
PREFERIDO E  
GANHE UM SUPER  
APARELHO, OU UMA  
SUPER CAPA  
PARA SEU GAME

VE E COMPROVE!!

55 - EMBÚ - TERRA DAS ARTES

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:  
DAS 9 as 20hs  
DE 2a à 6a FEIRA  
AOS SÁBADOS DAS 9 às 15hs.



**NOVA CULTURAL**

Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Diretores:**

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto,  
Walter Thomé

**GAMEPOWER**

NÚMERO 13 - JULHO DE 1993

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

**REDAÇÃO**

Editor: Matthew Shirts

Editor de Arte: Omar Grasseti

Chefe de Arte: Marco Aurélio

Sismotto

Assistente Editorial: Fabio P. Pancheri

Assistentes de Arte: Maria

Cristina Braga e Therezinha Prado

Editoração Eletrônica: Verônica

Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris

Secretário de Produção: Walmir  
Dionizio

Consultores (textos): Márcia Maresti Lima,  
Marcelo Câmara e Marcelo Morales

Consultores (jogos): Akira  
Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenez,  
André Luís A. Cingano e  
Cássio Bloisi

Consultores (fotografia): Fran  
Moreira e Antonio Rui

**MARKETING**

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri  
Zetune

Assistente de Marketing:

Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo  
Guida, Ione F. Belmont, Hiroko Sassaki

**PUBLICIDADE**

Diretor: Walter Thomé

Gerente: Paulo P.P.A. Prado

Supervisor: Antonio Cestaro

Coordenadora: Ane Shirley  
M. Ramos

Contatos: Fabiana F. do

Amaral Kerr e Josy Peres

Marketing Publicitário: José  
Renato D. Aguiar

**GAME POWER** é uma publicação  
mensal da Editora Nova Cultural  
Ltda. Redação e Correspondência:  
Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º  
andar CEP 01410-901 - São Paulo,  
Brasil. Telefones: Central de  
Atendimento: (011) 851-3111; Fax:  
(011) 282-7003; Telex: (011)  
31747; Redação: (011) 851-3644,  
ramal 255; Caixa Postal 9442 SP  
CEP 01051; Publicidade: (011)  
851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no  
Brasil pela DINAP S/A Distribuidora  
Nacional de Publicações. A/C  
Números Atrasados Caixa Postal Nº  
2505 CEP 06053-990 Telefone: (011)  
268-2522, ramal 213. Publicado em  
língua espanhola sob o nome de  
**Videojuegos** na Colômbia, Venezuela,  
Ecuador, América Central e EUA pela  
Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E.  
Colômbia - Fax 212 0436

Impressão na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

# SUPERGAME

DAQUI A  
15 DIAS  
NAS  
BANCAS

## ANIMAL É ISSO! O Resto é Bichinho!

### LANÇAMENTOS CHOCANTES!



## JURASSIC PARK

### JUNGLE STRIKE

A incrível continuação  
de DESERT STRIKE com  
16 mega de memória!

### SLAP FIGHT

Um jogo de tiro com  
músicas de Yuzo Koshiro  
que promete!

**E MAIS:**

VIRTUA RACING para Mega

**CD ESPECIAL**

- SONIC
- SILPHEED 2 SUPERJOGOS

**FIQUE  
LIGADO**

Resultado da Promoção  
"Onde o Chefe está  
tomando Ovomaltine?"

**TENHA A COLEÇÃO DE  
GAMEPOWER COMPLETA!**

Se você perdeu alguma edição de  
GAMEPOWER, fique ligado!  
Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua  
região podem descolá-la pra você.  
Você também pode escrever para a  
DINAP A/C Números atrasados  
Estrada Velha de Osasco, 132  
Jardim Teresa - CEP 06053-990  
Osasco - São Paulo.

**(011) 851-3111**

Este número é sua linha direta  
com a GAMEPOWER.  
Através dele você pode fazer sua  
ASSINATURA, dar sugestões,  
reclamar... encher mesmo!  
Se preferir, escreva para a  
NOVA CULTURAL.

**JORNALEIRO  
UM AMIGO EM CADA ESQUINA!**



**TPC-1**

Para Dynavision 2 e 3



**TPC-2**

Para Mega Drive\* e Genesis\*



**TPC-3**

Para Phantom System\*, Hi-Top Game\* e Turbo Game\*



**TPC-4**

Para Master System\* e Atari\*



**TPC-5**

Para SNES\* e Superfamicom\*



**TPC-6**

Para Nintendo Americano (NES\*)

**A DYNACOM APRESENTA:**

# ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- TPC-1** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- TPC-2** tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
- TPC-3** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- TPC-4** tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
- TPC-5** tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
- TPC-6** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*