

MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 18
JANEIRO DE 1993
CR\$ 28.000,00



G-LOC PARA MEGA

Um simulador de
voo inacreditável!



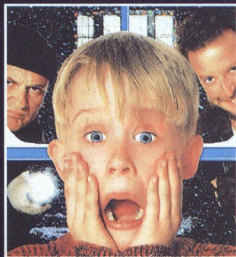
SONIC 2!!

Um cartaz imperdível!

DEATH DUEL!!

Lutas infernais
entre monstros
grotescos!

ESQUECERAM DE MIM!
Detone os ladrões
com armadilhas
hilárias!!



WORLD OF ILLUSION!!
Mickey e Donald
no mesmo jogo!!

CINCO PÁGINAS DE
CAPITÃO AMÉRICA!!

SUPEROLIMPIADA 92: CHEGOU A HORA DA DECISÃO!

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Aciamento com borrachas condutivas

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Aciamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo
- Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável

BRASIL: Membrê • SP: Fotopática • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Cap • Imãns Duarte • Star Presentes • Foco Video • Uolar Som • Eletrônica Santana • Rede Baratero de Supermercado • Carrefour • J.M. Toys Games • Tech Video • David da Costa • Estorão Raça • Gamecano • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paves Foto Som • Wicaco • Eletrônica Cobi • V.C.D. • Cinética • G.S.R. • Jada • Foto Bela • Gester • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Luois Nippon • Eletro So J • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Mende • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tity's Video • Pias Mentoring • Comi • Eduardo • Epison • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquedim • Hi Tnc • Brasimac • Taveller • Fernando's • All Color • Dolina Brinquedos • Casa Bangs • Curadinho • Foto Foto Ferrari • Marang Video • Supermercado Estrela • Onda Pressupões • Riza Games • João Som • Prudentópolis • Vozitica • R.J. Fotocamera • Ponto Frio • Avilar • W. Shock • Teleng • Onda Sonora • Lelo Foto • Doca Suica • Carrefour • Fotopática • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colares • Carrefour • Transistor • Rota Pica • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elite • Som Mape • D. Shock • Brasimac • Simada • Foto Ridas • Fotocasa • Tampus Discos • **PR:** Hierônica Máximo • Dime Center • Foto Mirassol • Tradisom • Amplexom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Lela • Celi Video • Brasimac • Love Song • **Pernambuco:** **SC:** Som Mape • Luois York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.C. • **RS:** Foco Video • Jô Discos • Luois Mutsom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vicina • Novileto • Eletro Rádio Astral • Casa das Gravadoras • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mi Sons • **CE:** Eletrônica Adail • Top Data • Eletrônica Musical • **Distrito Federal:** Eletrônica Confiante • F. Walter • Eletrônica TV Som • Paralelo • S. Nogue • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Atty Video • Luois Verde • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevelaris • Acqua Marmos • Brasnoch • **DF:** Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tocoyasu • **MT:** Brasimac • Este Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F.okus Som e Imagem • Joaquina e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudon Som • Conaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intenson • **AM:** Zona Franca

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISIÓN 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Manche do direcional removível
- Aciamento com borrachas condutivas

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004



NESTE Nº

4. Cartas

9. Rola Lá Fora

10. Saiu no Japão

12. Thunderforce IV

18. Especial Master

22. Dr. Kissab

26. Supertáticas

31. Especial Mega

36. Superjogos

41. Clube do Chefe

42. Classificados

46. Podium

46. Hotline

G-LOC!!!

94



O melhor simulador para Mega!!

10



Sonic 2 do começo ao fim!! Todas as dicas e fases!

18

Capitão América



Mais um jogo inteiro como só a SG sabe fazer!

31

Thunderforce IV



Esta vez é pra valer!

12



"Vadiar e jogar é só começar!!"

A prontei uma edição pra vocês não entrem de otário nessas férias de verão. Ah, férias... Jogar videogame, comer, dormir, jogar de novo... se pudesse ser sempre assim... Falando em SG nova, este mês temos o genial G-Loc para Mega. Tá até melhor que o Arcade, meu. Barulheira infernal, tiros incessantes. Demais. No Japão saiu Jennifer Capriatti Tennis, outro jogo monstro. E aqui no Brasil, sim senhor, saiu a melhor versão já feita de Home Alone ("Esqueceram de Mim"). Dá licença, mas com estes três jogos para o Mega Drive, quem é que precisa de um Super NES? Antes que eu esqueça: o cara que esqueceu de colocar Thunderforce IV na edição passada foi pendurado pelo joystick. Vocês podem conferir o jogo na p. 12. Para botar ordem na casa, almeji os pilotos na sala de jogos (pelo pé) e eles acabaram Sonic 2 para Master e Capitão América para Mega. Jogo completo mesmo, com todas as dicas decentes, é só na SG. Mês que vem tem mais...

O CHEFE

CARTAS

Chefe escala uma montanha de cartas e chega ao céu!

■ NAPOLEÃO

Digam para o Chefe largar de encher o saco. Sabem porque ele é assim? É simplesmente porque ele nunca conseguiu terminar nenhum jogo, aliás o máximo que ele consegue é, e quando muito, chegar à segunda fase, isso deixa ele louco. Por isso ele é tão folgado, isso se chama inveja.

João da Silva Corrêa Jr.
Vila Rosa — SP

RdR: Antes fosse, caro João. O Chefe é folgado porque é bom mesmo. Quando pega no controle, detona. A teoria que o PCC levantou é que o Chefe, por possuir um QI tão acima do comum, tem frequentes crises de egocentrismo. Quando era pequeno, sonhava em ser Rei ou coisa parecida. Pode?

■ UM SONZINHO!

Escrevo para lhes dizer que, como músico, não deixo de reparar nas trilhas sonoras dos jogos e que, felizmente, os jogos da SEGA são mais caprichados e muito superiores às trilhas de jogos como o Nintendo. Aqui vai uma relação das trilhas sonoras mais bem elaboradas, montadas e instrumentalizadas do MEGA:

- 1 — Valis III
- 2 — THUNDERFORCE III
- 3 — STRIDER
- 4 — TOE JAM & EARL
- 5 — SONIC
- 6 — EL VIENTO

Adilson Klier Péres Júnior
Rio de Janeiro — RJ

RdC: Legal mesmo a sua colaboração. Para quem não sabe, eu também sou músico nato, um grande guitarrista e cheguei a excursionar com bandas internacionais. Por isso aprovo o seu bom gosto e assino em baixo. Valeu!

■ TERCEIRO TURNO

E aí galera da redação, tudo bem? Hoje vamos votar. Para votar basta preencher a cédula abaixo:

<input type="checkbox"/>	PAC (Partido Amigo do Chefe)
<input type="checkbox"/>	PCC (Partido Contra o Chefe)

É só marcar com um X ao lado da opção. O meu voto é para o PAC. E não escrevam meu nome errado!

Gabriel Silva Syrio Vital
Belo Horizonte — MG

RdC: Gabriel, não me comprometa. Do jeito que estão as coisas, não quero ser eleito a nada. Estou muito satisfeito com a responsabilidade do meu cargo de Chefe. Obrigada pelo seu voto, mas renuncio em favor da revista. Como você notou, escrevemos o seu nome certinho.

■ É BICO

Caros amigos da SG. Eu não vou elogiar porque eu e todos os gamemaniacos achamos a SG a melhor revista da Galáxia. Eu apenas vou lhe fazer uma pequena pergunta: tenho um Master System 2 e nele há 2 saídas. Uma de vídeo e outra de áudio. Como eu faço para gravar meus jogos em vídeo K7?

Raul Alves Rocha
Brasília — DF

RdR: Camaradinha, isto é moleza pura. Não precisa ser nenhum engenheiro da NASA para

resolver o seu problema. Basta ligar dois cabos de RCA na entrada auxiliar do vídeo cassete e voilá. TCHAM TCHAM TCHAM TCHAMMMMMMMMMMM!

■ CHEFE RESPONDE

Vamos ao que interessa:

- 1 — Primeiramente, meus parabéns por aguentar esse bando de lesmas.
- 2 — Se está com vergonha da desordem da redação, relaxe pois, o meu quarto é o mais desarrumado que eu conheço.
- 3 — A minha carteirinha veio com os dados errados, o que fazer?
- 4 — Eu gostaria de saber o nome inteiro do Chefe.

Takaito Takenara
Santa Rita do Sapucaí — MG

RdC:

- 1 — Obrigado
- 2 — Deve ser mesmo, pois cansei de tanto lixo e fiz toda a equipe arrumar a bagunça que eles fizeram. Agora tá um brinco!
- 3 — Fica frio meu chapa que vamos consertar o pequeno erro.
- 4 — Nem fu-garotinho!

■ BOCA NO TROMBONE

Prezados redatores da SG: gostaria de saber por que o Mega Drive e o Master System II saíram de linha aqui em Aracaju-SE. Daria para mandar uma foto completa da redação (incluindo as redatoras) e a foto do Chefe?

Anderson Oliveira Feitosa
Aracajú — SE

RdR: O que? Não é possível que o comércio de uma capital brasileira (aliás, lindíssima cidade) esteja tão desatualizado das maravilhas do mundo moderno. É uma pena que isso ainda aconteça em alguns lugares. Mas vamos esperar o bom senso dos comerciantes aí de Sergipe, não? As fotos que você pede, pode esquecer, pois o maldoso feitor aqui da redação (você já sabe quem é?) proibiu todas as outras fotos que não sejam de telas, principalmente das redatoras. Sacanagem!



inúbia

Comércio
Atacadista Ltda.



CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shooting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III

Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker

Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

JOYSTICK

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

VIDEO GAME

Game Gear

CARTUCHOS GAME GEAR

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

ACESSÓRIOS

Rapid Fire

Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat



NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thome

SUPERGAME

NÚMERO 18 - JANEIRO DE 1993

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho

Editor de Arte: Omar Grasseti

Editor: Matthew Shirts

Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Assistentes de Arte: Simone Leandro, Maria Cristina Braga e Therezinha Prado

Assessor Técnico: Roberto Camicelli

Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmara (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Fran Moreira, Eder Luiz Medeiros (fotografia)

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:

Revista Supergame/Central de Atendimento

Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

ASSINATURAS

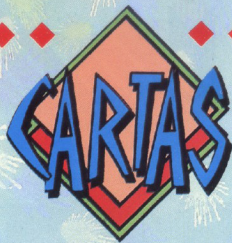
Ligue para: (011) 851-3111

NÚMEROS ATRASADOS

Informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou por carta, a:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.



■ POR MARES NUNCA ANTES NAVEGADOS

Chefe: peça desculpas pela demora, mas esta revista só saiu aqui em Portugal esta semana. Espero que me aceitem como sócio. Em matéria de videogame, Portugal está muito atrasado. Para vocês terem uma idéia, só este mês saiu Super Mario 3. Um abraço.

**Carlos Cruz
Queluz — Portugal**

P.S. Mandem resposta.

■ DO EXTREMO ORIENTE

A toda redação e ao Chefe da SG. Mesmo aqui no Japão a revista chegou em minhas mãos. A SG é mesmo para detonar. Vocês estão de parabéns!

**Anderson Tanaka
Tomioka — Japão**

RdC: Enfim, o reconhecimento internacional! Fico feliz em saber que a distribuição está sendo feita sem nenhuma falha. Se houver pode reclamar que cabeças vão rolar!

■ CASO SÉRIO

A revista está demais, parabéns pelo trabalho que vocês vem fazendo. Na SG 15, na seção Rola lá fora, vocês disseram que a Capcom do Japão anunciou que está produzindo jogos para Sega CD. Será possível que a Capcom também produza para Sega, jogos como Final Fight e Street Fighter II? Um abraço.

**Fábio Andreotti de Moura
São Paulo — SP**

RdC: Obrigado pelos elogios. Nesta edição já sofri duas investidas do PCC, que não perde a chance de me atacar através das cartas. Não ligo mais, eu sou o Chefe todo-poderoso. Podem despatar uma rosa, mas não podem deter a primavera! Quanto à sua perguntinha, vou responder na sinceridade: meu palpite é que não vai demorar muito para ser lançado Street Fighter II, pois a Sega tá namorando a Capcom faz tempo. O Final Fight é confirmado é só sentar e aguardar.

RdC: Meu rico portuguesinho, nunca é tarde para ser sócio do meu Clube. Junto com a sua ficha, recebi mais uma meia dúzia aí de Portugal. Estão todos associados. Meu clube é internacional, já tenho sócios no Peru, Japão, Alemanha, Estados Unidos e agora, em Portugal. Um abraço fraterno.

■ CARTA ASSINADA

Eu, como todo o bom jogador de videogame leio uma boa revista de games, por isso optei pela Supergame. Uma revista muito bem feita por uma redação competente e supervisionada por um Chefe do barulho. Continuem assim, melhorando a cada mês e introduzindo cada vez mais coisas em suas páginas.

**Tomas Felipe Bruder Gouveia
São Paulo — SP**

RdC: Sangue bão! Esse garoto só me dá alegria. Continue lendo nossas edições mensais. Em troca de sua atenção só podemos garantir uma coisa: qualidade. Só mesmo eu para garantir isso. Minha assinatura vale mais que qualquer recibo. E tenho dito. Obrigado, eu!

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames



Mais, mais,
muito mais
prá você curtir.
GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE.
Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus
cartuchos e os seus poderes, tornando-se um
SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em

- qualquer fase.
GENIECOM é o
mais completo de todos.
- já vem com 2 joysticks
 - videolink-comando à distância, sem essa de fios
 - acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
 - manual com mais de 400 jogos

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!



tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

NTD ELETRÔNICA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Olívia Guedes Penteado, 378 - CEP 04766-000 - São Paulo
Tel.: (011) 522-3268 - Fax.: 55-11-523-4656

Vendas: Av Ipiranga, 919 salas 926/927
Telefax: (011) 220.8557 e 220.7618

SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME

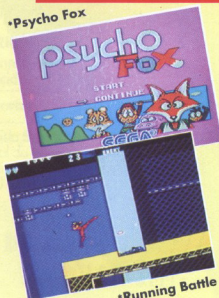


SAÍRAM OS 4 ÚLTIMOS FINALISTAS!

Queridíssima galera, aqui estão os vencedores da quarta e última etapa. Agora vamos para a finalíssima!

CATEGORIA MASTER

•Psycho Fox



•Running Battle

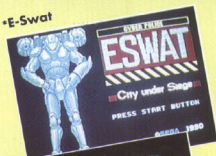
1^o e 2^o
prêmios
(passagem,
estadia, bonê,
camiseta)

Márcio Lênin
Marçal Freire
Goiânia - GO

Danni Sales
Silva
Goiânia - GO

CATEGORIA MEGA

•E-Swat



1^o e 2^o
prêmios
(passagem,
estadia, bonê,
camiseta)

Fred Bugmann
Arujá - SP

Cláudio S.
Aguiar
Recife - PE



•After Burner

SENHORES FINALISTAS : O DIA D SERÁ 31 DE JANEIRO!

Acabou a moleza, rapaziada! Com os 4 aí de cima temos enfim as 17 grandes feras da SuperOlimpiada 92. E vejam como ficou bem distribuído: são 6 paulistas, 4 goianos, 3 pernambucanos, 2 gaúchos, 1 cearense e 1 paranaense. Seis Estados dizem presente à grande final! Sinal de que minhas superferas dão show no Brasil inteiro – com destaque para Goiás, onde mora um bando de feras! Como já anunciado, todos serão reunidos em um único lugar. Mas, atenção o dia da decisão foi adiado para 31 de janeiro (e não 24, como anunciado inicialmente).

Aí então veremos quem é o *top of the tops!* Vão sair 6 viagens para a Disney, 2 troféus de Campeão Olímpico (Mega e Master) e aquele montão de prêmios que Eu, o grande Chefe, prometi. Por enquanto, os finalistas já ganharam seus Mega Drives (os da categoria Master) e Mega CDs (os da categoria Mega). Como vai ser a decisão? Onde? Calma! Minha equipe já está contactando os 17 eleitos. E a próxima **Supergame** trará tudo mastigadinho pra vocês. Viva a Olimpíada, Viva a minha galera inteira! Até lá!

O Chefe

Demais classificados da 4ª etapa: aguardem comunicação e prêmios pelo Correio!

BOMBA!

World of Illusion

Mickey Mouse e Pato Donald estão presos numa terra misteriosa. Para salvá-los, você terá que aprender mágicas poderosas

A última grande novidade para os aventureiros de plantão. World of Illusion é um dos cartuchos mais animados já lançados para Mega Drive. Desenvolvido em conjunto pela SEGA e Disney, os gráficos do game foram elaborados com água colorida, gerando um efeito incrível. A estória é assim: Mickey e Donald estavam praticando para um show de magia. Donald encontra um baú mágico e arrisca-se a entrar. Mickey parte atrás dele. Logo os dois se vêem perdidos numa terra misteriosa, onde eles são obrigados a aprender verdadeiras mágicas. A alternativa? Ficarem presos para sempre. Os dois heróis partem através de várias fases, cada uma mais surpreendente do que a outra. Florestas, mares, cavernas, montanhas, armadilhas e inimigos de toda a



FICHA TÉCNICA

Nome: **World of Illusion**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **SEGA**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	74
Gráfico:	97
Som:	82
Diversão:	85

sorte os esperam nesse mundo mágico e hostil. Algumas cenas do jogo são de alto impacto, como a hora em que os dois mágicos de araque voam num verdadeiro tapete das mil e uma noites. O som é bem característico, com aquela musiquinha orquestrada de fundo. As duas empresas resolveram investir pesado nesse lançamento que ainda não está 100% completo. Valeu a pena. Podes crer que é de arrebrantar!



SAIU NO
JAPÃO

G-LOC

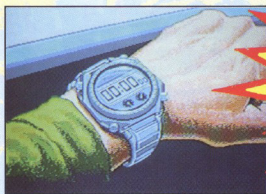
AIR BATTLE

SEGA surpreende com esse grande lançamento. G-LOC, o simulador de caça definitivo!

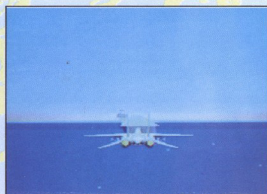
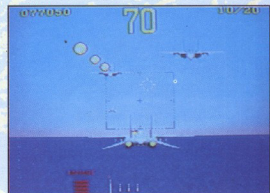
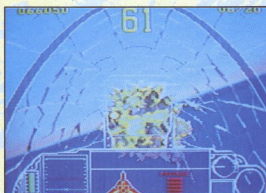
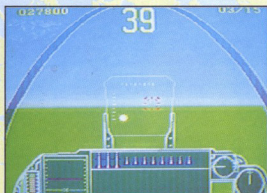
E stá saindo agora no Japão a última versão deste manjadíssimo jogo. A primeira foi para Arcade, depois saíram para Game Gear e Master e esta agora, para o Mega Drive. A de Flíper e a de Mega ficaram as melhores. Totalmente diferente das anteriores em termos gráficos, ninguém esperava que a versão Mega fosse tão boa. O jogo tem também uma versão Mega CD que está em trabalhos e que deve sair na seqüência. Logo na apresentação, que já tem um som animadinho, o supercaça é desmembrado para que você fique boquiaberto com sua capacidade. Vê-se nitidamente o míssil poderosíssimo e a turbina high-tech de última geração, separados e desenhados com traço pontilhado. Seguem-se visões do espaço aéreo e o logotipo da Sega resplandecente, que fica solto como se estivesse em órbita no espaço sideral. Tem a imprescindível contagem regressiva para as missões e



depois é sair dando tiro em tudo o que pintar pela frente. Os alvos aparecem na tela da aeronave e você sai na captura para abatê-los. Tem-se duas perspectivas do jogo: de dentro e de fora, e de trás e da frente do avião. O jogo inicia com o alto comando escolhendo os locais das missões. Nesta versão todas as missões já estão pré-determinadas. Em seguida aparece na tela: "Get ready Rookie..." Se o seu tiro detona inimigos e for realmente bom, aparece escrito: "Hey hot shot!" No meio das missões há uma fase bônus. Nesta fase você tem um tempo determinado para acertar aviões e acampamentos inimigos. A fase só é



**ACROBACIAS
MIRABOLANTES
A BORDO DE
UM CAÇA F-16
FORTEMENTE
ARMADO!!!!**



FICHA TÉCNICA

Nome: **G-Loc Air Battle**
 Console: **Mega Drive**
 Modalidade: **Tiro**
 N° de jogadores: **1**
 N° de Fases: **N/D**
 Fabricante: **Sega**
 Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio: 91

Gráfico: 89

Som: 95

Diversão: 100

considerada completa quando o avião conseguir pousar no porta-aviões.

O que é bem legal neste jogo é a velocidade super-rápida que torna as missões emocionantes. Os gráficos e a voz digitalizadas estão pelo cartucho todo. Tem ainda sons de metralhadora e de bombas bem reais. Se você gosta do gênero tiro, tiro e mais tiro, este é satisfação garantida. Sua missão é detonar o tempo todo e desinfetar a área coalhada de inimigos. Desnecessário dizer que não há outra opção que não seja vencer. Sempre! Não marque, seu supercaça tem todas as condições para isso.

SAIU NO
JAPÃO

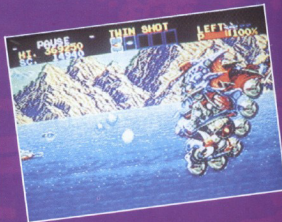
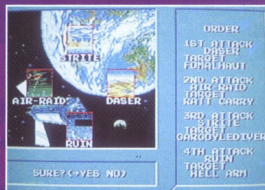
THUNDER FORCE IV



Quem gostou do número III vai simplesmente enlouquecer com a última versão deste jogo de tiro!

Uma das séries mais famosas de jogos de tiro para o Mega Drive é Thunder Force. Os fãs destes jogos podem se animar. O último deles, TF III, estabeleceu um novo padrão para os jogos com deslocamentos horizontais de tela (sidescrolling action). A Technosoft do Japão está preparando o quarto da série. TF IV vem pelo mesmo caminho e parece ser ainda melhor. Ainda incompleto, o jogo já impressionou bem àqueles que conseguiram dar uma olhadinha. Andam dizendo que o novo cartucho vai deixar no chinelo qualquer outro jogo de tiro para o Mega Drive.

Algumas das armas que vocês já conhecem, permanecem na novíssima versão. Mas foram introduzidas outras, inéditas e mais poderosas. Uau! Nossos correspondentes estavam alarmados, boquiabertos e excitados. Mandaram um fax dizendo que só vendo os novos estágios, fases e efeitos, para acreditar. O melhor a fazer agora é esperar.



FICHA TÉCNICA

Nome: **Thunder Force IV**
 Console: **Mega Drive**
 Modalidade: **Tiro**
 Nº de jogadores: **1**
 Nº de Fases: **N/D**
 Fabricante: **Technosoft do Japão**
 Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	88
Gráfico :	85
Som :	90
Diversão :	95



SUPER MÁQUINA

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

A "EuSou" traz pra você as 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

SAIU NOS
STATES

8-BIT
DEAD
DU

Barred Jane tem que vencer nove impiedosos e rudes guerreiros para salvar sua federação intergaláctica da extinção. É preciso escolher a arma própria para cada alvo. Não existem duas armas ou dois oponentes iguais. Antes de enfrentar o inimigo, uma tela o apresentará e dará toda a ficha do monstro (força, agilidade, etc...). Logo você avista o primeiro: um dragão verde que se esconde atrás das barreiras de proteção. A perspectiva do jogo é como um tiro ao alvo. Mas não pense que o inimigo vai ficar parado sem atirar. A cada acerto seu monstro vai sendo mutilado. Após derrotá-lo, você vai para um Bônus Stage, que consiste em acertar bichos exóticos que cruzam a tela. Cada acerto significa mais dinheiro para comprar armamentos e encerrar o restante dos oito inimigos.



SANG
CRUEL,
E BEM

NÃO RECOMENDADO
PARA MENORES DE 13 ANOS

RENTO,
GROTESCO
LEGAL...

FICHA TÉCNICA

Nome: **Death Duel**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **9**
Fabricante: **Razor Soft**
Capacidade: **8 Mega**

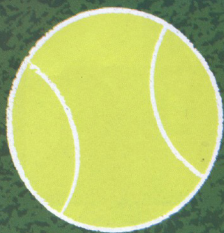
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	87
Gráfico :	85
Som :	90
Diversão :	98



SAIU NOS
STATES

TENNIS

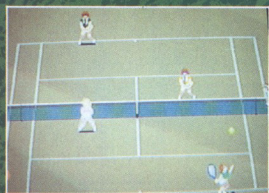


Um torneio com as maiores estrelas do tênis mundial masculino e feminino. É mole ou quer mais?

Agora os fãs desse esporte poderão se divertir a beça num campeonato mundial que põe Wimbledon no chinelo. Logo na tela de opções você vai poder escolher entre as doze maiores tenistas do ranking mundial (Capriati, Martinoa, Sellers, Alanches), ou se preferir os tenistas mais feras (Edgar, Baker, Steppe, Argus). Pode-se jogar individualmente ou em duplas. Se nenhum jogador lhe agrada, monte o seu novo campeão, é muito mais emocionante. Escolha o sexo, a raça, o uniforme, a



COURT SELECT



FICHA TÉCNICA

Nome: **Jennifer Capriati Tennis**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Telenet**
Capacidade: **8 16 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

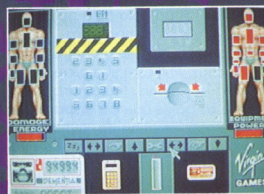
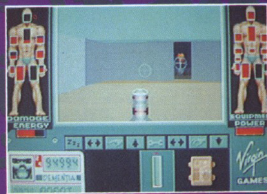
Desafio :	83
Gráfico :	80
Som :	75
Diversão :	97

empunhadura, a batida e humilhe nas quadras. Por falar em quadra, você também poderá escolher entre três delas, todas super preparadas para um campeonato internacional. O jogo vai começar, a platéia grita de entusiasmo. As jogadas são bem reais, não esqueceram nem das reboladinhas que os tenistas dão na hora da recepção. Os juízes estão atentos, qualquer vacilada pode significar uma derrota. Spins, voleios, lobs, enfim, toda a arte do tênis para Mega Drive.

SAIU NOS STATES

Você é um policial e tem que exterminar os Cyborgues assassinos que dominam a fábrica

Um mistério espanta a U.C.C. (Corporação Cibernética Universal). Uma série de assassinatos inexplicáveis acontecem nas imediações. Você é o agente especial da "Zodiaco" que tem como missão penetrar na bem protegida fábrica para investigar os fatos. Só um detalhe: o estabelecimento é fortemente vigiado por um exército de guardas humanos e cibernéticos e uma forma de vida artificial chamada "Freddy". A missão é simples: adentrar escondido no prédio e encontrar e reaver o embrião do laboratório, para depois escapar com vida. No começo do jogo você pode escolher entre seis personagens e usar o

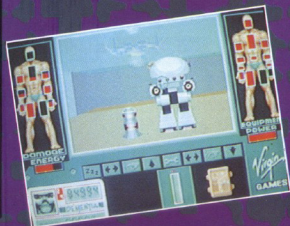


FICHA TÉCNICA

Nome: **Cyber-Cop**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **16**
Fabricante: **Virgin**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	85
Gráfico :	83
Som :	85
Diversão :	90



seu dinheiro para adquirir itens (sem computadores, primeiros socorros, granadas, bebida, máscara de gás, membros biônicos, etc...). Destrua as câmeras espalhadas pelo prédio. A ação do jogo é em perspectiva de primeira pessoa com gráficos bem reais de polígonos 3D. É preciso ser muito bom para completar a missão e fugir do labirinto.

ESPECIAL MASTER

Todas as dicas
do novo jogo do
porco espinho
supersônico!

1ª FASE UNDERGROUND ZONE

ACT 1



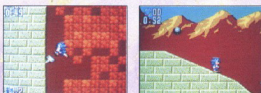
Nesta fase a prioridade é pegar todas as vidas possíveis. Cada 100 moedas equivalem a uma vida. Na primeira fase existem 2 vidas (TVzinhas). A primeira está na parte de cima na extrema direita. Ao pegar a vida em cima, desça e siga reto. Quando encontrar o segundo carangueijo, pegue um impulso, rode e pule para encontrar a outra vida. Deixe cair e ponha tudo para a direita (saída).

ACT 2



Alguns tijolos da parede são falsos e podem ser estourados. Ao cair, você vai ver o pula-pula. Atravesse a parede e vá para a direita, pegando carona no carrinho. Pule as plataformas para a direita. Para passar os espinhos, use o carrinho.

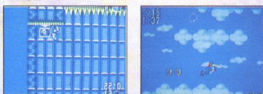
Chefe de fase



Desça no carrinho e pule ao chegar na porta. Depois, destrua a parede. Suba pelo pula-pula até o topo. Pule na rampa para despencar. Não se atofe! Dr. Robotnik virá com sua nave para salvá-lo. Depois, fique parado e salte as bolas que ele disparar. Se você não for atingido, quem levará a pior é o bicho estranho. Este vai tomar muita bala na cachola.

2ª FASE SKY HIGH ZONE

ACT 1



Ao encontrar o pula-pula, salte e vá para cima. Colha todas as moedas



para não ficar no prejuízo, indo para a direita. Ao avistar a asa delta, caia para a esquerda e pegue a vida (a única desta fase). Suba novamente, pegue a asa delta e colha as moedas no céu, até achar o Robotnik.

ACT 2



Não pegue a asa delta. Ao avistar o pula-pula, caia e pule para a esquerda para colher a vida. Agora suba pelas nuvens (algumas são pula-pulas), vá para a direita, e encontre a asa delta. Pegue um impulso e espere os bons ventos soprarem para subir.

Chefe de fase



Vá para a direita até chegar nas nuvens. Mate os pintinhos pulando em suas cabeças. Destrua os ovos e o Robô aparecerá. Para matá-lo pule em sua nuca. Evite pular no bico, pois ele abrirá fogo contra você.

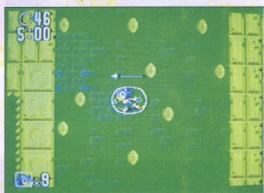
3ª FASE AQUA LAKE ZONE

ACT 1



Se vier no embalo e saltar na água em forma de bola, você vai quicar sem afundar. Passe pelo looping. No quarto pula-pula depois do looping pule e ponha para a direita, para conseguir mais uma vida. Caia na água e salte no pula-pula para a direita e encontre finalmente a saída.

ACT 2



Continue, como sempre, pegando as moedinhas. Aparecerá o quadradinho da velocidade. O meio mais rápido de locomoção é pulando, ou então pegando a bolha no lugar indicado na foto. Vá para cima e à esquerda. No quadrado diante do Sonic, há uma passagem secreta. Para pegar algumas vidas, ultrapasse o trampolim e encontre 10 moedas.



Quando entrar nos espirais, mantenha pressionado à esquerda para obter um continue. Ponha para baixo para não ser atingido em cheio pelas flechas. Cuidado ao subir pelos corredores de espinho. A bolha pode estourar! A saída está no topo.

Chefe de Fase



Atravesse a lagoa no gás (quicada). Ao avistar uma foca, fique do seu lado. Espere encher a bolinha no seu nariz e, só então, salte sobre ela provocando uma explosão. Não deixe ela encostar em você.

4ª FASE GREEN HILL ZONE

ACT 1

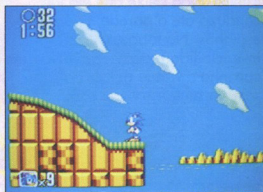


A fase mais fácil de todo o jogo! Ao chegar na primeira rampa que desce, pegue o embalo para obter a vida. Ultrapasse o looping e pule no trampolim, botando para a esquerda e colhendo outra vida. Nesta fase existem mais de 6 vidas! Cuidado para não ser atingido pelo monstro. Desça, atravesse pela plataforma e, ao chegar na parede, atravesse-a como indica a foto anterior. Você pegará a invencibilidade. Aproveite para dar o gás. Suba pelos trampolins verdes e volte para pegar a vida. Depois vá para a direita e encontre a saída.

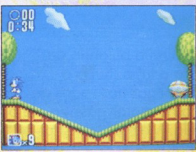
ACT 2

Vá para a direita até encontrar a vida. Cuidado com os espinhos. Agora pule no trampolim e siga por cima. Tome embalo e voe para cima para encontrar outra vida. Ao chegar no lugar indicado na foto, caia pondo para a esquerda e pegue outra vida.

Chefe de Fase



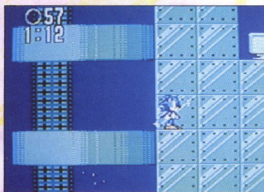
Pule de trampolim em trampolim na velocidade. Mas calcule direito para não cair nos espinhos. Fique na outra extremidade. Quando ele se transformar em pedra e vier em sua direção, pule em sua cabeça.



5ª FASE Gimick Mt. Zone

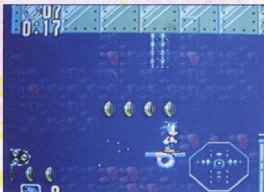
ACT 1

Suba através das rodas de aço. Para isso, grude nelas, espere tomar uma velocidade e salte com o direcional pressionado. Suba até o topo. Vá para a direita. Ao cair no cano, suba e desça tres vezes seguida para conseguir matar o inimigo. Pegue a invencibilidade. Entre no lugar indicado pela foto e colha mais uma vida. Suba novamente até o topo. Pegue o



carrinho e vá até o fim da rampa com ele. Pule nos tubinhos (espirais). Não marque bobeira na esteira. Não deixe que ela lhe conduza até a parede, lotada de espinhos. No topo colha a invencibilidade. Entre de novo no carrinho e vá até o final da fase, sem ser atingido pelos espinhos.

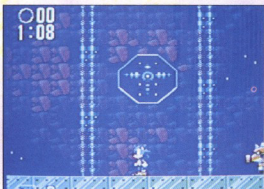
ACT 2



Vá para a direita pulando da esteira para o tubo. Suba a rampa até chegar nas rodas de aço. Desça no maior gás. Vá até o topo da tela. Mate os monstros e desça. Legal!!!

Chefe de fase

Desça e pule nas esteiras. Cuidado com o espinho. Suba no tubinho. No segundo tubo, fique parado e espere ele lhe conduzir. Só não vá até o topo, salte num andar antes, caso contrário será esmagado contra os espinhos. Espere parado no andar até o tubinho voltar. Suba nele e quando você notar que não haverá espaço para passar, pule



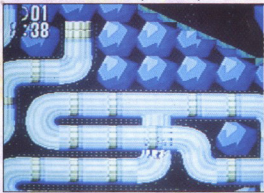
por cima da plataforma, corra e pule novamente. Quando encontrar o porcão use a seguinte estratégia: ele virá em sua direção e dará uma topada contra a parede. Neste exato momento, pule na sua cabeça. Repita até derrubá-lo. Muito cuidado com os espinhos que caem do teto.

ÚLTIMA FASE Scrambled Egg Zone

ACT 1

Pegue as moedas. No primeiro tubo, ponha para a direita e para cima e encha seus bolsos de moedas. São ao todo 110 moedas só neste lugar. Cada TV equivale a 10 moedas.

Agora, suba para a direita. Entre no tubo e use a sequência para



pegar mais uma vida. esquerda, esquerda, para baixo e direita. Caia na plataforma e pule imediatamente para a esquerda. Pegue as moedas da TV. Pule na plataforma e para cima e pegue uma vida. Ao chegar neste tubo, siga para baixo, para direita, para baixo e para esquerda.

ACT 2



Vá pulando, acione o robô e volte para a plataforma anterior. Quando chegar na rampa, desça no maior gás e encontre uma TV moeda. Agora, suba no tubo e siga: direita, esquerda e para cima. Saia correndo para a direita e encontre um poço de moedas. Sirva-se à vontade. Pegue a plataforma. Suba no tubo e caia na outra plataforma. Ela é móvel e o levará para saída.

Último chefe



Vá pelos tubos. Suba pelo pula-pula. Depois, salte para o andar de cima. Continue subindo, até encontrar a plataforma. Suba pelo tubo e encontre seu clone Robô. Para detoná-lo, vire uma bola quando ele vier para cima de você e acerte-o quando ele estiver normal.

THE END

AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica devendo nada em emoção:

Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo*, sem uso de adaptadores
 - *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
 - Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho
- Joystick TPC**
- *Design anatômico*
 - 6 botões de Tiro (com Turbo Automático) e 3 de Função
 - *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
 - Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo



DYNAVISION 3 ACTION

DESTRÓI MAIS POR MUITO MENOS

- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não inclusos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e *Cartuchos de Jogos*

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

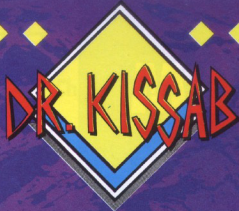
MISTÉRIO

Tenho duas perguntinhas para fazer: Certos jogos como Tazmânia e After Burner II, não pegam no meu console (americano), ou seja, quando ligo o Genesis, aparece a seguinte mensagem: Produced by or under license from Sega Enterprises LTD, e só. O que está acontecendo? Segunda pergunta: Somente nos jogos Super Mônica GP I e II, a cor não



aparece, ou seja, o jogo fica em preto e branco. Na tela de apresentação do Ayrton Senna, premiação e tal, fica tudo a cores. O que acontece?

Ricardo da Matta M. Filho
Rio de Janeiro — RJ



R: Com certeza a fita que você está usando é japonesa num console americano. Existe um programa nesse console que trava o jogo, e transmite a tal mensagem. Quanto aos Super Mônica GP, deve ser um problema dos cartuchos.

CERTO E INCERTO

É verdade que vai sair o Genesis III nos EUA? Será melhor que o Neo-Geo? Fatal Fury sairá para

Mega? Ele terá menos golpes que o Fatal Fury do Neo-Geo? Um abraço
Marley Cabral Coutinho
Fortaleza — CE

R: Olha Marley, aqui na redação ninguém está sabendo sobre esse lançamento. Tem o boato do Gigadrive que seria lançado com 32 Bits, dando assim um banho no Neo Geo de 24 Bits. Mas por enquanto ninguém arrisca confirmar. Está confirmado o lançamento do Fatal Fury para o Mega Drive. Estava previsto para o final deste ano, talvez só no ano que vem. O objetivo da SEGA é fazer igualzinho ao da Neo — Geo.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR
E SOLICITE UM ADESIVO
DA CAMPANHA

"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"
PARA COLAR NO SEU CARRO.

**DESTAQUE
SEUS
PRODUTOS
E SUA
IMAGEM!**

MackColor

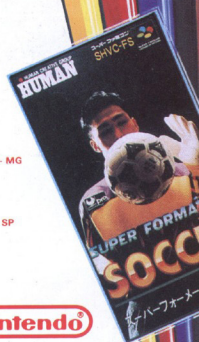
MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03311

FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470



**LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**

**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO
CONTA DO BRASIL.**



LKC BRÁSILIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Moóca
Tel.: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC JOINVILLE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 226-5432

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537



FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



VÍDEO DO BRASIL

**CONSULTE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.**

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Orlatório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRÁSILIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues F., 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, n.º 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILLE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santiana Junior, 2828
P.A. Shopping - 4º piso
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Berra - CEP 02195 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

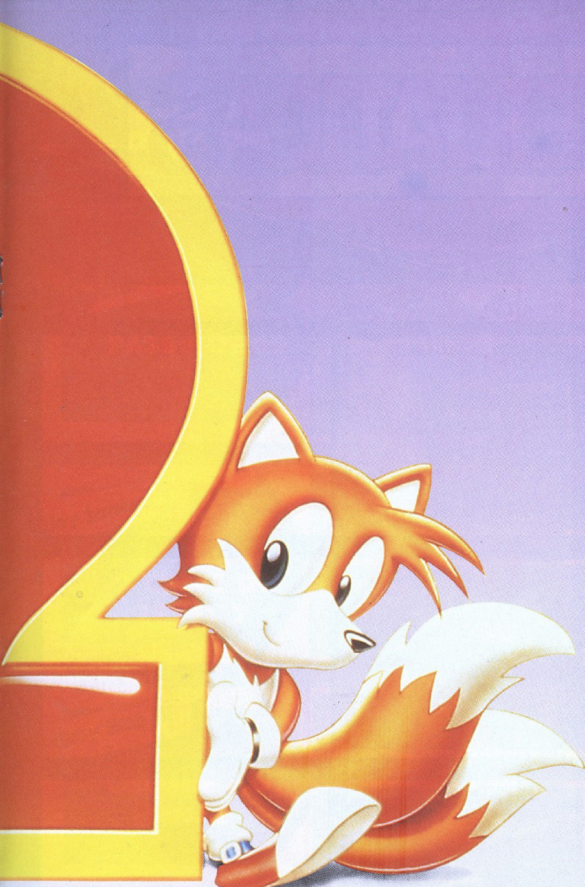




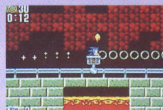
CHEGUEI!

Eu não agüento ficar muito tempo parado. Por isso estou de volta no Sonic 2. É quase tudo novo: minha velocidade aumentou, tem muito mais fases e ainda ganhei um amigo supersônico, Tails, a raposinha de 2 caudas. Quem não muda mesmo é o diabólico Dr. Robotnik. Desta vez ele quer destruir todo o meu mundo com o terrível Death Egg.

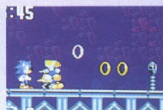
SEGA



MEGA DRIVE®



Master System®



GAME GEAR®

Vai ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive** - 1 ou 2 jogadores, 10 fases, mais de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System** e **Game Gear** - 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega. Sonic 2 vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

TEC TOY

SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

Thunder Storm

STAGE SELECT



Aperte Start na tela título e depois na de comando (a que tem game Start, config. mode). Use a sequência: p/ esq., p/ dir., A, B, C, C, e você ouvirá um som. Aperte Start para começar. Antes, põe o direcional para esq. ou para direita e escolha o estágio.

Thunder Storm

INVENCIBILIDADE



Pressione Start na tela título e na tela comando. Aperte: p/ esq., p/ dir., A, B, C, B, A, C, A, p/ esq., p/ esq., p/ dir. e p/ esq. Quando funcionar você ouvirá um som. Inicie o jogo e você estará imune aos ataques. Apertando Start durante o jogo você poderá avançar de estágio.

After Burner

SELEÇÃO DE FASES



Para selecionar o seu nível até 20, aperte na tela de apresentação: C, A, B e Start.

Streets of Rage

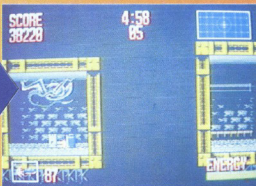
MAIS CONTINUES



Quando aparecer a mensagem "Game Over", pressione: p/ esq., p/ esq., B, B, C, C, C e Start.

Alien 3

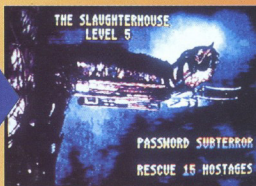
**SALA DE
POWER UPS**



Logo no início da fase 2, não corra direto para frente. Vá para trás e pule na parede. Ela é falsa. Mate o Alien e pegue os power ups.

Predator

PASSWORDS



Level 2: Killers
Level 3: Camouflage
Level 5: Los Angeles
Level 6: Subterror
Level 7: Total Body

Gley Lancer

**DETONE
O CHEFE DO
LEVEL 7**



Use um equipamento que permita o ataque 360 graus. Destrua todas as rochas. Quando a cobra vier, fique no meio usando o canhão auxiliar para acertá-la, tomando cuidado com os cristais energéticos. Gire de acordo com o inimigo e use o laser frontal sempre que possível.

Phantasy Star III

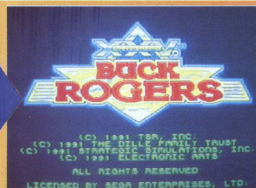
**CHEGUE AO
FINAL**



Para chegar ao final mais rápido, primeiro case com Lena e depois com Alair. Esta aventura cobre o menor espaço de território.

Buck Rogers

**MELHOR
EQUIPE**



Na escolha da equipe, tenha um super piloto, um super guerreiro, um excelente médico, um terrorista eficiente, pesquisador e outro guerreiro. Treine as habilidades acima e estará pronto para tudo!

Vire a página para mais dicas animais!

Última

O ENIGMA DAS VIRTUDES



Para tornar-se um avatar, siga estas instruções: nunca roube, nunca minta, nunca engane os donos dos shoppings, nunca fuja de uma batalha, doe sangue, ajude os pobres, visite Hawkind sempre.

Última

CANDELABRO DO AMOR



Para achar uma das 3 relíquias, vá para a cidade de Cove. Lá, entre no santuário. Procure a parede secreta e pegue o candelabro

Última

MAPAS



Para obter o mapa de várias cidades, vá para Lycæum e dirija-se para o observatório, usando o telescópio. Os mapas de várias cidades aparecerão. Note as salas secretas.

Última

VIRTUDES



Guerreiro - Coragem
Tinker - Humildade
Druida - Justiça

Submarine Attack

DETONE O SUBMARINO



Concentre-se no canhão lateral superior. Use o 1º tiro no disparo e o 2º para danificá-lo. Proteja-se dos outros canhões. Repita com o canhão inferior e destrua a ogiva inferior. Use o míssil na 3ª bateria superior. Ataque a bateria superior; espere o tiro passar, suba, atire e desça. Agora, ataque a ogiva superior.

Bank Panic

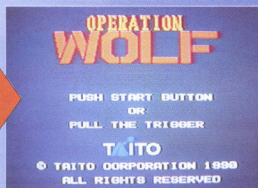
POSIÇÃO DAS MÃOS



Coloque os dois controles lado a lado. Coloque o dedo mínimo da mão direita no botão 2 do controle 1 e o dedo anelar no botão 2. O dedão e indicador no direcional. Coloque o dedo mais ágil da mão direita no botão de ataque à porta, do controle 2 (Usando adaptador).

Operation Wolf

POSIÇÃO DE TIRO



Em algumas fases, você pode notar que os soldados de infantaria e alguns outros inimigos seguem uma linha. Se você joga com o joystick, coloque a mira nesta linha. É só movimentar da direita para a esquerda para maior precisão.

Bomber Raid

USO DAS BOMBAS



Na fase 1, quando aparecem os três submarinos em linha paralela, posicione-se entre dois deles e dispare a bomba, detonando 2 submarinos com apenas 1 bomba.

Cyborg Hunter

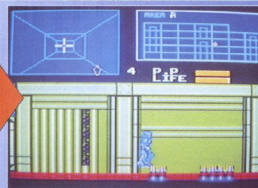
LOCALIZAÇÃO DOS ITENS



Nível 1:
Escudo E1
Recarregador C3
Psycho Punch E4
Mina Explosiva B5,C2

Cyborg Hunter

PROTEJA-SE DOS CAMPOS ELÉTRICOS



Proteja-se dos campos elétricos, pise em apenas um dos condutores. Você só perde energia se pisar nos dois.

Tem ainda mais dicas e dicas na próxima página!

GAME GEAR

Fantasy Zone

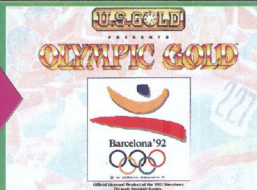
FASE 4



Destrua todas as bolhas que o monstro solta. Depois de destruir a última bolha, atire constantemente até destruí-lo.

Olympic Gold

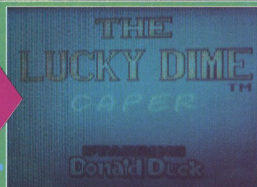
SALTO
COM VARA



Basta ficar apertando os botões 1 e 2 alternadamente e colocar o direcional para baixo para firmar a vara e para cima para saltar.

Lucky Dime Caper

AVE
HAVAIANA



Espera ela dar o rasante em sua direção. Aí pule atacando, antes que ela chegue até você.

Psychic World

O CÉREBRO



- 1 - Hidroondas
- 2 - Ultrasonic
- 3 - Canhão PS4
- 4 - Raio congelador

Shinobi

HELICÓPTERO



Fique abaixado e quando ele chegar perto golpeie-o. Rapidamente vá para o lado contrário e repita a operação de 8 a 10 vezes.

ESPECIAL
MEGA

CAPTAIN AMERICA

AND THE AVENGERS

Manhas, macetes e uma tabela com todos os golpes deste jogo animal!

1ª FASE THE AVENGERS



Não fique na linha de fogo dos inimigos. Em situações de saída justa, use o golpe da corrida. As latas espalhadas pelo chão podem ser arremessadas contra os vilões.

Subchefe



Passa a rasteira neles (usando os dois toques) e vá para cima e para baixo em movimentos contínuos. Nunca fique entre os dois, pois eles usarão o Combo Ataque (raio laser). Ao matá-los, fique atrás da parede, no lugar indicado na foto.



BTANG

Você vai precisar de todos os 32 golpes para terminar esta aventura!

ESPECIAL MEGA

CAPTAIN AMERICA



O seu próximo passo é usar o escudo como proteção dos tiros e esperar o tempo certo para atacar. Pegue a energia que o Wonder Man deixa.

DICA

Não seja engolido pela tela! Isto poderá causar sérios danos ao Capitão.

Chefe de Fase



Comece com uma bela rasteira. Depois suba e dê uma seqüência de golpes. Quando o chefe se transformar num tufão, dê mais uma rasteira para que ele volte ao normal. Ai, continue judiando bastante do vilão.

2ª FASE TARGET TOWN



Posicione-se atrás do barril para se defender de seus inimigos. Logo após pegue a nave com o Wonder



Man. Fique atirando escudos pra cima e pra baixo da tela.



DICA

Não se esqueça de pegar as bolhas de energia: elas aumentarão a sua vida.



Ao chegar à nave, atire pra valer em suas turbinas.



Para tirar energia da nave, pegue o símbolo do Wonder Man e mantenha a fadinha sobre o reator.

Subchefe



Fique em frente à cabeça dele, disparando escudos. Nesse lugar você não corre o risco de ser atingido pelas suas investidas.



Ao cair, passe uma rasteira nos robôs agarradores (sempre tomando o devido cuidado) e pegue novamente a energia do Wonder Man. Não esqueça: as pedras podem ser arremessadas contra os adversários.

Chefe de Fase (Grim Reaper)



Use mais uma vez a rasteira, esmurrando e desviando das investidas do chefe de fase. Cuidado com os tiros de fogo teleguiados.

3ª FASE SEA



Logo no começo dirija-se ao local indicado pela foto e fique desferindo golpes.

Subchefe



Para evitar os bumerangues, vá dando rasteiras em movimentos circulares, para cima e para baixo. Namor, o príncipe submarino, dá a você o tanque de mergulho. Para matar os mergulhadores assassinos, use o escudo para cima e para baixo, desviando das minhoquinhas. Não se surpreenda se Namor vier a ajudá-lo.

Subchefe de Fase (Octopus)



Fique no lugar indicado e acompanhe o movimento do

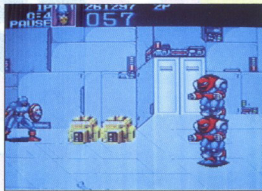
monstro mecânico. Ao disparar, defenda-se de seus tiros laser e se ligue para não ser agarrado pelos tentáculos. Ao entrar na base subterrânea, liquide os atiradores com várias rasteiras seguidas. Para continuar, dê umas boas porradas na parede - ela vai sumir. Tome bastante cuidado com os robôs amarelos: eles soltam o pulso.

Chefe de Fase (Magneto)



Aplique rasteiras rotatórias, desviando de seus tiros de fogo e gelo. Ele também se duplicará e irá em sua direção.

4ª FASE MARINE BASE

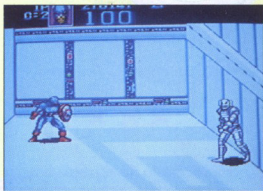


Ao destruir o Magneto, você vai descobrir que o Caveira Vermelha está prontinho para destruir a Terra com um canhão laser daqueles poderosos. Fique atrás dos caixotes para atrair seus inimigos. Se quiser, arremesse as ferramentas contra eles.

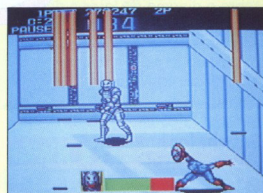
Subchefe

Fique nas quinas da tela e use rasteiras rotatórias. Destrua as paredes e, na sequência, as pulgas gigantes. Fique atrás da parede no lugar indicado na foto anterior.

Chefe



Desvie de seus tiros de fogo e de rasteiras em diagonal paralela a ele. Encoste-o no canto e desfira-lhe vários golpes. Evite sempre os raios vindos do alto da tela.



DICA

O melhor jeito de não ser atingido é o seguinte: dê Pause logo que o chefe emitir um raio. Veja onde está a sombra e vá para o meio dela.

ÚLTIMA FASE



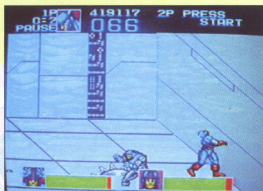
ESPECIAL MEGA

CAPTAIN AMERICA



Agora você está no espaço sideral, onde terá que atrapalhar os planos do Caveira Vermelha. Mantenha-se na região central, atirando a mil. Fique atrás das turbinas mandando escudos. Destrua os soldados que estão sobre o dínamo do laser e destrua o canhão laser com várias voadoras. Arrebente o paredão com cuidado para não ser fuzilado pelo pelotão de calhordas.

Subchefes



DICA
As serras passam somente pelas falhas do solo.



Ao atravessar, fique se defendendo dos tiros das caveiras. Use a seguinte seqüência: livre-se de três tiros e dispare o escudo. Não se assuste quando elas arremessarem as tartarugas. Dê-lhes uma bela escudada. Feito isto, os inimigos virão em grande número. Para matá-los use o rasteirão tradicional.

Chefe de Fase (Red Skull)

1ª PARTE



Tome muito cuidado neste pedaço com os golpes de caratê do chefe. Você está quase lá. Use o rasteirão seguido de socos e chutes. É fundamental nunca ficar parado.

Último Chefe (Red Skull)

2ª PARTE



Acredite se quiser, mas o negócio aqui é apelar para o arrastão, ou seja, a seqüência de rasteiras circulares, tomando cuidado com os tiros giratórios dele.



DICA
Fique bem esperto, pois ele vai se transformar em furacão e pode aprisioná-lo, sem falar nos raios fatais que saem de seu peito.



Eu jamais teria detonado o último chefe sem a ajuda da SUPERGAME!



CONHEÇA TODOS OS GOLPES DE TODOS OS HERÓIS

CAPTAIN AMERICA



Rasteira:
dois toques para
o lado

Voadora:
A+B na
descendente



Salto com escudo:
A+B na
ascendente

Soco:
B

Defesa:
B apertado



Agarrado:
B próximo ao
oponente

**Lançamento
de escudo:**
A e B
simultaneamente

**Pulo com arremesso
de escudo:**
A seguido de
A e B

IRON MAN



Ombrada:
dois toques para o
lado

Raio de fogo:
A+B na
descendente



Mergulho com soco:
A+B na
ascendente

Soco:
B

Campo de força:
B apertado



Agarrar:
B próximo ao
oponente

Chama:
A e B
simultaneamente

Chama com pulo:
A seguido de
A e B

VISION



Vôo com ombrada:
dois toques para
o lado

Vôo com laser:
A+B na
descendente



Salto com joelhada:
A+B na
ascendente

Soco:
B

**Invencibilidade
a tiros:**
B apertado



Agarrado:
B próximo ao
oponente

Raio rubi:
A e B
simultaneamente

**Salto com
raio rubi:**
A seguido de
A e B

HAWK EYES



Rasteira:
dois toques para o
lado

**Salto com
proteção do arco:**
A+B na
descendente



Voadora:
A+B na
ascendente

Soco:
B

Defesa com o arco:
B apertado



Agarrado:
B próximo ao
oponente

Flechada:
A e B
simultaneamente

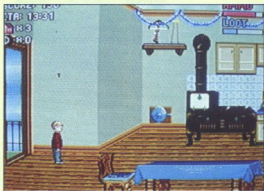
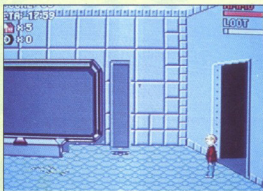
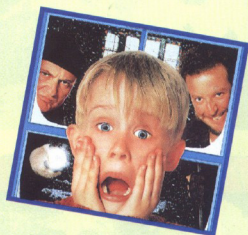
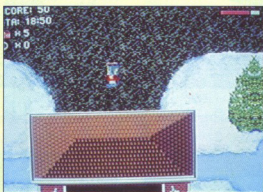
**Pulo com
flechada:**
A seguido de
A e B

HOME ALONE

ESQUECERAM DE MIM

Chegou a sua grande oportunidade de virar Kevin, montar armadilhas e detonar os ladrões!!

O jogo é uma versão superfiel ao grande sucesso cinematográfico que ficou conhecido aqui no Brasil como **Esqueceram de Mim**. Só para refrescar, no filme o garotinho é esquecido em casa pelos pais que saem em viagem. A casa é visitada por ladrões e o mini-herói apronta todas e mais algumas. Livra a si próprio, assim como à casa, dos terríveis gatunos com armadilhas e armas domésticas, mas eficazes. Aqueles ladrões, sem dúvida alguma, penduraram as chuteiras. O garoto Kevin virou monstro sagrado de Hollywood, e hoje pagam o seu peso em ouro para participar de qualquer filme. Este lançamento da Tec Toy para o Mega Drive é, sem dúvida, a melhor



versão já feita para videogames. Tentaram antes em Super Nintendo, mas foram versões infelizes.

O jogo para Mega já começa bem. Logo na primeira tela está o popular Kevin Mc Cauley que carrega você para um cenário tipicamente natalino. Ele está a bordo de um tremó com neve por todos os lados. Com o tremó ele pode dirigir-se a várias casas do bairro. As casas vão desde o tradicional estilo colonial norte-americano (tijolinhos à vista e paredes brancas) até estilos da mais avançada arquitetura e tecnologia, daquelas que fazem praticamente tudo automaticamente. É só apertar botões.

Depois que você escolher uma casa e entrar, vai aparecer uma planta, na qual você seleciona, através de uma tabela, o tipo de armadilha que vai querer e onde colocá-la. As armadilhas podem ser: buracos,



gelo, pixe, bolinhas de gude, brinquedos, maçarico, etc. Os bandidos são rigorosamente iguais aos do filme. Chegam num caminhão, páram na frente da casa e entram. Em todas as casas há uma entidade (pode ser um fantasma, um robô, ou outra criatura qualquer). Ela funciona como um esquema de segurança, atrapalhando tanto a você como aos ladrões.

Cada vez que você entrar numa casa tem de pegar armas. São chicletes, arco e flecha, tachinhas, borrachinhas de elástico, etc. Cada vez que o botão Pause for apertado essas armas podem ser misturadas e transformadas para uma defesa melhor. Por exemplo: chiclete com tachinha, ou arco e flecha com borrachinha de elástico. Todas dão um bruto trabalho aos ladrões. Alguns dos gráficos deste cartucho são simplesmente chocantes e o som estupidamente legal. A Tec Toy acertou a mão e está lançando este jogo junto com os americanos (Flying Edge). Vocês têm um ótimo jogo para o Natal.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Home Alone**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação/Estratégia**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Flying Edge/Tec Toy**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	98
Som:	91
Diversão:	97



SUPERJOGOS

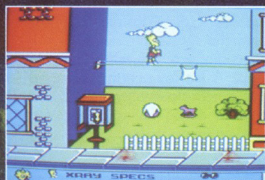
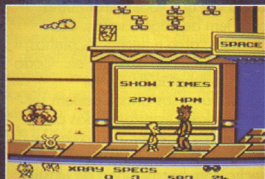
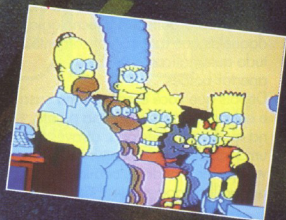
THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS

O maior peste da TV pega seu skate e sai pela cidade para detonar os alienígenas

O insólito às vezes acontece! Neste jogo, o filhinho e responsável pela continuação da linhagem Simpson, Bart, tem que realizar uma boa ação. É isso mesmo, ele tem que salvar a pacata cidadezinha de Springfield, onde mora, de uma invasão de alienígenas mutantes. Se eles soubessem onde estão se metendo provavelmente escolheriam um outro planeta, uma outra galáxia, quem sabe. Mas os terríveis seres extraterrestres, com as piores intenções do universo, aterrissam mesmo em Springfield. Seus planos são desordem e

destruição. O que não contaram pra eles é que a cidade é território do nosso querido e terrível Bart Simpson. Alçado à categoria de herói, o pestinha decola a bordo de um super skate. Está munido de latas com um spray especial que neutraliza o efeito de suas armas. Usa também um superóculos de raios X que é capaz de identificar extraterrestres disfarçados. E se você conseguir ganhar dinheiro poderá comprar vários outros itens. Esta versão, que está saindo agora pra Master, é bem parecida com a de Mega que já saiu. Bart detona os alienígenas, na maior.



FICHA TÉCNICA

Nome: *Bart vs The Space Mutants*
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **5**
Fabricante: *Flying Edge/Tec Toy*
Capacidade: **2 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	83
Som:	75
Diversão:	89

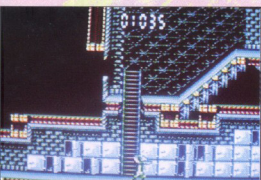
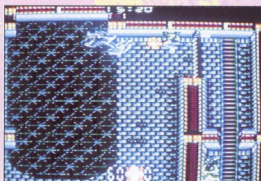
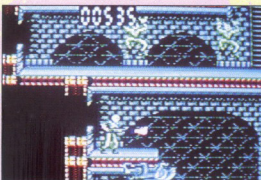
SUPERJOGOS

ALIEN 3

Detone estes
ETs nojentos e
fedorentos!

Eles estão de volta. Isso mesmo, aquele bando de alienígenas nojentos e horripilantes da série Alien, voltaram para aterrorizar a vida da heroína Ripley. Desta vez, conseguiram perpetuar a espécie com cruzamentos humanos. Cabe a Ripley destruí-los, antes que consigam a reprodução fatal que ameaça a raça humana. A mocinha não arrega e parte para a briga, equipada com rifles, granadas, lança chamas e armas de última geração. O cenário é macabro: túneis amedrontadores, um matadouro underground! Percorrendo os escuros corredores, ela trava um difícil desafio. Existem Alien por toda parte, alguns disfarçados em humanos, sem falar

dos ovos e das "babas" (saliva) mortais espalhadas na tela. Logicamente, o ponto crítico do jogo é quase no final quando surge na tela o mais do que famoso e mais do que repugnante, líder da armada Alien, um monstro que vai dar muito trabalho para Ripley e para você. Sucesso do Mega lançado agora para Master no Brasil.



FICHA TÉCNICA

Nome: **Alien 3**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de Jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Arena- Tec toy**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	89
Som:	85
Diversão:	87

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma superscada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja. Se você quiser saber mais, ligue 851-3644 ramal 197 e fale com a gente.

ASSINATURAS

851-3111

CENTRAL DE
ATENDIMENTO

ROLA LA FORA

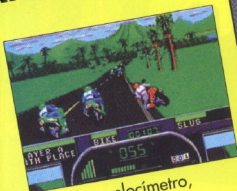
VIRTUAL RACING

A Sega acaba de lançar uma obra prima de jogo de direção para Arcade. Com gráficos de efeitos poligonais (uma versão melhorada dos efeitos já encontrados em jogos de vídeo, como F22 e Corporation) e um sistema de balão de ar para dar a sensação de movimento, este carrinho só falta voar. Você opta entre quatro perspectivas: atrás do carro, na frente, vista aérea e do cockpit. Virtual Racing vai deixar todos os outros jogos de direção comendo poeira virtual.



O NOVO ROAD RASH VAI SER ANIMAL

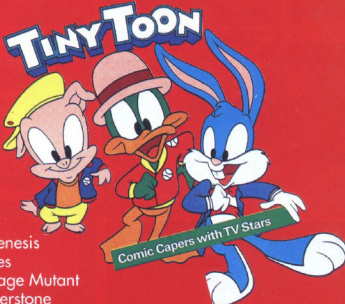
Os fãs do motociclismo estão em festa! A Electronic Arts vai lançar a continuação de Road Rash, um semi-clássico de velocidade. Road Rash II promete ainda mais. A maior novidade é, sem dúvida, a opção para 2 players. Preparem-se para batalhas mais sangrentas e emocionantes. São cinco novos circuitos e 15 novas motocicletas para comprar, incluindo as das classes Nitro, Super Bike e Ultra Lights. As paisagens e os gráficos foram apuradíssimos. Você poderá ter no painel todas as informações básicas sobre a competição: espelho



retrovisor, velocímetro, odômetro, etc... A nova versão vai incluir, ainda, as velhas e penelhas multas de excesso de velocidade! Enfim, se Road Rash I já era animal, agora dá licença: Road Rash II deverá ser a melhor corrida de motocicletas já feita para qualquer videogame. Só nos resta esperar.

CASAMENTO SEGA-KONAMI

Fiel à Nintendo por anos a fio, a Konami é a maior produtora de jogos de NES (oito bits) e Game Boy (portátil). Mas agora o monopólio terminou. A fábrica japonesa acaba de ingressar no rol dos licenciados da Sega of America. De início, a produção para o Genesis americano inclui nomes familiares, como Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, prometido às lojas para dezembro. Mais à frente devem pintar Tiny Toon Adventures, um novo Castlevania e versão



original de Aliens. Vem aí ainda, Sunset Riders, também para Genesis, baseado na versão deste jogo para arcade.

GUERRA NOS ESGOTOS



Se você gosta de serviços sujos, vai adorar o jogo Sewer Shark, fabricado pela Sony Imagesoft para o Sega-CD. Trata-se de uma viagem supersônica pelos esgotos subterrâneos de uma metrópolis.

Os gráficos, de última geração (mesmo), foram filmados e depois digitalizados, garantindo uma viagem inesquecível. Pilotando uma espécie de "Tatução" do futuro, você e seu co-piloto, o veterano Ghost, têm que navegar por túneis estreitos e fedorentos.

O outro co-piloto, um gato mecânico, se encarrega de encontrar os alvos e fornecer informações. O objetivo é simples: atravessar os roedores e morcegos e dispar nos alvos indicados pelo gatuno.

CLUBE DO CHEFE

O "Virtual VCR" vem aí

Clube que é clube tem sócios. O nosso tem 23 mil. É o maior clube de games do Brasil, talvez do planeta, quiçá da galáxia. E fiel aos nossos estatutos, vou utilizar o espaço do clube para manter todo mundo informado sobre o que vem por aí. Como eu já disse, este vai ser o ano do CD. Podem se



preparar, que vocês vão ver coisas impressionantes. Virtual VCR, por exemplo: uma espécie de videocassete interativo

para o fabuloso Sega CD. Os caras conseguiram cumprir informações, diminuir o tamanho da imagem, reduzir a tela e colocar 65 minutos de vídeo num CD. O primeiro título deve ser Patolino. Depois, virão projetos ainda mais ambiciosos. Guardem!



Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!



O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo: Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):

São Paulo — CATV DIMECO CLIMACOLOR
JOTÃO WICALLE ROMASOM
Rio de Janeiro — VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOGOK
REGIÃO SUL
(METRÓ/PIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÁ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES —
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUKA — TUPÁ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELEVO — FORTALEZA
JOKIAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação

São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

CLASSIFICADOS



VENDO

★ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Volley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

★ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas: Super Mônaco GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icarai - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

★ Mega Drive japonês, transcodificado, nova, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preço-amarrado. Tratar com Pedro Luis, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

★ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

★ Master System I, pistola Light Phaser, óculos de

crystal líquido e as fitas: Alex Kidd in Miracle World, R-Type, Shooting-G, World Grand Prix, Missile Defense, Psycho Fox e Marksman Shootin & Trap Shooting. Tudo em perfeito estado. Quem estiver interessado, tratar com Luigui Batista Moterani, Rua Maestro Antônio Passarelli, 32, fone: (0186) 42-1327, Birigui - SP, CEP 16.200-000.

★ Fitas de Master System por 15 dólares cada uma e as fitas Sonic, Castelo das Ilusões, Super Mônaco GP, Fantasia e Road Rash para Mega Drive por 20 dólares cada uma. Ligar para o tel: (0152) 43-3343. Fabricio Cassola - Votorantim - SP.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo em ótimo estado. Tratar com Fábio, tel: (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Phantom System com 2 joysticks e 8 jogos (Tartaruga Ninja II, Simpsons I, Urban Champion, Tennis, Lode Runner, Walkrie, Ninja Kid e Super Pitfall). Preço: 90 dólares, ou troco por seis cartuchos de Mega Drive (menos Sonic). Leonardo Abrantes, tel: (021) 205-2904 - Rio de Janeiro - RJ.

em Sentos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Ste. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

VENDO OU TROCO

★ Master System III, compact com 2 meses de uso, mais os cartuchos: Battle Out Run, Vigilante, Sonic the Hedgehog, Super Futebol, Great Volley, The Lucky Dime Caper, Ayrton Senna's Super Mônaco GP II, World Games. Todos na caixa com os respectivos manuais e na garantia, com 2 meses de uso e dois controles. Ou troco por Mega Drive com 4 cartuchos. Rua Manoel dos S. Quilheiro, 1-11, Jardim Paganí, Bauru - SP - CEP 17024-260. Tel: (0142) 39-2027. Marcos Alexandre Sandi.

TROCO

★ As fitas: Super Futebol e Paper Boy, por World Games e Minigolf (todas do Master System e com manual). Tratar com Daniel ou Marcos, Tel: (011) 426-3244. Al. Bela Cintra, 204, Cond. Nova São Paulo - Itapevi - SP - CEP 06690-060.

★ Cartucho Golden Axe (Master), por Castle of Illusion (master). Jorge Egídio

TECNOFAX

AUTORIZADA

DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX

Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 00207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471

AUTORIZADAS:

Rua João Balbi, 1186 - SL 07 - Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq
Rua Itaipava, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games
Rua Guarani, 281 - Tel.: (011) 227.5742
Natal/RN - Digitec
Rua Otávio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935
ou 231.9258

Velasco Jr., Rua Minas Gerais, Condomínio Pio XII, 479, casa 20, Belmonte - Volta Redonda - RJ - CEP 27273.

★ Um Master System II, na caixa, com manual de instruções + um carrinho de controle remoto importado, com recarregador de pilhas + um minigame + um relógio de ponteiro e duas lapiseiras. Por um Mega Drive com um controle e uma fita em boas condições. João Paulo de Paiva, Rua Alexandre Ribeiro, Horto Florestal - São Paulo - SP - CEP 02377

D.T.A.
Games

RUA JOAQUIM FLORIANO, 884
TEL: (011) 820.1566
ITAIM

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

- Últimos lançamentos da **TESLA**
- Cartuchos, Consoles, Acessórios e Minigames
- Vale-Cartucho para dar de presente
- Atendimento personalizado

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

**PC
Engine**

**NEO
GEO**

OFFICIAL

GAME BOY
VIDEO LINK
GAME PACK


MEGA DRIVE

TEG TOY

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

★ Master System I, com 2 jogos na memória, seis cartuchos e pistola Light Phaser, 2 joysticks + 60 dólares por Mega Drive com joysticks. Tratar com Ederson, fone: (0482) 23-3824 - Florianópolis - SC.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo na caixa, com manual de instrução em ótimo estado + um kit de um avião para montar + 1 jogo. Por um Mega CD. Tratar com Fábio (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Master System, novo, em ótimas condições de funcionamento, com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória + 2 controles e 1 rapid Fire e os seguintes cartuchos: Jogos de Verão, Shinobi, Super Mônaco GP, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Space Harrier 3-D, Super Futebol, Altered Beast e Wonder Boy. Tudo isso por um Mega Drive com um ou dois controles e 2 fitas, de preferência que seja uma destas: Kid Chameleon, Mercs, Quackshot, Sonic ou Lakers Vs Celtics. Falar com Eduardo no fone:

(0182)62-1216 - Presidente. Bernardes - SP.

★ Master System II, com 2 controles (Pro 1), com 5 fitas (Wanted, Paper Boy, Out Run 3D, Kenseiden e Super Futebol), mais os óculos 3D e mais a pistola Light Phaser, tudo isso por um Mega Drive com 2 controles - (Pro 2) turbo, de preferência. Tratar com Daniel de Carvalho Demith, Rua Henri Barres, Bairro Jardim do Sol - Rio Grande - RS - CEP 96216-090. Fone: (0532) 32-3703.

★ Um Master System III e uma fita Kenseiden por um Mega Drive sem cartucho. Pago a diferença, se tiver. Ligar para o telefone (011) 826-8077 ou escrever para a Rua José Mielle, 434, Jardim Trianon, Taboão da Serra - São Paulo - SP - CEP 06783-240.

★ Uma Bicicleta Caloi Cross Preta aro 20 mais um Skate por Game Gear com o cartucho Shapes & Columns. Dou preferência a pessoas do Rio de Janeiro. Telefone: (021) 254-1452.



DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

**MEGA, MASTER
NINTENDO**

**NEO GEO
SUPER NES**

**LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775**



HOLLYWOOD

GAMES

Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e Super Nintendo.

Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP
Tel: (011) 447-5680

TARGET

VIDEO GAME LOCADORA



- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiania - GO - Tel. 291-1607

NÃO SAIA
DE CASA
SEM ELA!



COMPRO

☆ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Valley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no

fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

☆ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas : Super Mônica GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor

Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icarai - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

☆ Mega Drive japonês, transcodificado, novo, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preço cama-

rada. Tratar com Pedro Luis, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

☆ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

NORMANGAME

CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL



A MAIS NOVA EVOLUÇÃO EM VIDEO-GAME, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS ENTREGA VIA SEDEX

RUA SANTA IFIGÊNIA, 190 - CEP 01207-000
TELEFAX: 229-8656 - SAO PAULO

LOCADORAS FILIADAS

GAME HOUSE

- Rua Teresa, 1515 Lj. 147, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Marco, 338, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377, Ilha Plaza

TARGET VIDEO GAME E LOCADORA

- Rua 1, nº 195, Setor Oeste, Goiânia, GO, CEP:74125 020, Tel:(062) 291.1607

TILTY'S VIDEO LOCADORA

- Rua Santa Virgínia, 326, Tutuapé, CEP: 03084, SP, Tel:(011) 217.2159

NORMANGAME

- Rua Santa Ifigênia, 190, CEP: 01207-000, Sta. Ifigênia, SP, Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD GAMES

- Av. João Pessoa, 497, CEP: 09230, Santo André, SP, Tel: (011) 447.5680

SPEED GAME

- Rua Pastor Alberto Augusto, 691, Santa Maria, Santos, SP, Tel: (0132) 30.7760

TOKI GAMES

- Rua Ministro Calógeras, 1223, CEP: 89200, Joinville, SC, Tel: (0474) 33.6572

GAMES E GAMES

- Rua Guarani, 283, São Paulo SP, Tel: (011) 227.3742

DPV (DUAL POWER VIDEO)

- Al. São Boa Ventura, 622, CEP: 24120, Niterói, RJ, Tel: (021) 719.2430
- Rua José Clemente, 31, Centro, Rio de Janeiro, Tel:(021) 722.5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX

- Rua Sta. Ifigênia, 295 1º and. Cjs. 114/115 CEP: 01207, São Paulo, Tel: (011) 222.1472 e 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX

• ALLTEC INF.

- Rua João Balzi, 1186 sl. 07, Belém CEP: 66060, Pará, Tel. (075) 221.3963

• DIGITEC

- Rua Otávio Lamartine, 511, Natal CEP: 59020 050, RN, Tels: (084) 217.5935/231.9258

A você que deu a maior força à TUTTI GAMES neste ano, Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.

Neste natal 10 % de desconto na compra de qualquer cartucho em qualquer quantidade

MEGA DRIVE	US\$
ART ALIVE	25,50
ARCH RIVALS	28,00
ARROW FLASH	20,00
AIR DRIVE	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORN	18,50
AQUATIC GAMES J. POND	35,00
ALISA DRAGON	30,00
AERO BLASTER	25,00
ALIEN 3	40,00
A. SENNA GP M. JAPONES	40,00
A. SENNA GP M. TEC TOY	61,00
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,50
BATTLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
BARCELONA 92	30,00
CYBERCOOP	40,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILLUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA P/ FUTURO III	25,50
DAHNA	30,00
DEVIL CRASH	18,50
COCK CRASH	18,50
DYNAMITE DUCK	18,90
DNOLÂNDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
D. ROBINSON SUPR. COURT	40,00
DESERT	30,00
DANGEROUS SEED	29,00
ERNEST EVANS	30,00
EL VIENTO	21,20
EVANDER HOLIFIELD	40,00
F. 22	30,00
FINAL BLOW	23,00
FANTASIA	14,00
FIGHTING MASTER	19,50
GALAHAD	40,00
GOLDEN AXE I	18,50
GOLDEN AXE II	19,50
GUYLANCER	32,00
GREENDOG	36,00
HEAVY NOVA	28,00
HIDING BALL	38,00
IMMORTAL	40,00
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	40,00
WORLD CUP 92	22,00
KABUKI	15,80
KID CHAMELEON	30,00
KRISTIS FUN HOUSE	30,00
LENNINGS	40,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOOWALKER	14,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	18,20
MERCS	28,00
MAGIC BOY	30,00
MC DONALDS KIDS	40,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
PREDATOR II	42,00
QUACKSHOT	18,50
HOMANCE II	40,00
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,80
RANDEN TRAD	25,00
RAMBO III	23,00
SUPERMAN	40,00
SIMPSON X MUTANTS	30,00
SONIC	18,20
SOL DECE	28,00
SPATTERHOSE II	39,00
STREETS OF RAGE	19,00

ENTREGAMOS P/
TODO O BRASIL
EM 48 HORAS

SUPER NISS
MICKEY - STAR WARS
SOLDADO UNIVERSAL
X MAN X SPIDERMAN
E OUTROS



TUTTI GAMES

Conheça nosso Game Saloon,
com os últimos lançamentos.
No seu aniversário faça uma
GAME FEST em nosso saloon
informe-se!

OS MELHORES
PREÇOS EM CONSOLES
E ACESSÓRIOS

SUPER DESCONTOS
EM MONTAGEM
DE LOCADORAS

MEGA DRIVE	US\$
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,20
SMASH TV	40,00
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM 1	29,00
STRIDER	24,00
SHARK SHARK SHARK	20,00
SHUCK POCKET	40,00
SPIDER MAN	22,00
SLIME WORLD	35,00
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	28,00
TURRICON	19,00
TOP PRO GOLF	40,00
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,00
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
THUNDER FOX	18,00
TECHNOOP	18,00
TWINKLE TALE	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS	40,00
WINTER CHALLENGER	28,00
WORLD TROPY SOCCER	40,00
WRESTLE BALL	40,00
CAPITÃO AMÉRICA	40,00
AVANGERS	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD.	40,00
THUNDER FORCE IV	40,00

NINTENDO	US\$
ADVENTURES KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	28,00
BUCKS BUNNY BIRTHDAY	30,00
BATTLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK CHARE	23,40
CAPITÃO AMERICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO I/II/III	17,00
DICK VIGARISTA	30,00
FUNISTONES	28,00
F 1 HERO II	24,00
FRANKSTEIN	22,00
GUN DEC	21,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO II	19,50
MARIO III	19,70
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	28,00
MEGA MAN V D. DUCK	30,00
NINJA GAIDEN II	19,50
NINJA CATS	19,00
N. Y. YANKES	23,40
PETER PAN HOOK	19,50
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
ROBOCOP 4	30,00
SIMPSONS II	18,20
SIMPSONS II	28,00
STREET FIGHTER	32,00
STARS WARS	28,00
TARTARUGAS I	18,20
TARTARUGA III	26,00
TINKY TOON	28,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALLY RAD	18,50
TERMINATOR II	30,00
WOLVERINI	18,00

PODIUM

RECORDES SUPERGAME

Terminator (Mega)

9.999.600

Edimilson Caxefo
Campinas — SP

Vigilante (Master)

99.900

Sergio Natario Coimbra
Rio de Janeiro — RJ

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner II ...	33.403.060
Golden Axe II	983
Hellfire	800.180.010
Spiderman	72.170.264
Street of Rage	999.990

MASTER CLUBE

Assault City	3.258.600
Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Psychic World	7.915.500
Super Mônaco GP. 1'45''93	
Out Run	57.726.500

RECORDES AMERICANOS

MEGA

After Burner 2	30.213.110
Buster Douglas	23.554.640
Curse	10.560.300
Stormlord	3.999.960
Streets of Rage	999.990

MASTER

After Burner	13.572.900
Black Belt	999.900
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300

HOTLINE

DESERT STRIKE

(Mega)

Password da Fase IV:
BTEPKLS



KUNG FÙ KID

(Master)

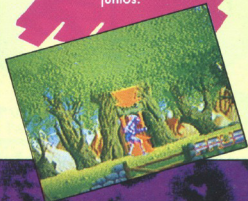
Chefe II: Fique na plataforma da esquerda. Quando ela vier para o seu lado, pule e acerte em sua cabeça. Repita até destruí-la.



SHADOW OF THE BEAST

(Mega)

Invencibilidade: Faça mais de 3.000 pontos na tela de colocação de nome. Panha ZQX e aperte ABC e Start juntos.

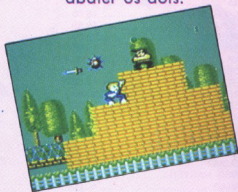


CLASSICS

My Hero

(Master)

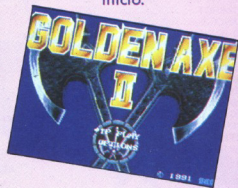
Cuidado na Luta
Quando dois inimigos vieram juntos, não use o soco, mas a voadora. O soco é muito lento e não dará tempo suficiente para abater os dois.



Golden Axe

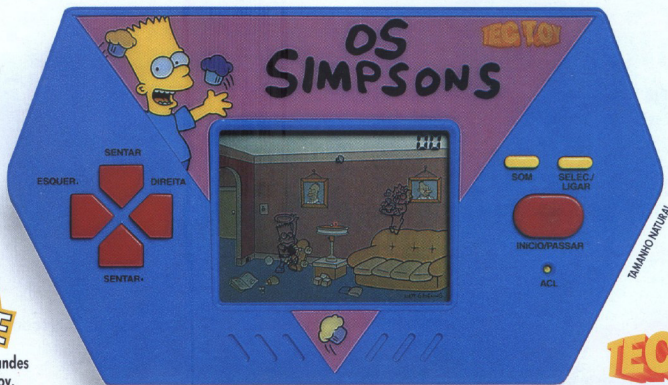
(Mega)

Selação de Fase
Ao entrar na tela de seleção de jogadores, segure o direcional no canto esquerdo inferior, depois, aperte simultaneamente o botão B e o botão início.



PALAVRA DO BART SIMPSON: ESSE JOGO NÃO É BOLINHO.

No Mini Game dos Simpsons o pobre Bart vai sofrer para pegar todos os bolinhos que a Maggie está espalhando pela cozinha. E se ele não correr, vai acabar ficando sem lugar no sofá para assistir à TV. E a coisa vai ficando cada vez mais difícil: são 9 níveis de dificuldade, com efeitos sonoros fantásticos, incluindo a música do seriado. Ajude o Bart. Afinal, não é bolinho ser um Simpson.



**MINI
GAME**

Os pequenos grandes
jogos da Tec Toy.

TEC TOY

1-800-000-0000



COMPRA JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snés, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS. APROVEITE NOSSA PROMOÇÃO DE NATAL. LIGUE E COMPREVE.



 **GAME HOUSE**
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 31-4872
Breve no Shopping Plaza - Av. Manoel Jucá - Vila - 400 - Loja 377

Agenced Scans