

MASTER SYSTEM ▶ MEGA DRIVE ▶ GAME GEAR ▶ SEGA

SUPERGAME



ANO 1 - Nº2
AGOSTO DE 1991
Cr\$ 900,00

DISNEY!

O REINO ENCANTADO
NO SEU VIDEOGAME

MICKEY
ESTÁ DE VOLTA
EM FANTASIA

AS MELHORES
DICAS E
MANHAS:
MAIS DE
20 JOGOS!

SUPERFUTEBOL
FIQUE IMBATÍVEL!!

GRÁTIS!!!!
MEGA CARTAZ
DE THUNDER
FORCE
UM ADESIVO
LEGAL DE
SUPERGAME



BILLIE JOY E SEUS STICKS:
PRESOS NA VIDEODIMENSÃO!

STREETS OF RAGE,
DECAP ATTACK
E OUTROS JOGOS
QUE VÃO CHEGAR
PELANDO DOS STATES!!

PRÊMIOS PARA VOCE:
UMA TV GIGANTE,
GAME GEAR,
MASTER SYSTEM
E MUITO MAIS!!



VIDGAME



A SUA
LOCADORA
NO RIO

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.



Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos pacotes completos de games para montagem/complementação com preços especiais para locadoras.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil; via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

REVENDEDOR
AUTORIZADO TEC-TOY

MASTER SYSTEM

- PAPER BOY
- OPERATION WOLF
- GHOOLS'N' GHOOST
- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- E OUTROS.

NEO GEO

- THE SUPER SPY
- MAGICIAN LORD
- NAM-1975
- NINJA COMBAT
- E OUTROS

SUPER FAMICON

- SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III E OUTROS

TURBOGRAFX CD GAME

- SHERLOCK HOLMES
- J. B. HAROLD MURDER CLUB
- IT GAME FROM THE DESERT

MEGA DRIVE

- SONIC
- CASTLE OF ILLUSION
- MOONWALKER E OUTROS

NINTENDO

- ZOMBIE NATION
- HEROES OF THE LANCE
- CASTELIAN
- DRAGON WARRIOR III
- BEETLEJUICE
- HUDJON HAWK
- LASER INVASION
- ROCKTEER
- GI JOE



Super Famicom



VIDGAME

CONTINUA
NOSSO CHEFE

UM
RECORDE
DE
VENDAS!

FILAS
DE
LEITORES
NAS
BANCAS!!

CARTAS
DO
PAÍS
INTEIRO!

START

UUUUUUiiiiiiii! Galera, o Chefe tá que tá. Cartas, telegramas, telefonemas e fax do Brasil inteiro. Recebi até uns misteriosos sinais de fumaça enviados da divisa do Amazonas com Pará. Tudo por causa do n° 1 da revista SUPERGAME (SG para vocês). Também não é para menos. Gente, cá entre nós: é a revista de videogames com as dicas mais quentes, as cores mais coloridas, as novidades estrangeiras mais recentes. É moleza, ou querem mais? Bem... a SG é a única em que você consegue enxergar as telinhas sem lupa...

O n° 2, modéstia à parte, tá melhor ainda. Tudo sobre a entrada da Disney no universo da Sega. Lançamentos nacionais e estrangeiros, Billie Joy e seus Sticks ainda na videodimensão... Billie Joy Phone home! E não esqueça a promoção: as primeiras cartas já estão chegando. O Game Gear, a TV e os outros prêmios todos já estão aqui na minha sala. Corram! Continua valendo! Mês que vem tem mais.

PEDIRAM
BIS
E
TRIS!!

ENTREVISTAS
EM
RÁDIOS
E
TV!!

COMO
A FAMA
É
GOSTOSA!

O CHEFE



NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretor-gerente: Plácido Nicoletto

SUPERGAME

Número 2 - Agosto de 1991

REDAÇÃO

Diretor: Gabriel Manzano Filho
Chefe de Arte: José Maria de Oliveira

Colaboradores:

Produção Editorial: Matthew Shirts,
MS Comunicações
Textos: Márcia Maresti Lima,
Lelivaldo Marques Filho
Chefe de Arte: Américo Letto Filho
Assistentes de Arte: Paulo Sergio
Agostinelli, Sonia Emilia de Oliveira
Jogos: Roberto Carnicelli
Fotografia: Fernando Sampaio
Ilustrações: Dilvacy M. Santos

COMERCIAL

Gerente: Monica M. B. Gomez Mitsui
Publicidade: Paulo A. Prado
(representante)

Assinaturas: tel. 212-9800

Diretor-responsável: Plácido Nicoletto

A revista Supergame é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda. Av. Brig. Faria Lima, 2 000 - 3º andar CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Números Atrasados:

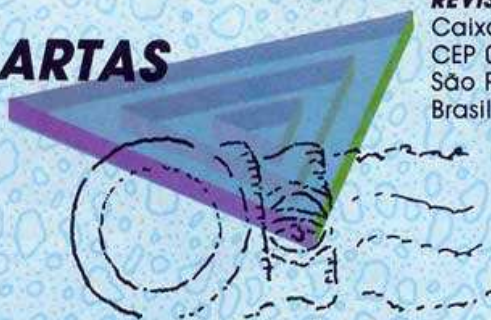
Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região.
Ou, por carta, à DINAP -
Distribuidora Nacional
de Publicações
A/C Números Atrasados,
Estrada Velha de Osasco, 132 -
Jardim Teresa -
CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S/A
Av. Otaviano Alves de Lima, 4.400 - São Paulo

CARTAS

REVISTA SUPERGAME

Caixa Postal 9442
CEP 01051
São Paulo, SP
Brasil



O maior legal. Alguns dos mais rápidos no gatilho da Pistola Light Phaser conseguiram pôr suas cartas no Correio antes do fechamento deste mês. Boa! Deixaram o nosso grande chefe mais calmo. Ele até parou de bater no fotógrafo! Escrevam mais! Quem sabe se ele não pára de bater nos redatores. E quem tiver uma dica superboa pode mandar. As melhores serão publicadas, com crédito e tudo.

← **MOLHE O SELO AQUI!**

Achei a sua revista mega nojenta de boa. Vocês são muito engraçadinhos. Mas, me diz uma coisa, qual é o problema com a "colocação de cartuchos com a força ligada?" Já fiz várias vezes e não aconteceu nada demais.

Marcos Esteves
São Paulo, SP

Resposta do Chefe: Marcos, até prova em contrário, eu vou levar "mega nojenta de boa" como um elogio. O problema do cartucho é o seguinte: se você errar o pino na hora de colocar o cartucho no console, você simplesmente frita seu Mega Drive, provavelmente pra sempre. E tente levar na assistência técnica da Tec Toy pra ver com que cara será recebido.

O que eu mais gostei na revista SUPERGAME foi o gato Caio, o de brinquinhos. Superlindo mesmo, adorei. Será que vocês poderiam me descolar o endereço dele pra correspondência? Adoro metaleiros. O telefone também serve, viu?
Vera Helena de Souza
Francisco Beltrão, PR

Resposta do Chefe: Verinha, no meio da trabalhadeira infernal que dá pra fazer esta revista, nós tentamos entrar em contato com o Caio. Infelizmente (pra você) ele está viajando. Férias, sabe como é que é? Pra não deixar você na mão estou mandando o meu tele-

fone, que vai por carta, OK?

PS: Odeio metaleiros. Argh!

Até que enfim uma revista pra agitar este marasmo. Superquente, meu. Legalzinha paca. Parei na HQ Billie Joy e seus sticks, tô louco pra continuar. Vírus pacifista do Dr. Shimega Baitz é de animalizar heim, Reinaldo? A moçada aqui de Três Corações tá na maior fissa. Intê.

Venâncio José de A. Guimarães
Três Corações, MG

Resposta do Chefe: Que bom que você gostou, Venâncio. Espera que aí vem mais. Muito mais. Você nem imagina quanto. O Reinaldo está mandando um beijinho.

Eu e meus amigos achamos a revista SUPERGAME superlegal. Mas a gente queria saber: por que vocês não escreveram nada sobre o sistema Nintendo?

Antonio Prata dos Santos
Diadema, SP

Resposta do Chefe: Antonio, 'brigado pelo superlegal. Quanto ao Nintendo, é um sistema quase tão bom quanto o sistema da Sega. Mas a gente resolveu se especializar, tal como as revistas americanas, tipo Mega Play e Sega Visions: justamente para poder oferecer a melhor revista para fanáticos do sistema Sega, que nem a gente.

NESTE Nº

DISNEY!

Castle of Illusion, Fantasia e Quack Shot. Os personagens de Walt Disney invadem as telas do video game.



SUPERTÁTICAS

Mais manhas, dicas e truques para detonar Master, Mega e, agora, Game Gear! 8

NOS STATES

Streets of Rage, Decap Attack e outros jogos QUENTES que estão saindo do lado de cima do equador. 28



E MAIS

BILLIE JOY

E seus Sticks continuam na videodimensão às voltas com um vírus mega sinistro. 16



PROMOÇÃO. Entre e faça a festa! 6
FOR DENTRO. Driblando a bola. 14
PODIUM. Confira os recordes. 24
CAMPEONATO MUNDIAL. Tá chegando. 25
SUPERJOGOS. Cada jogão, meu. 26
ONDAS. O look do mês. 32
ROLA LÁ FORA. Gringo's bits. 34
HOT LINE. Superdicas. 36
CHECK-UP. Pau nos piratas. 37
PENSANDO BEM. Pena de morte. 38

PROMOÇÃO

SUPERGAME

TEC TOY

PROCURA-SE O SUPERGAMER

*Os maiores prêmios já sorteados para os videomaníacos!
Um concurso e três sorteios para você concorrer muitas vezes!*

Para participar dessa sensacional promoção da **Supergame** e da **Tec Toy**, você tem duas opções: a primeira é simplesmente responder corretamente às 4 perguntas que estão nesta edição, colocar as respostas num envelope e

enviá-las até 10 de setembro para **Supergame**. Envie quantas cartas quiser. Assim você já estará concorrendo aos sorteios.

E veja só os prêmios que você pode ganhar, se responder certo e for sorteado:

1º PRÊMIO: 1 Game Gear



2º AO 4º PRÊMIO: 3 Master System



**5º AO 9º PRÊMIO:
5 pistolas Light Phaser**



**10º AO 12º PRÊMIO:
3 óculos 3D**



**13º AO 22º PRÊMIO:
10 Cartuchos com
Games Sega/Tec Toy**

E SE VOCÊ TEM CRIATIVIDADE, PODE GANHAR UMA TV ESTÉREO, COM TELA GIGANTE!

Sua segunda opção para participar é criar o Supegamer. Além de responder às 4 perguntas, você precisa desenhar numa folha de papel sulfite o personagem que criou, que tenha — na sua opinião — a “cara” da **Supergame**. Pode ser qualquer personagem que lhe venha à cabeça. Desde que ele tenha originalidade e criatividade, seu desenho estará concorrendo. É necessário também que você descreva a personalidade, ou seja, o “jeitão” do seu personagem. Bastam 3 ou 4 linhas. Aí, além de concorrer ao sorteio dos prêmios que você já viu, sua carta estará na briga para ganhar o grande prêmio que virá no final da promoção. Veja só:



Este sensacional TV Philips de 28 polegadas de tela e com som estéreo, para tornar os seus games ainda mais emocionantes!

AQUI ESTÃO AS PERGUNTAS!

*Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!
Não deixe de ler o regulamento inteiro.*

1 Qual é o mais recente lançamento em cartucho para o Master System que precisa uso das pistolas Light Phaser?

- a. Gangster Town
- b. Wanted
- c. Operation Wolf

2 Quais os jogos em 3D do Master System, que podem ser jogados na versão 2D?

- a. Zaxxon e Out Run
- b. Missile Defense e Blade Eagle
- c. Maze Hunter e Space Harrier

3 Qual destes jogos do Mega Drive é considerado um jogo de inteligência?

- a. Shapes and Columns
- b. Truxton
- c. Super Monaco GP

4 Qual é o jogo que vem na memória do Master System II?

- a. Alex Kidd in High Tech World
- b. Alex Kidd in Shinobi World
- c. Alex Kidd in Miracle World

REGULAMENTO DO CONCURSO E DOS SORTEIOS

1 - Esta promoção é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Nova Cultural Editorial Ltda. e da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., bem como seus parentes diretos.

2 - Cada participante pode enviar quantas cartas quiser. Todas as cartas que forem participar do Concurso do Supergamer devem conter as 4 respostas corretas e uma folha de papel sulfite com o desenho e a descrição do personagem.

3 - As cartas recebidas com desenhos e respostas participarão tanto dos sorteios correspondentes à fase em andamento como do concurso.

4 - Todas as cartas devem ser enviadas para a Nova Cultural Editorial Ltda., mencionando no envelope “Concurso Procura-se o Supergamer” Caixa Postal 9442, CEP 01051 — São Paulo — SP. O nome, endereço, telefone, CIC e RG de cada participante devem constar da carta e serem bem legíveis.

5 - Serão realizados 3 sorteios, a partir da data de cada uma das 3 primeiras edições da revista **Supergame**. Para a participação em cada um dos sorteios serão consideradas válidas as cartas com respostas corretas e que obedeçam às seguintes datas limites para postagem:

1º sorteio (19/08) — carimbo do Correio até 13/8.

2º sorteio (16/09) — carimbo do Correio até 10/9.

3º sorteio (21/10) — carimbo do Correio até 15/10.

6 - Para o Concurso de Desenhos serão consideradas todas as cartas com respostas corretas, com data carimbada do Correio até dia 15/10/91.

7 - O julgamento do melhor desenho será feito na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., à Av. Brig. Faria Lima, 2000 — 4º andar, no dia 21/10/91 até as 18 horas.

8 - A escolha do melhor desenho e descrição do “Supergamer” será feita por uma comissão julgadora, nomeada pela Redação de **Supergame** e que terá decisão soberana e irrevogável, e selecionará o melhor trabalho de acordo com a originalidade e criatividade.

9 - Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.

10 - As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas do concurso ou dos sorteios serão imediatamente invalidadas.

11 - A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência dos vencedores.

Na próxima edição: os primeiros sorteados!



SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS
DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE



**VIDA
INFINITA
PARA
SIR
ARTHUR**

GHOULS'N GHOSTS

Ligue o console e aperte Reset 4 vezes, depois o Direcional ↑ ↓ ← → e então ouvirá um som distinto. Start para ver a seleção de telas. Segure o botão B e Start para começar o jogo.



**CÂMERA
LENTA**

GHOULS'N GHOSTS

Na tela título aperte ↑A, ↓A, ←A, E→ e você ouvirá algo diferente. Direcional à esquerda, ao ver Arthur aperte Start para pausar o jogo e aperte o botão B.



**SALA
SECRETA**

SONIC

No 2º Ato da Marble Zone, antes de sair do rio de lava há uma sala secreta, atrás da parede, com várias televisões.



1º CHEFE

SONIC

Situe-se sempre no canto da tela para não ser atingido pelo pêndulo. Quando ele se afastar, ataque o avião.



OS MAIS FRACOS 1º

GOLDEN AXE

Ataque por ordem de força. Os vermelhos são mais fortes que os pretos, os dourados mais que os vermelhos, a família Death mais que todos, é claro.



SEJA FERA NO JANKEN

ALEX KIDD

Alguns adversários são previsíveis e usam sempre as mesmas regras, decore-as. Nos mais difíceis, suas chances aumentam 66%, se escolher a jogada o mais rápido possível.



GANHE MAIS CRÉDITOS

BURNING FORCE

Na tela título digite esta seqüência: BABAACAA. É sério, meu. (Você acha que a gente ia brincar com vocês?).



SEJA INVENCÍVEL

TARGET EARTH

Simplesmente aperte Start no controle 2. Mas quem é que quer ser invencível?

SUPERVOLLEY

Esta você não encontra em manual nenhum. Na hora de sacar, aperte o direcional para cima, mais A B.

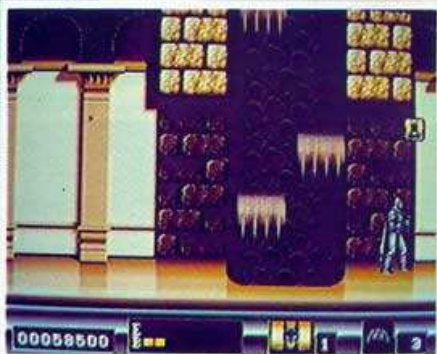
JORNADA NAS ESTRELAS



BATMAN

Na fase do museu, pegue o Batman no final da tela. Suba até perder a cena de vista, dê um pulo e repita o lance, voltando ao lugar de origem.

QUANTAS VIDAS QUISER



MASTER SYSTEM



CONTINUE INFINITO

AFTER BURNER

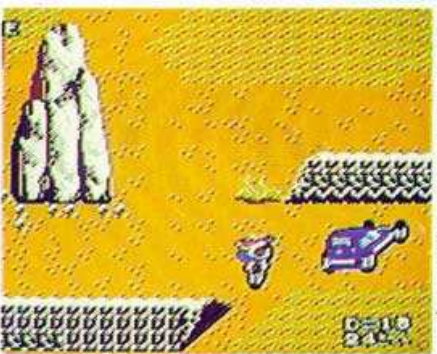
É só apertar o botão da pausa 100 vezes durante a tela de apresentação. Não erre a conta.



PASSAR PARA 2-D

POSEIDON WARS 3-D

Durante a tela de apresentação, aperte o botão 1. Se não funcionar, experimente o botão 2.



SELECIONAR FASES

SUPER CROSS

Na tela de apresentação, aperte o botão D assim: ↑ ↓ ← →
No canto esquerdo da tela aparecerá o número de seleção.



ZAXXON 3-D

Aperte a pausa uma única vez na tela de apresentação. (Esta é moleza.)

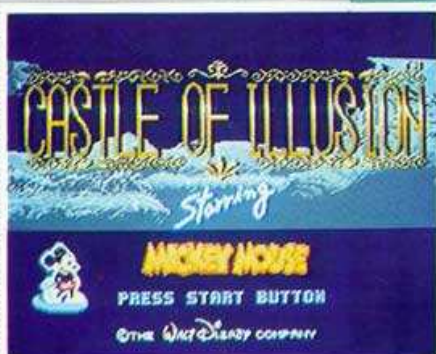
PASSAR
PARA
2-D



VIGILANTE

Aperte o botão D na diagonal superior esquerda e o botão 1 e 2 na tela de apresentação.

SELECIONAR
FASES



CASTLE OF ILLUSION

Fique nos cantos da tela e não destrua as engrenagens. Quando a cara do relógio der um raziante em sua direção, pule e acerte um golpe na cara. Repita esta seqüência de 5 a 6 X.

DERROTE O
RELÓGIO



GHOULS'N GHOSTS

Basta pegar todos os elmos, armaduras e botas. (Só assim você conseguirá a arma para matá-la.)

DESTRUA O
DEMÔNIO



VIGILANTE

A maneira mais fácil de matar o último chefe e salvar a bela Maria é com o velho e bom nunchaku.

ACABE O
JOGO

ALEX KIDD

Quando aparecer Game Over, coloque o direcional para cima e aperte 8 X o botão 2. Este truque só funciona se tiver pelo menos 400 mangos.

CONTINUE



HEAVYWEIGHT CHAMP

Aperte o botão 1 e segure-o até a sua força chegar ao máximo. Ai, doutor, é só detonar.

SUPERSOCO



GAME GEAR



NA VELOCIDADE DO SOM

G-LOC

Jogue com fone de ouvido. Além do efeito surround stereo, você pode detectar os inimigos um pouco antes do radar.



1º CHEFE É UMA FLOR

PSYCHIC WORLD

Descendo a cachoeira você vai encontrar o 1º chefe que é uma flor (mesmo). Decore o lugar certo para se situar sem ser atingido. A flor só se torna vulnerável quando está soltando espinhos contra você.

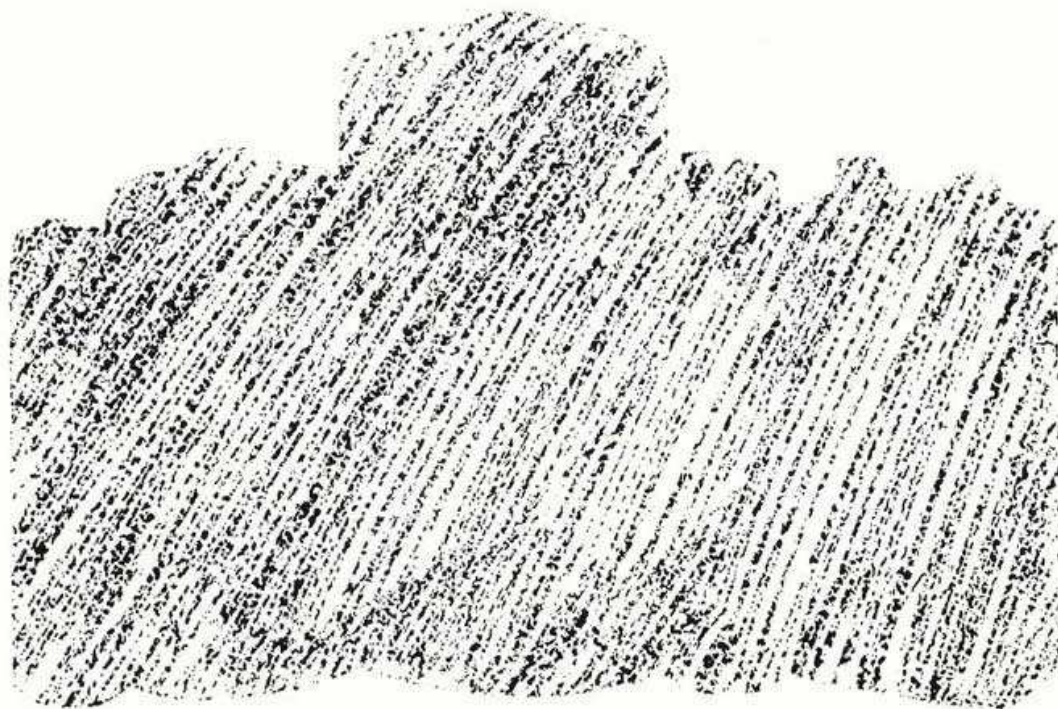


ATRÁS DO OVO

WONDER BOY

Pegue o 1º ovo que aparecer na tela e você terá um martelo. Se não for abatido até encontrar o 2º ovo, você se tornará um skatista bem radical.

Se seu brinquedo não brinca,



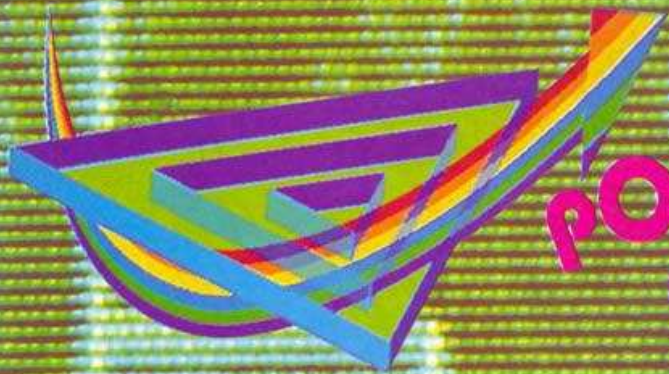
use Duracell.



Ninguém é líder por acaso.

DURACELL®
A SUPERPILHA ALCALINA.





POR DENTRO

APRENDA ESTAS MANHAS E FIQUE
IMBATÍVEL NO SUPERFUTEBOL

SOCCER

Este mês o Shimoga Kaitz captichou: desfrincheu o Super Futebol e descobriu o que você precisa saber para nunca — **NUNCA, NUNCA, I mean NUNCA**

mesmo — perder para os seus amigos, sem falar nos inimigos. E se você tiver gaita e dedos de craque, meu chapô, você pode até pepar o Campeonato Mundial. No duro. É só seguir as

conselhas de Dr. Shimoga, darmit alta naras por dia e tomar seu leite. Agora, você não vai me escolher os Estados Unidos...

KEMBER SELECT

HTD FIELDER

FELDMAN	5	5	2	2
COLIN	4	4	3	3
ZUKKA	3	3	3	5
BORA	4	2	4	6
GRIBRO	4	3	4	3
LIBERINO	5	3	3	4



Escale um time bem ofensivo, dê velocidade (S) no ataque e no gol, força no desarme (T) da defesa e no chute (K) no meio de campo.

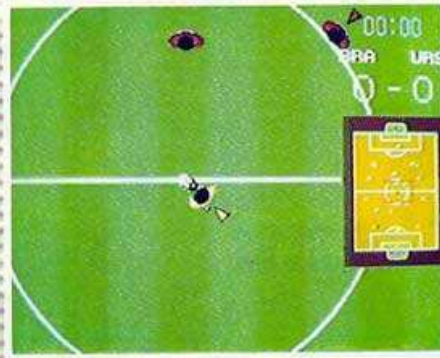
Evite passar a bola na área entre o meio de campo e a grande área.

Se você perder a bola não volte para pegar, demora pra caramba.

(Você quer pegar a bola.) Dividir com o botão A com bastante insistência. Quem procura, acha.

Saia sempre em diagonal e só mude de direção se houver perigo na defesa, ou se chegar na grande área.

A) Pressão da defesa: vá para a diagonal oposta, fazendo ziguezague esquerda-direita.



B) Na grande área: faça um passe alto na diagonal oposta e conclua invertendo novamente a diagonal com o botão A. O gol é certo.

(Você está com a bola.) Adversários frente a frente, aperte os botões B ou A continuamente. No caso de um carrinho você fica com a bola em 90% das divididas.



Os pênaltis cobrados nos cantos superiores são imbatíveis.



Na lateral às vezes convém passar a bola para o adversário e depois tomá-la, se isto significar avançar terreno.



Quando a bola está com o adversário, só corra atrás se a distância for muito pequena. Do contrário, vá no sentido oposto, para pegá-lo de frente.

Quando o adversário cobrar um escanteio, direcione o goleiro para o córner ativo. Desta forma, você terá mais chances de pegar a bola antes dele.



FICHA TÉCNICA
Jogo: Superfutebol
Console: Mega
Dificuldade: Variável
Nº de jogadores: 1 ou 2

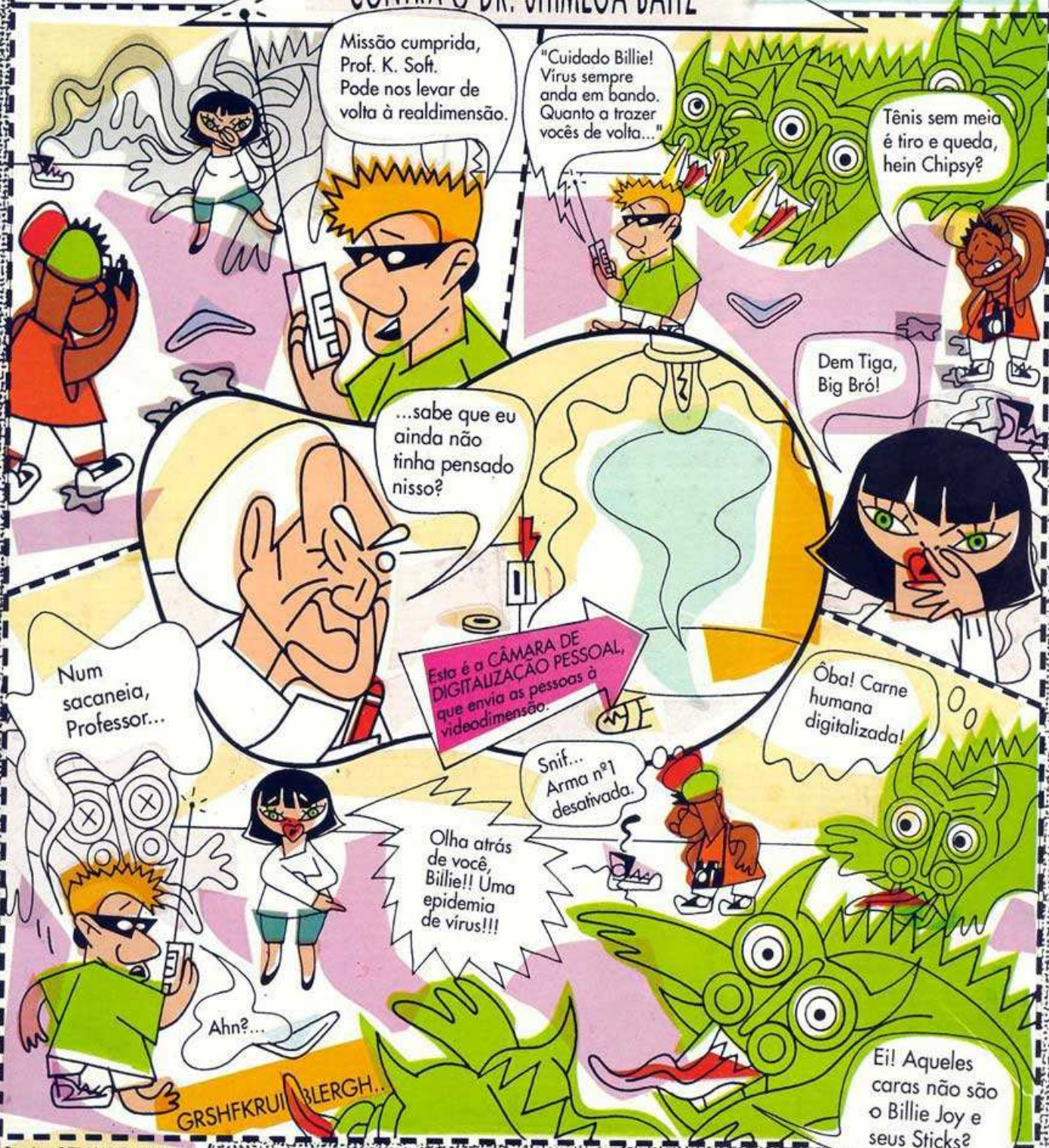
BILLIE JOY E SEUS STICKS além de músicos são também videomaniacos. Eles estão agora na videodimensão, enviados pelo cientista e amigo, o PROFESSOR K. SOFT. A missão deles é combater os VÍRUS "PACIFISTAS" do abominável Dr. SHIMEGA BAITZ, que pretende arrasar a concorrência tornando todos os games chatos, sem ação nem

BILLIE JOY

e seus sticks

CONTRA O DR. SHIMEGA BAITZ

confrontos. SHIMEGA quer assim se tornar o único produtor de games, introduzindo a marca BAITZ, onde o vilão é quem tem que combater os heróis — o que seria um caos, não é verdade? No final da primeira história, depois de abater um vírus com a catinga tóxica de seu tênis, BILLIE JOY está crente que venceu a guerra. Mas...



Missão cumprida, Prof. K. Soft. Pode nos levar de volta à realdimensão.

"Cuidado Billie! Vírus sempre anda em bando. Quanto a trazer vocês de volta..."

Tênis sem meia é tiro e queda, hein Chipsy?

Dem Tiga, Big Bró!

...sabe que eu ainda não tinha pensado nisso?

Num sacaneia, Professor...

Esta é a CÂMARA DE DIGITALIZAÇÃO PESSOAL, que envia as pessoas à videodimensão.

Ôba! Carne humana digitalizada!

Snif... Arma nº1 desativada.

Olha atrás de você, Billie!! Uma epidemia de vírus!!!

Ahn?...

GRSHFKRUI... BLERGH...

Ei! Aqueles caras não são o Billie Joy e seus Sticks?



Putz!
Que vídeo
pesadelo!

Joga o outro
tênis, Billie!

O, no...

Big Bró!
Gatão!

Sou mais a
Chipsey,
gatinha!

Meu! É Billie Joy
e seus Sticks
mesmo!!!

Autógrafo!

Dá-lhe
Billie!

E assim, graças à popularidade de Billie Joy e seus Sticks até na videodimensão, os temíveis vírus pacifistas do Dr. Shimega foram por sua vez pacificados. O Prof. K. Soft digitalizou e enviou os instrumentos. E os videogames no mundo inteiro voltaram a ser o que eram: pura emoção!

Lindôôô!

Ucha!

Kaboom!

Tratátátá...

Gooooooooo!!!

ZZZZ

Djôgo fikô
djôia de novo,
né?

Videoguerrov!
Legalovsky

Hurraah!

Bôr Alah! Gue
Baulêra, meu!

Só quem não
estava gostando
disso era o
nosso amigo...

Talulah, isso só pode
ser obra daquele
cretino do K. Soft.
Vamos tomar
providências!

Vou mandar meus pistoleiros
Biko e Bôko, para a videodi-
mensão. Eles saberão trazer
de novo a "paz" aos games.

Grumpf!

E uma
cerva.

DR. SHIMEGA

Pra mim
só paz...
tel.

Falô e disse, Shimegão! No próximo número veremos o confronto dos perigosos Biko e Bôko contra Billie Joy e seus Sticks. Quem viver verá!

Cheg Master S



E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

SEGA

OU O system[®] II.*



* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System[®]. E o jogo
World já vem na memória!



* OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER
SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II
E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

TEC TOY

SUPERLANÇAMENTO O PLANA

NA

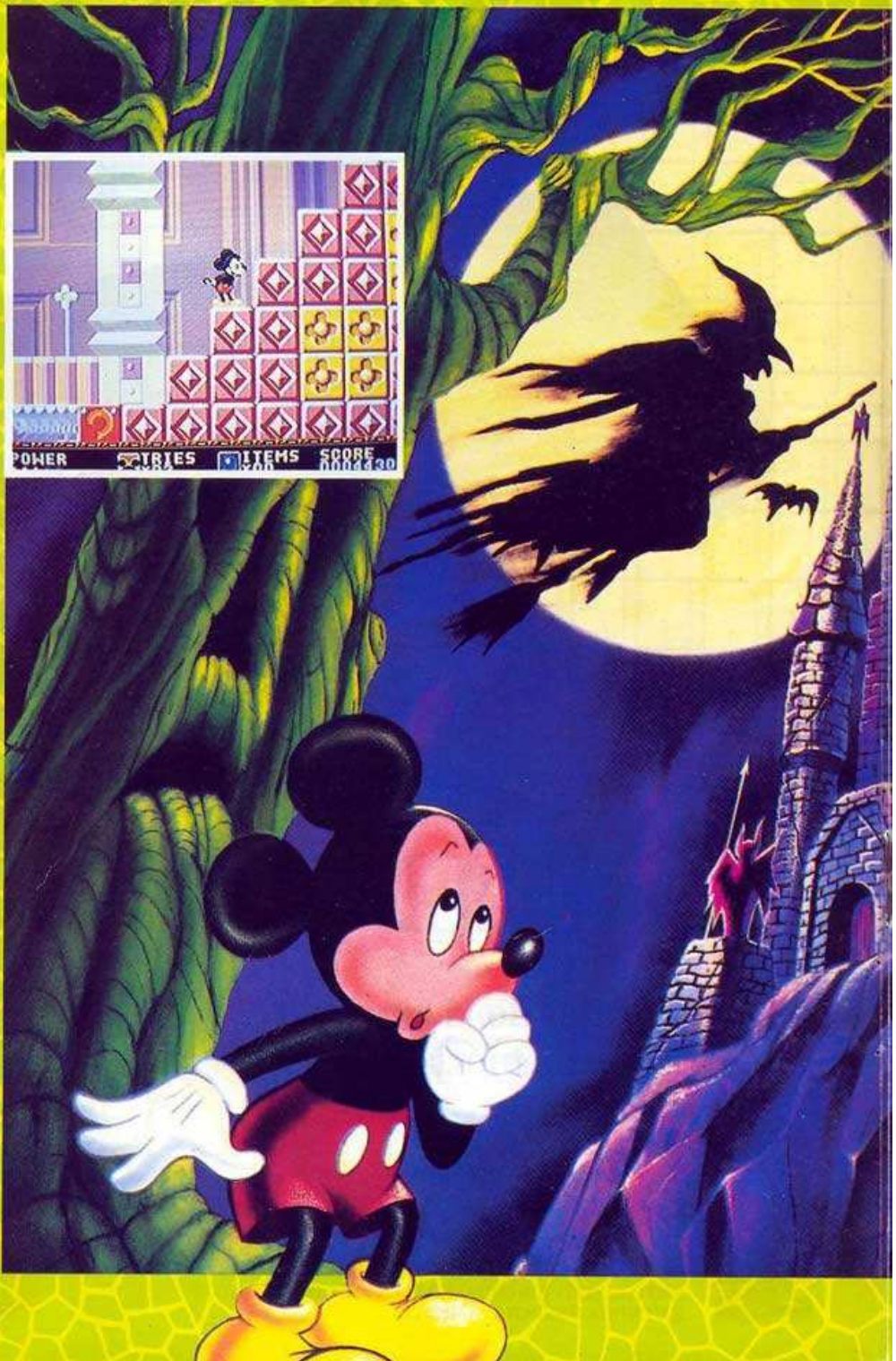
Todo aquele encantamento que costumamos ver no cinema em filmes de Walt Disney está presente agora na telinha da TV. Os famosos personagens invadiram o universo de video games de maneira irreversível.

A partir de hoje você não vai mais poder chamar de "Mickey" o nosso já conhecido "Castle of Illusion". Mickey vem aí em outro jogo. Gostou? É Once Upon a Mouse ri-des again.

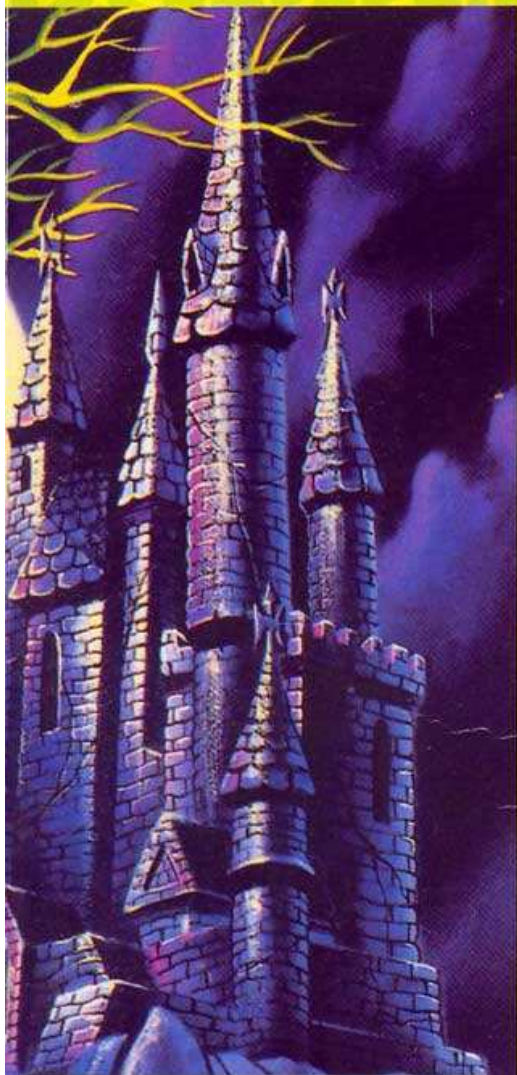
Mickey e Donald estão chegando em jogos da Sega para Master System e Mega Drive. No mês que vem, até pra Game Gear.

Primeiro foi "Castle of Illusion" que apareceu lá fora em dezembro último e entre nós há dois meses, nas versões Master e Mega. Em maio deste ano, a Sega apresentou na feira de Chicago (Consumer Electronic Show), o jogo "Fantasia" para Mega Drive, baseado no trecho do famoso clássico de Walt Disney em que Mickey Mouse é a estrela.

"Fantasia" está chegando pra gente em lançamento da Tec Toy.



NETA DISNEY ENTRA - ÓRBITA DA SEGA



Na mesma feira, a Sega lançou, também para Mega Drive, "Quack Shot", estrelando o Pato Donald e sua indefectível vizinha de taquara rachada. Este está de malinhas prontas para aterrizar aqui brevemente.

O mundo encantado de Walt Disney e seus personagens, presentes anteriormente em outros sistemas, chegam pela Sega para um público cada vez maior. Eles agradam a várias idades capazes de pensamento rápido e destreza, além de olhos sofisticados para a captação de todos os detalhes. Estes jogos fizeram crianças pequenas, meninas e mulheres engrosarem o clã de gamemaniacos.

Provavelmente o que mais atrai as pessoas em relação aos jogos de animação com os personagens Disney é sua extrema familiaridade presente no imaginário de algumas das gerações que jogam video games.

Conhecemos de longe a voz do Pato Donald, aprendemos a sacar quando está de mau humor, o que é bem fácil. Garotos idiotas chamamos de Pateta, e o incrível é

que geralmente eles têm um cão meio parecido com o Pluto, estabonado. As meninas não vêem a hora de crescer um pouquinho pra usar aquele sapatinho igual ao da Minnie ou da Margarida. Bom seria mesmo ter um tio trilhadorio como o Patinhas. Será? Huguinho, Zezinho e Luisinho às vezes acham que o velho é sovina demais. Sorteio mesmo é o Gastão. E o máximo do máximo é Mickey.

Pois é, todos estes personagens que hoje são cinquentões mudaram de vez para as telas de gamemaniacos espalhados pelos quatro cantos do mundo.

O que atrai nos jogos de animação é que o Mickey que você vai acionar é aquele nosso velho amigo de sempre. Tem a sua voz, os seus trejeitos, a sua astúcia. Os seus movimentos são aqueles que você se acostumou a ver. E o seu desafio é ajudá-lo a vencer, sempre.

Os detentores dos direitos sobre a marca Disney não deixariam jamais que fosse vulgarizada. A utilização dos personagens pressupõe que sejam mantidas as suas características originais com as quais





nos acostumamos durante todos estes anos. É assim que Donald mantém sua voz, usa suas roupas, e sua personalidade é aquela que esperamos. Isto vale para todo o clã de Walt Disney.

Nada mais, nada menos que os próprios técnicos da Disney foram chamados para computadorizar as famosas imagens e transformá-las em jogos de animação. O resultado são o grafismo, animação e sonorização espetaculares que os jogos têm. São compulsivos, capazes de prender a atenção por horas e horas a fio.

Quem já conhece, sabe que o cartucho pra Mega de "Castle of Illusion", tem cores belíssimas com bastante contraste e um cenário de fundo bem detalhado.

Na história, Mickey estava brincando calmamente com Minnie, em Vera City, quando surge a terrível bruxa Mizrabel. De repente, sem que Mickey perceba, a bruxa rapta sua pequenina namorada. Um corcunda avisa-o que deve encontrar os sete diamantes do arco-íris. As pedras preciosas estão escondidas nos vários mundos do "Castle of Illusion". Mickey precisa entrar no Castelo e tem três chances para encontrar Minnie, antes que Mizrabel destrua sua beleza.

Cada porta de entrada é cheia de obstáculos para retardá-lo. Na Floresta Encantada, tulipas cospem sementes venenosas, e o lugar está infestado de telas de ara-

nhas. Mickey deve pular sobre os inimigos, deve jogar maçãs bem na cara do tronco de árvore, ficar do lado esquerdo da tela e, quando ele rolar pra matá-lo, pular. Na Terra dos Brinquedos, é preciso bater nas peças de xadrez e nos palhacinhos, além de saltar sobre os aviõezinhos. A chave para abrir a porta seguinte está bem no alto. Mickey deve subir o máximo possível. Na Biblioteca, é bom desviar dos livros e canetas enormes e pular sobre as traças. Ao encontrar a xícara de chá, Mickey deve mergulhar e flutuar nos cubos de açúcar. Todo cuidado é pouco na Fábrica de Sobremesas que é cheia de truques, especialmente os bolinhos e as roscas de canela. Na Torre do Relógio, Mickey deve pendurar-se no pêndulo gigante.

O MUNDO DAS ÁGUAS

Música: O APRENDIZ DE FEITICEIRO, DE PAUL DUKAS

A sala de trabalho do mestre está cheia de vassouras, cogumelos e caldeirões que andam. São todos muito bonitinhos — e mortíferos. Se você passar de fase, entrará num pantanal cheio de bichos do melhor estilo Disney. Mickey ainda terá que nadar como Alex Kidd.

Depois é a vez de enfrentar cavaleiros e fantasmas. Quem chegar até aqui, está quase vencendo Mizrabel, e encontrando Minnie.

Em "Fantasia", a mágica da música clássica e a animação de Walt Disney foram trazidas para a tela. A música é relaxante e os gráficos maravilhosos. Utiliza todas as possibilidades de cores do Mega Drive. A espetacular animação é altamente detalhada e uniforme.

Nesta aventura, Mickey deve procurar quem capturou a música e esparramou as notas musicais. Ele precisa recolher as notas para que a música volte a tocar.

O MUNDO DA TERRA

Música: A SAGRAÇÃO DA PRIMAVERA, POR ÍGOR STRAVINSKY.

A selva ancestral se mexe toda com o barulho de terremotos e lutas de dinossauros. É aqui que a vida começou. Passando de fase, você encontrará o lugar cheio de insetos e aqueles famosos cactus que pulam. Para escapar, Mickey pode mergulhar nas dunas. Ele ainda irá para umas lindas cavernas embaixo da terra.



O jogo é muito difícil para todos. Os melhores jogadores têm dificuldades para sair da segunda fase, das vinte que ele tem. Oficialmente é considerado de dificuldade moderada. Piada.

Silêncio, Mickey, o Aprendiz de Feiticeiro, está adormecido na masmorra do Mestre. Mas nem tudo está quieto. Um vento perverso vindo de Bald Mountain entra e apaga a chama da vela. Os papéis que estão sobre a mesa movem-se, mas Mickey está sonhando profundamente. As notas musicais que estão nos papéis voam para fora capturadas pelo vento.

O MUNDO DO AR

Música: A SINFONIA PASTORAL N.º 6, DE LUDWIG VAN BEETHOVEN, A SUÍTE DE QUEBRA-NOZES, DE PIOTR ILYITCH TCHAIKOVSKY E A DANÇA DAS HORAS, DE AMILCARE PONCHIELLI

Num lindo jardim, Mickey descobre que o orvalho é traiçoeiro, as folhas são escorregadias e que as nuvens podem afundar. Neste mundo, os cavalos voam, pequenos homens-bodes dançam, avestruzes pulam e os hipopótamos esmagam o coitado do Mickey.

Mickey, faça alguma coisa! E ele faz. Segue as notas em seu sonhos, levantando no ar e navegando atrás delas.

Tarde demais. O vento levou as notas musicais para "Fantasia". Jogou algumas na sala de trabalho do Mestre, outras ficaram perdidas nas selvas ancestrais ou no fundo do mar. Algumas notas caíram dentro de negras cavernas. Muitas ficaram pelos jardins e gramados onde os cogumelos andam. Mais longe, dentro da Terra da Fantasia, ainda algumas notas navegam entre colunas de ar, bolhas flutuantes, cavalos voadores, e hipopótamos dançando sobre seus cascos.

As últimas notas foram carregadas para um lugar faiscante cheio de demônios: Bald Mountain.

Cuidado Mickey. A magia sem-

O MUNDO DO FOGO

Música: UMA NOITE EM BALD MOUNTAIN, DE MODEST MUSSORGSKI E TOCATA E FUGA EM DÓ MENOR, DE JOHANN SEBASTIAN BACH

Bald Mountain é o mundo mais assustador de todos em Fantasia. É cheio de bruxas, com fogo por todo lado. Lavas passam por baixo enquanto morcegos voam por cima. O negócio é não cair.

pre pode se virar contra você. Feitiço contra o feiticeiro. Você pode colidir com caldeirões capengas, vassouras ambulantes, ou flores venenosas que dançam. Pode cair na gosma de dinossauros que lutam e ter pterodáctilos voando em volta de sua cabeça, ou crocodilos ameaçando abocanhar você. Poderá subir bem alto no espaço, onde planetas orbitam velozmente e estrelas explodem. Em Bald Mountain, bruxas, gnomos e diabretes vão perseguir você dentro de um rio de lava borbulhante.

Os obstáculos do jogo não são sincronizados, o que os torna mais difícil de decorar. Em "Fantasia", assim como em "Castle of Illusion", Mickey combate os inimigos pulando sobre eles. Você tem de fazê-lo pular e apertar o direcional para baixo. Os livros voadores dão poderes mágicos. Você pode usar sua energia acumulada em tiros pequenos, ou em enormes. Mas saiba dosar sua força para não dançar.

Finalmente, outro lançamento que não demora a chegar é "Quack Shot". Neste jogo, Donald, desastrado e resmungão, faz uma viagem do México até o Pólo Sul, atrás de um tesouro especial para Margarida. Conta com a inestimável ajuda dos sobrinhos: Huguinho, Zezinho e Luizinho. Nossos heróis terão de enfrentar pelo caminho João-Bato-de-Onça e sua terrível gangue.

PODIUM

DÊ UMA OLHADA NOS RECORDES DO MASTER CLUB DA TEC TOY



MOONWALKER
999.990

DENILSON DINIZ SANTOS
EDSON KOICHI KIHARA



OUT RUN
54.393.320

EMERSON LUÍS AGNOLON



AFTER BURNER
15.144.500

RICARDO DIRANI



THUNDER BLADE
2.572.000

ALEXANDRE M. VIEIRA



BLACK BELT
9.999.900

VÁRIOS

- Altered Beast 479.000
- Assault City 1.058.900
- Astro Warrior 999.900
- Aztec Adventure 3.511.500
- Blade Angle 3-D 260.300
- Choplifter 9.999.900
- Cloud Master 2.441.800
- Dead Angle 372.500
- Double Dragon 9.999.990
- Dynamite Dux 926.860
- E-Swat 295.800
- Fantasy Zone: The Maze 536.850
- Fantasy Zone II 99.663.700
- Galaxy Force 443.200
- Gangster Town 4.001.200
- Global Defense 29.080
- Hang On 5.412.200
- Kenseiden 2.840.400
- Maze Hunter 3-D 581.600
- Missile Defense 3-D 778.250
- Moonwalker 999.990
- Marksman Shooting 999.700
- Out Run 3-D 45.823.400
- Poseidon Wars 3-D 208.244
- Pro Wrestling 2.003.500
- Rambo III 92.000
- RC Grand Prix \$ 1.959
- Rescue Mission 2.347.300
- R-Type 1.207.400
- Safari Hunt 1.735.300
- Shooting G 999.100
- Space Harrier 3-D 33.954.960
- Super Cross 4'13"66
- Trap Shooting 997.400
- Vigilante 99.900
- Wanted 268.800
- Wonder Boy 1.099.990
- World Grand Prix 1'06
- Zaxxon 3-D 243.100
- Zillion II 9.999.990



SHINOBI
1.433.950

DIONÍSIO CASON

CAMPEONATO

**OS BRASILEIROS JÁ
ESTÃO SE PREPARANDO
PARA O MUNDIAL**



Os craques da telinha estão cruzando os fios e colocando os cartuchos em preparação para o Campeonato Mundial de video games que a Sega vai promover até o fim deste ano. Todos querem participar, independente da idade. É o caso, por exemplo, de Paulo, 7, que vai ter que consultar sua mãe antes de derrotar os feras americanos, e japoneses. Guilherme, 13, também garante que a turma local é capaz de encarar os gringos numa boa. Cita como prova alguns records brasileiros melhores que os americanos. Giuliano, 14, já não tem tanta certeza, mas diz que vai tentar.

A Tec Toy, que vai organizar a etapa brasileira do evento, continua fazendo mistério. Só se sabe que as eliminatórias locais deverão acontecer entre setembro e novembro deste ano. A final será no início de 92 na Disneyworld em Orlando, Flórida (região sul dos EUA).

No Campeonato Americano do ano passado, a Sega deu como prêmio um carro esporte todo transado no valor de US\$ 18.000. É possível que o prêmio do Mundial seja algo por aí. É provável, também, que o jogo da finalíssima seja um lançamento desconhecido pelos participantes.

PARA
ANUNCIAR
NA
SUPERGAME

DISQUE:
São Paulo
815-8055
(ramal 204)

Outras Praças:

RIO DE JANEIRO:
580-7177, 580-8881

BRASÍLIA:
225-8134, 225-8141

BELO HORIZONTE:
201-3927

CURITIBA:
222-8007

SALVADOR:
321-8500, 242-6273

RECIFE:
222-4162, 222-0144

ASSINATURAS
212-9800

SUPERJOGOS

OS NACIONAIS MAIS BADALADOS NO MÊS

PAPERBOY™

Entregar jornais virou uma grande curtição!



Dizem que há alguns cachorros, breakdancers e cortadores de grama fora de controle que podem pegá-lo... Mas quem diz que a vida de entregador de jornal é moleza?

O objetivo neste jogo é aumentar a sua clientela. Você consegue atingi-lo entregando o *Daily Sun* diretinho nas casas de todos os seus clientes. Mas como ninguém é de ferro, existem também possibilidades de lazer espalhadas pelo



caminho que servem para diminuir o tédio do trampo. Do tipo: quebrar as vidraças, atropelar os cachorros e fazer manobras radicais de bicicleta no meio-fio.

No fim do dia, você terá a



FICHA TÉCNICA
Jogo: Paperboy
Console: Master System
Dificuldade: Moderada
Nº de jogadores: 1

oportunidade de melhorar sua arte de atrair jornais no treinamento. Depois ficará sabendo quantos clientes ganhou ou perdeu naquele dia. O mais gostoso é a própria operação deste jogo alto astral.

GH0STBUSTERS™

*Um jogo que já
tá provocando
arrepios*



A ação consiste no exterminio de fantasmas. Você deve entrar em casas ou prédios a escolher. De acordo com o tamanho do local, será o valor de seu prêmio em dinheiro. Você só recebe no final e o seu retrato sai nos jornais. Os prédios estão coalhados de pequenos fantasmas. Use seu tiro normal para eliminá-los. Será preciso

acertar várias vezes certos fantasmínhas. Quando você destrói um Middle Ghost, aparece o Spectre-Spirit. Pegue-o com seu tiro normal. Automaticamente ele se transformará em raio laser. Use o botão B para controlá-lo e jogue o Spectre-Spirit dentro da caixa que aparecerá.



FICHA TÉCNICA

Jogo: *Ghostbusters*
Console: *Master System*
Dificuldade: *Normal*
Nº de jogadores: *1*

BOX

*Escolha seu boxeador
e saia detonando
os grandalhões*

Quem gostou de Rocky em Master System vai curtir Heavyweight Champ. Lute contra o computador ou contra um amigo (ou melhor, contra um inimigo). Existem duas velocidades, uma para principiantes e outra para veteranos. Para se sagrar campeão do mundo dos pesos pesados, você vai ter que enfrentar cinco dos boxeadores mais mal-humorados do planeta. Boa sorte.



FICHA TÉCNICA

Jogo: *Heavy Weight Champ*
Console: *Master System*
Fases: *5*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1 ou 2*



SAIU NOS STATES

O QUE ESTÁ PINTANDO
DE MAIS QUENTE NOS EUA

RAGE

Uma onda de crimes inundou as ruas desta outrora pacata cidade. Mas três ex-policiais, mestres em diferentes tipos de luta, se reuniram para acabar com a baderna. Escolha entre Hawk, Wolf e Blaze e vá pro pau.

Quem gosta de jogo de luta vai amar Streets of Rage. São oito fases, graficamente chocantes com trilha sonora de Yuzo Koshiro e Team Shinobi (não é um conjunto punk: são os melhores compositores da Sega). Como em Altered Beast dois jogadores podem lutar ao mesmo tempo. Mas Streets of Rage é ainda mais legal porque um pode combinar golpes com o outro. Blaze, por exemplo, dá uma voadora com a ajuda de Wolf. Às vezes você pode contar com a polícia, mas o melhor mesmo é contar com a sua própria astúcia.



Escolha Blaze para velocidade,
Wolf para força ou Hawk para
ter o melhor dos dois.



FICHA TÉCNICA

Jogo: Streets of Rage

Console: Mega Drive

Fases: 8

Dificuldade: Moderada

Nº de jogadores: 2 Simultâneos

DECAP ATTACK



Este vem com selo de qualidade de ninguém menos que Dr. Shimega Baitz. Quente é pouco. Você vai ter que usar a cabeça — literalmente — para derrotar os inimigos. A ação lembra um pouco Alex Kidd in

the Enchanted Castle. Com borrachas para pular e setas que levitam Chuck D. Head, o personagem central. Ataca jogando a cabeça ou dando umas supermordidas.

FICHA TÉCNICA

Jogo: Decap Attack

Console: Mega Drive

Fases: 8

Dificuldade: Moderada

Nº de jogadores: 1



Já nas primeiras telas, você saca o Jellão do jogo.



Em bom estilo monstro-frash, o corpo começa a desmembrar.



Os pedaços vão andando pela tela, só de brincadeira.



A piada da tela de apresentação: Chuck (joga) D. (a) Head (cabeça).



Os monstros sobem dos subterrâneos do planeta.



E você tem que ir com a cara(!) e a coragem atrás deles.

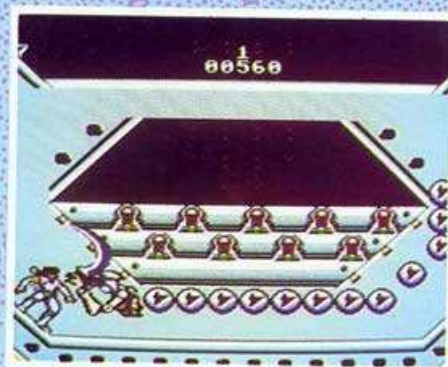


Tome cuidado com estes sujeitos grandalhões.

Pule contra as setinhas para ir subindo e continuar a viagem.



Finalmente, o clássico de Mega Drive numa versão para Master System



STRIDER

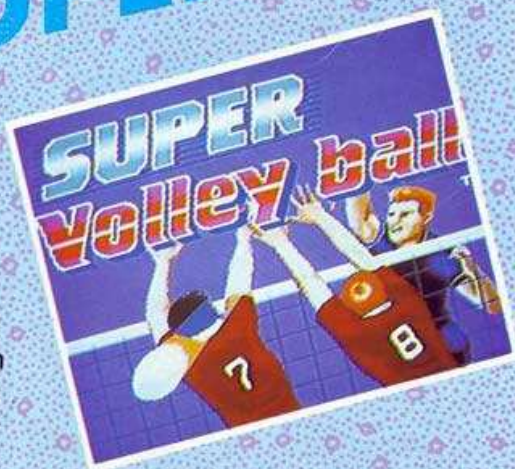
Seu objetivo é conduzir Strider Hiryu através de quatro estágios infestados de homens, máquinas e monstros que ajudam Grand Master Meio a tocar seu sinistro e diabólico plano. Você tem que alcançar Third Moon, estação espacial onde Meio o aguarda. Lá será travada a batalha final. Transposição perfeita da versão Mega Drive pro Master System.




FICHA TÉCNICA
 Jogo: Strider
 Console: Master System
 Fases: 5
 Dificuldade: Moderada
 Nº de jogadores: 1

SUPERVOLLEY

Jogo de vôlei no qual você dá uma de fera. Com possibilidades de saques Jornada nas Estrelas e Viagem ao Fundo do Mar. Pode também utilizar finta e bloqueios simples, duplos ou triplos. Você pode ainda montar um time com todas as características que sempre desejou. Vôlei está para SuperVolley, como Basquete para NBA.




FICHA TÉCNICA
 Jogo: Volley
 Console: Mega Drive
 Dificuldade: Programável
 Nº de jogadores: 1 ou 2



Essa coleção tem cara de computador

ENCICLOPÉDIA DO
ESTUDANTE.

Mais de 1 600 assuntos —
História, Geografia,
Ciências, Matemática
e atualidades —, ilustrados
por 3 000 fotos coloridas.
Sua pesquisa escolar não
fica sem resposta.

Colecione a

**ENCICLOPÉDIA DO
ESTUDANTE**

A melhor amiga de quem
estuda.



Edição revista e atualizada.

GRÁTIS

com o n.º 1
Mapa Mundi
gigante!

QUINZENALMENTE
NAS BANCAS.





ONDAS

O QUE PENSA GENTE QUE
MEXE COM MODA
DO VISUAL EXÓTICO DESTE RAPAZ
QUE PEDALA PELA CIDADE?

UM JEITÃO DE SER

Modernas e exóticas tribos invadem as grandes cidades do país. Entre Góticos, Animals, Neo-metaleiros e outros existe uma coisa em comum: são diferentes. Chamam a atenção e agitam a vida urbana, minando a mesmice com bombas de efeito imediato. Procuram formas alternativas de transporte: bicicletas, skates, vespas e walk machines. Não se contentam com os ruídos costumeiros da urbanidade: trocam-nos pelos sons do walkman, rádios de todo tipo e videogames portáteis.

A revista SG resolveu ver o que gente que mexe com moda acha do visual de um bom exemplo desta fauna.

Ele se chama Anderson Clayton de Souza Mendes, tem 19 anos e trabalha na Loja Ellus do Shopping Ibirapuera (Zona Sul de São Paulo). Faz

comerciais pra televisão, como o da C&A. Transa este visual "há mil tempos"; de fase em fase vai acumulando ou dispensando as coisas que curte usar. Pedala a cidade numa mountain bike, única condução que encara,

curtindo um som no seu walkman. Até em festas ele vai de bicicleta. Reclama do descaso dos motoristas para com os ciclistas. Na hora de ir embora dá três beijinhos: "eu quero casar".





Gosto porque é o estilo dele inventado, e não copiado. É interessante porque está fora de padrão, ele brinca bastante com a roupa e a figura dele dá margem para usar cores fortes. A cara dele também é legal, o corte de cabelo eu gosto muito, apesar de dar um certo trabalho, tem que cortar uma vez por semana. Ele é exótico sem ser produzido, pois é bonito de nascença.

Cláudia, 20 anos
Gerente da loja Marjorie Gueller



Pra ele eu acho que tá ótimo. Ele mescla tendências contemporâneas da moda "esportiva" com elementos de raízes negras. É a cultura da juventude das cidades grandes como São Paulo, Londres e basicamente Nova Iorque. Vestir-se é uma busca de identidade e uma forma de se comunicar. Nestas fotos ele conseguiu. Explorou o tipo racial dele de uma forma integrada com a cultura mais moderna de hoje em dia.

Marcos, 34 anos
Dono da Fora de Moda



Acho um visual alegre pra determinada faixa de idade, entre 16 e 25 anos; depois já não fica bem. A sociedade não aceita, se for pedir um empréstimo bancário vestido assim, será barrado. Não poderia também trabalhar numa empresa. O cabelo é muito espalhatatoso e só vai

bem junto à juventude. As meninas da mesma idade acham bonito, charmoso. As mulheres mais velhas já preferem um tipo mais executivo que inspire mais confiança.

Jennecy Alvez Araújo, 40 anos
Alfaiate



ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ
AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

por Master Musashi

UM JOGO DE 12 MEGA PARA MEGA DRIVE



A turma toda lá fora tá comentando a expansão espantosa da capacidade de memória dos jogos de Mega Drive. Ao lançar Star Control, nos States, com 12 megabits de memória, a Ballastic bateu todos os recordes e entrou para o primeiro time — junto com a Seismic, a Electronic Arts e a própria Sega — de produtores de jogos para Genesis (Mega Drive americano). Se você ainda não sabia, vale a comparação: jogos *legais*, como Sonic, Castle of Illusions e Super Monaco GP têm “apenas” cinco megas de memória. Stryder, ex-recordista, tem oito.

Qual é o limite? Não se sabe ao certo. A Ballastic pensou em fazer Star Control com 16 megabits(!), mas chegou à conclusão de que sairia caro demais para o consumidor. Mas do jeito que os preços caem lá fora, a barreira de 12 megabits não deve durar muito.

SONIC APRENDE A CANTAR



Como se não bastasse ser a grande estrela da constelação Sega, Sonic agora é personagem de Gibi. No primeiro episódio, o nosso porco-espinho vira ídolo de rock e ganha umas fãs bem interessantes. Sem deixar de salvar os seus amigos da floresta, é claro.

AS GUEIXAS QUEREM JOGAR

As japonesas estão mudando. Segundo o jornal *Nihon Keizai* (minha leitura diária), elas piraram no jogo Shapes and Columns. As explicações para o sucesso vão desde a maior facilidade para se chegar às fases finais, até considerações sobre o lirismo da música. Segundo o jornal, o jogo tranqüiliza as gueixas cibernéticas quando o saco está cheio das tarefas domésticas.

OS JOVENS TÊM A VIDA INTEIRA PELA FRENTE.
É MELHOR IR SE CUIDANDO PRA NÃO CANSAR NA METADE.



Aveia Quaker tem tudo o que o jovem de hoje precisa.
É natural, saudável e superprática.
A melhor maneira de ter saúde toda vida.

**AVEIA QUAKER.
SAÚDE TODA VIDA.**



As 5 + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy



Para derrotar o chefe dos chocolates fique do lado direito da tela, espere sobrar apenas uma barrinha. Pegue-a e jogue na cara do chocolate. Repita 5 vezes.

CASTLE OF ILLUSION
(MASTER)



Para continuar o jogo infinitamente: aperte na tela de apresentação o botão pausa 100 vezes. Ao aparecer Game Over, aperte o direcional para cima e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo.

AFTER BURNER
(MASTER)



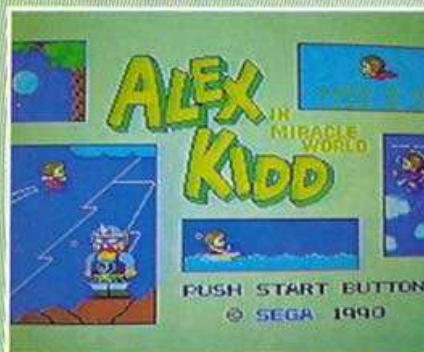
LAST BATTLE
(MEGA)

Na Planície Eterna (fase 1) você vai encontrar o Syd. Para derrotá-lo: fuja das bolas de fogo, corra em sua direção e dê três voadoras em sua cabeça.



Para selecionar fases: quando aparecer a tela de apresentação acione o botão A e aperte o direcional para ↑ ↓ ← →, até escutar o som de uma harpa. Coloque então o direcional para qualquer lado e aperte 2 vezes start.

GHOULS'N GHOSTS
(MEGA)



**ALEX KIDD IN
MIRACLE WORLD**
(MASTER)

Combinação da Pedra Hirota: Sol-duas ondas-lua-estrela-sol-lua-ducus ondas-peixe-estrela-peixe



CHECK-UP

O QUE VOCÊ PRECISA SABER
PARA NÃO CAIR NESTA CILADA

PAU NOS PIRATAS!

Parecem japoneses mas não são: costumam ser made in Paraguai mesmo. Made é exagero: são copiados. Às vezes, não passam de uma caixa vazia. E parecem baratos, mas este é um caso em que o barato pode sair caro.

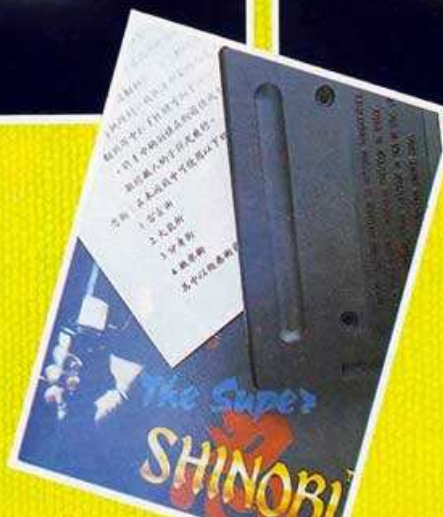
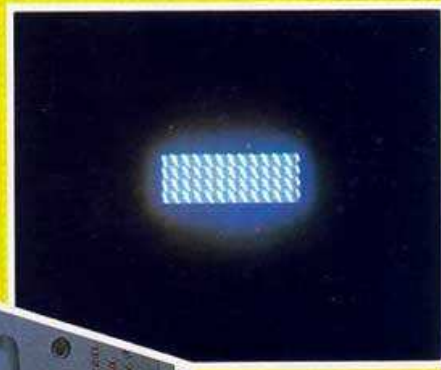
Além de ignorar os direitos autorais das pessoas e empresas que fizeram os jogos com tanto amor e carinho, o problema dos cartuchos piratas é que eles nem sempre funcionam muito bem. E quem compra pirataria só pode reclamar para os piratas, que não costumam primar pela assistência técnica.

Os problemas mais comuns são vários: trepidações de imagens, a ausência das fases finais dos jogos, isto quando o jogo inteiro não está ausente. Além disso, na maioria das vezes você vai ter que jogar em japonês. O que não vai ajudar em nada o seu score.

Reconhecer a pirataria não é difícil. Primeiro, qualquer cartucho à venda com capa em japonês no Brasil ou no Paraguai é muito provavelmente pirata. Segundo, costumam faltar os parafusos de trás (veja foto). E dificilmente você vai achar o logo da Sega no cartucho, nem antes da tela de apresentação. Então não venha dizer que você não sabia...



Os cartuchos piratas podem ser reconhecidos pela falta de parafusos (acima) e do logotipo (abaixo) e vêm com a capa escrita em japonês.





PENSANDO BEM

VOCÊ ACHA QUE NOSSO PAÍS
melhoraria COM A IMPLANTAÇÃO
DA PENA DE MORTE?



Divulgação

Acho que sim. Porque a gente já sabe que os outros métodos não adiantam. A Pena de Morte nunca foi usada no Brasil e eu acho que poderia ser implantada inicialmente como experiência.

Gabriela Duarte, 17 anos
Atriz da peça Namoro

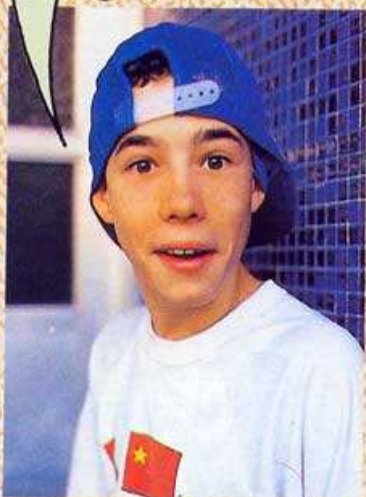


Não muda nada, até pode vir a criar uma revolta maior entre os criminosos, assim como uma manifestação de força. Acho que eles não estão nem aí e acho que pode até piorar. Tem gente que gostaria que houvesse Pena de Morte, porque sofreu alguma agressão. Dependendo da vítima e do tipo de agressão, as pessoas são a favor. Eu acho que não adiantaria nada.

Leticia, 20 anos

Seria melhor. Acho que dependendo do crime, tipo estupro, ou seqüestro, deveria ser aplicada, porque os caras iam ter mais medo de fazer o que estão fazendo.

Cicero, 13 anos



Acho que deveria existir para crimes bárbaros, tipo: matar a mãe a facadas. A sociedade não seria melhor, mas pelo menos os caras iam poder se vingar, como já fazem em linchamentos, dentro e fora da cadeia.

João Gordo, 27 anos
Líder do Ratos do Porão

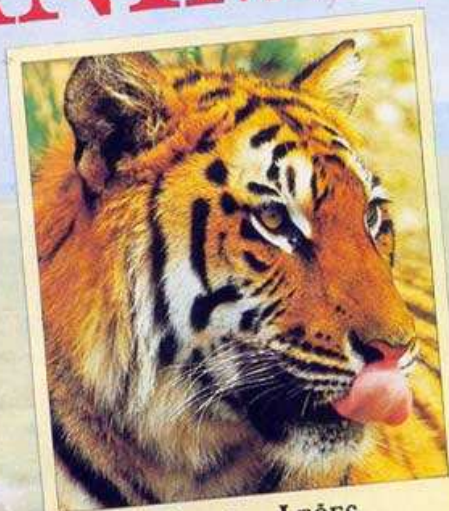


Antonio Mirena/Abri Imagem

A NATUREZA EM DESFILE

Veja e viva o grande espetáculo do mundo animal!

O REINO ANIMAL



TIGRES • LEÕES
GRANDES E PEQUENOS FELINOS

Realização da série Os Bichos de 1988.

Uma rica
coleção em
apenas
14 edições.

Anatureza criou a vida animal repleta de lindas cores, mágicos sons e curiosos costumes. E a Nova Cultural está trazendo tudo isso para você, com a coleção **O REINO ANIMAL**.

Em 14 edições quinzenais, você vai poder saber o que quiser sobre a vida dos bichos de todo o mundo. Através de lindas fotos coloridas, ilustrações explicativas — que mostram até a anatomia dos animais — e textos de fácil compreensão, **O REINO ANIMAL** relata tudo o que há de mais interessante na fauna da terra.

O número 1 tem os belos e temidos Leões, Tigres e demais felinos.

E com ele, um presente especial: um lindíssimo mapa, com uma série de animais ilustrando as regiões do mundo onde vivem.

Nos próximos números, virão os Elefantes, Ursos e Rinocerontes, os Pandas Gigantes, Coalas e Filhotes. E assim por diante, sempre com três ou mais espécies em cada edição, de 64 páginas, completando o maior desfile de animais já visto neste país.

Colecione **O REINO ANIMAL**. Em casa, no trabalho ou na escola, esta será sempre uma ótima fonte de conhecimento, consulta e diversão.

O REINO ANIMAL é uma obra extraída da coleção Os Bichos, de 1988.

QUINZENALMENTE NAS BANCAS



PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

• Faça Parte Deste Universo!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios
Assistência técnica especializada em games.

• Últimas Novidades!

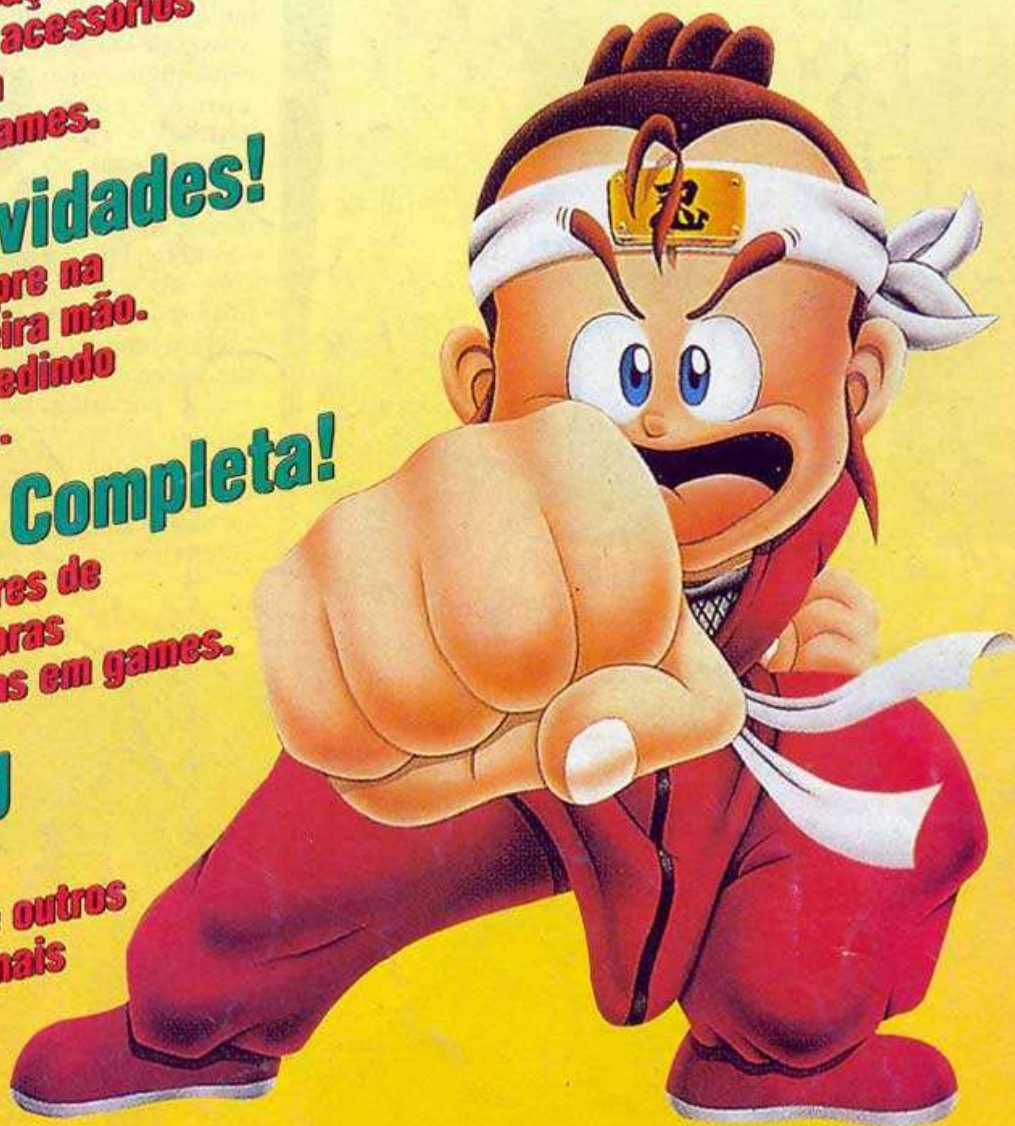
Você encontra sempre na Progames em primeira mão.
Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa!

Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games.

• Franchising Progames

São Paulo, Interior e outros estados! Seja você mais um da família.



• Lojas e vendas:

• São Paulo

Lapa - Rua Albion, 65 2º Andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones 831-5787/261-7935
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones 941-9957/295-5683

• Escritório de franquias e vendas:

Jardins - Av. Paulista, 807 - 6º Andar Conj. 604 - Fone 284-0785

• São Paulo

Perdizes - Rua Paraquassú, 334 - CEP 05006 - Fone 826-9460

• Guarulhos

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone 209-0971

• Bragança Paulista

Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

• Belo Horizonte

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi CEP 30110 - Fone (031) 225-8121

• Rio de Janeiro

Tijuca - Rua Major Ávila, 242 Lj. F CEP 20511 - Fone (021) 264-8336

• Brasília

SCLN - 313 Bloco E loja 64 CEP 70766 - Fone (061) 274-3311

• Vitória

R. Aleixo Neto, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29050 - Fone (027) 225-0639