

MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

# SUPERGAME

**CONFIRMADO**

## STREET FIGHTER II

Champion Edition  
chega em abril  
para Mega!!!

Todas as dicas de  
Streets of Rage 2!

**MASTER ESPECIAL**  
A luta continua  
em Alien 3!



**GRÁTIS!**  
UM CARTAZ  
NOTA 10 DE  
TAZ MANIA

ANO 2 - Nº 20  
MARÇO DE 1993  
CR\$ 45.000,00



**Detone seus amigos!**



**ROAD RASH  
PARA DOIS  
JOGADORES!**

**SUPER  
OLIMPIADA 92**  
A final do maior evento  
de videogame do país  
foi um barato!

**SEGA-CD ESPETACULAR**  
Sete páginas com tudo sobre os jogos  
que enlouqueceram os EUA!

E CD Sonic  
é um dos  
próximos!



# 1º Santos Teenager Festival

Feira de Vídeo,  
Games,  
Sport Wears,  
Acessórios

Etapa  
Santos da  
Copa de  
Videogame



02 a 11 abril/93

LOCAL:

Clube Atlético Santista  
Av. Washington Luiz, 105  
Santos - São Paulo - Canal 3

REALIZAÇÃO:



Publicidade e Produções S/C Ltda.  
R. Luís de Farias, 52 - Gonzaga - Santos, SP  
Tel.: (0132) 33.6712 / Fax: (0132) 22.6735

MONTAGEM:

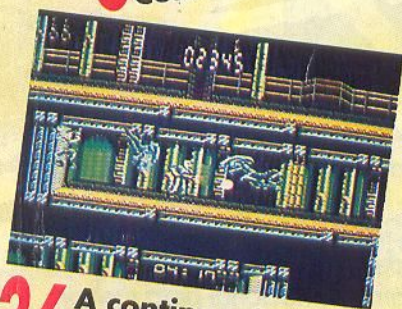


CONEXÃO

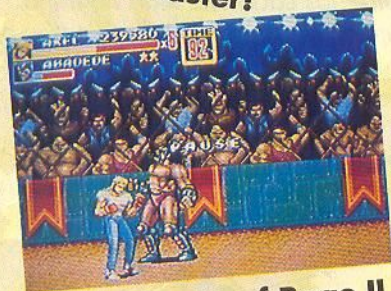
# NESTE NÚMERO



**8** Jogos do outro mundo para Sega-CD!!! Confira!!!



**36** A continuação do especial de Aliens!!! para Master!



**20** Streets of Rage II detonado com a velha garra da equipe Supergame!

**4** Cartas  
as cartas vieram quentes

**8** Especial Sega-CD  
a vanguarda de videogame

**16** Saiu nos States  
road rash II, little mermaid,  
toxic crusaders e outros

**20** Especial Mega  
streets of rage III!!!

**26** Supertáticas

**31** Supertáticas Especial  
dicas decentes de sonic II

**32** Rola Lá Fora  
tiny toon para Mega e muito mais

**34** Superjogos  
road rash, taz mania e outros

**36** Especial Master  
aliens III

**39** Clube do Chefe  
**40** Super Olimpíada  
**42** Classificados  
**46** Street Fighter II



**46** Street Fighter II  
Champion Edition  
para Mega Drive!



**16** Road Rash com dois jogadores é demais!



**31** Dicas de Sonic II que valem a pena conferir!

## "Ao vencedor, viagens à Disney, Sega-CDs, Megs..."

Bem-vindos à nova geração!! Logo que vi o Sega-CD rodando nos EUA, mandei comprar 5 aparelhos: 2 pra redação e 3 pra mim (um pro ap, outro pra casa de campo e outro pra praia). Brasileiros, esta máquina veio para arrasar. Tudo será diferente a partir de agora. Prometo. E não

tem lugar melhor para conhecer a última palavra em consoles do que na última palavra em revistas. Coloquem os cintos! Mandei abrir 7 páginas para o assunto mais importante dos últimos tempos. Cobertura completa como só a SG sabe fazer (as outras não têm espaço para tanto). Não vejo a hora de todos os meus leitores jogarem **Sewer Shark**, **Kriss Kross** e **Night Trap** (ceus, que meninas!). É por

isso que premiei oito campeões da **Super-Olimpíada 92** com Sega-CDs. Aliás, foi uma grande festa. Centenas de pessoas estavam presentes, todas fanáticas por videogame, ou seja, só tinha gente fina. É verdade que apareci na TV durante o evento, mas mesmo assim não deixei a redação publicar minha foto. Sou tímido. + 1 mês = 1 SG +.



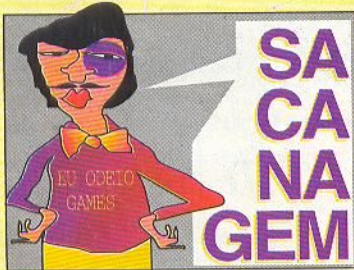
O CHEFE

# CARTAS

## O Chefe recebeu mais cartas que a redação este mês!

### UMA CLASSE DA PESADA

Tem uma bichona aqui na nossa classe que não gosta da SUPERGAME. Já demos uma surra nele e cortamos sua ração até segunda ordem. Aqui na classe tem um cara mais velho que Maomé, que diz que entende tudo de revistas. Para ele, a SG é a melhor revista da América do Sul. Também



achamos isto e mandamos nossa força. Ah, pedimos que coloquem um poster bem legal do Tazmania ou Streets of Rage.

**Guilherme e Walter**  
São Paulo - SP

**RDC:** É isso aí, não podemos dar moleza para as bichonas que não gostam da SG. As que gostam tudo bem. O velhinho tem razão e sua longa vivência permite abordar com sapiência esta questão: a melhor da América do Sul. Próximo passo: o mundo! Taz tá aí.

### A MAIOR FORÇA

Oi pro Chefe e pra galera da SG. Bom, eu queria saber quanto custa a Menacer e quais são os primeiros e próximos jogos dela. O Mega CD americano pode ser acoplado ao Mega japonês se tirarmos alguma trava? P.S. - pessoal não

critiquem o Chefe, pois sem ele vocês não teriam todos os consoles da SEGA e também não teriam dinheiro, portanto todos amigos certo?

**Renan Marreiros Hazan**  
Santos - SP



**RdR:** Rapidinho! A Menacer custa aproximadamente 60 dólares nas importadoras. Seus primeiros jogos são seis joguinhos que vem num só cartucho (Space Station Defender, Front Line, Ready Aim Tomatoes, Whackball, Pest Control, Rockman's Zone) e Terminator II. Para acoplar o Mega CD americano ao japonês tem que ser feita uma adaptação técnica no aparelho (trocar o chip). É coisa para fera em eletrônica.

### POSTER DO CHEFE?

Graaande Chefe! Já tenho vários quadros feitos com os cartazes que vem na SG. Porque na próxima edição vocês não enviam um cartaz com a cara do Chefe? É o único cartaz que falta para os colecionadores.

**Davi Helder**  
Sobral - CE



**RdR:** Ó santa inocência! Pelo visto vocês não conhecem mesmo o Chefe. Ele disse que só sai em capa e em poster de revista se antes receber um convite das internacionais TIME ou da PEOPLE como personalidade do ano. Esqueça o poster e se contente com a carinha do Chefe todos os meses na SG.

### LÍNGUA BRASILEIRA

Eu queria parabenizar vocês pelo jeitinho especial para fazer cada matéria, pela linguagem nota 10 que faz com que a gente entenda tudo. Que vocês continuem sempre assim. Parabéns!

**Karoline Lucena Fonseca**  
Camaquã - RS



**RdR:** Agradecemos a sua gentil cartinha e continuaremos com o mesmo jeitinho e linguagem. A SUPERGAME adota uma linguagem acima de tudo jovem e extremamente nacional para melhor atender aos anseios dos nossos leitores. Doa a quem doer seguiremos cada vez mais na trilha de uma linguagem brasileira e não a portuguesa. Afinal aqui ninguém é Lusitano. Oras pois, pois!

### SONIC E ARANHA



Antes de tudo, eu queria dar os parabéns. A revista é um arraso total, demais, "The Best". Mas eu gostaria de saber se o jogo Spiderman (fliperama) virá para a categoria Mega? E também gostaria que vocês mandassem dicas para o incrível jogo Sonic 2. Tchau galera!

**Victor Miguita Okada**  
São Paulo - SP

**RdR:** Como o Arcade é da SEGA, há uma grande probabilidade. Você vai encontrar umas dicas decentes de Sonic nesta edição!

**ETIQUETA ADESIVA TEM NOME**

# **MACK COLOR<sup>®</sup>**

**(011) 941-4499**

**RECORTE O PONTILHADO  
E FAÇA SEU TESTE**



**RELAXE...**

Agora, comece a pensar e forme um quadrado perfeito com estas 5 peças.



**PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:  
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.  
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ  
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499**

**— QUANTIDADE LIMITADA —**

**OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com o selo e enviaremos o jogo.**



**NOVA CULTURAL**

**Diretores:** Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

# SUPERGAME

NÚMERO 20 - MARÇO 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 Carnicelli  
**Editoração Eletrônica:** Verônica Naomi Kaibara  
**Secretário de Produção:** Paulo Sérgio Agostinelli

**Colaboradores:** Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmara (textos), Fabio P. Pancheri (assessor técnico), Thiago Sorrentino, Cássio Bloisi Oliveira, André Luís A. Cingano (pilotos), Fran Moreira, Eder Luiz Medeiros (fotografia)

## MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar  
**Publicidade:** Paulo 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

Se você quiser uma edição da SUPERGAME que já está fora de circulação, informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, a:

**DINAP S/A**  
Distribuidora Nacional de Publicações.

A/C Números Atrasados  
Caixa Postal Nº 2505  
CEP 06053-990

Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

# CARTAS

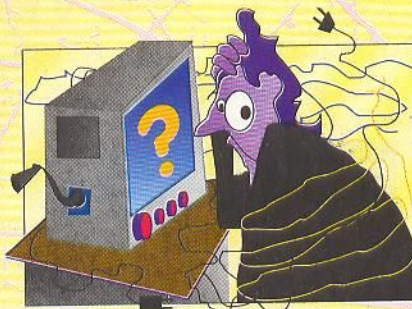
## ■ CAGUETA

Caro Chefe,  
Apenas uma breve observação, alertando para um erro na SG 18: onde está escrito que no game **G-LoC** (Mega Drive) pilotamos um F-16, o que na realidade é um caça F-14. Um puxão de orelha no pessoal da redação.

**Rodrigo e Gustavo Melo**  
Goiânia - GO

**RdR:** Ô amizade! A coisa já está preta demais para o nosso lado e você dedando na cara dura!? Tudo bem, admitimos a mancada (erramos por apenas dois números). Prometemos não reincidir na burrada. Deixa o Chefe ler esta carta..... Fú-Fú garot o!

## ■ TV VÉIA



Como faço para ligar o Mega Drive numa televisão mais antiga, sendo que o videogame possui 2 cabos, um de áudio e outro de vídeo e a TV não possui estas entradas.

**Daniel Girdali**  
São Bento do Sul - SC

**RdR:** Se o Mega for japonês você vai ter que comprar um adaptador de RF (caixinha). Você ligará este adaptador na entrada da antena da TV usando um outro adaptador de antena comum. A segunda

opção é através de um vídeo cassete: ligue o cabo amarelo no "video in" do aparelho e o branco no "audio in" que a imagem e o som serão transmitidos para a tela.

## ■ CAPACIDADE EM MEGA

Olá pessoal da SG. Eu gostaria de saber a maior quantidade de mega que um jogo do Mega Drive pode ter.

**Sérgio de Andrade Magalhães**  
Rio de Janeiro - RJ

**RdR:** A eterna dúvida da maioria dos leitores. Como já abordado em edições anteriores, a maior quantidade que um jogo de Mega Drive pode ter é 16 mega. O único, por enquanto, com esta capacidade é **Streets of Rage II** (Vide especial desta edição). Com o Sega-CD, muda tudo. Um CD destes cabe 512 mega! Uau!

**RdC:** Resposta do Chefe

**RdR:** Resposta da Redação

Escrevam para  
**REVISTA SUPERGAME**  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01051

**Atenção, galera!**  
Tem muita gente mandando o endereço errado ou incompleto.

**Aí, a resposta do Chefe acaba sendo devolvida pelo Correio. Vamos tratar de acertar o remetente, Ok?**

# 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
- Acionamento com borrachas condutivas

**PRO-2**  
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

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

**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
- Manchê do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

**SE TEM CHAVEIRO É PRO!!**

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

**BRASIL:** Mesble • SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eklorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • João • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • K-H • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nggon • Electro So I • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elipson • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Otica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentíssima • Visótica • RJ: Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léa Foto • Otica Sulca • Carrefour • Fotológica • MG: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoiás Discos • PR: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Poltrônica • SC: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • RS: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • CE: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Electroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • PE: Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • DF: Lamy Games • Tevebrás • Água Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • GO: Brasimac • RN: Game Mania • PA: Fox Video • MS: Brasimac • A. Shock • Tocuyassu • MT: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • EB: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • BA: Brudan Som • Comaque! • Dan Shock • AL: M. Shock • Intersom • MA: Zona Franca

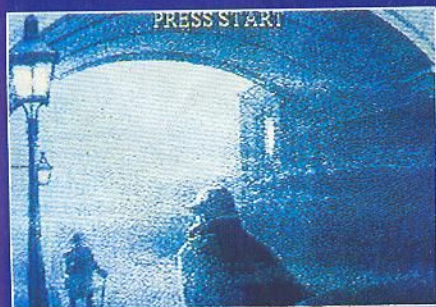
# SEGA CD

## BEM-VINDOS À PRÓXIMA GERAÇÃO

### O Sega-CD arrasa nos EUA



**E**squeça tudo o que você sabe sobre vídeo games. O recém-lançado Sega-CD está prestes a inaugurar uma nova era. Ele significa o limite, o divisor de águas entre as gerações de cartuchos que você conhece e jogou e as novas possibilidades que esta máquina apresenta. O Mega-CD, japonês, já havia mostrado alguma coisa. Mas os jogos da versão americana, o Sega-CD, são muito melhores.



**Sherlock Holmes também acompanha o Sega-CD nos EUA**

### O que mudou?

O coração do nosso conhecido Mega Drive é um processador MC 68000 (o mesmo usado em alguns modelos mais velhos do computador gráfico, Macintosh). O Sega-CD acrescenta mais um processador idêntico ao do

Mega Drive. Ou seja, um outro MC 68000, o que torna a dose dupla quando acoplamos os dois aparelhos. Cada processador tem 16 bits. A velocidade de um Mega Drive é de 7.5 MHz, com o Mega CD passa a ser 12.5 MHz, o que melhora bastante o tempo de acesso. Apesar da grande quantidade de informações contidas num CD, o aparelho demora relativamente pouco para acessá-las.

### Efeitos Especiais

O Sega-CD inovou muito também na área de efeitos especiais. Passou a ser fácil programar escalas (a tela vem abrindo) e rotações (a tela gira) nos jogos feitos para o aparelho. E, fundamentalmente, pode-se trabalhar com muito mais informação. Trocado em miúdos, isto quer dizer que daqui para frente, os felizes donos deste equipamento vão passar a jogar algo muito mais parecido com um filme do que com o videogame tal como é conhecido hoje. O Compact Disc comporta bem mais memória do que um cartucho, o que quer dizer mais espaço para o programa. Com esta nova capacidade, passou a ser possível colocar filmes - isto



**Quatro jogos clássicos com novas trilhas sonoras estão incluídos no pacote do Sega-CD**

mesmo, filmes com atores, falas, figurinos e tudo mais - nos CDs da Sega.

### Som Perfeito

Ninguém esperava tanto do som. É simplesmente perfeito, tanto que as instruções dos jogos, que antes vinham desenhadas, agora são passadas por uma pessoa que fala para o jogador o que deve ser feito, qual o procedimento, etc. Você vai ter que treinar seu inglês. O console pode usar discos de 8 ou 12 polegadas e roda CDs tanto de gráficos, quanto de músicas. É equipado, ainda, com uma chapa RAM, que faz o papel da bateria: ou seja, você poderá gravar jogos, principalmente RPGs. O Sega-CD vem equipado com três Compact Discs. Um com **Sherlock Holmes** (veja a seguir), outro com quatro jogos clássicos de Mega Drive (**Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **Shapes & Columns** e **Streets of Rage**), e outro ainda com **Sol Feace**. Fora Sherlock Holmes, os jogos incluídos no pacote são iguais às versões para Mega Drive, a não

ser o som, que está muito melhor. O pacote inclui ainda um CD+G de músicas e gráficos. São músicas variadas, bem ao gosto americano, incluindo de country a Jimmy Hendrix ou Information Society. Já os gráficos, apenas razoáveis, não mostram mesmo do que o Sega-CD é capaz. Isto você vai ver nos jogos **Kriss Kross: Make my Video**, em que você vira editor de videoclips, **Sewer Shark** e **Night Trap**, verdadeiros filmes.

### Cores

O Sega-CD tem as mesmas cores que o Mega Drive (64 simultâneas, 512 total), o que pode resultar em uma aparência às vezes lavada, quando se trata de filmes digitalizados. Fala-se nos Estados Unidos na iminente fabricação de



Com os CD + G, você pode acompanhar as letras das músicas na tela



Muitos "old timers" também vão gostar dos recursos da máquina



Alguns jogos são verdadeiros filmes, dirigidos por feras como John Dykstra, responsável pelos efeitos especiais de "Guerra nas Estrelas"

## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Processador.....	MC68000
Velocidade processamento.....	12,5 MHz
Canais de áudio.....	18
Cores simultâneas.....	64
Cores disponíveis.....	512
Nº de bits.....	16 + 16
Sprites.....	80
Dimensão de sprites.....	ilimitado
Tempo de acesso ao programa de	0,8 a 1,4 segundos

"slowdown" (lentidão), o Sega CD sempre antecipa o próximo lance, o que está por vir num jogo. Por exemplo, ele carrega toda uma fase na memória e deixa pronta no Rom (read only memory) enquanto se joga. Caso contrário, demoraria demais.

### O preço

O novo CD-Rom da Sega pode ser adquirido, nos States, por cerca de 400 dólares. Salgado? Sim e não. É muito para a bolsa de qualquer mortal, mas esta máquina vale cada centavo do preço. O Sega-CD não é apenas mais um console, é o início de uma nova geração. Um avanço mais importante do que o salto para os consoles de 16 bits, uma vez que abre uma gama incrível de possibilidades de software. Em outras palavras, você não viu nada ainda. Seja como for, o preço do console deverá cair. Os CDs, por outro lado, deverão apresentar uma certa variedade de preços. Quanto mais sofisticado o jogo, em termos de produção, número de atores, efeitos, etc. mais caro será o CD. E daqui pra frente, o software (o CD) vai ganhar uma importância bem maior que o console. É por isso que o Mega-CD, japonês, começou mal e o Sega-CD, americano, arrasou.

um novo Mega Drive (MD 2) especialmente para ser usado com o Sega-CD.

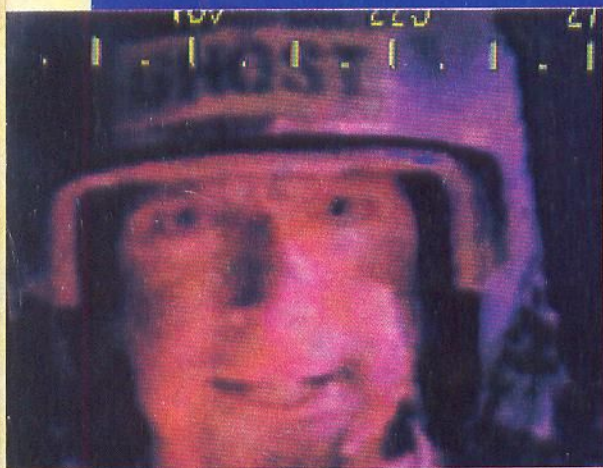
### Velocidade

O Sega-CD tem um relógio de 12.5 MHz, monstro para um videogame, mas até pouco para CD. O tempo de acesso ainda é longo e, dependendo do jogo, vê-se o ponto de digitalização. Para evitar

SEGA CD

# Sewer Shark

**Pilote um  
tatução  
supersônico  
pelos esgotos  
de uma grande  
cidade!**



*Preste atenção nas setas do painel; as vermelhas indicam becos sem saída*



*Este é o seu co-piloto. Infelizmente você não vai poder acertar a cara dele: pentelho é pouco!*

**N**um futuro não muito distante, após uma catástrofe, alguns seres humanos são obrigados a habitar os esgotos. Sonham encontrar Sun City, último lugar na Terra onde o Sol ainda brilha, um balneário paradisíaco só para os ricos e poderosos. Você é um patrulheiro dos esgotos, que recebe a missão de destruir meio milhão de quilos de lixo mutante. São ratos, morcegos, escorpiões, ratigators (rato-jacaré) e outras criaturas em mutação. A bordo da Sewer Shark, uma nave especialmente desenvolvida para esta missão (espécie de Tatução), você embarca numa viagem alucinante através dos túneis. Inimigos mais poderosos irão aparecer, os robôs renegados Drones, ex-aliados que ao

entrarem em curto circuito adquiriram um enorme apetite de destruição, e os Firesparks, seres sem classificação que causam lobotomia instantânea em seus inimigos (no caso você!). O jogo ainda guarda uma criatura surpresa que é definida como "A coisa mais louca do mundo". A Sony não quis brincar ao desenvolver este jogo. Para adquirir um aspecto mais realista, utilizou um processo radical de filmagem através de túneis miniaturizadas. A partir daí, digitalizaram o vídeo e somaram a isso efeitos computadorizados que geraram os flashes de luz e os avisos de perigo. A impressão é incrível - uma viagem a 160 Km/h na escuridão. Quer viagem maior que isso? O toque de Midas foram as cenas intermediárias com uma equipe de atores e atrizes e uma produção Spielberguiana. O seu co-piloto fica gritando instruções e

xingamentos o tempo todo. Tudo isto regado com uma trilha sonora de arrepiar. Um luxo!

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Sewer Shark**  
Console: **Sega CD**  
Modalidade: **Simulador**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Sony Image Soft**  
CDs: **1**

## AS NOTAS DO CHEFE

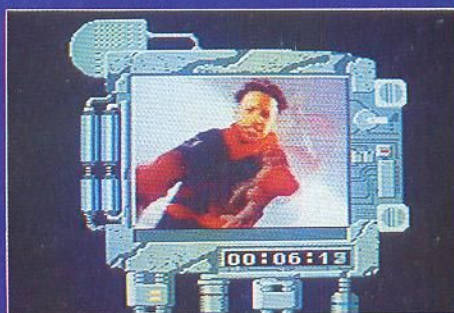
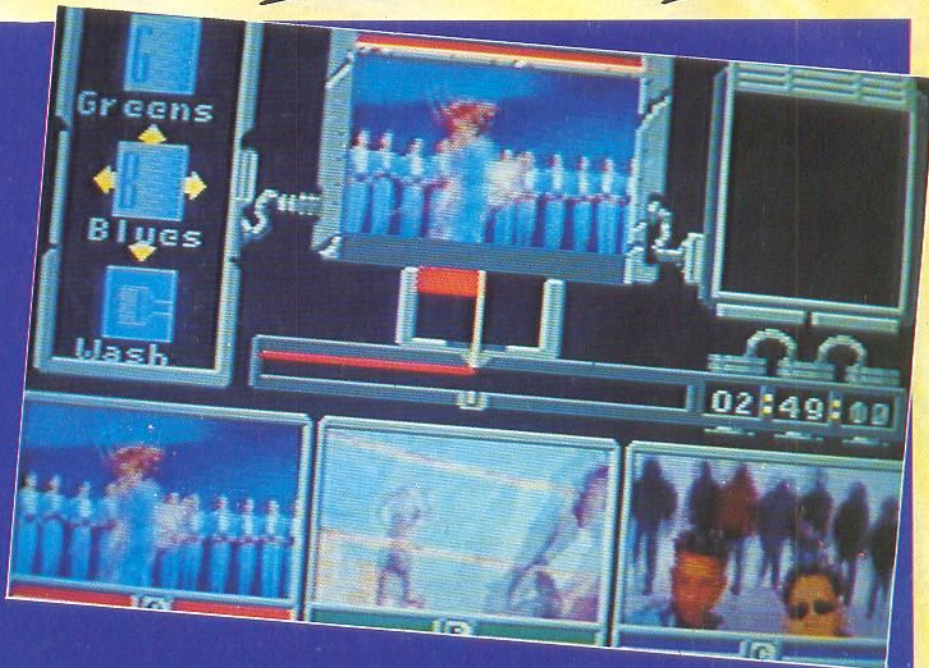
<b>Desafio:</b>	<b>80</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>95</b>
<b>Som:</b>	<b>98</b>
<b>Diversão:</b>	<b>90</b>

# KRISS KROSS

**Uma nova modalidade de jogo revela a capacidade do Sega-CD**

Á pensou em brincar de Hans Donner? Chegou a sua oportunidade. **Kriss Kross** não é bem um jogo. Seu papel é de um VJ (video jockey) que tem que editar alguns clips musicais, usando muito bom senso e seus dons artísticos para escolher os efeitos especiais que melhor correspondem à trilha sonora. Pode-se optar em fazer o VJ (Edit Challenge) ou treinar livre antes de encarar (You Direct). No Edit Challenge você segue as informações do produtor e depois recebe uma nota. Enfim, o sucesso do video clip depende de sua habilidade em agradar o

gosto do produtor e do público e obter assim uma classificação. Você pode gravar um clip "seu" por vez. Os efeitos que você dispõe são de última geração: Slow Motion, Strobe, Espelhar, Pixealizar, etc... Kriss Kross faz parte de um estilo de jogos denominado Make my Video que possui mais dois títulos - Marky Mark e C+C Music Factory. São três canções da dupla KK: Jump, I missed the bus, Warm eat up. Os gráficos são demais. O som beira à perfeição. Perde na pouca quantidade de trilhas: podem enjoar depois de um tempo. É o único defeito. Este é, sem dúvida, o melhor "jogo" de CD até agora.



No fim do jogo, você vai ver o seu clip prontinho, editadinho. Se ficou bom, pode gravá-lo na bateria do Sega-CD

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Kriss Kross**  
Console: **Sega CD**  
Modalidade: **Make my video**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **8**  
Fabricante: **Sony Image Soft**  
CDs: **1**

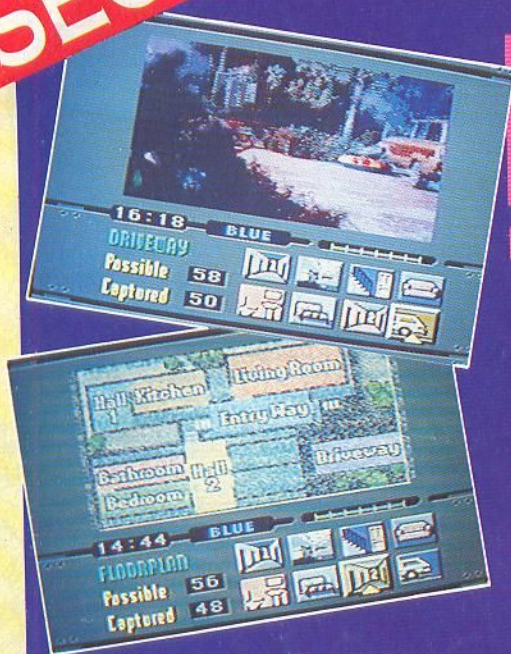
## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	90
Gráfico:	98
Som:	99
Diversão:	96

# SEGA CD

# NIGHT TRAP

## O tão falado video interativo já chegou! Em formato de CD



Os saudosistas que se cuidem, o videogame já não é o mesmo! Os novos CDs proporcionam muito mais do que apenas jogar. **Night Trap** fornece 104 minutos de "ação-viva" e vídeo interativo. Um filme elaborado para você participar, não só como ator. Dependendo de sua competência, você mudará o destino dos personagens. Um estilo de videogame inovador, meio Zapp, meio estratégia, que envolve acima de tudo muita diversão. De fundir a cachola! Um grande mistério espreita a outrora pacata casa dos Martins. Seis garotas desapareceram sem deixar vestígios, ao serem convidadas para passar um fim de semana com a jovem Sarah Martin. A SCAT - Sega Control's Attack Team, organização que visa o bem geral da humanidade, designou um de seus melhores agentes para descobrir o que está por trás de tudo isto. Logo de cara, você vai perceber que esta não é uma casa normal.



Quem ficar vendo o filme terá poucas chances de salvar as meninas

Alguém muito preocupado com a segurança instalou um incrível circuito interno de câmeras e um conjunto incrível de armadilhas (alçapões, rampas, catapultas, desintegradores, fumaça...) que podem ser acionadas por um painel. Para a SCAT isto serviu como a faca e o queijo na mão. Aproveitando a ausência do casal, uma equipe de técnicos adentrou a residência. Bastou trocar a fiação e estabelecer uma base de controle no porão da casa. Perfeito! Mais seis gatinhas chegam e desta vez uma delas é uma espiã infiltrada da Sega. Você precisa prestar muita atenção nos 8 visores, que transmitem a filmagem de oito áreas diferentes da casa e evitar que algum estranho invada a residência. Mais tarde você vai sentir a dificuldade em encurralá-los com as armadilhas (mais de

60 invasores de uma só vez!). Depois de 10 minutos de jogo, você vai se perguntar - Quem é o verdadeiro inimigo? Surpresa!!!! O destino das meninas, todas virgenzinhas entre 15 e 19 anos está em suas mãos. Ah! Recomendamos o uso de um colar de alho ao ligar o console.

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Night Trap**  
Console: **Sega CD**  
Modalidade: **Ação Viva**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Sega**  
CDs: **2**

## AS NOTAS DO CHEFE

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

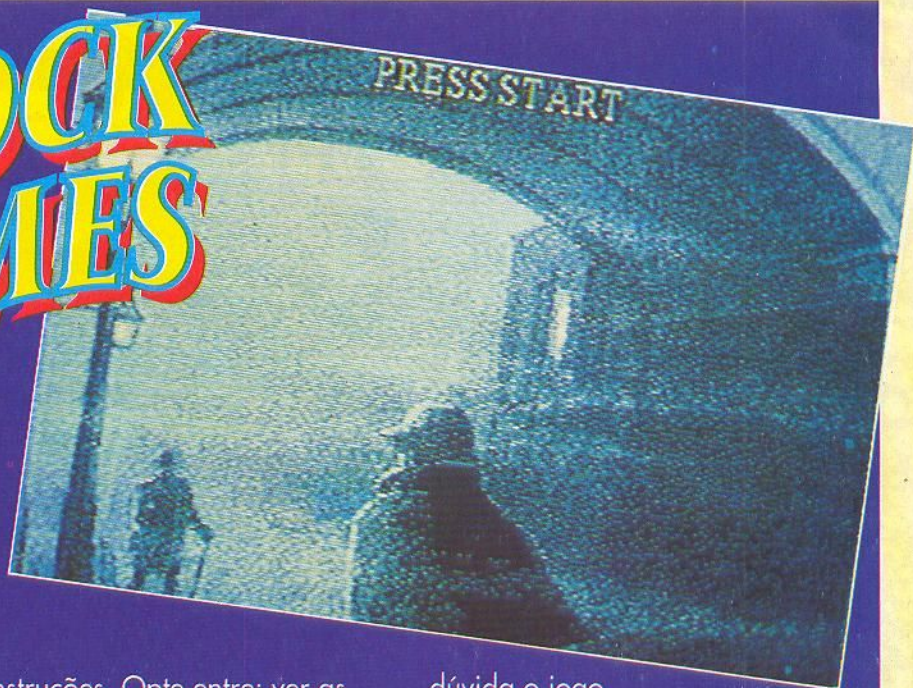
# SHERLOCK HOLMES

Seja esperto e decifre três casos do famoso detetive londrino

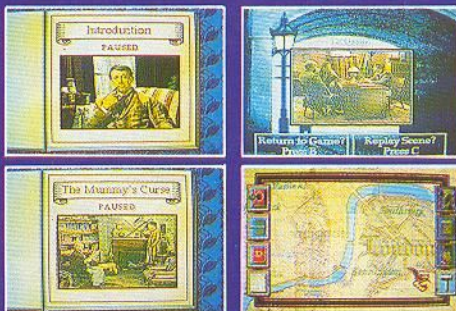
**S**ir Arthur Conan Doyle, ao criar o clássico personagem, nunca iria imaginar que um dia ele fizesse tanto sucesso com as milhares de edições de livros e filmes no mundo todo. E videogame, que tal? Com o lançamento do Sega CD, é possível contracenar com o próprio detetive imortal. Como um discípulo de Holmes, você terá que decifrar um destes três misteriosos casos: A Maldição da Múmia, A Assassina Mistificada e O Soldado Corajoso. Para quem conhece, o jogo é muito parecido com o tabuleiro Scotland Yard. Logo no início Sherlock, em pessoa, dará

as instruções. Opte entre: ver as anotações ou abrir a lista de endereços de Londres. Quando aparecerem os nomes, escolha novamente: visitar a pessoa (interação de cinema com atores reais falando), enviar informantes ou consultar o próprio arquivo para descobrir alguma informação. Quando conseguir colher pistas suficientes, você vai para julgamento. O juiz fará as perguntas que devem ser respondidas: Quem é o assassino? Qual o motivo? Se você conseguir solucionar o caso sem ter entrevistado muitas testemunhas, irá para uma espécie de comparação com o Holmes. O aspecto mais problemático é sem

dúvida o jogo ser de estratégia e em inglês. Para fazer este CD foram usados 40 atores com impecáveis sotaques britânicos, figurinos de época e diferentes locações. A produção custou um milhão de dólares. Será que você vai conseguir vencer o Mestre em seu próprio jogo? Elementary, my dear Watson!



A Maldição da Múmia é o primeiro e mais fácil caso do jogo. Como diria Watson, elementar. Depois, as coisas complicam para o seu lado



Ao longo do jogo, você deverá percorrer vários pontos de Londres e interrogar testemunhas e suspeitos diferentes. Anote as informações importantes num caderno

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Sherlock Holmes**  
Console: **Sega CD**  
Modalidade: **Estratégia**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **3**  
Fabricante: **Sega/Sleuth Programin**  
CDs: **1**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	87
Gráfico:	90
Som:	90
Diversão:	87

# SEGA CD

## CD SONIC VEM AÍ!!!

**U**ma nova versão de Sonic está sendo preparada para rodar em CD. Vocês podem imaginar como eles estão se empenhando neste disco, né? O porco espinho supersônico, carro-chefe e símbolo incontestado da Sega, de alcance planetário, está tomando um verdadeiro banho de tecnologia. Vem com uma nova música, tem muito mais animação tornando Sonic ainda mais ágil, se é que isso é possível. O jogo vai contar também com historinhas entre uma tela e outra.



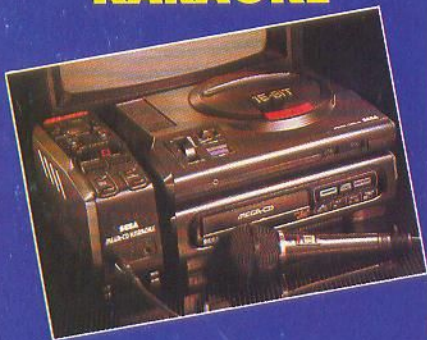
**Você viu aqui primeiro!**



No CD Sonic você vai ter que competir contra o relógio, completando cada fase no menor tempo possível. Não está confirmado a presença de Mile Tails

A animação e os efeitos especiais prometem ser de outro mundo com muito scaling (aproximação de tela) e rotação de imagem

### SEGA KARAOKÊ



Por enquanto o Mega CD roda discos gráficos e discos musicais. Mas é por pouco tempo. A Sega e a Sony estão preparando surpresas futuras e que, por enquanto, não revelam. O que sabemos é que não vai ficar por aí mesmo. O Mega CD tem projetos na área de multimídia. No Japão já existe um acessório que o faz funcionar como KARAOKÊ (japonês é pirado nisso). Você coloca o CD, pega o microfone e canta como um pintassilgo.

### JOGOS CLÁSSICOS DA SEGA

Quatro jogos clássicos da Sega num único Compact Disc: **Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **Streets of Rage** e **Shapes & Columns**. Nada mudou na versão em CD destes jogos já terminados por todos, com exceção do som que foi bem melhorado. Acompanha a versão americana do console (Sega-CD)



### CD+G

Que tal ouvir grandes sucessos enquanto gráficos surpreendentes passam na tela? É isso aí e nada mais. Nada de jogo. Acompanha o console. São dois CDs. O repertório é de fechar: 10 supersucessos variados no CD+G (Jimmy Hendrix, Fleetwood Mac, Iron Feet,...), mais 10 trilhas de Sampler Music, sem gráficos.



# A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993



SUPER DESCONTOS  
EM MONTAGEM  
DE LOCALIDADES

ENTREGAMOS P/!  
TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS

**SUPER NESS  
TODOS POR  
US\$ 44,99**

- CHUCK ROCK
- THE SIMPSON'S BARTS
- NICHTIMARE
- TOP GEAR
- UNIVERSAL SOLDIER
- X MAN
- DESERT STRIKE
- BEAST OF THE BEAST
- DRAGON LAIR
- BATTLE BLAZER
- GUN FORCE
- JAMES POND JR
- FI ROC
- HUMONGUN'S ADVENTURE
- WINGS II
- PARODIUS
- TENIS AMAZING
- DINOSAURI (DING CYTI)
- REVOLT OF THE WESTICANS  
(SKUL JAGGER)
- Q BERT 3
- HOME ALONE II
- MICKEY MOUSE
- STARS WARS
- ROAD RUNNER
- SCAINE MISSION
- POWER ATLETE MOVIE
- CONSULTE

**SUPER NESS  
TODOS POR  
US\$ 44,99**

- ACROBAT MISSION
- AXELAY
- CONTRA III
- FISUPER DRIVING SUZUKI
- FINAL FIGHTER
- GOLDEN FIGHTER
- GERGE FOREMAN'S KO BOXING
- VOLEY
- HOOK
- KING OF THE NONSTERS
- NINJA TURTLES IV
- PHANLANX
- OUT FOR THIS WORD
- PRINCE OF PERSIA
- RANNA NIBUNNOICHI
- ROAD RIOT
- ROBOCOP 3
- SONIC BLAST MAN
- SPINDIZZY WORDS
- SUPER BOWLING
- SUPER DOUBLE DRAGON
- SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
- SUPER MARIO WORD
- SUPER PANG
- SUPER SOCCER CHAMP
- SUPER SOCCHER GOAL
- FATAL FURT - CONSULTE

**CARTUCHOS  
PARA MEGA  
DRIVE A PARTIR  
DE US\$ 13,00**

**CARTUCHOS P/  
NINTENDO A  
PARTIR  
DE US\$ 14,00**

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELISIOS - SÃO PAULO - SP  
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407



## Monte numa máquina infernal e ainda detone uns babacas!

**P**ara os amantes dos rachas de motocicletas a espera terminou! Um nova versão do cultuado **Road Rash** está sendo lançado pela Electronic Arts, com oito Mega de memória e capacidade para dois jogadores simultâneos! **Road Rash 2** tem, de cara, muito mais curvas que o anterior. As telas foram desenhadas de modo a simplificar a visão das pistas e do painel das máquinas. Este é digital nesta versão e bem mais fácil de ver. Nele você tem as informações de velocidade e distância percorridas e também uma noção do estrago que você conseguiu provocar pelo caminho. A tela mostra o seu espelho retrovisor com o panorama do que vem vindo atrás. Completa o quadro um "player status" para você checar as posições dos competidores na corrida. São cinco novos percursos em locais inspirados, como auto-estradas no Alasca, Arizona, Havaí, Vermont e Tennessee. O jogo tem ainda 15 motos diferentes, incluindo ultra lights, nitro class e super bikes. Com relação ao anterior, este novo jogo tem mais itens também. Para limpar sua área, você pode tentar atingir o adversário da outra moto com correntes, porrete, socos e chutes.

A troca de mimos promete ser o ponto alto do cartucho. As cenas de porradas, além de intensas, trazem batante realismo. Não esqueça que os rachas acontecem em pistas que não são circuitos e sim, estradas e ruas comuns. Daí que pintam carros, caminhões e policiais. Os últimos, sempre com aquela tarefa infeliz de controlar o limite de velocidade permitido, mas se você for malandro, dá pra fugir. Fora da pista propriamente dita, há árvores, casas e outros obstáculos que devem ser evitados. Caso sua moto caia e você fique estendido no chão sem chances de recuperação imediata, uma ambulância virá logo socorrê-lo.



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Road Rash 2**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Direção**  
Nº de Jogadores: **1 ou 2**  
Nº de Fases: **5**  
Fabricante: **Electronic Arts**  
Capacidade: **8 Mega**

### AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>80</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>80</b>
<b>Som:</b>	<b>85</b>
<b>Diversão:</b>	<b>90</b>

# ROAD

## Saia da fr

◆◆◆  
**Você vai  
 adorar  
 esta  
 versão.  
 Agora,  
 você pode  
 detonar os  
 seus  
 amigos!**  
 ◆◆◆



Dois jogadores podem competir ao mesmo tempo contra o computador, ou um contra o outro!

Se você tentar comprar uma moto sem dinheiro, o computador responde: "Só nos seus sonhos, vá trabalhar".

# RASH II

**e nte, animal!**

# SAIU NOS STATES

## Deixe-se enfeitiçar pelo canto desta pequena sereia

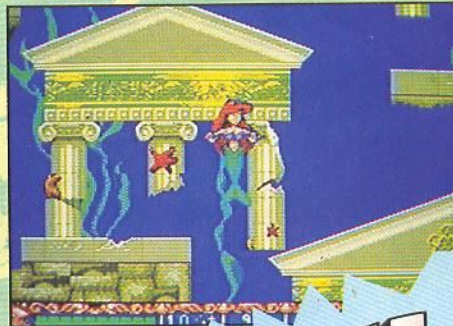
O mar não está pra peixe, tá pra sereia. A encantadora sereiazinha Ariel vai inundar as telas de criaturas, plantas, conchas e outras coisas marinhas. Tudo com aquele encanto a la Disney. Os gráficos remetem mais uma vez ao fundo do mar, como no jogo Ecco, e o colorido é um azulado lindíssimo. Dá vontade de mergulhar dentro da TV. Musicado, tal qual o Desenho apresentado nos cinemas, o jogo vai ser a delícia dos menorzinhos e, com certeza, dos marmanjos também. O cart segue o enredo do Desenho: Úrsula, a bruxa do mar, quer tomar o lugar de Triton, pai de Ariel e rei dos oceanos. Para tanto faz um acordo com a sereiazinha. Dá-lhe as pernas que ela tanto precisa para conquistar o príncipe humano por quem está apaixonada. Durante o encanto, Ariel não pode dizer uma palavra sequer. Se falar, Úrsula transforma seres humanos em rochas ou conchas.

Um mapa ajuda você a não se perder no fundo do mar

O jogo é um labirinto submarino no qual Ariel resgata as pessoas encantadas por Ursula. O jogador pode escolher ser Ariel ou Triton, o peixinho "Linguado", melhor amigo de Ariel, também está lá ajudando a quebrar todas. O mais legal do jogo é que se pode sempre recorrer a um mapa para não se perder no labirinto.

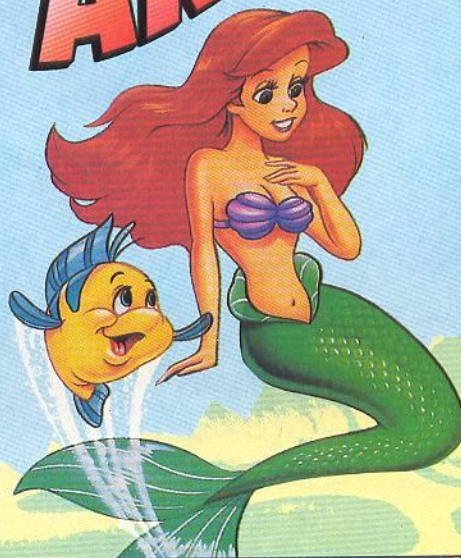


Os efeitos gráficos do jogo são realmente incríveis. Você chega a sentir o movimento da água e o calor do vulcão!



Apesar da aparência assustadora do tubarão, não é difícil matá-lo. É só tomar cuidado com os peixinhos que ele solta pela boca.

# ARIEL THE LITTLE MERMAID



Existem pergaminhos espalhados pelo caminho que te levam para um "shop" onde você pode comprar itens para lhe ajudar.

## FICHA TÉCNICA

Nome: Ariel, The Little Mermaid  
 Console: Mega Drive  
 Modalidade: Aventura  
 Nº de Jogadores: 1  
 Nº de Fases: N/D  
 Fabricante: Sega  
 Capacidade: 8 Mega

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	97
Som:	96
Diversão:	85

## EX-MUTANTS

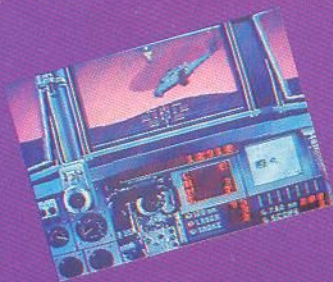
O papel de Ackroyd ou de Shannon, você terá que resgatar os quatro Ex-Mutantes capturados pelo sinistro Mestre Sluggo. Missão dos infernos, pura pauleira: atravessar oito fases, combatendo o exército de mutantes comandados por Zygotte, o horrível. No decorrer da ação, tome cuidado para não se distrair com o louco visual dos gráficos e o sonzinho hipnotizante e melancólico. Não faltam labirintos esquizofrênicos para atravessar. Seja rápido para colher os itens espalhados no percurso (granadas, dinheiro, comida e moedas). O aspecto positivo é que ambos os heróis possuem poderes e armas de primeira. Ackroyd é o mais forte e a lâmina de seu machado pode causar estragos irreversíveis ao adversário. Shannon é ágil e o alcance de sua magia é maior.



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Ex-Mutants**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação**  
 Nº de Jogadores: **1 ou 2**  
 Nº de Fases: **8**  
 Fabricante: **Sage's Creation**  
 Capacidade: **8 Mega**

## SUPER BATTLE TANK WAR IN THE GULF



Parece que estava escrito nas estrelas. Com a retomada da operação Tempestade no Deserto pelo exército americano, a tendência é que este cart faça mais sucesso ainda. O enredo é atualíssimo: você é o piloto de um super tanque de guerra enviado para missões no Oriente Médio para interceptar veículos inimigos, obedientes a um cruel e insano tirano (lembra de algo parecido?). O seu comandante irá fornecer, ainda no QG, as suas missões. As dificuldades vão aumentando de acordo com a sua capacidade de destruição. Você vai eliminar tanques, helicópteros e até refinarias de petróleo. É mole? O tanque é hiperequipado com armamentos de última geração: canhão, metralhadoras e bombas de fumaça para quando a coisa ficar preta do seu lado.

### FICHA TÉCNICA

Nome: **Battle Tank**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Simulador**  
 Nº de Jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **8**  
 Fabricante: **Absolute**  
 Capacidade: **4 Mega**

## TOXIC CRUSADERS

Este cart aborda o problema da poluição de uma forma trágico-cômica. Você é Toxie, o líder dos Toxic Crusaders. O aqui-vilão Dr. Killemoff e seus dois ajudantes, Psycho e Bonehead, estão soltos com seu exército de mau-encarados e de criaturas poluidoras. Até mesmo os cahorros e passarinhos estão endemoniados com tanta sujeira. Você fará uma jornada por Tromaville, através de ruas, florestas e esgotos, lutando o caminho todo para impedir a ação criminoso. Os chefes de fase surpreendem pela aparência horrível. Você precisará de todas as suas habilidades e de seu superesfregão para limpar a cidade. O jeito é dar uma de Jânio. Vassourada neles, meu chapa!



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Toxic Crusaders**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação**  
 Nº de Jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **11**  
 Fabricante: **Bandai**  
 Capacidade: **8 mega**

# ESPECIAL MEGA

A versão japonesa de *Streets of Rage II* é de arrepiar! Veja como acabar este grande lançamento!

## 1ª fase DOWNTOWN



Sem grandes dificuldades. Aproveite para treinar seus golpes e ataques especiais. O melhor golpe do jogo é o arrastão (2 vezes para direita + B): treine bastante. Você pode acertar vários inimigos numa só tacada sem gastar energia.



Agarrar o inimigo, dar uma joelhada e jogá-lo no chão também é uma boa jogada. O soco do dragão ajuda bastante, mas consome um pouco de energia quando acerta o inimigo.

## Chefe de Fase BARBON

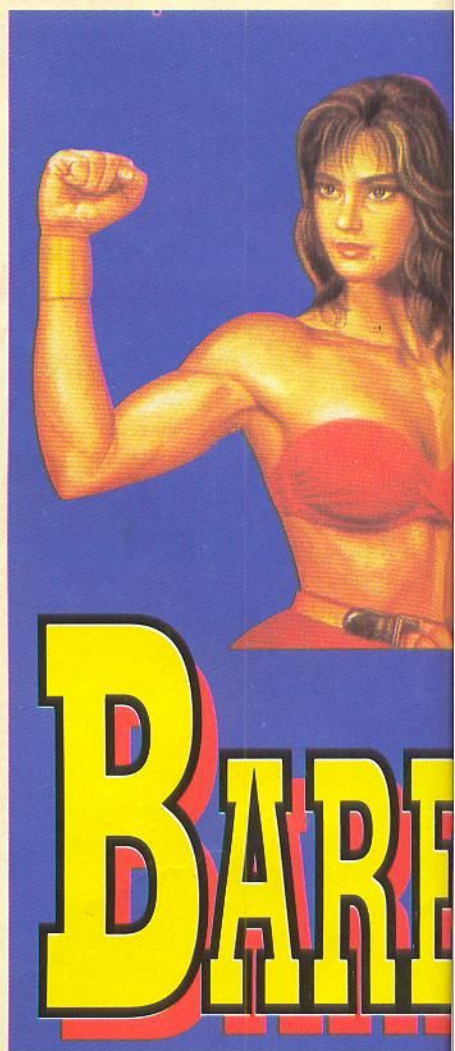


Use o golpe da foto acima, o arrastão, repetidas vezes. Dica: Procure não agarrá-lo. Ele vai te jogar ao chão primeiro. Dica: espere até a sua energia chegar ao fim para pegar o frango (há um em cada Chefe de fase quando se joga de um e dois quando se joga de dois).

## 2ª fase BRIDGE UNDER



Vá avançando devagar para não ser surpreendido pelas motocicletas. Observe o ponto exato onde cada moto entra na tela e saia do caminho, fugindo para cima ou para baixo. Enquanto isso, vá matando os pedestres. Depois de matar todos, você será obrigado a matar pelo menos dois motoqueiros. Dê voadoras para derrubá-las.



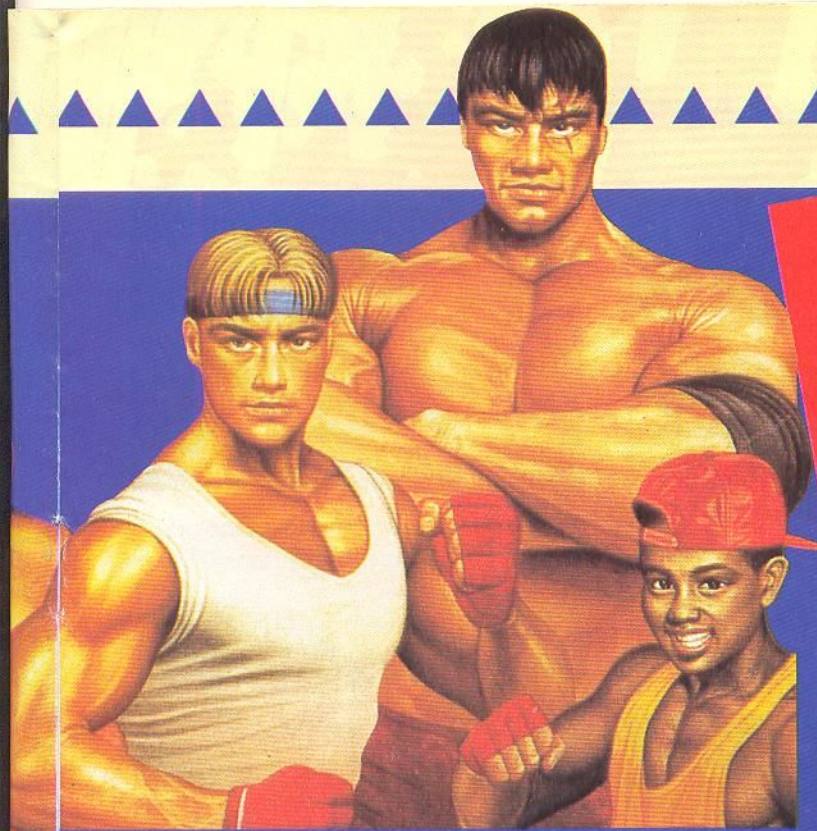
## Chefe de Fase JET



Chegou a hora de enfrentar o segundo Chefe. Alinhe-se com sua sombra e dê vários Arrastões para matá-lo.

Quando a energia do Chefe estiver no fim, você pode usar o soco do Dragão em sequência. A sua energia será repostada assim que matar Jet.

**Dica:** Não tente acertar o Chefe durante as suas investidas. São muito rápidas e você vai acabar apanhando.



## BATTLING MODE (desafio)

Neste jogo você poderá competir contra um colega, com as mesmas emoções de Street Fighter II.



## SUPERDICAS

Quando o inimigo o arremessar longe, direcione para cima + C, no momento da queda, deste modo você cairá em pé sem perda de energia

Segure o botão B por alguns segundos para nocautear seu inimigo com um único golpe.

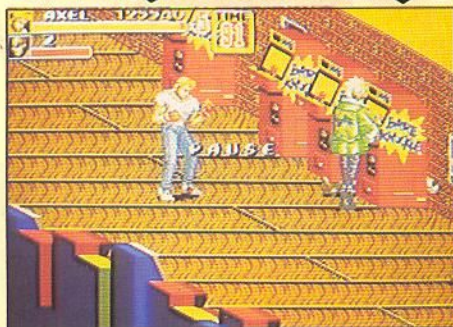
## Chefe de Fase ZANZA



Qualquer semelhança com o Blanka, de SF II, é mera coincidência. O melhor aqui é ficar parado e ir dando o soco do Dragão.

# KNUCKLE II

## 3ª fase AMUSEMENT PARK



O jogo tá tão bom que até os inimigos deram uma parada para jogar, mas não dê moleza para eles. Há vários itens escondidos dentro das máquinas, detone-as.



Destrua todos os barris. No navio há uma vida escondida. Quando chegar dentro da caverna, ao destruir os globos azuis, saia de perto: eles vão explodir. O jeito mais fácil de matar o monstro da caverna é jogar inimigos contra ele. Quando ouvir os gritos do monstro, vá andando para chamar os inimigos juntos ao monstro. O resto é com você.

## 4ª fase STADIUM



Você precisa chegar ao estádio, mas não pense que o caminho vai ser fácil.

# ESPECIAL MEGA

## BARE KNUCKLE II

Dica: se você quiser entrar numa tela de estatística e saber quantos inimigos você matou, aperte pause + A em qualquer momento do jogo.



Ao cair, os inimigos fazem uma sombra. Preste atenção nas posições delas para não ser acertado pelos inimigos.

### Chefe de Fase ABADEDE



Não tente dar sequências de golpes. Dê apenas dois socos e saia de perto dele. Quando ele vier correndo em sua direção, use o arrastão para derrubá-lo.

### 5ª fase THE SHIP

Neste estágio, você deverá enfrentar o Chefe da 1ª fase ao longo do percurso. Use a tática anterior para derrotá-lo.

### Chefe de Fase R. BEAR



Dê somente ataques rápidos. Procure não agarrá-lo, bata nele com um cano e mantenha distância para não ser atingido. Se você perder o cano o melhor é apelar para o soco do Dragão.

### 6ª fase JUNGLE



Estes inimigos também não lhe parecem familiares? Quem já jogou Fatal Fury, deve conhecê-los.



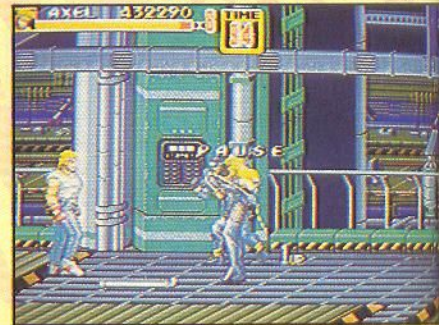
Procure detonar todos os sacos de areia. Em todos eles há itens escondidos.

### Chefe de Fase SOUTHER E STEALTH



São os mesmos inimigos da segunda e terceira fase. Só que agora você terá que derrotar os dois de uma só vez. Se concentre em acertar somente o Souther (o que parece o Blanka). Matando ele você elimina os 2 de uma só vez. O soco do Dragão é o melhor ataque.

### 7ª fase MUNITIONS PLANT



Seu caminho agora é até o elevador de carga. A quantidade de inimigos a esta altura do jogo começa a surpreender. Procure encurralá-los nos cantos para acertá-los de uma só vez.

## Chefe de Fase PARTICLE

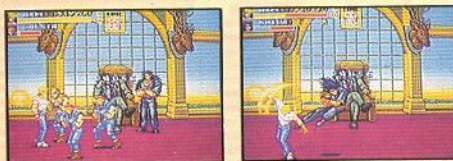


Existem dois chefes iguais: procure não agarrar o vermelho para não ser eletrocutado. Evite também permanecer frente à frente com o inimigo para não ser atingido pelo laser desferido pelo inimigo. Mate-os com simples sequências de socos.

## 8ª fase SYNDICATE STRONGHOLD



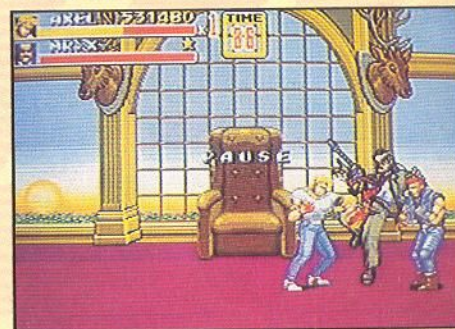
Esta é a última fase do jogo. Você está muito próximo do chefe final (Mr X). Para variar um pouco, você vai enfrentar todos os outros chefes de fase novamente.



Estes capangas não são nenhum problema, inclusive vão ajudá-lo bastante no aquecimento para a batalha final.

Antes de enfrentar Mr. X, você deverá passar pelo seu braço direito, Shiva. Os golpes dele são parecidos com os seus. Use o arrastão para acertá-lo. Se ele estiver muito perto, use o soco do Dragão para não ser agarrado. Neste caso, convém gastar um pouco de energia para economizar uma vida adiante.

## Chefe de Fase MR X



Para derrotar Mr. X, não deixe ele ficar longe de você. Caso contrário, você será metralhado e nunca chegará perto dele novamente. Não se preocupe em matar os capangas: quanto mais você matar mais irão aparecer.

Para derrubar Mr. X, utilize sequências de soco e chute.



## MAIS GOLPES ESPECIAIS

### BLAZE

Mortal com soco Rasteira



Direcione duas vezes ao lado + B



B+C

### AXEL

Arrastão Soco Inverso



Direcione duas vezes ao lado + B



B+C

### MAX

Escorregão Coice



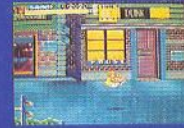
Direcione duas vezes ao lado + B



B+C

### SAMMY

Bolinha Mortal com Chute



Direcione duas vezes ao lado + B



B+C

# Será Que Não Tem Ninguém Com Cara De Bonzinho Neste Jogo?



Esqueça as boas maneiras – Taz, o Demônio da Tasmânia chegou. Você nunca viu um herói tão animalesco, selvagem e com tanta fome de aventura. Taz precisa encontrar o ovo do Pássaro Marinho para fazer a maior omelete que o mundo não-civilizado já viu. São várias fases passando pelos maiores perigos e os mais deliciosos quitutes da Tasmânia. Leve Taz-Mania pra casa. Afinal, alguém tem que ser bonzinho com esse Demônio.



Master System®

  
GAME  
GEAR

MEGA DRIVE®

SEGA



TAZ-MANIA, personagens, nomes e todos os elementos relacionados são marcas registradas de Warner Bros. Inc. © 1992. Todos os direitos reservados.

**TECTOY**



# SUPERTÁTICAS

## MEGA DRIVE

LHX

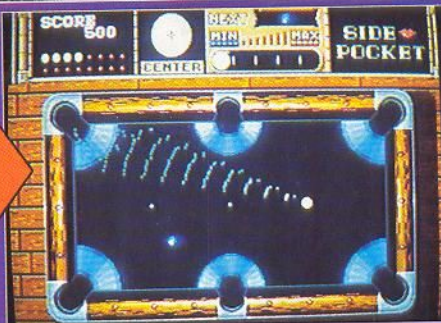
PASSWORDS



Magestic Twelve: DAAAAGA ou CQAAAF  
 Segunda Missão: CAAAIFA  
 Terceira Missão: CAAAGGA  
 Quarta Missão: CAAAYHA  
 Quinta Missão: CAAAAUC  
 Obs: usando o LHX

Side Pocket

TACADAS EXTRAS



Quando restar apenas uma bola e a palavra "Zone" aparecer em uma das caçapas, vire a bola branca nesta caçapa e dê a tacada. Se você acertar, as caçapas vão ganhar um disco azul. Acerte a bola numa delas e receba o prêmio.

Tecnocop

RECARREGADOR DE ENERGIA



Para recarregar sua energia, pause o jogo e digite: C, C, C, C, C, C, C, C, A, A, A, A, A, B, B, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A. Tire a pausa. Se você fez tudo correto, ouvirá a palavra "Tecnocop" depois de digitar o décimo C.

Turrican

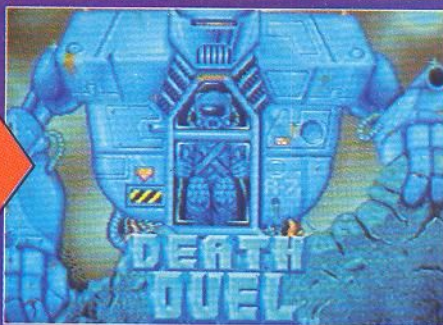
TELA DE OPÇÕES SECRETAS



Para conseguir uma tela de opções secretas, vá para a tela de opções original e selecione a última opção (Exit). Segure o direcional para baixo e digite: A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A, A. Um menu especial vai aparecer com várias opções.

## Death Duel

**NÃO PAGUE O PATO**



Não deixem os Aliens se protegerem e regenerar as partes atingidas. Por exemplo, contra Shanon Moisail, ataque primeiro suas pernas, então suas asas e aí sua cabeça.

## Super HQ

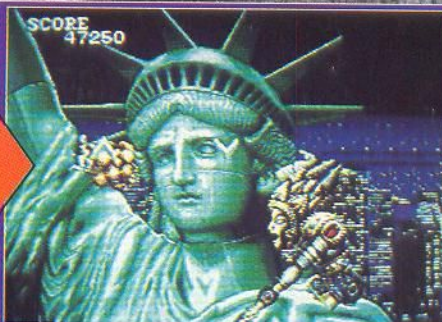
**MELHORE O DESEMPENHO**



Selecione a marcha automática. Embora você possa controlar melhor o carro nas curvas com a marcha manual, quando você bate a recuperação é mais lenta. A velocidade a ser usada com marcha lenta é até 123 MPH e a rápida de 124 MPH para cima.

## Atomic Runner

**PULE DE ESTÁGIO**



Põe na tela de Data East. Com o controle 2 pressione Start, C, para baixo e comece o jogo. Dê Pause durante o jogo e Start novamente no controle 2.

## Night Trap (Sega-CD)

**HORA E LOCAL DOS AUGS**



HORA	LOCAL	AUGS
00:05	Corredor 1	1
00:25	Sala	2
00:33	Quarto	1
00:38	Banheiro	1
00:48	Banheiro	1
01:00	Sala	1
01:22	Cozinha	1
01:34	Entrada	1
02:50	Entrada	2
03:10	Corredor	1

03:20	Quarto	1
03:29	Sala	1
03:40	Corredor 1	2
03:45	Fora	1
04:01	Corredor 2	1
04:20	Banheiro	1
04:38	Quarto	1
04:53	Sala	1
05:02	Sala	1
05:25	Quarto	1
05:35	Fora	1

05:40	Entrada	Novo código
05:45	Sala	1
06:08	Corredor 1	1
06:18	Corredor 2	2
06:49	Corredor 2	2
07:05	Cozinha	1
07:17	Quarto	2
07:40	Fora	1
07:48	Corredor 1	2
08:02	Quarto	1
08:10	Corredor 2	2
08:25	Corredor 1	1
08:35	Quarto	2
09:00	Sala	novo código
09:10	Sala	1
09:20	Entrada	1
10:45	Corredor 2	1
10:55	Fora	1
11:00	Fora	1
11:29	Corredor 1	1
12:03	Sala	1

Aguardem a 2ª metade do jogo!!

**Vire a página para mais dicas animais!**

# MASTER SYSTEM

Última

## O ENIGMA DA ESPIRITUALIDADE



Quando perguntarem a você quais os três princípios que compõe a espiritualidade, responda: amor, coragem, verdade, ou seja, todos.

Última

## LOCALIZAÇÃO DA RUNE OF HONESTY



Para receber a Rune of Honesty, vá para Moonglow e siga para a posição: lat - A' G' e long - A' I'. Procure na arca. Você deve encontrar o símbolo da Honestidade.

Última

## STATUS DO HERÓI



Bard - Mágica 7 Ataque 6 CALD  
 Mage - Mágica 10 Ataque 2  
 Fighter - Mágica 0 Ataque 10 EM  
 Druid - Mágica 9 Ataque 5  
 Tinker - Mágica 3 Ataque 8  
 Paladin - Mágica 8 Ataque 8

CALD = Especialização em Armas de longo alcance  
 EMA = Especialização na maioria das armas.

Simpsons

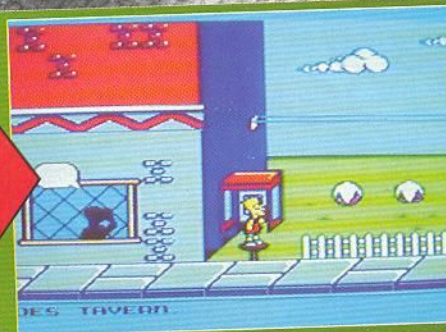
## USO DO ITEM WRENCH



Caso você ainda não saiba para que serve o item "Wrench", ela nada mais é que uma chave inglesa. Use-o perto do hidrante para descolorir o toldo da loja.

Simpsons

## PASSE UM TROTE



Para passar um trote no Moe ainda por cima pintar a camisa dele, faça o seguinte: vá para a cabine telefônica ao lado do Pule na banquetta e selecione o item "Coin". Use-o normalmente. Bart vai passar um trote. Quando Moe sair do Bar nervoso, fique esperta e pinte-o.

## Spell Caster

### PASSWORD



Para iniciar na base da montanha Hinokami com o mostrador de mágicas em 999, use a seguinte password: mqOsNvEkGGY9N4a9bPZ8KYy C. Não se engane na hora de usar a password.

## Miracle Warriors

### ACHE AS TRÊS CHAVES

Quando só estiverem faltando as três chaves (depois de pegar todas as armas, armaduras, escudos, heróis, herbs, vários Staffs e Magic Stones), tenha um nível de experiência alto e faça o seguinte: vá para a cidade de Tegea. De primeira, mova-se 16 espaços para o sul. Use o



botão 2, selecione "Spell" e "Come, lason". Entre no labirinto e com sorte descobrirá a chave para o Paraíso. Mova-se 18 espaços para o Oeste e entre

no santuário que guarda a chave para a Terra. Então prossiga 10 espaços para o Norte e entre no 3º labirinto, no qual a chave para o inferno pode ser encontrada. Depois de tudo isso, vá 6 espaços para o oeste e entre no santuário de Gorki, onde você terá uma...surpresa, vamos assim dizer.

## Golden Axe Warrior

### ACHE O BATTLE AXE



Para achar o machado de Batalha, siga estas direções (do local em que você inicia o jogo): esquerda 1, baixo 2, direita 5. Entre na caverna. Uma vez dentro, siga: Cima 4, Direita 1, Baixo 1. Mate os monstros e pegue a chave. Siga: Cima 1, Direita 1, pronto, abra a arca e pegue o Battle Axe.

## Golden Axe Warrior

### CONTROLES ESCONDIDOS



Certas salas têm portas que não podem ser abertas por chave ou estão camufladas. Neste caso, você deve destruir os monstros, ou usar a alavanca, que pode estar escondida, como nesta foto do primeiro castelo, por exemplo. É só empurrar o candelabro para as portas se abrirem.

Tem ainda mais dicas ducas na próxima página!

# GAME GEAR

**Sonic**

**PARA  
CONTROLAR  
AS BOLHAS**



Coloque o direcional para cima para acelerar e para baixo para desacelerar.

**Ninja Gaiden**

**CHEFE 3º  
FASE**



Fique bem em sua frente, balance a espada e pule imediatamente. Repita este ataque até matá-lo.

**The Luck Dime Caper**

**EGITO**



Atire o disco nela desviando-se das notas musicais e da grande serpente.

**Shinobi**

**SOUND  
TEST**



Para ouvir todos os sons, pressione: para cima + Start na tela de apresentação.

**Revenge of Dragon**

**SELEÇÃO  
DE FASES**



Ligue o console e pressione os botões 1 e 2 + direcional para cima e você entrará na tela de seleção de fases.

# SONIC 2

DICAS INÉDITAS DO MAIOR JOGO DA TEMPORADA!

**BOMBA!!**

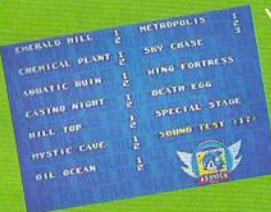
## SELEÇÃO DE FASE



Entre na tela de opções e vá ao Sound Test. Escute as músicas 19, 65, 9 e 17 (não é necessário ouvi-las inteiras).



Reset, volte para a tela de apresentação e pressione A + Start.



Você entrará na tela de opções. (Obs.: use o botão A para mudar as dezenas).

## COMECE COM AS 7 ESMERALDAS



Vá ao Sound Test do Select Stage e ouça as músicas: 4, 1, 2 e 6. Selecione o estágio para começar.



Já com as seis esmeraldas, você pode transformar-se em Super Sonic (dourado e com superpoderes). Para isso colete mais 50 argolas e dê um salto.

Ninguém mais poderá com você! Você correrá mais rápido ainda e ficará indestrutível!

## SLOW MOTION RESET MODE



Usando ainda o truque nº 1 (Seleção de fases), você pode pausar o jogo e usar o botão B acionando Slow Motion. Com o botão C você pode ver o jogo quadro-a-quadro (é uma boa oportunidade para tirar boas fotos também). E com o botão A você pode resetar o jogo.

## MODO DE EDIÇÃO

Vá ao Sound Test do Select Stage e escute as músicas: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 e 4. Na hora de escolher o estágio, não se esqueça de pressionar A + Start. No jogo pressione o botão B, selecione o item com o botão A e, com o botão C, fixe o item na tela. Esse truque permite mil loucuras tais como explorar a tela com o direcional, ou colocar argolas sobre Tails para acumular vidas.

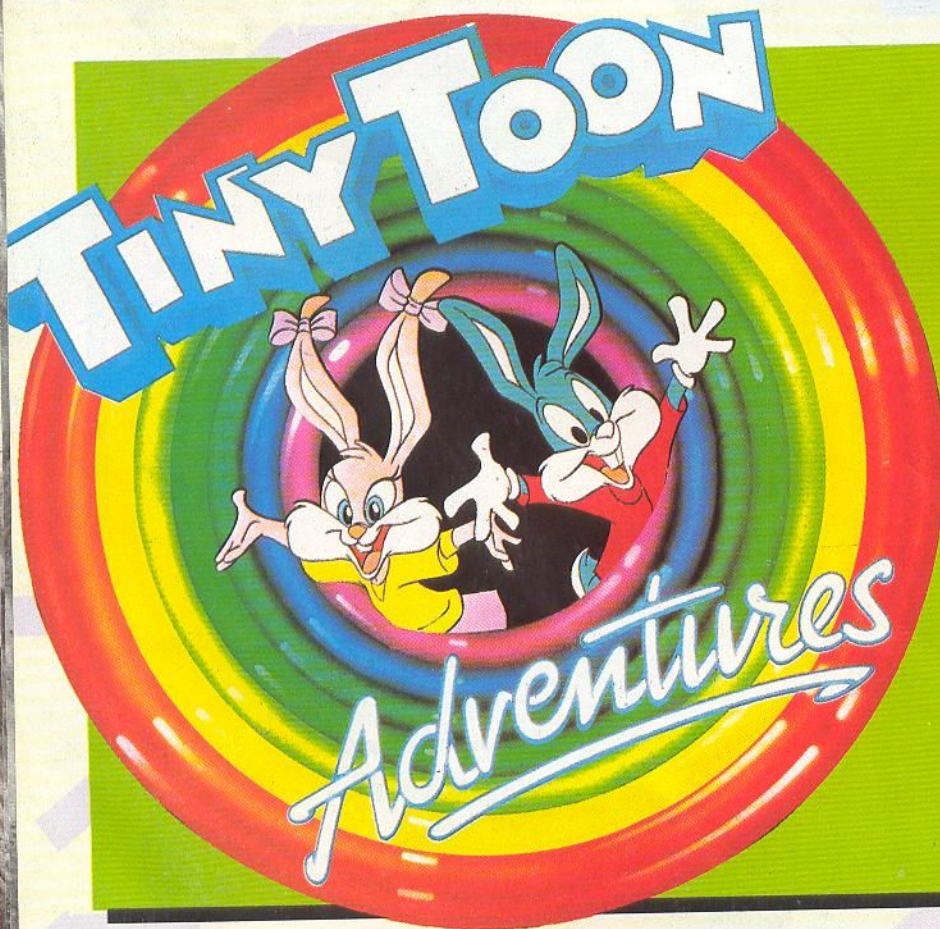
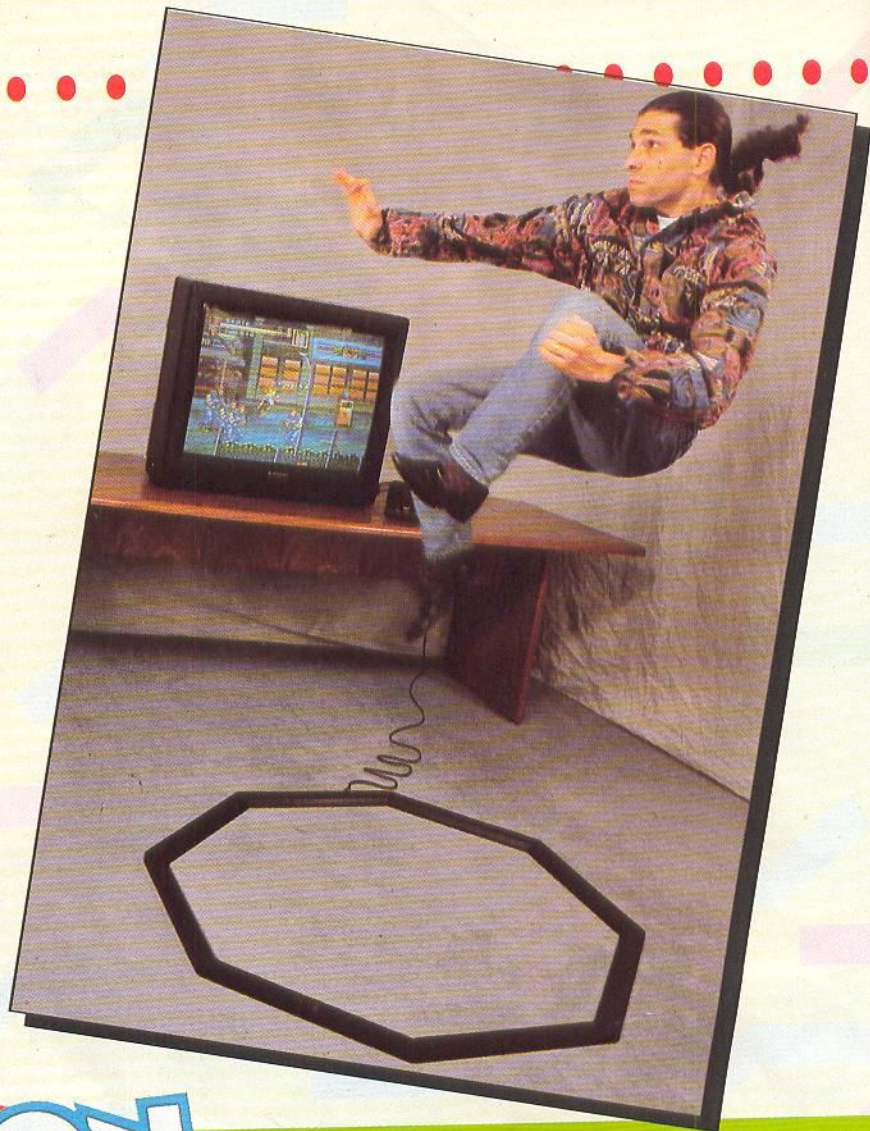


**OBS:** escuta-se um som distinto quando estes truques funcionam.

# ROLA LA FORA

## ACTIVATOR ESTÁ CHEGANDO!!!!!!

É caros amigos, o futuro bate à sua porta! Você se lembra do seu primeiro joystick? Já era! A tendência do futuro agora são os "controles virtuais" que transmitem seus movimentos para a tela, graças a uma espécie de "campo de força". O novo controle para Mega Drive, Activator, cria um campo magnético e térmico que transmite com fidelidade os movimentos do jogador para a tela. Imagine o tremendo esforço para encarar um Kick and Punch! O primeiro passo para a realidade virtual vai chegar ao seu console.



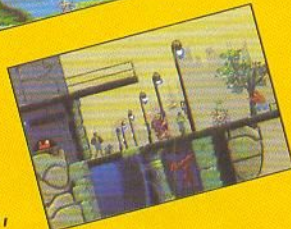
## TINY TOON ADVENTURES!!

Os personagens mirins do mundo Warner invadem mais uma vez a sua tela, no terceiro jogo feito pela fenomenal Konami para o console Mega Drive. Coloridíssimo, hilário e com gráficos excepcionais. Seguindo o mapa secreto do tesouro e ajudando Buster e Gogo Dodo a resgatar seus companheiros do desenho, seqüestrados pelos sinistros Montana Max e Elmyra, você percorre os mais variados estágios. Muita correria para encontrar o tesouro antes dos fascínoras. Passwords e um sistema de mapas permitem a você ativar as saídas e percorrer as fases. Mais vá de leve, há muitas fases escondidas para descobrir.



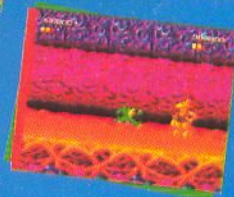
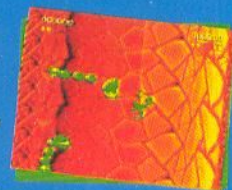
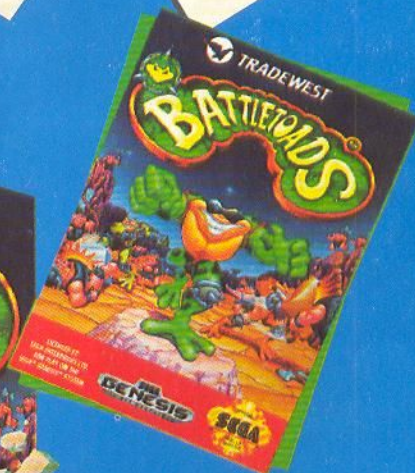
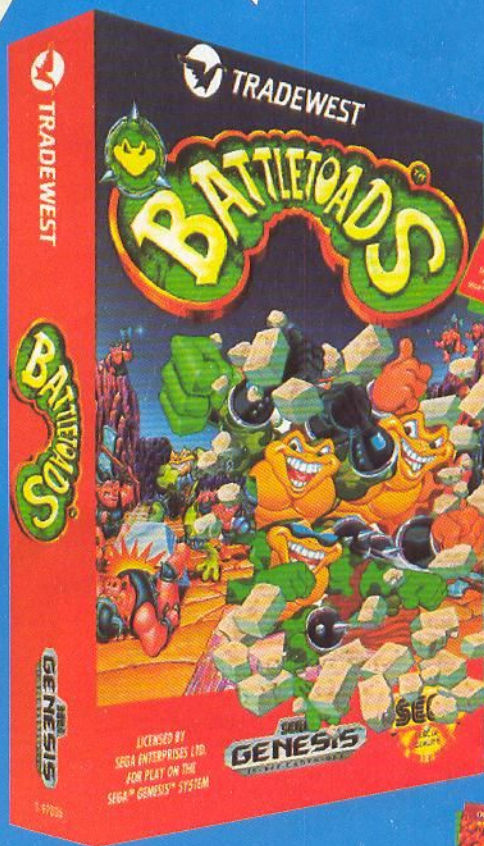
## FLASHBACK

Essas são as aventuras do agente-em-treinamento Conrad Hart, da "GBI", que ao descobrir uma conspiração alienígena para dominar a Terra, foi capturado e vítima de uma lavagem cerebral. Agora ele precisa viajar através de sete fases para recuperar a memória, combatendo alienígenas, replicantes e muito mais! Na linha de jogos ação/aventura em quadrinhos, ponto alto do jogo é um tipo de animação desconhecido até agora em games, com mais de 2.000 frames na velocidade de 24 frames/segundo. Para quem não entendeu, a animação rola como num filme. Com 12 Mega de memória, este é um lançamento da SEGA para desbancar *Out of This World* (Super NES).



## BATTLETOADS

Este cartucho já fez uma carreira de grande sucesso no console de oito bits da Nintendo, em 92, vem agora para Mega. É pândego do começo ao fim de seus 12 níveis, mas também, desafiador e excitante. Ação e combate pra dois jogadores encararem juntos, ou um contra o outro. Fabricado pela Tradewest, tem som legal, gráficos e jogabilidade idem, de acordo com os primeiros relatos publicados nos EUA. Ajude os sapões, Rash e Zitz, a resgatar a princesinha das garras malélicas da Dark Queen. Vai dar o maior trampo.



# SUPER-JOGOS

## ROAD RASH

**F**issurados em velocidade não podem perder este lançamento nacional: **Road Rash**. É uma competição de motocicleta onde vale tudo. Chutes, socos, empurrões e fechadas no oponente. Tudo pela primeira colocação. Não pense que seus oponentes ficarão passivos diante de suas investidas. Eles também jogam pesado. São cinco níveis de dificuldade, um mais empolgante que o outro. Vários obstáculos como: carros na contramão, cruzamentos, barreiras e até perseguições da polícia. Oito supermotocicletas para escolher. Um quase clássico jogo de corrida!



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Road Rash**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Corrida**  
 Nº de Jogadores: **1 ou 2**  
 Nº de Fases: **5**  
 Fabricante: **Elec. Arts/Tec Toy**  
 Capacidade: **8 Mega**



## TAZ MANIA

**J**á conhecido personagem dos desenhos da Warner Bros está chegando ao Brasil depois de ter conquistado milhares de maníacos no mundo todo. O guloso demônio da Tasmânia tem que sair à procura de um gigantesco ovo pré-histórico que pode alimentar toda a sua família por um bom tempo. São dezessete fases de muita aventura e humor onde nosso amigo terá que enfrentar toda a espécie de criaturas e armadilhas imagináveis. Não há como não notar no espantoso apetite de Taz. Ele devora tudo que encontra pela frente: bombas, inimigos e pimenta (solta labaredas). Um desenho animado para o videogame. Com certeza todos irão adorar.

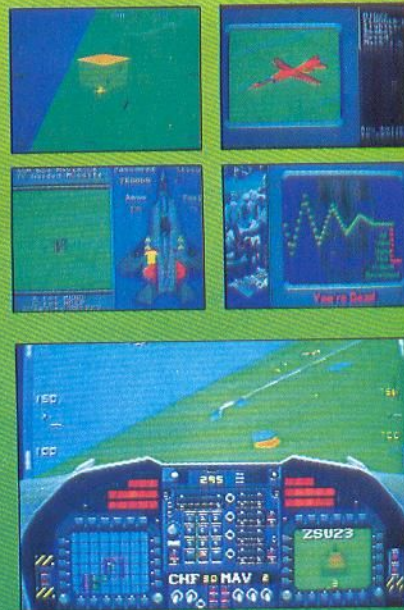


### FICHA TÉCNICA

Nome: **Tazmania**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação-aventura**  
 Nº de Jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **7**  
 Fabricante: **Sega/Tec Toy**  
 Capacidade: **8 Mega**

## F-22 Interceptor

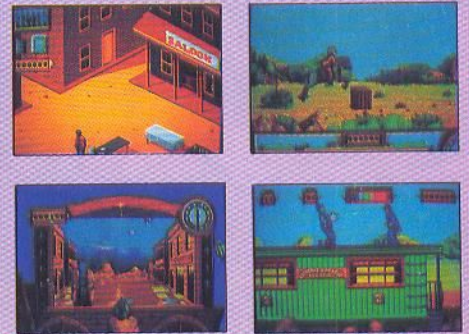
**S**imulador de caça para Mega Drive. Você é o piloto e está na cabine do mais novo caça norte-americano. Sua missão é exterminar os inimigos do ar, mar e terra em quatro partes diferentes do globo. Com 8 Mega de memória este é considerado o primeiro simulador para Sega com gráficos bem reais feitos com polígonos 3-D. O "play action", ou, se quiser, "jogabilidade", é incrível: o jogo traz muita diversão e desafio. É preciso treinar adoidado para conseguir a superioridade aérea nas cinco missões.



### FICHA TÉCNICA

Nome: **F-22 Interceptor**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Simulador**  
 Nº de Jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **5**  
 Fabricante: **Elec. Arts/Tec Toy**  
 Capacidade: **8 Mega**

# BACK TO THE FUTURE II



**G**rande sucesso do cinema agora para Mega Drive num lançamento nacional da Tec Toy. Marty, sua namorada e o louco cientista Doc vão parar numa roubada no velho oeste, em pleno século 19. Péreo duro para nossos heróis que terão que enfrentar bandidos e muitos perigos numa terra hostil

e traiçoeira. Na primeira fase, Marty tem que salvar a namorada em apuros (despencando num desfiladeiro, sobre uma carroça desgovernada). Depois disto, são perseguidos por foras-da-lei. O coitado do Doc arranjou uma sarna para se coçar - um pistoleiro que quer acabar com sua raça. Muita aventura e ação. Para ninguém ficar parado um só minuto.

**FICHA TÉCNICA**  
 Nome: **Back to the Future**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação**  
 Nº de Jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **4**  
 Fabricante: **Arena**  
 Capacidade: **4 Mega**



## GRAVE SEUS JOGOS EM DISQUETES E FAÇA SEU VÍDEO GAME PARECER UM COMPUTADOR

Basta você encaixar a CPU no lugar do cartucho que aparecerá um menu na tela com todas as opções. Super fácil. Você pode gravar até 3 jogos em um só disquete de 3.1/2" HD.

### KIT PARA MEGA DRIVE:

- Uma CPU
- Um drive de 3.1/2" HD
- Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas
- Opcional: Um compatibilizador para uso em SUPERNINTENDO

### KIT SUPER NINTENDO:

- Uma CPU
- Um drive 3.1/2" HD
- Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas

**IMPORTANTE:**  
 O Supercopiador é um equipamento importado legalmente. Com Garantia da Fábrica de 06 meses.



**DAITHO INFORMÁTICA LTDA.**  
 Distribuidor exclusivo para a América Latina  
 (021)265-9626

### RE VENDAS AUTORIZADAS

- Resende: Game Machine Video Ltda - (0243)54-6161
- Rio de Janeiro: Avalon Informática Ltda - (021)262-1636
- Ocelote Systems Info Ltda - (021)255-6880

## CARTUCHOS SUPER NINTENDO

- |                   |                   |               |              |
|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
| STREET FIGHTER II | SUPER VOLLEY BALL | COMBAT TRIBES | Imperium     |
| STAR WARS         | BULLS VS BLAZERS  | FATAL FURY    | POWER MOVES  |
| TINY TOON         | CHESTER CHEETAH   | GOAL!         | RIVAL TURF-2 |

Road Runner  
 WING COMMANDER

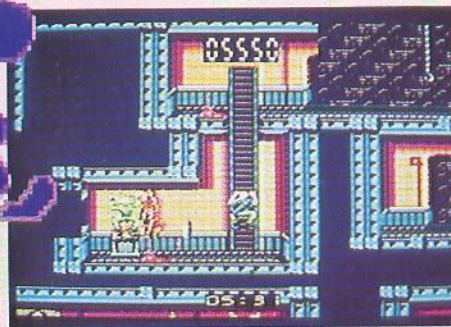
NBA ALL-STAR CHALLENGE  
 Joe & Mac 2

**PARA REVENDAS**  
 TELE-LANÇAMENTOS  
 (021)205-0693

# ESPECIAL MASTER

# ALIEN III

**Não se  
desespere! Você  
ainda vai  
terminar este  
jogo! Aqui vão  
mais 5 fases!**



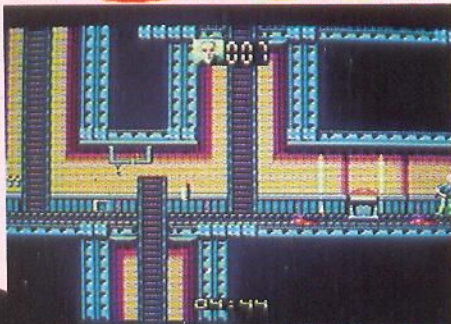
Volte, desça pela plataforma móvel, caminhe para a esquerda, suba um andar e encontrará mais um.

baixo tem mais um à esquerda e outra à direita, neste mesmo andar



Suba pela escada da direita, caminhe também à direita e desça pela primeira escada que encontrar. Caminhando à direita, você verá outra plataforma moveável e mais dois reféns. Salve-os, claro.

## 6ª FASE



Logo no início você salvará mais um refém. Caminhe para a direita, pule a plataforma móvel e continue à direita até encontrar outro deles.



Volte mais uma vez pra plataforma moveável, caminhe para a extrema direita e desça a escada. Eis mais um refém.

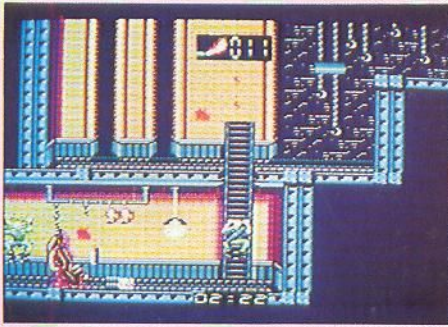


Caia no andar da plataforma, caminhe à direita, pegue energia salve outro prisioneiro. Volte para o andar da plataforma, caminhe para a extrema esquerda e resgate o último refém.



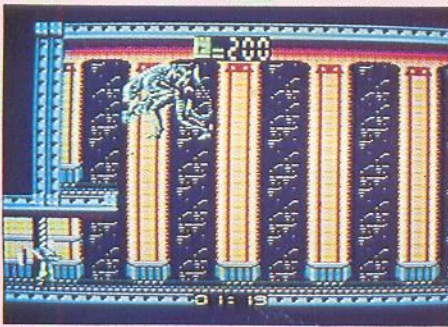
Continue descendo que no último andar de cima pra



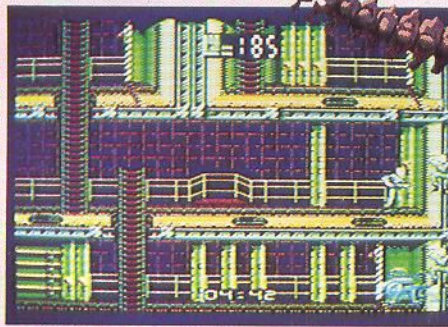


Para achar a saída, volte ao lugar onde encontrou a plataforma movediça e de lá caminhe sempre à direita.

## 2º Chefe



Fique dentro do túnel atirando sem parar. Quando ele começar a pular, atire para cima acompanhando seu movimento.

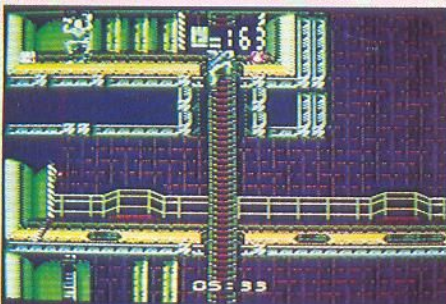


caminhe para a direita, suba pela escada e salve os três prisioneiros que encontrou. Volte para a escada em que subiu que tem mais dois pra salvar. Caminhe para a direita e desça a primeira escada que aparecer na sua frente.

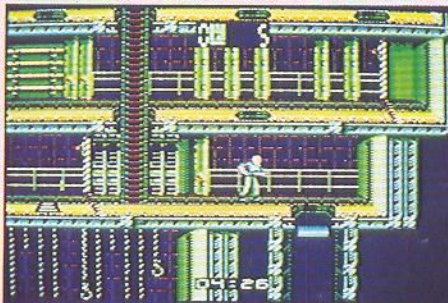


Desça a plataforma, vá para a extrema direita e suba o máximo que der. Você achou a saída.

## 7ª FASE



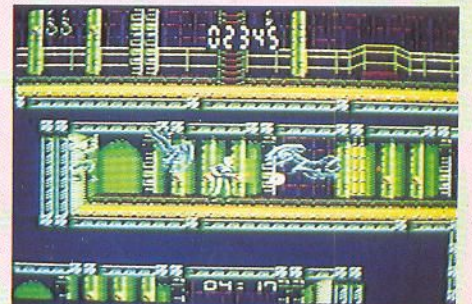
Suba pela escada principal e encontrará o primeiro refém desta fase. Desça um andar,



Desça a plataforma e salve mais um refém à esquerda.

Volte para a direita e desça a escada até o fim. Caminhe para a direita e suba até avistar o último refém.

## 8ª FASE

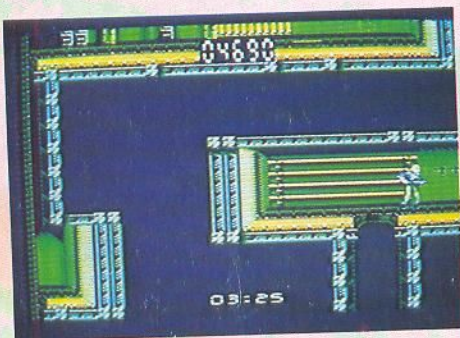


**EXIT**

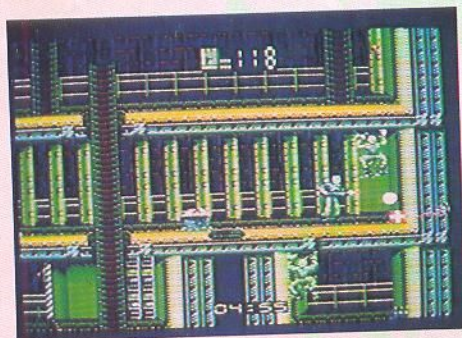
# ESPECIAL MASTER

## ALIEN III

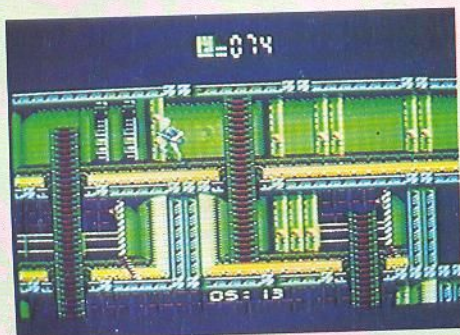
Comece subindo a escada e caminhando para a direita. Desça 3 andares e encontre o primeiro refém.



Vá para a esquerda, desça a escada e aguarde a plataforma movediça. Você vai encontrar mais um refém.

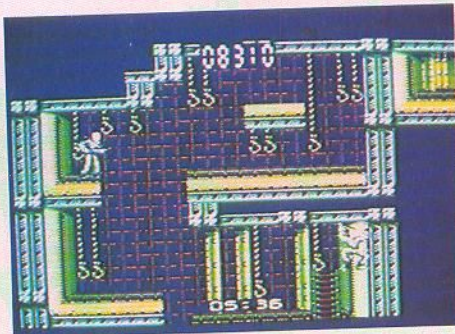


Suba um andar na plataforma, vá para a esquerda e suba mais um andar (+ um refém). Repita a ação siga e encontre outro. Desça 3 andares e encontre mais um.

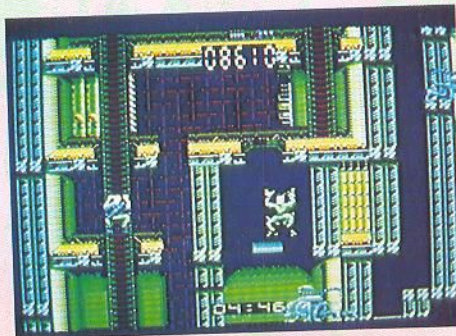


Volte para o lugar indicado na foto, siga para a direita e quando não der mais, suba a escada salvando mais um refém. A saída se encontra na lateral superior direita de onde você iniciou o jogo

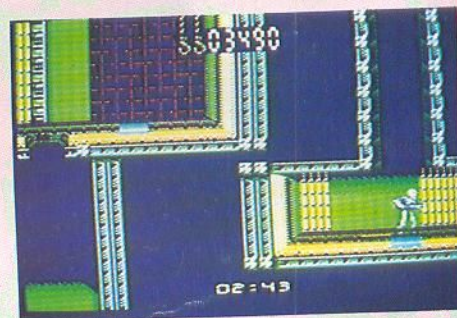
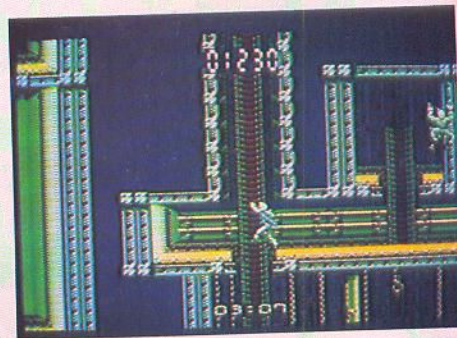
### 9ª FASE



Logo de cara você verá um refém, salve-o. Desça até avistar mais um.



Continue descendo. O caminho é único, vá para a direita, suba e você verá mais dois reféns. Continue subindo. O caminho é único agora. Vá para a extrema direita, salve o refém,



volte e espere a plataforma no abismo. Desça a escada para salvar o último deles. Após achar o último refém, siga a seqüência de plataformas móveis caminhando para a extrema direita.

### 3º Chefe



Encontre-o na extremidade superior da tela. Atire sem parar. Ele não terá chance!

**mês que vem  
tem mais!**



# CLUBE DO CHEFE

Um marco na história do videogame no Brasil!

**Q**uem veio, viu e venceu! Foi um grande acontecimento. Alguns dos maiores jogadores de videogame do país reuniram-se sob minhas enormes asas. Tudo o que prometi, cumpri. A festa foi inesquecível e os resultados pra lá de animadores. Tomei gosto pela coisa e tô pensando

em organizar algo em escala mundial agora. Eu gosto de encaminhar as novas gerações. E respondam-me: o que eu não faço por vocês? Hospedei o pessoal num tremendo flat aqui na paulicéia, chamei toda a imprensa nacional, fiz um auêzaço. E no fim, presenteei mesmo! Gostei de ver a galera

empenhada em vir buscar (na unha) as viagens pra Disney, os oito Mega CDs e mais os oito Mega Drives. Valeu, galera! Quase que vocês me deixam emocionado! Mas não é verdade que chorei na semi-final de Master.



**D.T.A.**  
Games

Rua Joaquim Floriano, 864  
Tels.: (011) 820-1566/1820-6921

**ÓTIMOS  
PREÇOS**

## LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

**TECTOY**

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VÍDEO LOCADORAS - ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

### ALGUMAS DE NOSSAS SUGESTÕES

- |   |                  |                      |                      |                       |
|---|------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|
| • Ayrton Senna - S. Mônaco GP II            | • Ace of Aces    | • Lemmings           | • Super Futebol II   | • Greendog            |
| • Heroes of the Lance                       | • Air Rescue     | • Out Run Europa     | • Super Kick of      | • Dick Tracy          |
| • Back to the Future III                    | • Alien Syndrome | • Power Strike       | • Impossible Mission | • Quackshot           |
| • Home Alone - Esqueceram de Mim            | • Cyborg Hunter  | • Scramble Spirits   | • Alien 3            | • Shadow of the Beast |
| • The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants | • Gauntlet       | • Shapes and Columns | • Alisia Dragoon     | • Taz Mania           |
| • Desert Attack Helicopter                  | • Keneseiden     | • Spell Caster       | • Batman Returns     | • The Immortal        |
| • Krusty's Super Fun House                  | • Kung Fu Kid    | • Spy vs. Spy        | • Dark Castle        | • World of Illusion   |

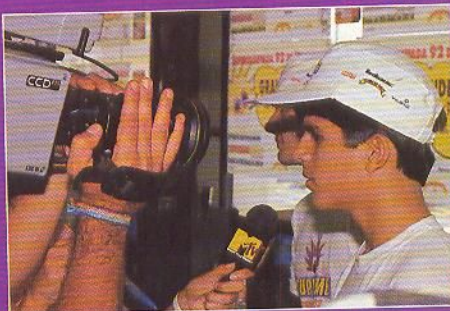
# Super-Olimpíada 92 de Videogame

**Final emocionante  
define campeões brasileiros**



**Porção posterior/lateral  
do Chefe dando  
autógrafos. Obs: foto  
surrupitada pela Redação**

José Guilherme Ferreira, 13, e Luiz Reginaldo F. Curado, 15, são os novos campeões brasileiros de videogame nas categorias Mega Drive e Master System respectivamente. Marcelo Nelson Wadeck, 20, e Celso Mitsuo Hono, 22, tiraram segundo e terceiro lugares na categoria Mega. Na categoria Master, Danni Sales Silva, 16, e Márcio Lênio M. Freire, 16, ficaram com o segundo e o terceiro lugares. Dos seis, quatro são de Goiânia, a nova capital nacional de videogame, até prova em contrário. A disputa foi acirrada. Após meses de preparo e uma longa e árdua fase de



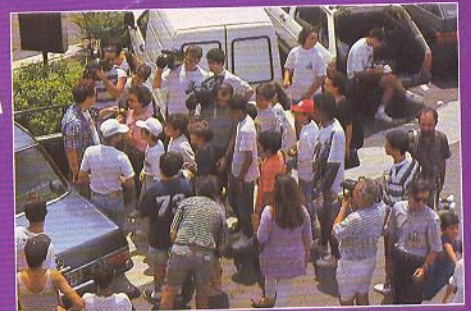
Vencedores entrevistados pela TV.



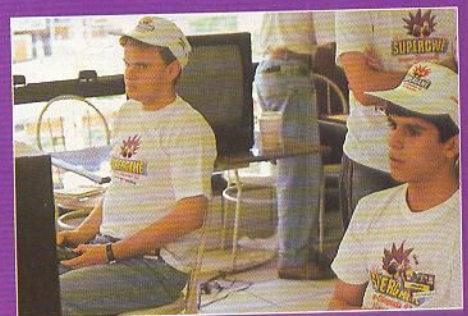
Finalistas treinam no Hotel Paulistânia, em São Paulo.



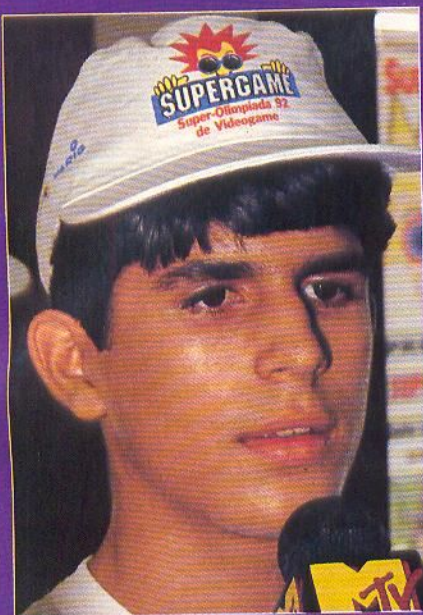
Heróis posam para a posteridade.



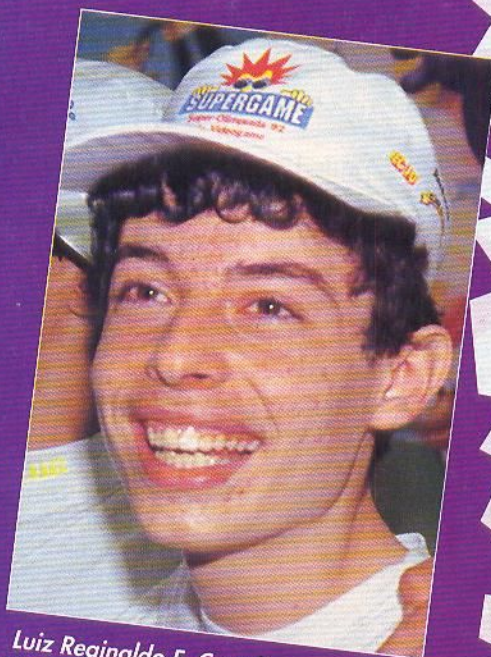
A chegada do Chefe e o assédio da imprensa.



Finalistas em plena atividade eliminatória no Mc Donald's.



José Guilherme Ferreira, o vencedor da categoria Mega.



Luiz Reginaldo F. Curado, vencedor da categoria Master.



Chefe entrega troféu e prêmios aos três primeiros colocados, categoria Mega.



Chefe entrega troféu e prêmios aos três primeiros colocados, categoria Master.

## MEGA DRIVE

1º José G. S. Ferreira  
13 anos - Goiânia - GO

2º Marcelo N. Wadek  
20 anos - Curitiba - PR

3º Celso M. Hino  
22 anos - Jundiá - SP

4º Cristiano M. Barros  
16 anos - Capibaribe - PE

## MASTER SYSTEM

1º Luiz R. A. F. Curado  
15 anos - Goiânia - GO

2º Danni Sales Silva  
16 anos - Goiânia - GO

3º Márcio Lenin M. Freire  
16 anos - Goiânia - GO

4º Daniel Ponte Vieira  
13 anos - Sobral - CE

classificação, os jogadores chegaram tensos ao MacDonalds da Bandeirantes em São Paulo logo cedo no domingo, dia 31 de janeiro. Boa parte da imprensa nacional estava presente, ansiosa para conhecer os 17 finalistas e saber quem seriam os novos campeões. Da TV Gazeta à Rede Globo, passando pela SBT, MTV, jornais diários e revistas semanais, a presença maciça da imprensa e a grandeza do evento conferiram um novo status ao videogame no país. Os novos campeões levaram, afinal, um total de seis viagens à Disney, oito fantásticos Sega-CDs, contratos de colaboração, assinaturas e outros prêmios mais. Tudo isso graças à SUPERGAME e ao patrocínio generoso de empresas como McDonald's, Varig e TecToy. Na categoria Master, o jogo da semifinal foi **Gauntlet** e o da final, **Sonic 2**. Para Mega foram escolhidos **Batman Returns** para a semifinal e **Sonic 2** para a final. Cada bateria durou 20 minutos e a seleção dos campeões foi feita de acordo com as melhores pontuações.

A finalíssima da **Super Olimpíada 92** parou momentaneamente para a entrada de ninguém menos que **o Chefe** em pessoa. Contrariando todas as expectativas, principalmente as da redação, **o Chefe** não aguentou e resolveu se sujeitar ao assédio dos fãs e da imprensa para poder assistir à finalíssima. Vestido com uma roupinha domingueira que lembrava os Red Hot Chili Peppers, até a redação acabou admitindo que **o Chefe** arrasou na sua primeira aparição pública. Chegou num reluzente Mercedes azul e foi seguido pela imprensa até parar numa vaga que reservara bem ao lado da competição. Distribuiu autógrafos, bonés, kits do McDonald's, camisetas e, é claro, revistas. Gostou tanto que acabou ficando até o fim da competição para entregar os prêmios pessoalmente. Saiu prometendo mais para breve.

# CLASSIFICADOS



## VENDO

★ Um Mini Game série Master (Altered Beast) e uma fita de Mega Drive (Desert Strike). Tratar com Júnior, Tel: (011) 955-0865

★ Três fitas de Master System: Mônica no Castelo do Dragão, Indiana Jones e a Última Cruzada e Ayrton Senna - Super Mônaco GP II. Quem estiver interessado envie uma carta para: Eduardo Evaristo Alboite, Av. Getúlio Vargas, 2.600, ap. 32, Água Verde, Curitiba - PR - CEP 80240-040, ou ligar para o tel (041) 242-8906.

★ Um Phantom System com cinco cartuchos em ótimo estado de conservação e um preço especial. Os interessados poderão ligar para (065) 321-1961, ou escrever para Rua João Bento, 245, Centro - Cuiabá - MT - CEP 78045-450. Falar com André.

★ Um "Pense Bem" da Tec Toy, praticamente novo, na caixa com sete livros. Tratar com Rodrigo Cardoso, Rua Dr. Carlos Salles Block, 485, apto. 10, Bairro Anhangabaú, Jundiaí - SP - CEP 13200.

★ As fitas de Master System, World Grand Prix e The Secret of Shinobi por Super Mario III ou II e Simpsons de Nintendo. Tratar com Carlos Eduardo S Amorim, Estrada Sta. Moura, 150, BL 13, apto. 201 - Tel: 342-3446 - Rio de Janeiro - RJ - CEP - 22780-170

★ As fitas Rastan (Master) e Kenseiden (Master) em ótimo estado, com o manual. Por Super Futebol II e Vigilante todas do Master tratar com o Jeison, tel: (0244) 65-2455. Rua Capitão Mexias, 176 - Mendes - RJ - CEP 26700-000.

★ Cartucho de Nintendo americano (Tartarugas Ninja II, Mega Men III e Super Mario Bros do Nintendo japonês). Interessados tratar com Alex ou Ayres pelo fone: (0192) 612276 - Moji Guaçu - SP.

★ Videogame do Paraguai novinho em folha em ótimo estado com duas fitas que são elas: Fortress Defense e Duck Fight, tudo na caixa e mais um Mini Game série Master (Strider). Por um Top Game ou Turbo Game com ou sem fitas. Falar com Rodrigo Nascimento Campos, Rua Índios do Brasil, 198 - Teixeira Soares - PR ou pelo fone: (0424) - 22 2795.

★ Quatro cartuchos de Mega Drive: Terminator, Golden Axe II, Road Rash e Desert Strike. E também 3 cartuchos de Nintendo: Robin Hood, Buck O'Hare e Star Wars. Interessados tratar com Anderson Resendes, Rua Olegário Maciel, 875 - Uberlândia - MG. Ou pelo fone (034) 235-6279 - CEP 38400.

★ Três fitas de Mega Drive, uma pistola Laser Gun do Phantom System e uma TV a cores, semi-novos. Falar com Davi, Rua Aristeu de Andrade, 229 - Farol - Maceió - AL.

## GAME SHOP

Vendas e Locação

VENHA CONHECER  
ARCADE E NEO GEO

Rua Rocha Pombo, 30 - Liberdade  
Tel: (011) 277-8199 - São Paulo

Fone: (082) 223-4049. Davi Ramalho - Maceió - AL.

## TROCO

★ Um Atari VG 3000 acompanhado de 28 jogos mais um controle da Dynacom e um relógio digital, por um Master System com Sonic e um controle. Tratar com Ivan Miranda no tel: 444-2174. Dou preferência a pessoas de Belo Horizonte. Ivan Boato de Miranda - Belo Horizonte - MG.

★ Os cartuchos: Paper Boy, Mônica no Castelo do Dragão, Cyber Shinobi, Olympic Gold, Golvellius, por outros cartuchos para Master. Dou Preferência para: Bart Vs Mutants Espaciais, Sonic (1 ou 2), Tom & Jerry ou Golfe Mania. Tratar com Gustavo Mendonça no telefone: 387-3148, Brasília - DF.

★ Uma pistola Light Phaser, pelo cartucho Wonder Boy ou troco por Psycho Fox. Paulo Vinicius Sales Macedo, Rua Pio XII, nº 26, Magé - RJ - CEP 25900-000.

★ Turbogame, novo, na caixa, compatível com Nintendo mais dois cartuchos (Magic Carpet e Turtles III), por Mega Drive com 1 fita e 2 controles com as ligações completas. Escrever para: Rua Naer Murbach, 135, Primavera, Baurú - SP - CEP 17033. Leandro Alves.

em Santos

LOCADORA

**SPEED**  
GAME

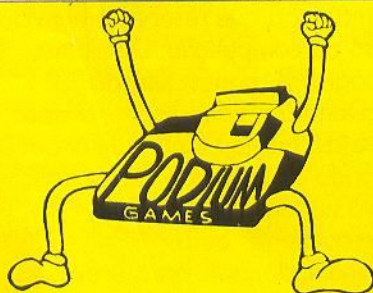
Rua Pastor Alberto Augusto, 691  
Sta. Maria - SANTOS - SP  
Tel.: (0132) 30-7760

★ Master System II, com 2 controles (Pro 1 e o comum) e 4 carts (Indiana Jones e a Última Cruzada, After Burner, Dynamite Dux, Double Dragon), por um Super Nintendo com 5 carts, sendo que 2 destes carts sejam F-1, Hero II e Tinny Toon e os outros da sua escolha. Pablo de Oliveira - Rua México, 902 - Floresta - Camapuã - RS - CEP 96180-000.

★ Videogame Top Game VG 8000, com controles Power Tron e cartucho Street Fighter 2 + um teclado, por um Mega Drive com 3 fitas ou Super NES sem fitas. Escrevam para Mario Leinfelder Savio. Rua Horácio Wells, 137 - Sapopemba - São Paulo - SP - CEP 03920-240

★ RPG, Super Mônaco GP e Super Hang On, lacrados, completos com instruções e originais da Tec Toy, por RPGs Phantasy Star 2 e 3. Alguma dúvida, posso negociar. Faço qualquer negócio. Denis no fone: (011) 588-0126 - São Paulo - SP.

★ Um Turbogame VG 9000 T, com duplo sistema (72 e 60 pinos) junto com 2 joysticks turbo e 4 fitas: Cabal, Girodine, Gun Smook e uma de 32 jogos. Tudo novo na caixa por um Mega Drive em bom estado. Interessados falar com Alcides Ogliari Jr. pelo tel: (0492) 23-2567, ou escrever



## PODIUM GAMES

- Controles, Acessórios e Cartuchos.
- Campeonatos Permanentes.
- Transcodificação em 1 hora.
- Locação de games em domicílio. Entrega e retira.

Rua Heitor Peixoto, 438 - Cambuci - Tel.: (011) 277-0751 - São Paulo

## HOLLYWOOD

# GAMES

Locação e venda de  
Mega, Master,  
Nintendo e Super Nintendo

Av. João Pessoa, 497 -  
Camilópolis - Santo André - SP

para Rua Ministro Pedro de Toledo, 327 - Bairro Coral - Lages - SC - CEP 88509-530.

★ Master System II com 3 fitas (Shinobi - Moonwalker - Alien Storm), por 10 fitas do Mega Drive japonês (Sega Gênesis). Tratar com Flávio Corrêa, Tel - (0195) 66-1391 - Analândia - SP.

### VENDO OU TROCO

★ Cinco fitas do Master System, sendo elas: Futebol, Alex Kidd in Miracle World, Zaxxon, R Type, Golden Axe) com o manual e na caixa por uma fita do Mega Drive, de preferência, Burning Force, Road Rash, Joe Montana II ou Mario Lemieux Hockey. Tratar com Gustavo Camargo (0195) 24-6097. Rio Claro - SP

★ Um Mini game série Master Pit - Fighter, por um preço bem razoável, ou troco por outro qualquer que seja da série Master, interessados falar com Igor pelo fone (067) 384-1890, Rua Carlos Scardine, 247 - Coophasul - Campo Grande - MS - CEP 79117-160.

★ Vendo ou troco por outras fitas de meu interesse as fitas de Genesis: Sonic e Quack Shot. Todas as 2 em excelente estado, com caixa e manual. Daniel Barreto, tel: (021) 714-7789 - Niterói - RJ.

## TARGET

VIDEO GAME LOCADORA



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

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

★ Videogame Odyssey com 8 fitas e 2 controles + computador TK 95 com 3 jogos e 2 programas educativos (tudo na caixa). Ou troco por Phantom ou Nintendo ou Super Nes ou Mega Drive. Ambos com duas fitas e um ou dois controles. Na caixa e em bom estado. Escrever para Rua Simão Lotemberg, 34. Jardim Esmeralda. São Paulo - SP - CEP 05367-000. Antônio dos Santos Neto.

★ Dois controles Genesis normal, ou troco por alguma fita de Mega Drive do meu interesse. Ricardo Augusto, Rua Barão do Triunfo, 1176, ap. 51 - CEP 04620 - São Paulo - SP

★ Top Game VG 9000 ( 2 controles quebrados com 1 fita + Atari, 2 controles e várias fitas). Ótimo estado, por Master System I, II ou III com 1 ou 2 controles, com ou sem fitas. Rua Rabelo da Cruz, 468 - Vila Nivi - São Paulo - SP - CEP 02255.

★ Mega Drive japonês transcodificado, com dois controles, sendo um deles Rapid Fire e duas fitas + um Master System II com duas fitas e Alex Kidd na memória, mais um controle e uma pistola. Tudo por um Mega Drive com duas fitas e dois controles. Tratar com Wagner pelo fone: (011) 456-7425. Diadema - SP.

### COMPRO

★ Fita de Genesis ( Mega Drive )-Might and Magic (RPG). Leonardo Chagas Hyppolito, Rua Ribeiro Guimarães, 80, apto. 606, Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20511. Tel: (021) 228-9699.

### CLUBES

★ Fundamos o Fanatgames, especializado em Mega, SNES e Arcades. Quem quiser fazer parte do Clube, basta nos enviar uma carta com os dados pessoais ( e o console que possui ) mais uma taxa de 5.000,00 cruzeiros ( inscrição ) e de 2 em 2 meses a taxa de 5.000,00 (despesas). Escrevam para Clube Fanatgames - Rua Condor, 257, V. Padre Manoel da Nóbrega - Campinas - SP - CEP 13.060-150.

★ Games Club do Brasil - Atenção galera! Seja sócio do nosso clube e tenha um jornal bimensal, super dicas, endereços das melhores locadoras, lançamentos, sorteios de games e uma carteirinha especial e etc... Mande todos os seus dados, inclusive de seus pais. Pague todos os meses uma taxa de 10 mil cruzeiros, reajustada de quatro em quatro meses em 60%. Se você tem a carteirinha do Chefe, tenha 50% em tudo. Mande carta com selo para resposta para: Games Club do Brasil, Al. Roberto de Jesus Oliveira, Rua 23 de janeiro, 99, Cristo Redentor - Fortaleza - CE - CEP 60337-440.

★ Games Clube - um clube para os fãs de Master, Mega Drive, Atari e Game Gear. Os interessados devem enviar uma carta com o seguinte dados pessoais: nome, endereço, data de nascimento, 2 fotos 3X4 e nome do console e cartuchos que possui. Você terá direito a jornal e carteirinha. O Clube fica na rua Timóteo 1.032, Bairro Santa Inês, Belo Horizonte - MG - CEP 31080 - 040.

## TECNOFAX

**NINTENDO  
MASTER SISTEM  
PHANTOM SISTEM  
BIT SISTEM  
HI TOP GAME  
ATARI CCE  
MEGA DRIVE  
GENESIS  
NEO GEO**

• Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.  
• Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio e Assistência Técnica Ltda.  
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar  
Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471  
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA

**Belém/PA** - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.: (091) 229.7353  
**Feira de Santana/BA** - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963  
**São Paulo/SP** - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

AUTORIZADA DYNACOM

NÃO SAIA  
DE CASA  
SEM ELA!



Game Maniacos Clube - Nosso clube fará um jornal mensal com dicas e a retrospectiva dos lançamentos do mês. Também faremos campeonatos de dois em dois meses. Para participar do nosso clube, basta mandar nome, idade, endereço, escola, telefone e videogame, juntando uma foto 3X4. Não cobramos

taxa de inscrição. Cartas para: Rua 7 de setembro, 943, ap. 702 - CEP 96508 - Cachoeira do Sul - RS. Tel: (051) 722-4928.

### DESAFIO

★ Desafiamos qualquer pessoa, mortal ou imortal, ser vivo, ser

lunático, piloto ou qualquer pessoa que se diz fera, a desafiar nosso piloto Rogério Cássio no jogo Super Volleyball do Mega Drive. Aquele que tiver coragem para enfrentar nosso leão é só entrar em contato com " Amigos da SEGA ", Rua Araripe, 411 - Vila Califórnia - CEP 03215 - São Paulo - SP.

**Classificados  
SUPERGAME  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01051**

## NORMANGAME

CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL



**VENHA CONHECER  
NOSSOS ÚLTIMOS  
LANÇAMENTOS**

**TEC TOY**

**NORMANGAME**

**A MAIS NOVA EVOLUÇÃO EM  
VÍDEO-GAME,  
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS**

**PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS  
ENTREGA VIA SEDEX**

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

## ESTABELECIMENTOS CONVENIADOS

### LOCADORAS

#### GAME HOUSE

- Rua Teresa, 1515-LJ. 147 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31-1352
- R. 16 de Marco, 338 Petrópolis - RJ - CEP. 25620-040 - Tel: (0242) 31-1352
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 lj. 377 - Ilha Plaza

#### TARGET

- Av. Rl, nº 195 - Setor Oeste - Goiânia - GO - CEP: 74125-020  
Tel: (062) 291-1607

#### TILTY'S

- Rua Santa Virginia, 326 - Tatuapé - São Paulo - CEP: 03084-000  
Tel: (011) 217-2159

#### D T A GAMES

- Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - CEP: 04534-003  
Tel: (011) 820-1566/820-6921

#### HOLLYWOOD GAMES

- Av. João Pessoa, 497 - Santo André - São Paulo - CEP: 09230-650  
Tel: (011) 447-5680

#### SPEED GAME

- R. Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos - SP - CEP 11085  
Tel: (0132) 30-7760

#### TOKI GAMES

- Rua Min. Calógeras, 1223 - Joinville - Sta. Catarina - CEP: 89201-500  
Tel: (0474) 33-6572

#### GAMES E GAMES

- Rua Guarani, 283 - São Paulo - S.P. - CEP: 01123-040 - Tel: (011) 227-3742

#### DPV (DUAL POWER VÍDEO)

- Al. São Boa Ventura, 622 - Niterói - RJ - CEP: 24120 - 191 Tel: (021) 719-2430
- R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - CEP: 24000-020 Tel: (021) 722-5775

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

#### TECNOFAX

- Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º and. - Cjs. 114/115 - São Paulo - SP  
CEP: 01207-001 - Tel: (011) 222-1471 e 222-9083

#### AUTORIZADA TECNOFAX

#### DIGITEC

- Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim - Natal - RN  
CEP: 59080-400 - Tels: (084) 217-5935 ou 231-9258

**STREET  
FIGHTER II**

# NEW GAME

## FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

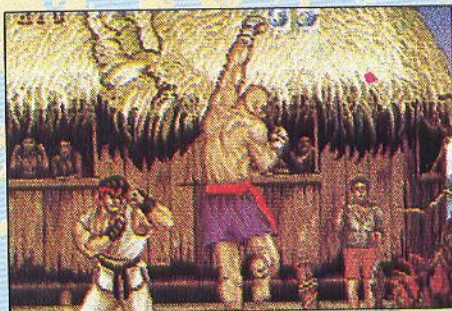
### VENDA DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFSSIONAL.

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

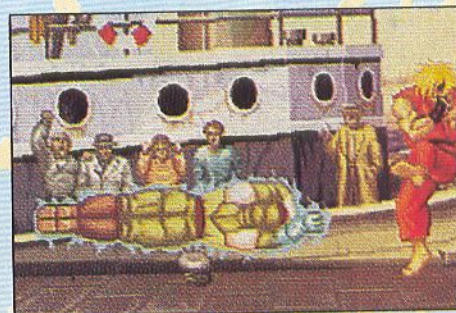
# STREET FIGHTER II

**Confirmadíssimo!**  
**A melhor versão do maior jogo de luta da história sai para Mega Drive!**

**M**ais uma vez a SG confirma a lebre que havia levantado! Nós adiantamos que sairia **Street Fighter**, na versão "Champion Edition" para Mega Drive e agora temos a confirmação. Um executivo da área de vendas internacionais da Capcom, fabricante do cartucho, cantou a bola, por telefone, para o Chefe. Não ficou apenas nisso. Diz ele também, que a própria Capcom, uma das melhores fabricantes de jogos do mundo, vem de mala e cuia se instalar aqui no Brasil. **Street Fighter II** deverá sair para Mega até Abril nos EUA. Na versão "Champion Edition", você poderá jogar com os quatro chefes!



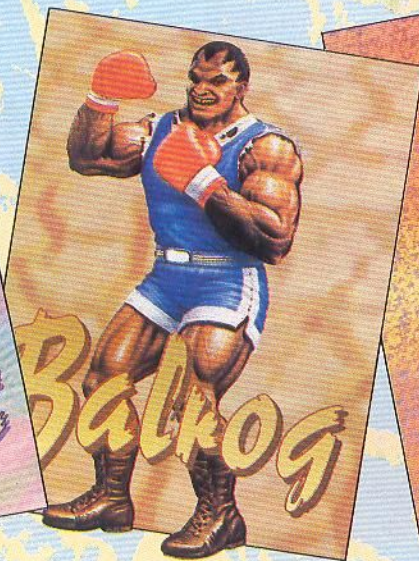
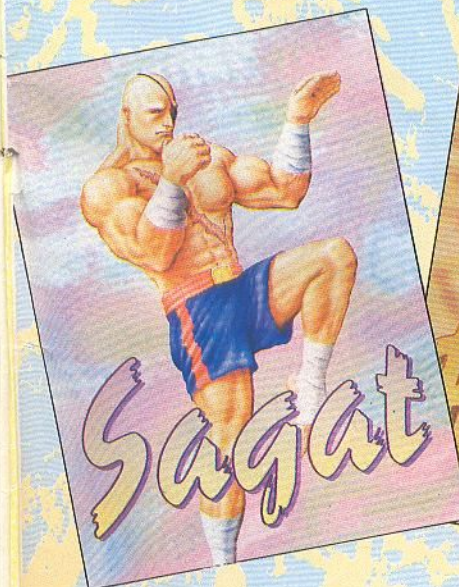
*Agora você poderá jogar com Sagat e usar o poderoso "Tiger Upper Cut", uma boa resposta ao "Dragon Punch" de Ryu*



*Um dos golpes mais fulminantes de Street Fighter II é o "Torpedo Flamejante", de M. Bison, também conhecido como "Tostex"*



**Conheça os quatro chefes de SF II Champion Edition**



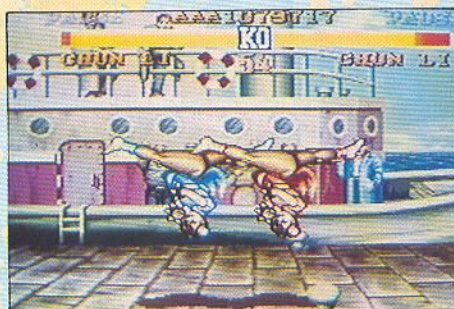
# STREET FIGHTER II

## A versão para Mega Drive de SF II promete ser uma das melhores!

A enorme fama do jogo **Street Fighter II** data de julho do ano passado, quando a Capcom, empresa que fabricara o Arcade, lançou uma versão para os consoles de 16 bits da Nintendo (Super Nes e Super Famicom). Esta conseguiu manter uma incrível fidelidade ao já popular Arcade, tanto nos detalhes gráficos e sonoros, como na "playability" (ou "jogabilidade"). Com isso, o cartucho estourou no mundo inteiro e foi considerado por toda a imprensa especializada como o lançamento do ano em 1992. Na esteira deste sucesso, outras versões de **SF II** foram lançadas para os mais diferentes consoles e microcomputadores. A Commodore, por exemplo, já lançou o jogo para os microcomputadores Spectrum 64 e Amiga. Estará disponível, em breve,



A "Champion Edition" de Street Fighter II é a versão mais cobiçada pelos "street fighters" veteranos. Oferece mais golpes que o Arcade anterior, pode-se jogar um contra o outro com o mesmo lutador e ainda lutar com os chefes. Na foto acima, Balrog (esq.) encara Sagat



Existe um truque para jogar um contra o outro com o mesmo lutador em Super Nes. Mas não é possível jogar com os chefes.



Spectrum 64: fraco



Pirata para oito bits



Na versão para o microcomputador Amiga, os movimentos são bem mais grasseiros

## QUATRO ENCARNAÇÕES DE SF II

### Super NES

A melhor versão depois dos Arcades. Bons gráficos, sons fieis e a melhor "jogabilidade". O único defeito é não poder jogar com os chefes, como na "Champion Edition".

### Amiga

Os gráficos são primorosos, mas faltam botões ativos no joystick e golpes. O som é fraco e os arranjos deixam a desejar. Lento.

### Nintendo

Na melhor das duas versões piratas, os gráficos e o som são fracos. Existe uma boa variedade de golpes, no entanto. No geral, nada mal para um jogo - pirata! - de oito bits.

### Spectrum 64

Um jogo surpreendente, à luz da capacidade do aparelho. Mas faltam golpes e é lento. Duas cores.

para o formato IBM/PC e nem o velho nintendinho (oito bits) ficou sem uma versão razoável, embora pirata. A esta altura do campeonato, os únicos a ficarem de fora são os segamaniacos. Condição lastimável que será remediada logo com o lançamento para Mega Drive da melhor versão do Arcade, a "Champion Edition". Ninguém viu ainda, mas especula-se que deve ser tão boa quanto a do Super NES, a melhor até agora para consoles. E com a grande vantagem de poder jogar com os chefes. É esperar para ver. Será que a Capcom não vai inventar um pequeno lutador supersônico para a versão Mega?

MASTER SYS

**SU**

CONF

Dê um

**A U S E**

e recarregue a  
energia no



**McDonald's**

®

**Nenhum chefe de fase vai segurar você!**

LOCADORA DE VIDEO GAMES

stival

Etapa  
tos da  
a de  
ame



### COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

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

**TUDO PARA SUA LOCADORA:  
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.**



**Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.**  
R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -  
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872  
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377