

O MELHOR DE
GAMEPRO

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

Mortal Kombat II

- Todos os golpes
- As fatalidades

MEGA ESTRAÇALHA

**CASTLEVANIA
ESPECIAL, PIRATES
GOLD, JAMMIT,
BUBSY 2, WOLFCHILD,
E DIVINE, EROTISMO
DA PESADA**

CD ARREPIA

JURASSIC PARK
Emoção e
raciocínio

MASTER LIGA

**ASTERIX, PAPA
LÉGUAS, ROAD RASH**

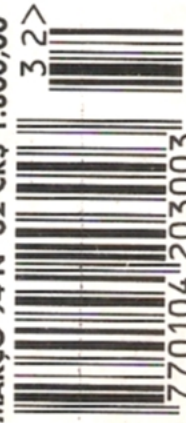
GamePlus

**DICAS DE SPEED
RACER PARA PC**



NOVA
CULTURAL

MARÇO 94 Nº 32 CR\$ 1.800,00



32 >
9 770104 203003

EXTRA! EXTRA! EXT

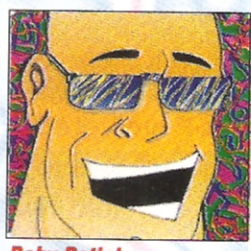


O Chefe lança a Ferrari das revistas de videogame: SUPERGAMEPOWER!!

Em julho de 1991, a **SG** invadia as bancas de todo o Brasil destinada a revolucionar o padrão usado pelas poucas revistas na área de games. "Com uma linguagem moderna, cores chocantes, seções variadas e as matérias mais quentes, a **SG** ditou moda e hoje é referência obrigatória para as melhores revistas internacionais." Foi isto que ouvi de um figurão no último show de videogame em Las Vegas, nos EUA. Depois de manter-se fiel

ao sistema Sega por 32 edições, ventos pós-perestroika sopraram na nossa redação. A idéia de derrubar o muro e abrir a **SG** para outros sistemas me perseguia dia e noite. Sonic e Mario juntos, é possível?

Confesso que sempre pirei com tal possibilidade. O incentivo maior veio de uma amiga especial -



Baby Betinho

Miss Marjorie Bros. Concluí que o leitor da **SG**, como eu, já detona qualquer game. O que vier, a gente traça! Assim, decidi gastar minha grana num projeto faraônico: comprar a **GamePower**, publicação de alto nível especializada em Nintendo. Com isso arrebatei uma nova redação e o time de



Marjorie Bros

especialistas da **GamePower**. Marcelo Kamikaze, Baby Betinho e Lord

Mathias já conhecem a minha fama de perfeccionista e vão ter que começar o ano em clima de pauleira, ou seja, produzindo em dobro sob meu comando. Quanto ao futuro de Marjô, tenho planos mais interessantes! Então avisa lá: da soma das duas vai nascer **SuperGamePower**, uma revista de 80 páginas (!!!!) com o melhor dos sistemas Sega, Nintendo, Neo Geo, 3DO, Arcade, PC e qualquer outro digno da nossa atenção. Além de matérias exclusivas



A melhor revista da galáxia vai ficar ainda melhor





da **GamePro**. E a revistaça já chega na edição de abril, desde o finzinho de março nas bancas de todo o país. Quem ganha com isso é você, querido leitor: mais

informação, uma qualidade ainda maior, por um precinho jóia.

Covardia! Comparada às outras revistas é como um racha de Ferrari contra

fusquinha 66. Então, moçada, para evitar filas-quarteirão e não correr o risco de chupar o dedo, é bom reservar desde já com o seu jornaleiro este exemplar histórico! Eu assino embaixo que o negócio está de desacreditar.



Lord Mathias



Marcelo Kamikaze



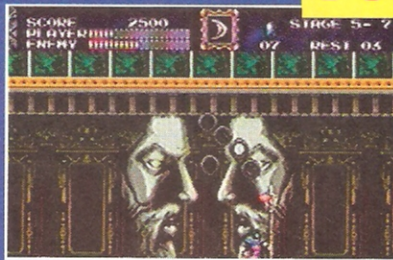
SUPERGAME

12



Basquete com estilo em Jammit

18

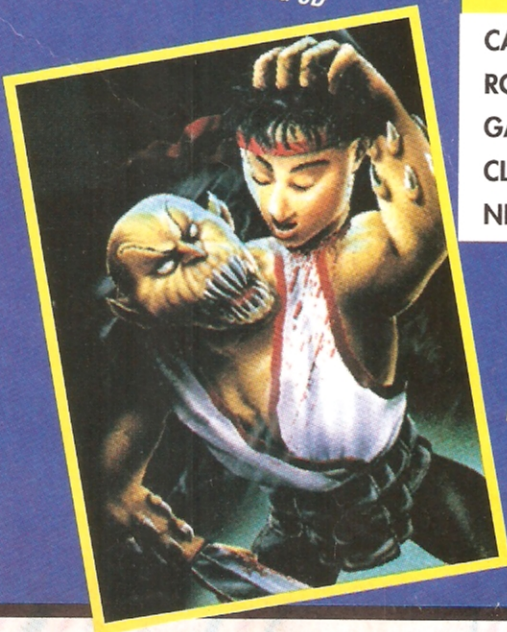


Muitas emoções em Castlevania

28



Jurassic Park é um arraso para CD



SUMÁRIO

MEGA

V.V.....	10
JAMMIT.....	12
BUBSY 2.....	14
PIRATES GOLD.....	16
CASTLEVANIA.....	18
DIVINE SEALING.....	22
LOST VIKINGS.....	23
WOLFCHILD.....	24
BLADES OF VENGEANCE.....	25

MASTER

ASTERIX.....	40
SPEEDTRAP.....	42
ROAD RASH.....	44

CD

JURASSIC PARK.....	28
--------------------	----

ARCADE

MORTAL KOMBAT II....	34
----------------------	----

E MUITO MAIS

CARTAS.....	04
ROLA LÁ FORA.....	06
GAMEPLUS.....	45
CLUBE DO CHEFE.....	48
NEXT LEVEL.....	50

Baixou um santo em Celia Kofuji, que fez um desenho barra pesada de Mortal Kombat II para a Supergame deste mês. Mês que vem o bicho continua a pegar

CARTAS

BOLA CHEIA

Esta já é a quinta carta que escrevo e nenhuma delas foi publicada. Não sei o motivo, mais uma coisa eu garanto: em todas elas sempre frisei que a **Supergame** é a melhor, a maior, um arraso completo! Sem puxar o saco. Só não vê quem é cego. Enquanto as outras revistas davam informações minúsculas sobre lançamentos importantes como o novo **Street** com 16 lutadores, o Jaguar da Atari com 64 bits e, mais recentemente, sobre o lançamento do Projeto Saturno, a **SG** arrasava com informações e uma qualidade anos-luz superior. Vocês merecem aplausos por fazerem desta revista a melhor da Galáxia!

Carlos Eduardo Machado Aguiar
Aracaju-SE

RdC: Vixe, que sergipano arretado! MUITÍSSIMO obrigado mesmo pelo reconhecimento, só o divino senhor sabe o trabalho que deu para descolar estas matérias. Mas táí o resultado: o leitor satisfeito. Meta cumprida. Felicidade de montão!

CHEFE RESPONDE

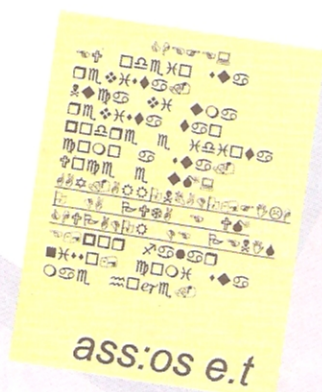
Caro Chefe, gostaria que vossa senhoria me esclarecesse algumas dúvidas: 1- Quantos Megs possui o jogo **Road Avenger**? 2- Já está disponível no mercado americano o jogo **Jurassic Park** para CD? Uma matéria cairia bem. 3- Há possibilidades da Capcom lançar **Street Fighter II'** para o Sega CD? 4- Quantos Mega pode armazenar um Sega CD?

Peter Silva Sharp
Rio de Janeiro - RJ

RdC: Lá vou eu de novo. Deixe-me ver: 1- Como se trata de um jogo CD, não tenho como responder. Só sei que um

CD pode armazenar até 540 megabytes. 2- Já, e o jogo está fazendo um sucesso danado lá fora. Veja tudo sobre esse lançamento nesta edição. 3- Difícil, já que este título foi lançado para Mega Drive. 4- O Sega CD (o console) pode armazenar até 6 megabits de buffer RAM.

ENIGMA ESPACIAL



ass:os e.t

Ass: Os e.t.
Satúrnica - Marte

RdR: Saudações marcianas. Estamos honrados com o seu contato imediato de 1º grau. Pena que ainda não conseguimos decifrar a vossa mensagem (nosso intérprete de marcianês, está de férias).

NOTA: A brincadeira feita pelo grupo intitulado de os e.t. é de uma originalidade de outro planeta. Use a criatividade em sua forma de expressão: isso pode ser bastante divertido!

SÓCIO ...

Como escrevo a vocês pela milésima vez, sou sócio do

Clube do Chefe e tenho todos os pôsters **SG** pendurados nas paredes de meu quarto, acho que mereço que minha carta seja publicada com destaque por vocês. A questão é a seguinte: é verdade que para lutar com o Reptile é necessário um código? Por que as fitas da Tec Toy não entram no Mega japonês (existe algum chip que faça entrar?) e como coloco o Strip Sinuca no jogo **Side Pocket**.

Luiz Gustavo V. F.
São José dos Campos - SP

RdR: Para lutar contra o Reptile basta conseguir na fase "The Pit" dois perfects mais fatalidade em seu oponente. Fácil, não é? Alguns cartuchos Tec Toy não irão funcionar devido a uma trava eletrônica de software encontrada em todos os Mega Drives japoneses. Se você procurar um técnico ele conseguirá transformá-lo para você.

DESESPERO

Eu tenho o cartucho **Devilcrash** e sempre que atinjo a pontuação de 50.000.000, entro numa fase de bônus, ou então quando consigo fazer 4 perfect e entro novamente no bônus, ele trava. Por que isso acontece?

Wanderson Ferreira Oliveira
Ipatinga - MG

RdR: É, Wanderson, a única explicação para este fenômeno aparentemente sobrenatural é que seu cartucho deve ser pirataço.

FURAMOS

Olá, Chefe. Eu notei um furo na **Supergame 26**, de setembro de 93 na matéria de **Mortal Kombat** para Mega Drive. Foi escrito que o comando para o golpe fatal do Johnny Cage eram 3 toques para trás, depois A, sendo que o certo são 3 toques para frente e A.

Cássia Fernanda dos Santos
Maringá - PR

RdC: Cassinha, agradeço muito pela sua correção. Acho que desta vez o Akira passou batido (merece umas chibatadas). Sabe como é, o japa tá sobrecarregado com as matérias e a função de ombudsman da SG.

NA BOCA DO LEITOR

"As mudanças ficaram ótimas, adorei! Para falar a verdade a SG está 1 Te...(censurado)"

Bruno Henrique Imbrizi
Curitiba- PR

"Acho a SG a melhor revista da galáxia e espero que vocês continuem sempre assim com essa "Turbulência". Eu, daqui, dou a maior força. Parabéns!"

Eduardo dos Santos Nunes
Dias D'Ávila - BA

Revista Supergame -
Caixa Postal 9442 São Paulo,
SP - CEP 01050-970

GamePro's Game Rating System

Challenge

BEG. Beginner
INT. Intermediate
ADV. Advanced
EXP. Expert
ADJ. Adjustable

A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO...

A **Supergame** conta com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha de **SG** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrelas.

BUBSY	Acolade		
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.	
2 Jogadores	Ação	Password	
Gráfico	★★★★★		
Som	★★★★★		
Dificuldade	★★★★★		
Fun Factor	★★★★★		

...E A NOSSA

QUILOS DE CONSOLES,
DÚZIAS DOS MELHORES CARTUCHOS,
JOYSTICKS A GRANEL.



ARMAZÉM ELECTRIC CO.

A NOVA VIDEOGAME STORE ONDE O FREGUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer

qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY

Nintendo
PLAYTRONIC

PC
JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.

R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

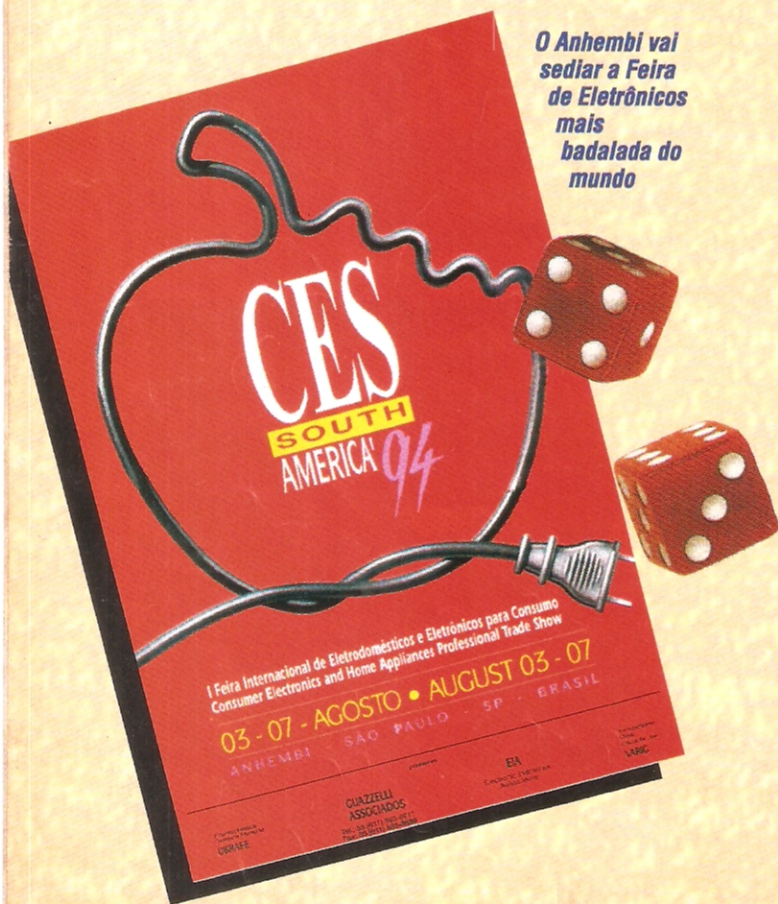
AGORA SÓ FALTAM OS FREGUESES.

CHEFE DESVENDA OS SEGREDOS DA CES

Nosso idolatrado chefinho foi pessoalmente conferir as últimas da CES (Consumer Electronics Show), em Las Vegas, EUA. Voltou alucinado com o que viu, ouviu e jogou. Desembarcou com 2 malas jumbo lotadas de lançamentos em videogame e informática. Fez contato com o pessoal das publicações mais quentes do mundo inteiro. Conseguiu em primeira mão a notícia da vinda da CES para o Brasil. É, irmãos. Do dia 3 a 7 de agosto, São Paulo vai

sediar o primeiro evento da CES South America 94. Tudo mais que confirmado. O lugar escolhido só podia ser o Anhembi. Fabricantes do mundo inteiro vão armar o maior espetáculo eletrônico jamais visto por aqui. O lugar vai ferver com arcades de última geração, realidade virtual, multimídia, videogames, enfim, tudo o que você pediu aos céus a seu alcance. É bom estar em forma para percorrer os estandes da Sega, Nintendo, 3DO, Neo Geo. O chefe que o diga!

O Anhembi vai sediar a Feira de Eletrônicos mais badalada do mundo



16 BITS NA PALMA DE SUA MÃO



A meu ver, e olha que eu entendo disso, o estande da Sega foi a sensação da Feira de Las Vegas. Estava disputadíssimo, filas e mais filas! Entre as novidades que estão para bombardear o mercado, a que mais me impressionou foi o

Genesis CDX, o novo design do Sega CD. Imagine um Mega Drive portátil que roda cartuchos e CDs (de jogos e de áudio). Lembra um walkman de última geração. Um pouco maior que um cart, o aparelho cabe na palma da mão.

EDGE 16

Campeonatos sem sair de casa

O Edge 16 é um aparelho que, acoplado a um Mega Drive, tem a função

de modem. Dá para falar e jogar por telefone! A fabricante, AT&T, desenvolveu periféricos para o aparelho, como os Edge Cards que acessam o jogo e criam novas animações. O Network Kit permite campeonatos em rede de informação.



E LANÇAMENTOS PARA TODOS OS GOSTOS SÃO O AGITO

O QUE VAI PINTAR NA TELINHA

Chefe que é Chefe, não faz, manda. Entrou em todos os estandes em Las Vegas e exigiu das Softhouses o melhor em lançamentos. Com este jeitinho brasileiro, além de conseguir reunir um material de qualidade para o "Rola Lá Fora" deste mês, arranjou uma secretária texana. Conquistas à parte, nosso desbravador do primeiro mundo tem o prazer de apresentar a você, leitor SG, o supra-sumo dos lançamentos para a próxima temporada.



POPEYE



Aventura para 2 jogadores, Mega



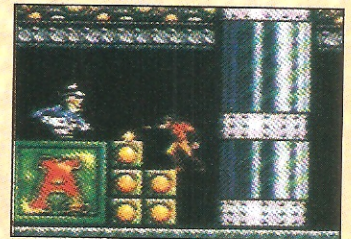
SOULSTAR



Ação para 2 jogadores, CD



SPIDERMAN



Ação para 1 jogador, Game Gear

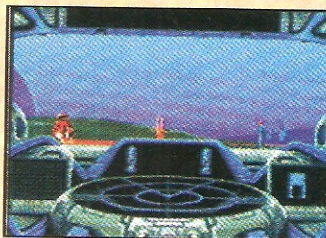


ITCHY & SCRATCHY



Ação para 1 jogador, Mega

BATTLECORPS



Ação para 1 jogador, CD



BRUTAL



Ação para 2 jogadores, CD

BUBBA'N'STIX



Aventura para 1 jogador, Mega

NIGEL MANSELL



Simulador para 1 jogador, Mega



GOOFY



Aventura para 1 jogador, Mega



HIGH SEAS HAVOC



Aventura para 1, Mega

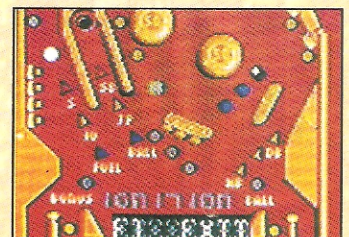


BATTLE FANTASY



Ação para 2 jogadores, CD

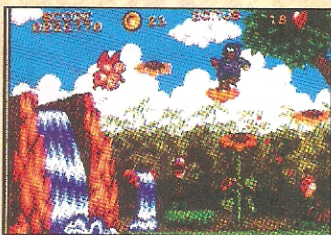
PINBALL



Simulador para 1, Game Gear



SNOW WHITE



Aventura para 1 jogador, Mega



MARKO'S MAGIC SOCCER



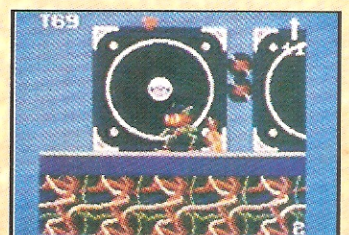
Esporte para 2 jogadores, Mega

CHOPLIFTER III



Ação para 2, Game Gear

ZOOL



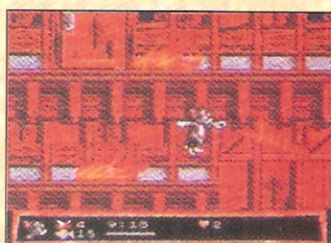
Ação para 1 jogador, Game Gear

ROLA LA FORA

AS MAIORES NOVIDADES QUE DEVEM CHEGAR EM

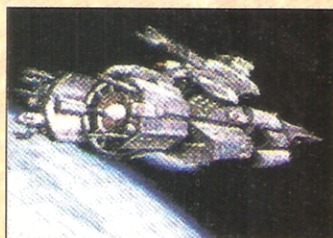
HI TECH
EXPRESSIONS

TOM & JERRY



Aventura para 2 jogadores, Mega

EduQuest
ALEXANDRIA



Educativo para 1 jogador, CD

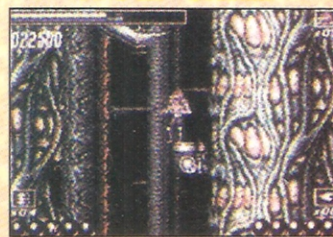
JVC
JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC.

INDIANA JONES



Aventura para 1 jogador, CD

WOLF CHILD



Aventura para 1 jogador, Mega

KANEKO

SOCKS THE CAT



Aventura para 1 jogador, Mega

namco

PAC ATTACK



Quebra-cabeça para 1, GG

PSYCNOSIS™

MICROCOSM



Ação para 1 jogador, CD

Revell CD

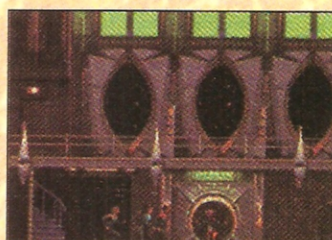
EUROPEAN RACERS



Simulador para 1 jogador, CD

Playmates

STAR TREK



Aventura para 1 jogador, Mega

EXOSQUAD



Ação para 4 jogadores, Mega



MY PAINT



Educativo para 1 jogador, CD

SUNSOFT

PIRATES



Ação para 1 jogador, Mega

TECMO®

SUPER NBA



Esporte para 2 jogadores, Mega

SONY
IMAGESOFT

CLIFFHANGER



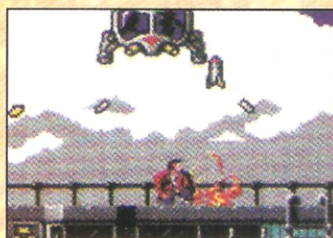
Ação para 1 jogador, CD

ESPN BASEBALL



Esporte para 1 jogador, Mega

LAST ACTION HERO



Ação para 1 jogador, Game Gear

GEAR WORKS



Quebra-cabeça para 1, GG

94 E MUITO FUTEBOL PARA OS FÃS DA GORDUCHINHA

TAKARA®

FATAL FURY 2



Luta para 2 jogadores, Mega

U.S. GOLD

THE INCREDIBLE HULK



Luta para 1 jogador, Mega

VIC TOKAI INC.

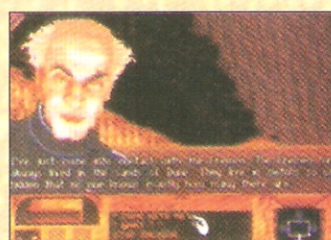
MANSION...



Aventura para 1 jogador, CD

Virgin

DUNE



RPG para 1 jogador, CD

KING OF THE MONSTERS 2



Luta para 2 jogadores, Mega

WINTER OLYMPIC



Esporte para 4 jogadores, GG

TOP GEAR 2



Esporte para 2 jogadores, Mega

DUNE: BATTLE FOR ARRAKIS



Simulador para 1 jogador, Mega



WorldCupUSA94

O ano é de Copa do Mundo na terra do Tio Sam. Separamos algumas fotos inéditas do que está por vir em matéria de games desse esporte: futebol de alta tecnologia.



ACCOLADE
GAMES WITH PERSONALITY

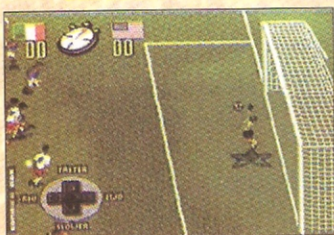
PELÉ SOCCER



Esse traz a assinatura do rei

AKKlaim

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER



Reveja os melhores momentos



Escolha sua tática



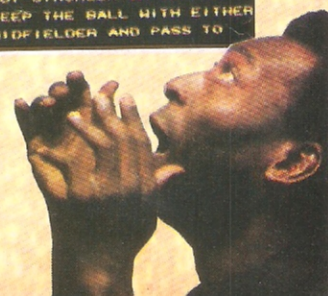
O posicionamento geral na janela

U.S. GOLD

WORLD CUP USA 94



Para até 4 jogadores



Prepare a pontaria para esse 2 em 1 de arrasar

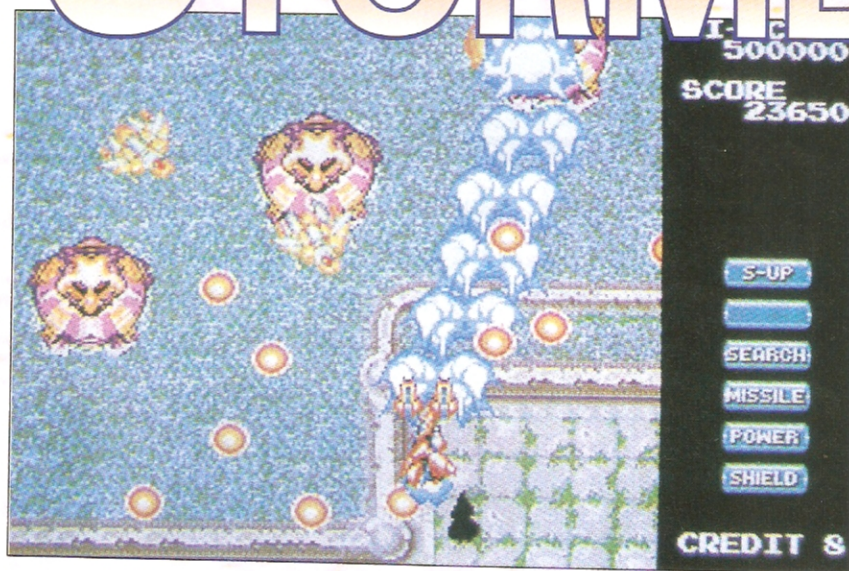
Aquela história de jogo de luta de lá, jogo de luta de cá pode estar até enjoando... Se você já está cansado desses games e gosta mesmo é de exercitar sua pontaria, este foi feito sob medida para sua preferência. A Toa Plan está desenvolvendo seu novíssimo **V.V (V Five)**, ou **Grind Stormer** nos States, jogo que será lançado pela Tengen. A fabricante é conceituadíssima neste assunto e possui seguidores pelo mundo todo. Dentre seus sucessos podemos citar **Twin Cobra, Raiden, Tatsujin e Slap Fight**. **V.V** é o arcade de tiro mais quente do momento para os felizes habitantes da gringolândia e segue uma linha bem parecida à de **Slap Fight**. Já o **Grind Stormer**... (são duas versões do mesmo jogo, com sutis diferenças). A versão para Mega Drive contará com os dois jogos. **Animal!** Um dos atrativos de **V.V** são os power-ups: exagerados ao extremo, são tiros e tiros que não acabam mais (aliás é bom que se diga que os inimigos não ficam atrás).

TIROS, TIROS E TIROS

Sua nave dispõe de 3

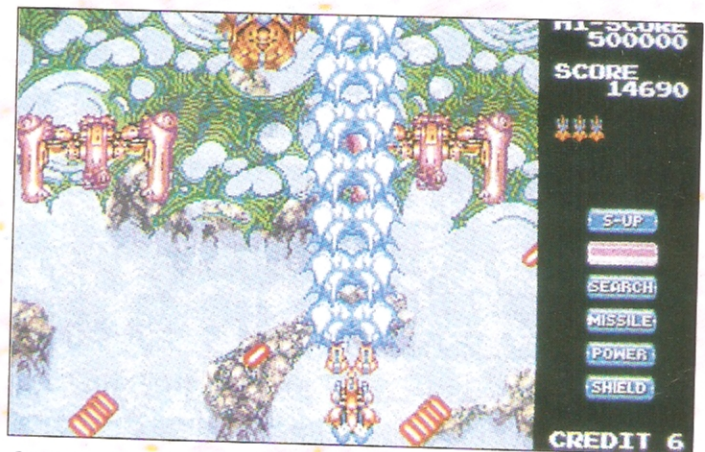
V.V

GRIND STORMER

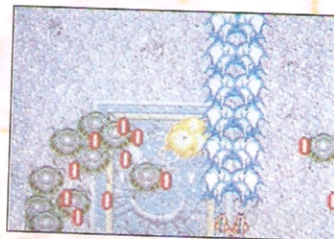


O jogo se enquadra na melhor tradição da Toa Plan: muitos tiros de todos os gêneros, grande dificuldade e, além disso, os gráficos são verdadeiramente animais. Como se não bastasse, são duas versões em um único cartucho

armas:
SHOT - arma básica. Se fortalecê-lo será a melhor arma.
MISSILE - grande poder de fogo. Juno com ele ganha-se Wings.
SEARCH - Vem com Wings de brinde. Eles rodeiam sua nave e perseguem os inimigos que entram no raio de ação.
E ainda conta com outros power-ups:
SPEED UP - aumenta a velocidade da sua nave.
POWER - ganha-se maior força e Wings extras.
SHIELD - Equipa a nave com um escudo que livrará a sua pele somente uma vez.
Os Wings tem um papel



Sua nave tem tiros tipo metralhadora. E os inimigos também



Os power ups são animais



Muita dificuldade com os mestres

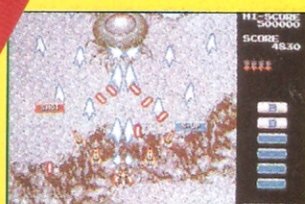
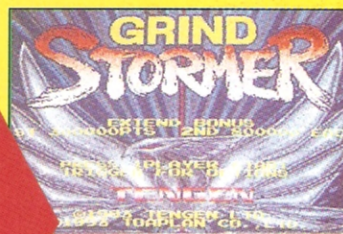
AS MANHAS DE V.V...

V.V utiliza o mesmo sistema do Slap Fight. Pegar-se cápsulas e, no momento em que o marcador atingir o power up desejado, basta apertar o botão para pegá-lo. O Shield é exclusivo desta versão



...E AS DE GRIND STORMER

Grind Stormer é a versão americana de V.V. As cápsulas dão a arma correspondente a elas. O Shield está ausente mas é possível carregar até 6 bombas para casos de emergência



Existe também a possibilidade de ver quem consegue fazer mais pontos: o páreo é duríssimo, pois é muito complicado se dar bem sempre

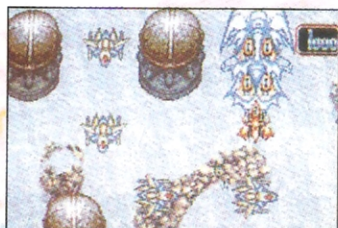
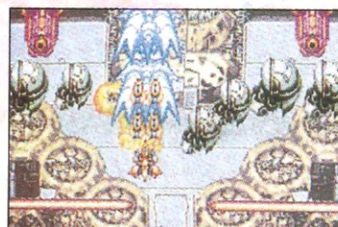
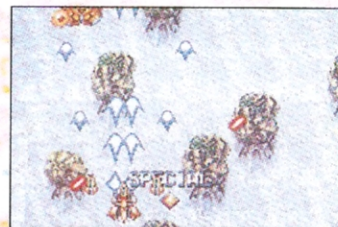
importante. Além de atirar, fazem formações e permitem um amplo raio de ação dos tiros: podem-se concentrar na frente ou abri-los para abranger mais a tela. Existe também um item capaz de torná-lo verdadeiramente animal. É o Max-Pow, que como o nome sugere, deixa sua nave com o máximo de força. O lançamento desse 2 em 1 está previsto para abril, com 8 Mega. Será a hora de mostrar que você é bom de pontaria mesmo.

O PODER DOS WINGS

Os wings têm um papel fundamental no jogo: a melhor tática é fazer com que eles ocupem bastante tela durante o jogo e, na hora de enfrentar os mestres, concentrá-los na sua frente e aumentar a eficiência de seus ataques



Abaixo o grande raio de ação possível com os wings

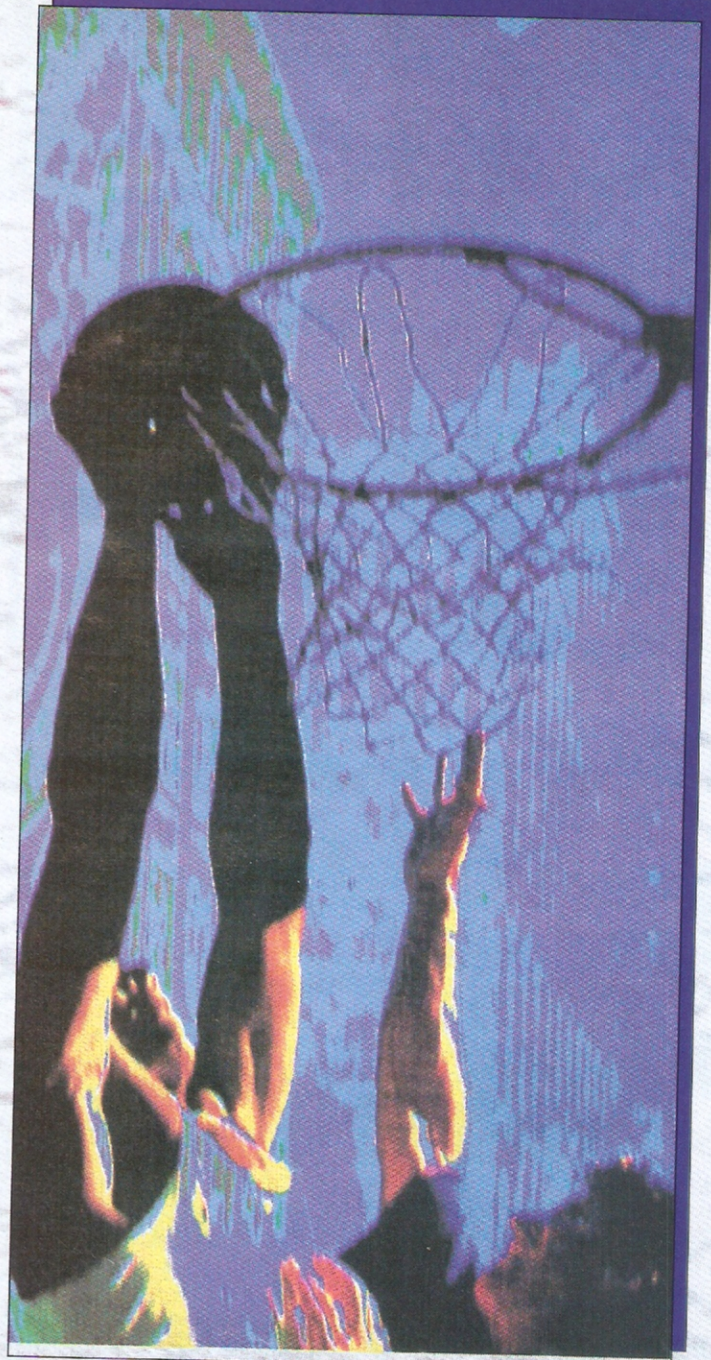


A bola rola na rua e só se dá bem quem não é otário!

O esporte nacional nos EUA é o basketball. Naquelas bandas, essa modalidade é trabalhada desde a infância, nas escolas, nos playgrounds e nas ruas. Jordan, Magic Johnson, Barkley, Malone,... todos os gigantes da NBA, sem exceção, já se quebraram no Street, onde travaram o primeiro contato com a bola. Agora é a sua vez.

Jammit é o basquete de meia-quadra, onde dois jogadores disputam a cesta numa correria non-stop. A animação dos personagens é digitalizada com detalhes gráficos minuciosos (uma espantosa técnica de sombreamento). Escolha entre Chill, um veterano jogador de street; Slade, especialista em dribles mirabolantes e Roxy, representante feminina no torneio, a mais rápida. Cada um dos video-atletas, possui uma complexa variedade de habilidades como arremessos, bloqueios, enterradas, ganchos, jogadas de costas... Isso sem falar nas apelações para retomar a posse de bola. Vale empurrar o adversário e usar jogo de corpo. Para os mais durões um desafio a altura, enfrentar o jogador especial, Judge. Até agora não se conhece quem se deu bem contra ele.

JAMMIT



É preciso tomar a posse de bola



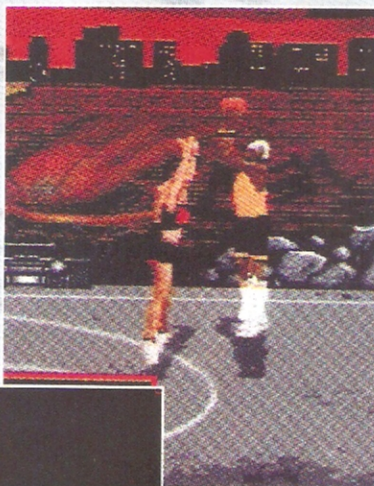
Ponha o adversário em seu devido lugar



Não dê moleza para as garotas

Os modos de jogo

São 8 modalidades deste verdadeiro valeduto da cesta. Desde o 1on 1 até modalidades em que só contam os pontos feitos com jogadas de efeito.



A palavra de ordem entre os jogadores de rua é: vale tudo para encestar umas bolinhas. A jogada pode ser legal ou não, só não vale dar uma de folgado porque os adversários são páreo duro e têm tamanho para provar isso a você



Se o cara resolver dar uma de bacana pra cima de você, o jeito é detonar pra não ficar com cara de trouxa



As jogadas de efeito precisam ser bem treinadas...

Um ganchinho de costas vale mais que 2 pontos. Vale o sarro!



...e só dão certo se você se livrar primeiro de seu marcador



Por Boss Music

Ano passado, a **GamePro** desvendou, numa matéria exclusiva, o segredo mais bem guardado da Accolade - o projeto **Bubsy**. A empresa abriu suas portas para uma coletiva em que todos os editores das revistas de games tiveram acesso a uma amostra da sua última criação: **Bubsy II**. Os chefões saíram impressionados com a complexidade. Teve de tudo, desde viagem de avião até uma exótica dança do ventre no Marrocos. Agora é a sua vez de conferir.

BUBSY II

O sucesso levou o gatinho ao estrelato na TV em desenho animado. Mais que nunca, a continuação das aventuras de Bubsy chega em ótima hora, superando o predecessor. Além desta para Mega, a seqüência está sendo lançada simultaneamente para outros sistemas de 16 bits. Nesta aventura felina, um rico capitalista chamado Oinker P. Spamm e um cientista corrupto, Virgil Reality, se juntaram para realizar uma sinistra invenção: a máquina de unificação de matéria, WOM PUM. A WOM PUM é capaz de simular um mundo real num parque de diversões de última geração, o Amazatorium. Quando Bubsy leva os sobrinhos para uma visita ao parque, ele se depara com a dura realidade: resgatar seus pimpolhos e

fazer com que as coisas voltem ao normal. **Bubsy II** tem o estilo apurado de Sonic, com muitos incrementos gráficos, novos elementos de jogabilidade e fases inéditas para explorar. Os antigos personagens se juntam a um novo time de vilões criados pelos experientes desenhistas John Skeel e Cindy Kirkpatrick. Um time de programadores deu duro para levantar possíveis falhas referentes à profundidade e jogabilidade da primeira versão. Agora podem-se escolher a ordem para ultrapassar os 5 mundos, sem falar nas 6 mini-fases. Há previsão de novidades como objetos interativos, incluindo a roupa de mergulho. Os controles melhoraram com novas habilidades do personagem de saltar direto nas plataformas. Essas fotos nos levam a refletir: com a Accolade responsável por este jogo, o que poderia sair errado?

**Bubsy II
Accolade
Disponível 2º semestre 94**

BUBSY II



Oinker P. Spamm é um porco com inimigos no Egito



Bubsy tem agora duas formas de realizar sua



Novas animações como as pernas-bicicleta de Bubsy, somam-se aos novos gráficos



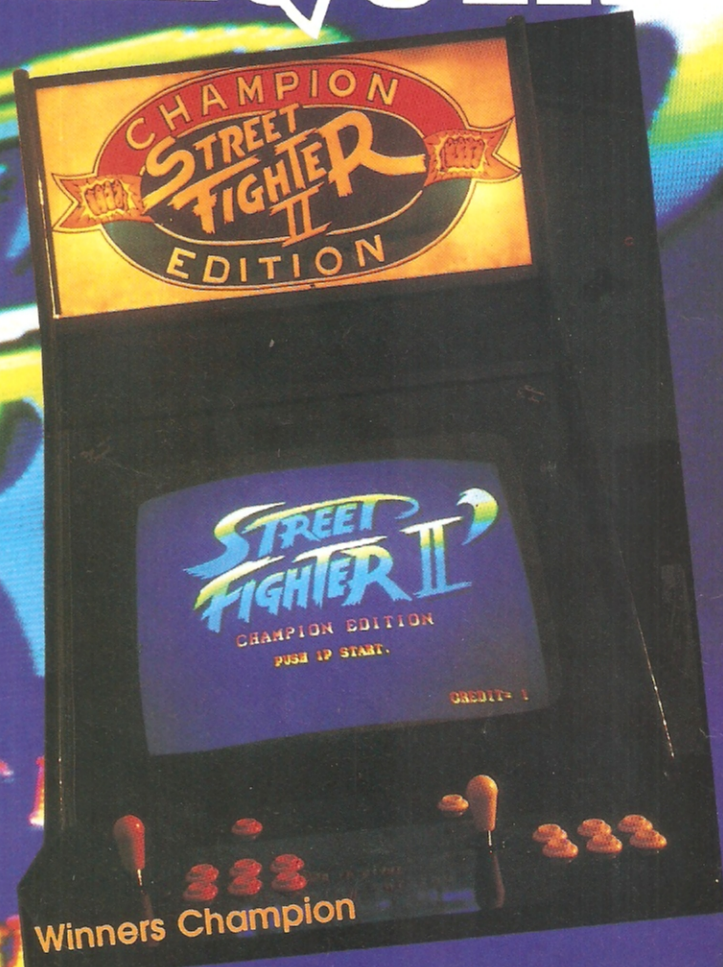
Não resta nenhuma dúvida sobre o assunto: Bubsy está de volta



SUPER MÁQUINA

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

A "EnSou" traz prá
você os super
gabinetes
Winners
Champion para
lojas e o Winners
Boy para
residências.



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

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



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

Só vai faltar uma garrafa de rum

Se você não perde um daqueles filmes capa-espada da sessão da tarde e gosta de uma boa pirataria, então o cart ideal é **Pirates Gold** da Microprose, que chega para Mega depois de sucesso absoluto no PC. O estilo é RPG com toques de ação. Você começa como um marujo que quer se tornar o maior pirata da história. Para isso tem que juntar grana para obter seu navio e tripulação. As telas de opções variam constantemente. Podem-se escolher as expedições, nacionalidade, nome, dificuldade. Na cabine, clique em certos pontos da tela para ter acesso a informações de seu progresso. A ação surge nos duelos entre 2 espadachins. Toda a epopéia é intercalada por muitas demos. Som e gráficos OK.



Navegue com cuidado, senão seu casco pode dançar



Hora do manual dos piratas: saquear, roubar, matar...



Uma longa viagem pelos sete mares



Aqui você salva o jogo, consulta o diário de bordo e vê sua grana



Procure por cidades



Cave em busca de tesouros

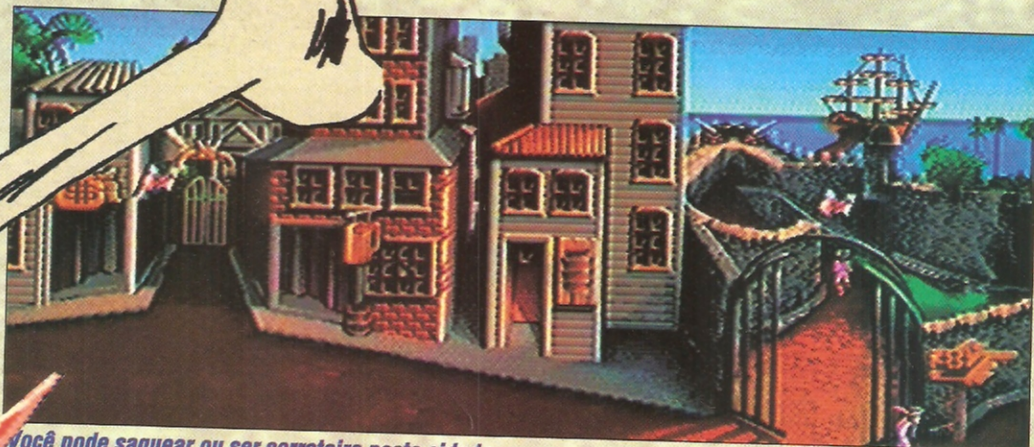


Um duelo para esquentar

PIRATES GOLD Microprose

8 Mega Fases: N/D EUA
1 Jogador Adventure

Gráfico	★ ★ ★
Som	★ ★ ★
Dificuldade	★ ★ ★ ★
Fun Factor	★ ★ ★ ★



Você pode saquear ou ser srrateiro nesta cidade



O mercador



Aqui você pode se abastecer

VIDA DE PIRATA

Para ser pirata é preciso alguns requisitos indispensáveis: coragem, destreza, habilidade, instinto e muito sangue-frio. Uma escolha mal feita pode pôr tudo a perder. Com a vitória nos duelos e saques você acumula na despensa do navio sua fortuna particular, que deve ser bem administrada para evitar motins. Em outra tela, dessa vez com perspectiva de cima, você direciona o navio pelos sete mares atrás de tesouros e alimentos em vilarejos e aldeias. Para saquear as embarcações é bom fazer uma investida certeira. Caso você perca a batalha, ou se depare com poucas riquezas, você vai caindo em descrédito. Perigas virar comida de tubarão. É vida dura!



Toda a emoção da série afinal no seu console

A pós o estrondoso sucesso em várias versões, a saga *Castlevania* chega afinal para o sistema Sega. *Castlevania Bloodlines* é um side-scrolling com o misto de ação e aventura peculiar à série. John Morris decidiu seguir os passos de seu avô, o famoso caçador de vampiros Quincy Morris. Eric Lecarde é um jovem habilidoso que, com a namorada raptada por um vampiro, dedica a vida à vingança. A decisão é sua: Morris com seu chicote, ou Lecarde e sua lança fatal. Escolhido o personagem, você faz uma jornada através de castelos, navios fantasmas e lugares assombrados até chegar aos domínios do pai dos vampiros, Conde Drácula. No caminho há itens que o ajudam: armas, power-ups e fortificantes para a sua luta final contra o vampiro. O primeiro *Castlevania* para Mega chega arrebatando em diversão, gráficos, sons e desafio; poderoso como manda a tradição da Konami.

Castlevania



Em algumas fases há caminhos específicos para cada um dos personagens



Acerte-o na cabeça



Seja mais rápido que ele



Cuidado com o machado



Os macacos estão de volta



O espelho destrói tudo na tela...



...e o cristal o deixa invisível

CASTLEVANIA		Konami
8 Mega	Fases: 6	EUA
1 Jogador	Ação	
Gráfico	★★★★	
Som	★★★★	
Dificuldade	★★★★	
Fun Factor	★★★★	

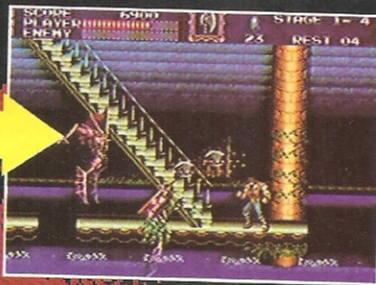
ARMAS MÍSTICAS



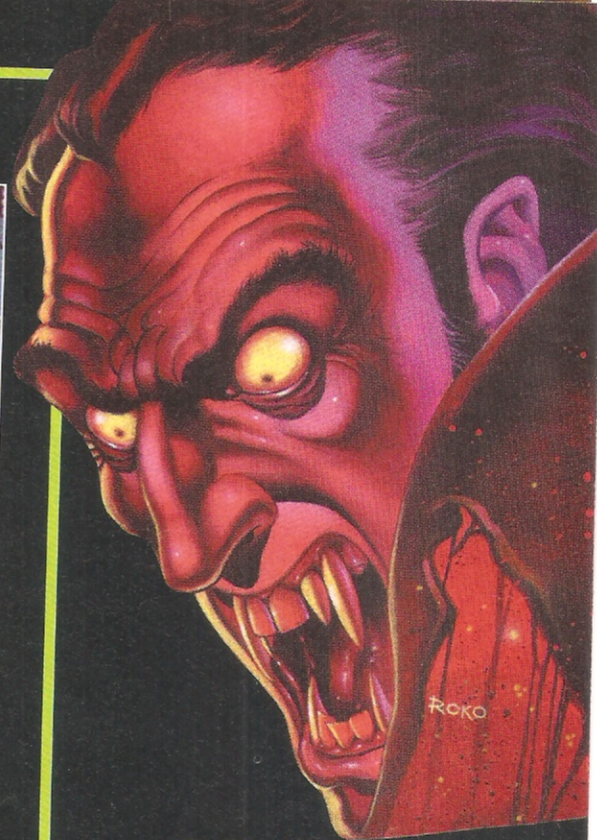
Ao jogar a água benta no chão, ela faz uma espécie de corredor de fogo azulado a sua frente. Lançando-a para cima, ela se espalha na tela



Ao lançar o bumerangue, na ida ele acerta por baixo e na volta por cima. Jogando-o para cima ele se transforma em 3 que percorrem a tela em círculos



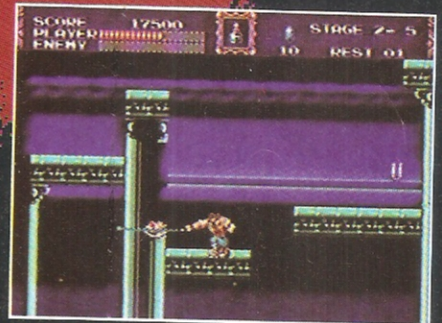
A trajetória do machado é inversa à do bumerangue. Na ida acerta por cima e na volta por baixo. Lançando-o por cima ele vai na reta



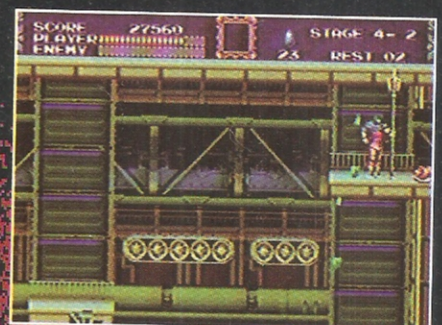
FIQUE BEM ALIMENTADO



Fase 1-2

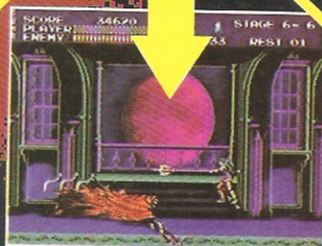


Fase 2-5



Fase 4-2

AS CARTAS PARA VENCER A MORTE



Castlevania

John Morris



Prende-se no teto



Sua magia segue o inimigo

Eric Lecarde



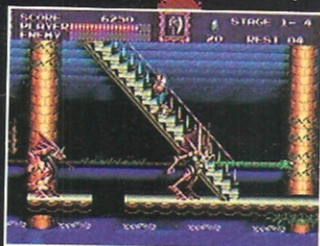
Super-salto com a lança



Sua magia se espalha

RUÍNAS DO CASTELO DE DRÁCULA

Aqui começa seu passeio turístico, em plena Transilvânia



Essa fase se parece com a primeira de Castlevania 1. Os inimigos têm novos gráficos



Para acabar com este subchefe basta chicoteá-lo e evitar o fogo que ele lança pela boca



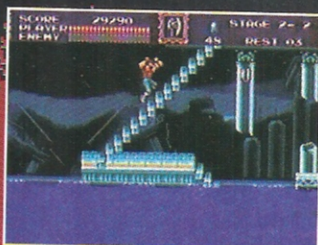
Essa vela vale uma vida



O primeiro chefe é bico

O TEMPLO DE ATLANTIS NA GRÉCIA

Medusas e outras figuras mitológicas querem estorvar sua vida



A água sobe rápido, cuidado. Há uma vida na vela à direita



A água só pára de subir depois que você destruir esse cara



A água desce mas a medusa vai infernizá-lo



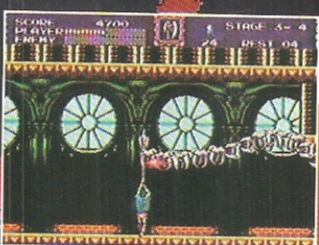
Primeiro acerte-o na cintura e depois no olho vermelho

A TORRE INCLINADA DE PISA

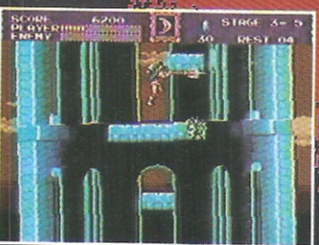
A famosa torre italiana é um dos cenários mais complicados em seu caminho



O minotauro é rápido e tira muita energia



O "pai" dos esqueleto dragons é fogo

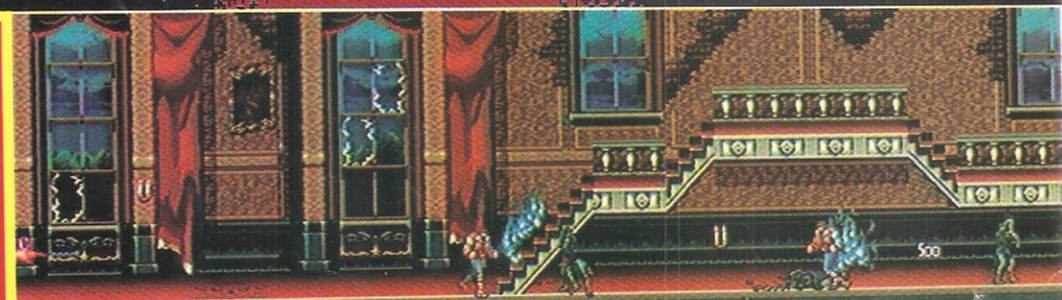


Balança mas não cai, e pule quando a medusa aparecer



Mantenha-se no meio da torre pois o giro dela é um perigo

FASE 1-2/3



A METALÚRGICA NA ALEMANHA

Uma fase verdadeiramente heavy metal, com direito a muita ação



Os inimigos lançam objetos do outro lado da cerca. Cuide-se!



A torre do relógio não poderia estar ausente



Frankenstein não é mais o mesmo. Virou suchele!



Esse é um perigo. Assume várias formas e move-se demais

O PALACIO DE VERSALHES NA FRANÇA

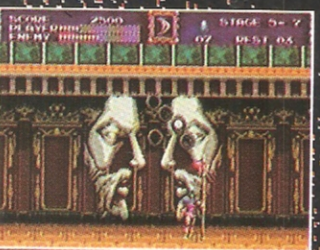
Quem pensar em fazer uma visita cultural pode se dar mal e virar peça de museu



As cabeças de dragão vão exigir muito. Use armas especiais



É perda de tempo tentar destruí-lo. Apenas corra!

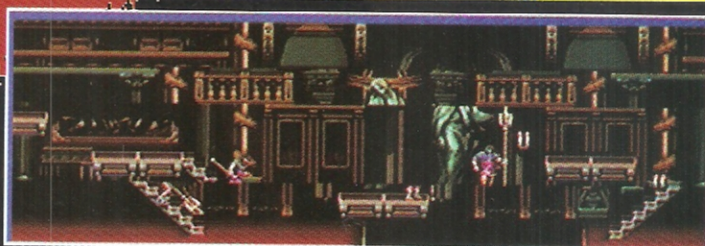


Você só o atinge quando surge uma pilastra entre as cabeças

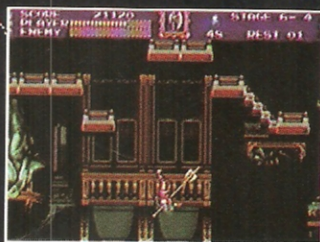


Esse não é dos mais complicados

FASE FINAL O MAIOR DESAFIO



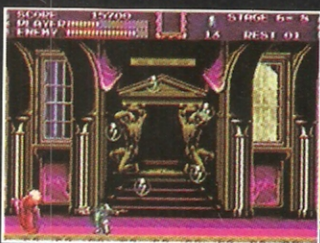
Essa só passa quem não se deixar vencer pelo ilusionismo



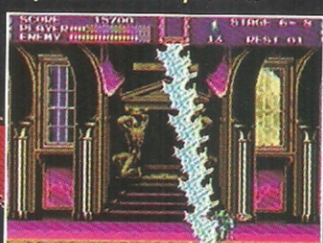
De ponta cabeça!



Fique abaixado e próximo



Acerte-a agachado...



...ou ela usará seus poderes



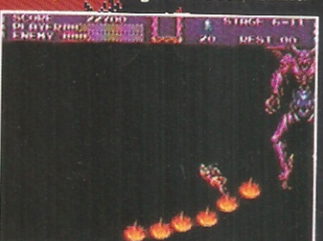
Acerte Drácula na cabeça



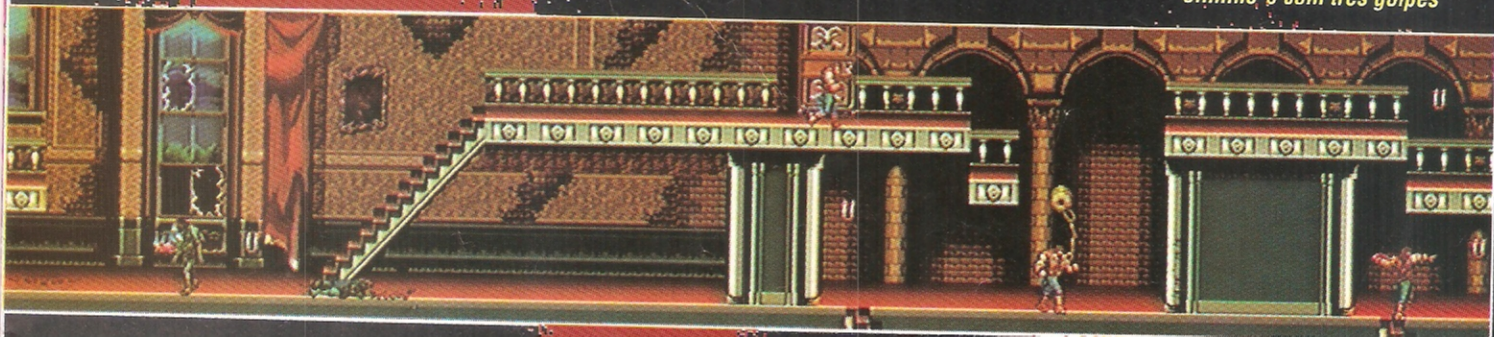
Pule para atingi-lo nesta forma



Cuidado com os bumerangues

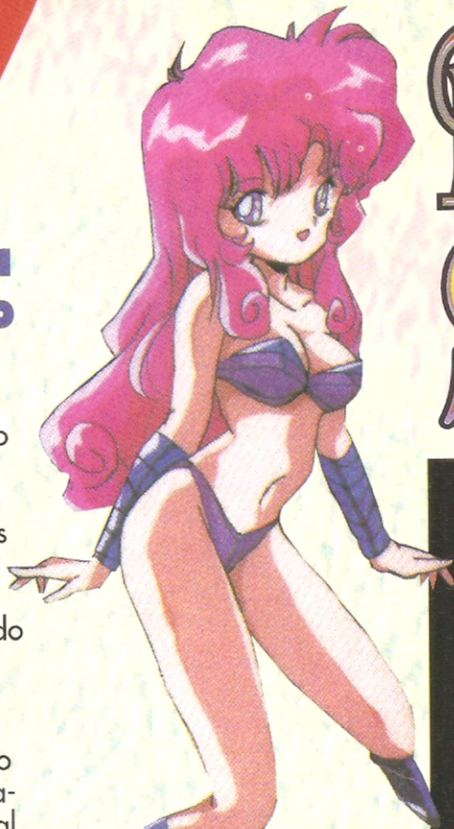


Depois de fugir do fogo, elimine-o com três golpes



Piratas adotam erotismo para tentar sucesso

Parece que o erotismo foi mesmo a arma escolhida pelos piratas para conquistar os jogadores de videogame. Pelo menos essa é a estratégia dos amigos do Capitão Gancho que lançaram recentemente esse **Divine** para Mega Drive. O jogo em si não é lá grande coisa. Trata-se de um shooting banal, a não ser pelo surgimento de garotas em traje sumário ou nenhum traje em sua telinha, como prêmio por uma boa performance, na pontaria, é claro. Vale mais pela curiosidade.



Aqui começa um rápido...



Até cabelo verde pinta



Às vezes há muita roupa



Apesar do jogo não ser grande coisa o traço apresenta qualidades, e sabe usar e abusar da sensualidade

DIVINE SEALING



...strip tease que vai esquentando



O jogo é bem simples. De uma fase para outra mudam cenário e dificuldade. Os inimigos são sempre os mesmos

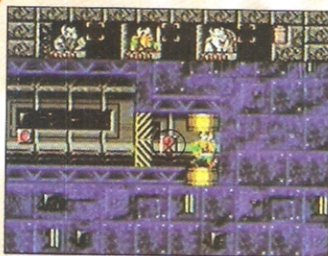


DIVINE SEALING

8 Mega	Fases: 5
1 Jogador	Tiro
Gráfico	★
Som	★★
Dificuldade	★★★
Fun Factor	★★

Muito humor e um desafio de fundir neurônios

Trabalho em equipe é a chave. Você tem que armar estratégias em time para resolver os quebra-cabeças que aparecem ao longo de 43 fases multi-scrolling. É preciso mudar de um personagem para o outro a fim de ultrapassar os obstáculos (ver mapa). Há fases que desanimam qualquer um e certos movimentos exigem complicadas combinações de comandos. Para quebrar a tensão, os 3 aventureiros (Baleog, Eric e Olaf), freqüentemente chocam-se entre si, fazem caretas e intimam o jogador a não repetir a mesma fase. Com 6 estágios a mais que a versão para Super Nintendo, e parte gráfica e sonora divertidíssimas. Ótimo para dias chuvosos.



É sempre bom ler o "help"



Avance com cautela



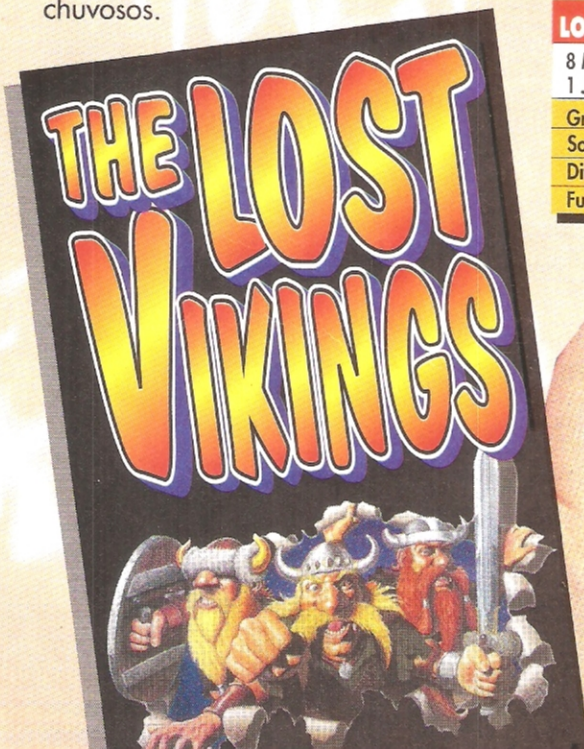
Uma viagem a lugares perigosos



No começo, uma demonstração das destrezas de nossos heróis



- 1** Eric: é o mais veloz e o único capaz de pular
- 2** Olaf: é ele o encarregado da defesa da turma
- 3** Baleog: a ele cabe atacar os inimigos



LOST VIKINGS		Interplay	
8 Mega	Fases: 43	EUA	
1 Jogador			
Gráfico	★★★★		
Som	★★★★		
Dificuldade	★★★★		
Fun Factor	★★★★		



**Fique
preparado.
Chegou a hora
do lobisomem!**

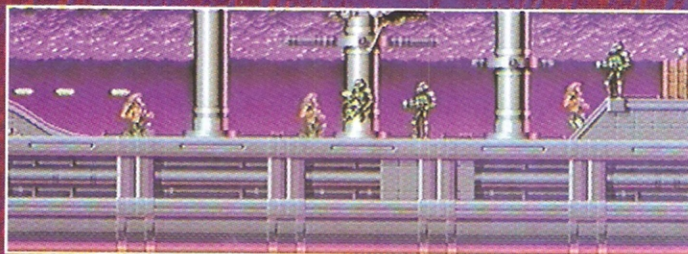
Que tal dar uma de lobisomem? Se a idéia agrada, o que você tem a fazer é conseguir o lançamento da JVC, *Wolfchild*, que, depois do sucesso na versão para CD, chega para Mega Drive. Você encarna um cabeludinho que, alguns power-ups depois, se transforma numa fera meio homem meio lobo e tem pela frente inimigos repugnantes, como larvas e outros insetos, que querem impedi-lo de conseguir seu objetivo. Você precisa salvar a pele de seu pai nesse side-scrolling agitado, que exige perícia. Os gráficos não trazem inovações mas não decepcionam. O som tem inevitáveis perdas em relação ao CD. De qualquer maneira, é uma boa pedida para os lobões.



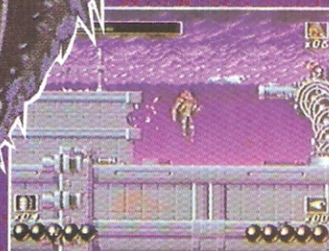
WOLFCHILD		JVC
8 Mega	Fases: 6	EUA
1 Jogador	Ação	
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★	



A paisagem pode enganar



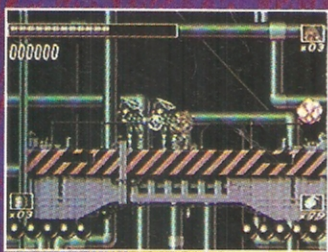
Seu primeiro desafio é detonar os robôs que infestam esse navio. No comecinho tudo o que você possui são seus próprios punhos



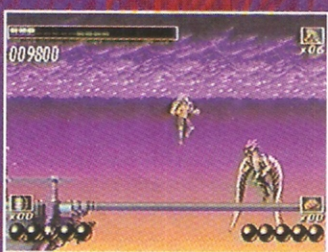
Pular e atirar é o segredo



Na floresta a coisa esquenta



Deixe as boas maneiras de lado



É mais fácil do que parece

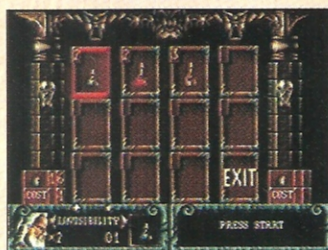


Às vezes é melhor ser cauteloso, senão...

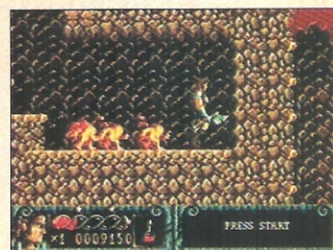
Salada de gêneros movimentada a telinha

Ação side-scrolling que mescla vários gêneros. O elemento RPG está presente na construção do poder de suas armas. A travessia de labirintos, corredores e portais dá o toque adventure. E mais - tem que enfrentar demônios e o bando de malfeitores, no melhor estilo arcade. Escolha entre um trio de campeões. A

caçadora com sua espada, ideal para curta distância; o bárbaro maneja um machado e; o mago pode disparar ondas de energia que cruzam a tela. Há opção para dois jogadores simultâneos. Em seu caminho existem muitos itens, como o Midas Ring, que transforma os oponentes em estátuas. Para completar, a trupe de vilões inclui aranhas, selvagens, vampiros, e outras criaturas do além comandadas por Mannax, a feiticeira. Bom desafio!



Escolha poderes



Seja eficiente e rápido



Os gráficos não têm grandes novidades mas também não chegam a decepcionar



V BLADES OF VENGEANCE

BLADES...	ELECTRONIC ARTS	
8 Mega	Fases: 8	EUA
1 Jogador	Ação	
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	



Muitas plataformas aguardam



O mago é mais eficiente a distância



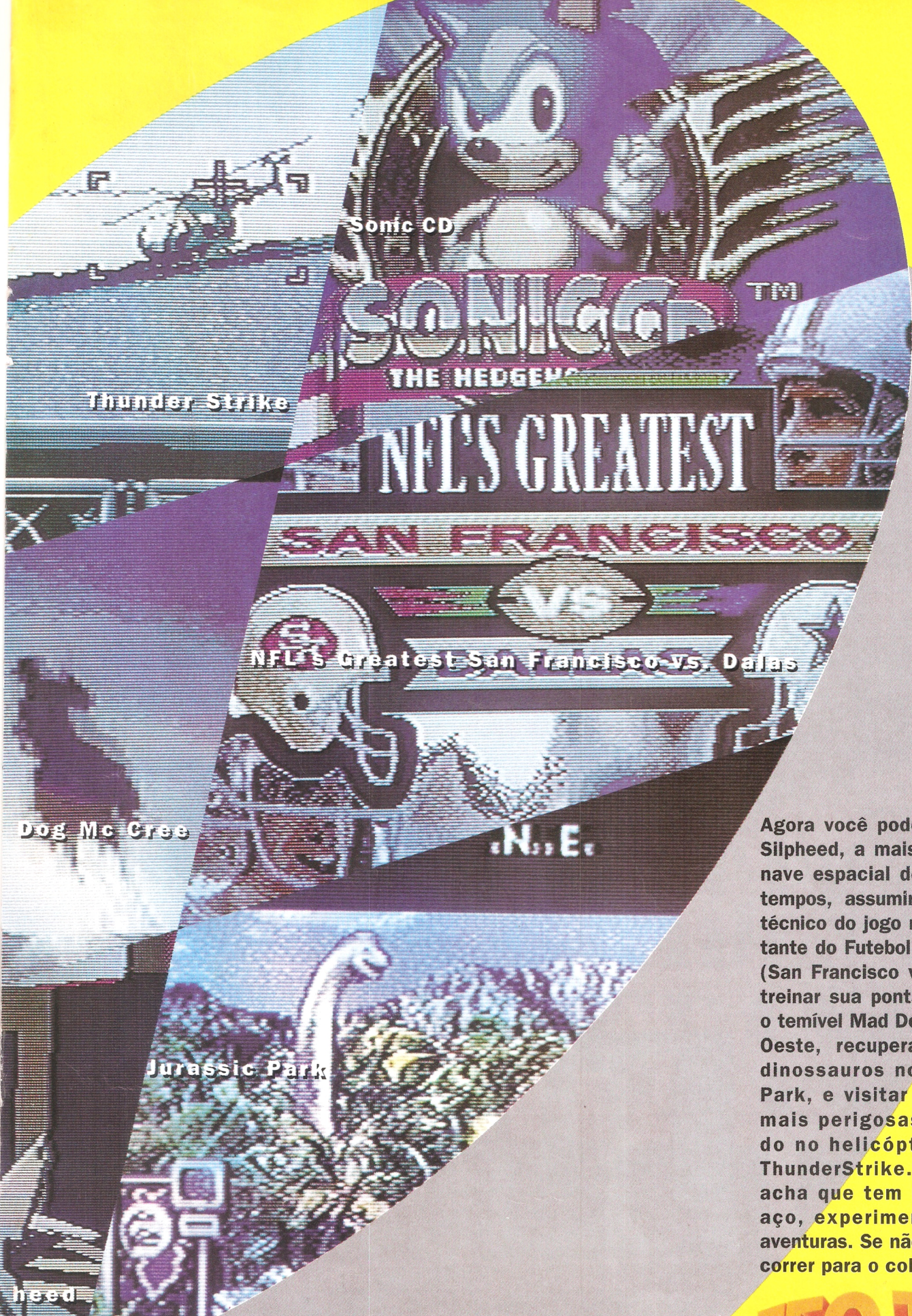
Para enfrentar esse chefe é preciso evitar seus tiros e acertar sua cabeça

SE VOCÊ NÃO PARTICIPAR
DE UM PROGRAMA ESPACIAL,
NÃO DIRIGIR UMA EQUIPE
DE FUTEBOL AMERICANO,
NÃO DEVORAR ALGUNS
DINOSSAUROS, NÃO VOAR
DE HELICÓPTERO NEM
ENFRENTAR TERRÍVEIS
BANDIDOS NO OESTE, COM
OS **6 NOVOS**
CD GAMES
DA TEC TOY,
O QUE VOCÊ VAI CONTAR
NA VOLTA DAS FÉRIAS ?
QUE COMEU PIPOCAS NO
SÍTIO DA VOVÓ ?

BEM-VI
NDO À
PRÓXIM
A FASE

SEGA CD
SÓ PARA MEGA DRIVE





Sonic CD

SONIC CD™
THE HEDGEHOG

Thunder Strike

NFL'S GREATEST

SAN FRANCISCO

VS

NFL's Greatest San Francisco vs. Dallas

Dog Mc Cree

N.E.

Jurassic Park

heed

Agora você pode viajar na Silpheed, a mais avançada nave espacial de todos os tempos, assumir o papel de técnico do jogo mais importante do Futebol Americano (San Francisco vs. Dallas), treinar sua pontaria contra o temível Mad Dog no Velho Oeste, recuperar ovos de dinossauros no Jurassic Park, e visitar as selvas mais perigosas do mundo no helicóptero AH-3 ThunderStrike. Se você acha que tem nervos de aço, experimente essas aventuras. Se não, é melhor correr para o colo da vovó.

TECTOY



Mega desafio em meio à ilha dos dinossauros

Aclamado pela mídia mundial como o melhor jogo de 1993, **Jurassic Park** para Sega CD é o lançamento mais cobiçado da atualidade. O enredo não se baseia no filme de Spielberg. Você é enviado a uma ilha para colher ovos de dinos. Com a queda de seu helicóptero você se torna uma presa fácil em meio a Dilophossauros e Raptors. A ilha possui uma envolvente atmosfera com visual 3D. A mescla de elementos de role-playing, estratégias de arcade e quebra-cabeça garante diversão. O estilo de **Jurassic Park** pode ser definido como adventure, típico de jogos de computador. A perspectiva é em primeira pessoa e você escolhe um ponto na tela. A partir daí há o deslocamento de um lugar para outro, em seqüências digitalizadas. As cenas de ação são eletrizantes. Você atira. Caso falhe, vira papita de monstro. Na procura de itens, você percorre a ilha, numa jornada única e fascinante explorando uma terra jurássica.



Seu helicóptero caiu na praia e a partir daqui começam suas encrencas com os bichanos



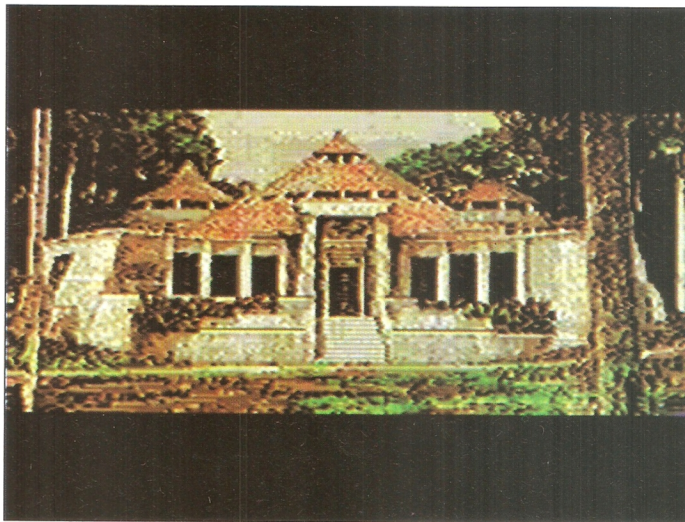
Esses são inofensivos



Encha a energia na caixa azul e abra a porta se quiser munição



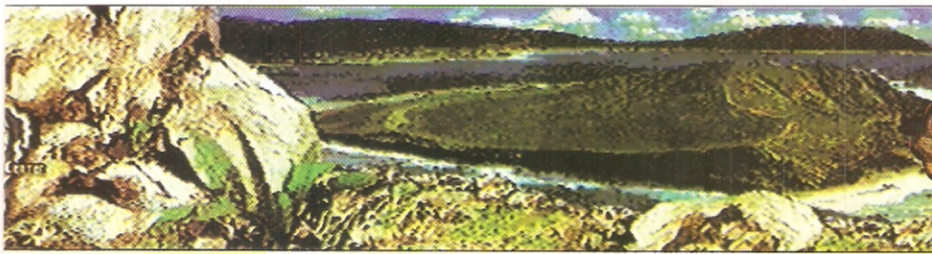
Esses são inofensivos



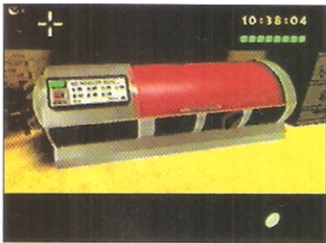
O Visitors Centre é o local que você mais vai frequentar, pois ele guarda vários itens fundamentais para seu desempenho



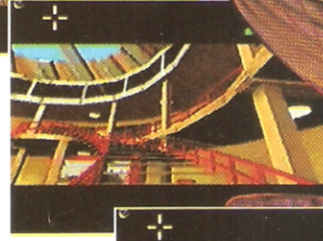
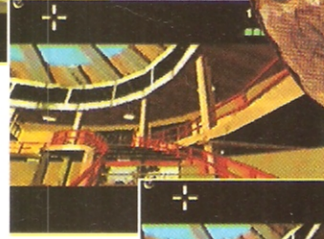
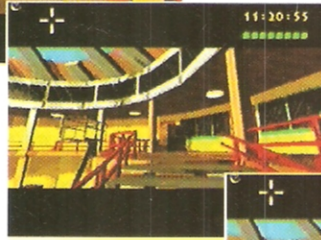
JURASSIC...	Sega
CD	Fases: N/D EUA
1 Jogador	Adventure
Gráfico	★★★★★
Som	★★★★★
Dificuldade	★★★★★
Fun Factor	★★★★★



Salve seus progressos aqui

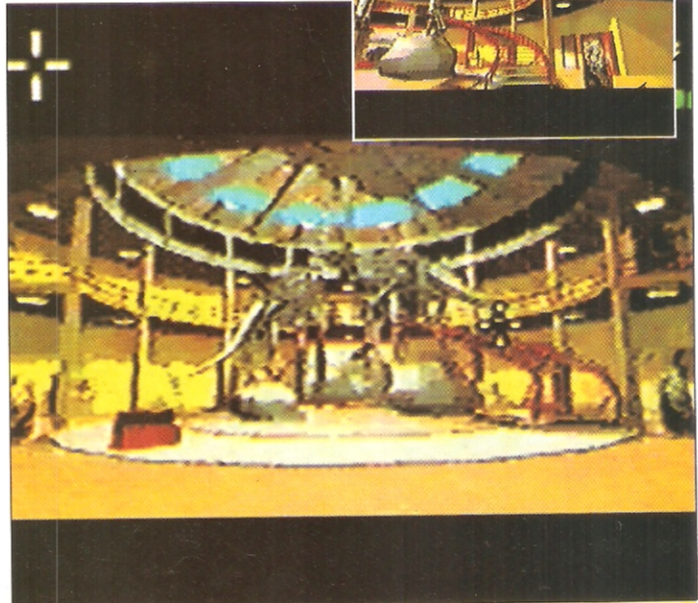


A incubadora se esconde na 2ª porta do andar superior do V.C.



Pegar os ovos do T. Rex é um dos objetivos que vai dar a maior canseira. Só depois de quebrar muito a cabeça Essa é a sequência de animações que você vai ver com mais frequência no desenrolar do jogo

ALGUNS ITENS



JURASSIC PARK

Um jogo de PC para CD

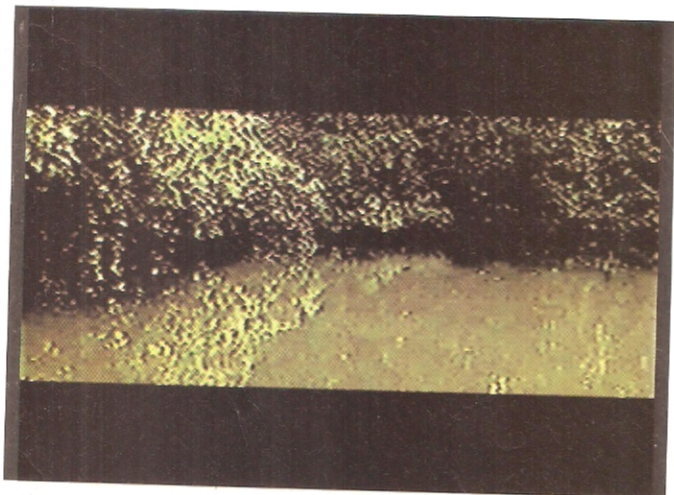
O grande desafio desse Jurassic Park consiste em solucionar enigmas, muitos deles aparentemente sem solução. É um gênero de jogo muito encontrado em computadores e sua chegada para CD marca uma tendência daqui para frente. Listamos algumas dicas para ajudá-lo em sua tarefa.



Acerte-o para prosseguir



Jogue 2 pedras para passar



Animação animal nesse lago



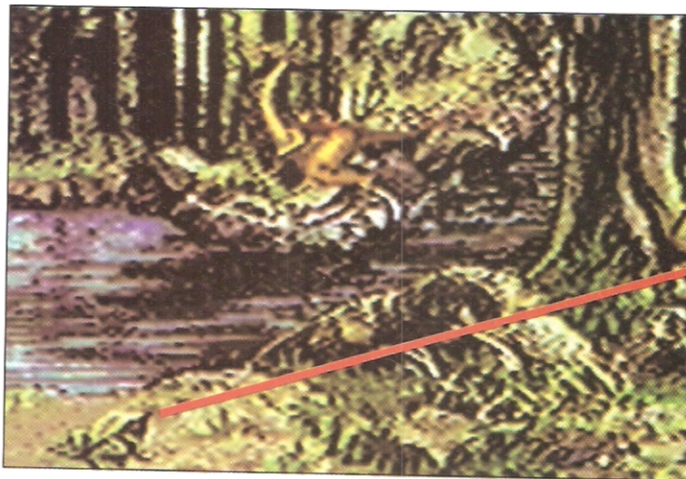
Jogue uma pedra no tronco para criar uma passagem para a outra margem do rio. Aproveite para pegar os ovos



Retire esse tronco e encontre um item



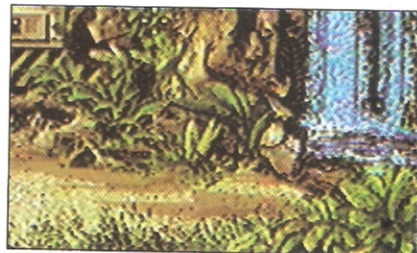
Corte a corda com seu alicate, pegue a



Aqui um zoom no sapão que pode quebrar vários galhos na sua jornada. Mais uma dica com selo de garantia da Supergame



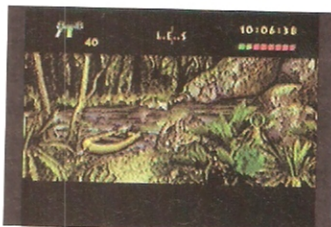
Uma das dicas mais quentes: atire no sa



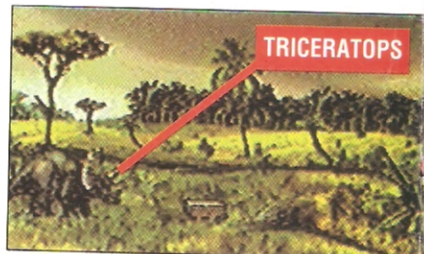
Aqui algumas surpresas o aguardam em



Corte esse fio para passar



Que tal um passeio de bote?



Para visualizar a caixa perto do triceratops



Uma panorâmica das cavernas onde vários velociraptors guardam preciosos s



...ninho



Uau! Um ninho de Velociraptors. Espante-os e faça a festa



Consulte sempre as informações dessa moça. Ela surpreende



...ve inglesa na sacola de ferramentas para abrir o tubo. Derrubando o tronco você assusta os dinos e pode pegar os ovos e passar



Dr. Robert o auxilia com informações sobre toda a bicharada. Em alguns casos você vai precisar do CD

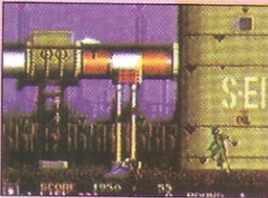


... pegue um arbusto na árvore para distrair o bichano



SUPER DICAS

ROLING THUNDER 3 (Mega) PASSWORDS

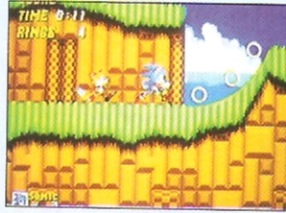


The Factory - AKBOP
Highway - SHEPC
Las Vegas Night - FXJOA
Dread's Building - AJBOS
The Pacific Ocean - FIHOF
Easter Island - AEAOX
Underground Base - HXHZU
Hi Jack - LCZAH
Castle of Dread - HJHZB

SONIC THE HEDGEHOG

(Mega)

TODAS AS ESMERALDAS AZUIS OU CINZAS



Use a dica do modo de edição e jogue a fase bônus. Saia do labirinto pela esquerda, ande 3 a 5 seg. e ponha ➤. As esmeraldas estão no labirinto.



TIMEGAL (CD)

PARA ASSISTIR AOS DEMOS



BC 1600 - Elephant
BC 65000000 - Dinosaur
BC 44 - Osiriya
BC 3000 - Stone Age
BC 70000000 - Dodzilla
AD 1941 - Worldwar
AD 666 - Deatroul
AD 1991 - Landmine
AD 500 - Hardwork
AD 1588 - Southern
AD 4000 - Starwars
AD 3001 - Murderer
AD 3999 - Brancher
AD 2001 - Reckless
AD 2010 - Asteroid
AD 4001 - Thankyou

ROAD RASH 2 (Mega)

GRANA FÁCIL

WILD THING EBC91VOD

Com esta password você ganha uma máquina secreta ea bagatela de \$300.250 em grana. Nada mal, hem?

CASTLEVANIA (Mega)

PASSWORDS



FASE 4



FASE 2



FASE 5



FASE 3



FASE FINAL

JOE MONTANA 93 (Mega)

PASSWORDS

1ª semana dos play-offs -
4W1W??CDD

Título da NFC -
4W1X??FDD

Super Bowl -
4W1Y??KDD

OUT OF THIS WORLD (Mega)

PASSWORDS

- 1ª LDKD
- 2ª HTDC
- 3ª CLLD
- 4ª LBKG
- 5ª XDDJ
- 6ª BFLX
- 7ª BRTD
- 8ª TFBB
- 9ª TXHF
- 10ª CKJL
- 11ª LFCK

EL VIENTO

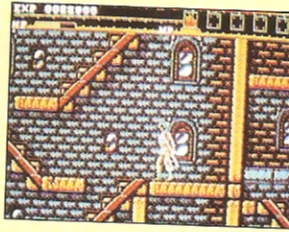
(Mega)

EFEITOS ESPECIAIS

Slow Motion - ↑←→↓ e A

Avançar Fases - ↑←→↓ e B

Magias - ↑←→↓ e C



POWER STRIKE

(Master)

GANHE DEZ VIDAS



Na tela de apresentação use:
↓ → ↓ ↓ ← → ↑ → e o botão 1 duas vezes.

STRIDER

(Master)

SELEÇÃO DE FASE

Para começar de onde quiser, aperte, na tela de apresentação: 1+2 e ↑ na 2ª fase, ↓ na

3ª, → na 4ª e

← na 5ª fase.



ARTE NEWS

ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA **TECTOY**

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.

Rua Pitangueiras, 416 - Mirandópolis - São Paulo - SP
Tel: (011) 276.0073/276.5710 - Fax: (011) 584.7633

MORTAL KOMBAT II

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Por Slasher Quan, com os designers de MKII Ed Boon e Jonh Tobias



O passo a passo

Nas páginas seguintes estão todos os golpes conhecidos de Mortal Kombat II. Ao lado, uma explicação dos termos usados.

Aperte - Aperte as direções da seqüência indicada.

Direcione - Dê a seqüência indicada num único movimento suave.

Segure - Segure os botões indicados durante o tempo descrito e depois solte-os.

F = Frente
T = Trás
B = Baixo
C = Cima
BF = Baixo e Frente
BT = Baixo e Trás
D = Defender
SA = Soco Alto
SB = Soco Baixo
CA = Chute Alto
CB = Chute Baixo
P = Próximo

Quando Próximo = Golpe que só funciona quando próximo ao adversário.

(Golpes entre parênteses) = Aperte todos os botões simultaneamente.

* = Golpe que pode ser feito no ar.

SUB-ZERO



Gelo no chão



Direcione B, BT, T, CB

Congelar



Direcione B, BF, F, SB

Deslize



Segure T, (D, SB, CB)

SCORPION



Arpão



Aperte T, T, SB

Derrubar



Direcione B, PT, T CB



Fatalidade #1: Lança-chamas



Segure D, aperte C, C, SA (Distância = 1/4 de tela)



JOHNNY CAGE



Uppercut Sombrio



Aperte ou direçione T, B, BT, T, SA

Fogo Verde Alto



Direçione B, BT, T, SA

Fogo Verde Baixo



Direçione B, BF, F, SB

Chute Sombrio



Aperte T, F, CB

Fatalidade #1: Arremesso



Aperte B, B, F, F, SB (Distância: bem próximo)

Soco por Baixo



Segure B (CB + D)

Obs: Não funciona com Mileena e Kitana

Arremesso Aéreo



Pule, aperte D quando próximo no ar

Suma e Bata



Direçione B, BT, T, SA

KITANA



Leque Letal



Aperte T, T, T, SA

Voe



Direçione BF, B, BT, T, SA Aperte F, F, (SA + SB)

*Jogue o Leque

LIU KANG



Bicicleta



Aperte CB 2 segundos



Fogo Alto



Aperte F, F, SA

Fogo Baixo



Aperte F, F, SB

Voadora



Aperte F, F, CA

Fatalidade #1: Comida de Dragão



Aperte B, F, T, T, CA (Distância: bem próximo)



RAIDEN



Um Abraço



Segure SA 2 segundos, solte quando próximo

Aperte - Aperte as direções da seqüência indicada.

Direcione - Dê a seqüência indicada num único movimento suave.

Segure - Segure os botões indicados durante o tempo descrito e depois solte-os.

F = Frente
T = Trás
B = Baixo
C = Cima
BF = Baixo e Frente
BT = Baixo e Trás
D = Defender
SA = Soco Alto
SB = Soco Baixo
CA = Chute Alto
CB = Chute Baixo
P = Próximo

Quando Próximo = Golpe que só funciona quando próximo ao adversário.

(Golpes entre parênteses) = Aperte todos os botões simultaneamente.

* = Golpe que pode ser feito no ar.

Eletricidade



Direcione B, BF, F, SB



*Superman



Aperte T, T, F

Teleporte



Aperte B, C



KUNG LAO



Entortada



Aperte B, C

Voadora



Pule, aperte C, B, CA

JAX



Onda de Fogo



Direcione B, BD, D, CA

Terremoto



Segure CB 4 segundos e solte-o



Agarre para Socar



Aperte F, F, SB (distância: próximo)

Múltiplos Arremessos



Arremesse o inimigo com SB e aperte SA para jogar no chão mais vezes

Quebra Costela

Pule e aperte D quando chegar próximo

Fatalidade #1: Orelhão



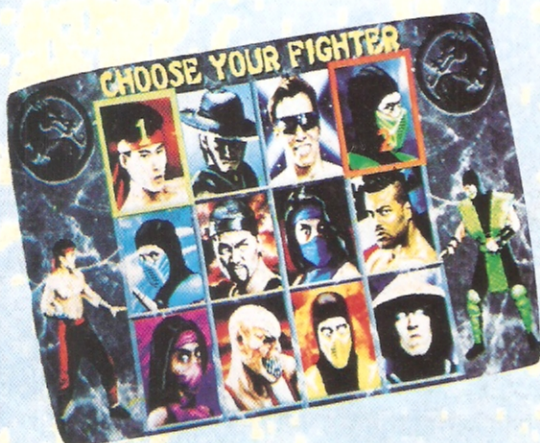
Segure SB, aperte F, F, F, F e solte SB (próximo)



Dizzy Hit



Aperte F, F, CA (perto)



Parafuso



Segure D, aperte C, C, solte D, aperte CB

Chapelão



Aperte T, F, SB e



Controle para cima...



no meio e...



para baixo

Fatalidade#1: Divisão em Dois



Segure D, F, F, F, CB (Distância: um passo da vítima)

BARAKA



Picadinho



Aperte T, T, SB



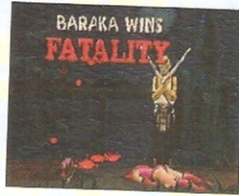
Espeto



Direcione B, BF, F, SA



Fatalidade#1: Decapitação



Aperte T, T, T, T, SA (Distância: bem próximo)

Obs.: Mais fácil se você pular primeiro

Navalha



Pule para Trás, SA

Soco Voador



Pule com SA ou CA

Fatalidade#2: Perfuração



Aperte T, F, B, F, SB (Distância: bem próximo)

Aperte = Aperte as direções da sequência indicada.

Direcione = Dê a sequência indicada num único movimento suave.

Segure = Segure os botões indicados pelo tempo descrito e depois solte-os.

F = Frente

T = Trás

B = Baixo

C = Cima

BF = Baixo e Frente

BT = Baixo e Trás

D = Defender

SA = Soco Alto

SB = Soco Baixo

CA = Chute Alto

CB = Chute Baixo

P = Próximo

Quando Próximo = Golpe que só funciona quando próximo ao adversário.

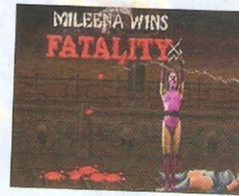
(Golpes entre parênteses) = Aperte todos os botões simultaneamente.

* = Golpe que pode ser feito no ar.

MILEENA



Fatalidade#1 Moedor



Aperte F, T, F, SB (Distância: bem próximo)

Some e Chuta



Aperte F, F, CB

*Cristais de Gelo



Segure SA por 2 segundos e depois solte

Rolinho

Aperte T, T, B, CA

REPTILE



Rasteira

Segure T (D, SB, CB)

Desaparecimento



Segure D, aperte C, C, B, SA (repita para reaparecer)

Chupão



Aperte T, T, (SA + SB)

Espeto Ácido



Aperte F, F, SA

Fatalidade#1: Boquinha



Distância: um pouco mais que meia tela (distância de um pulo)

Aperte = Aperte as direções da seqüência indicada.

Direcione = Dê a seqüência indicada num único movimento suave.

Segure = Segure os botões indicados pelo tempo descrito e depois solte-os.

F = Frente
T = Trás
B = Baixo
C = Cima
BF = Baixo e Frente
BT = Baixo e Trás
D = Defender
SA = Soco Alto
SB = Soco Baixo
CA = Chute Alto
CB = Chute Baixo
P = Próximo

Quando Próximo = Golpe que só funciona quando próximo ao adversário.

(Golpes entre parênteses) = Aperte todos os botões simultaneamente.

* = Golpe que pode ser feito no ar.

SHANG TSUNG



Chama X1



Aperte T, T, SA

Chama X2



Aperte T, T, F, SA

Chama X3



Aperte T, T, F, F, SA

Mutação



Cada transformação dura 10 segundos

Sub-Zero	Aperte F, B, F, SA	Mileena	Segure SA 3 segundos, solte
Scorpion	Segure D, Aperte C, C	JAX	Aperte B, B, CB
Johnny Cage	Aperte T, T, B, SB	Baraka	Aperte B, B, CB
Liu Kang	Aperte T, T, F, F, D	Kung Lao	Aperte T, B, T, CA
Raiden	Aperte B, T, F, CB	Reptile	Segure D, Aperte C, B, SA
Kitana	Aperte D 3 vezes		

**Tome
poção
mágica e
detone!**

Por Tutatis! Os gauleses estão cercados pela temível legião romana. Asterix e Obelix, como não poderia deixar de ser, são os escolhidos para enfrentar o batalhão e resgatar a foice de ouro da aldeia, roubada por ordem de César. A ação é side-scrolling de plataformas, lembrando muito **Mario Bros**. Os golpes obedecem ao esquema bop'n hop, ou seja, consistem em saltar sobre a cabeça dos inimigos, escondidos em arbustos. Existe também a busca de itens escondidos nos blocos de pedra, como caldeirões, louros, poções... É possível alternar entre os dois personagens no decorrer da partida. Os gráficos possuem elementos cartoon, com cores vivas e os personagens bem definidos, uma influência das histórias em quadrinhos. Um grande lançamento da Tec Toy para alegrar os donos de Master System.

Asterix THE GAUL



ASTERIX	Tec Toy
2 Mega	Fases: N/D
1 Jogador	Brasil
	Ação
Gráfico	★ ★ ★
Som	★ ★ ★
Dificuldade	★ ★ ★
Fun Factor	★ ★ ★



O mapa da mina



Plataformas típicas



Use toda sua habilidade para se dar bem e recuperar a foice dos gauleses

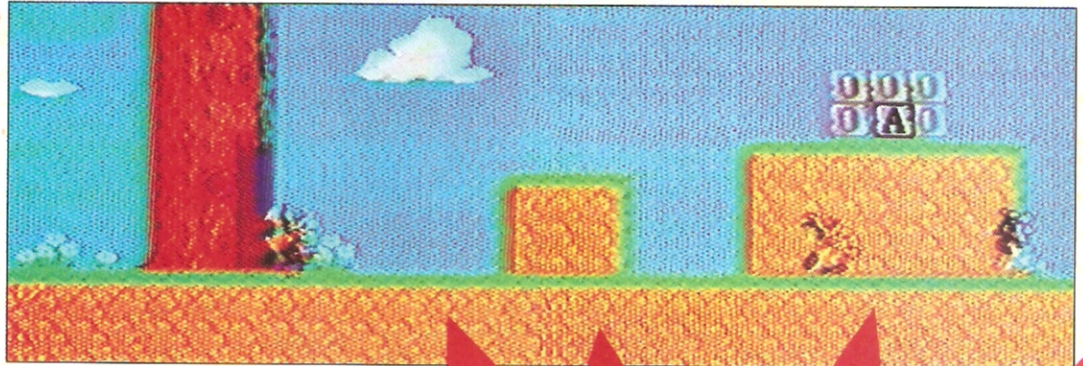


Você pode ser Asterix...



...ou Obelix, como quiser

Não esqueça de verificar todos os blocos em busca de itens preciosos

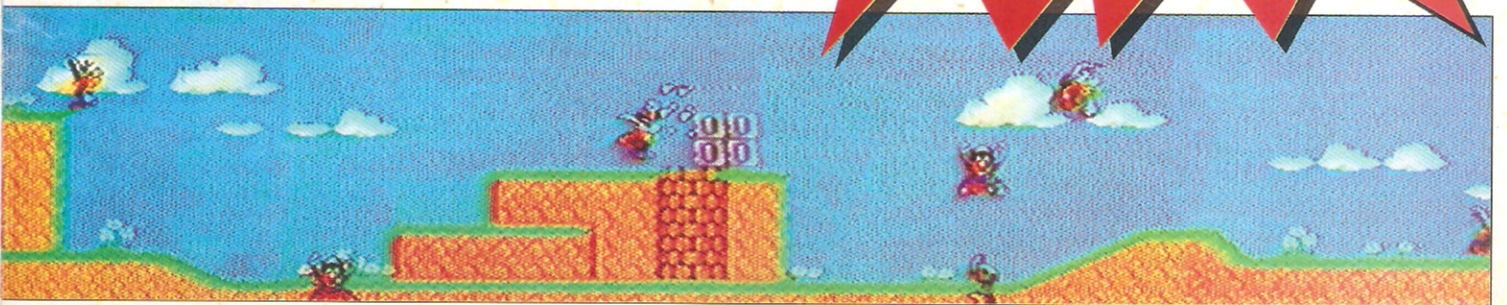


É preciso estar atento para não ser surpreendido pelos inimigos

Você tem que zelar pela segurança da aldeia, com direito a muito humor



**POR TUTATIS,
LA VÊM OS
ROMANOS!**



**Perigos,
abutres,
escorpiões,
bip-bip...**

Velocidade e diversão frenéticas para os adoradores do estilo. Papa Léguas chega direto dos desenhos animados da Warner para o Master System. Multi-scrolling de plataformas, com muitos perigos e inimigos no caminho (abutres, escorpiões). No final de cada uma das 12 fases, há a esperada e atrapalhada aparição de Wile Coyote montado num foguete ou em outra invenção diabólica. Além dos inimigos, há itens em diferentes pontos do circuito: tele-transportadores, comida de pássaros, trampolins... A corrida para terminar a fase num certo tempo completa o desafio. Nos bônus rounds você tem que colher as estrelas e enfrenta inimigos poderosos. Cada estrela adiciona 1 segundo a seu tempo total. Os gráficos adotam o estilo cartoon, abusando da paleta de cores e do poder do console. Com tudo isso, **Desert Speedtrap** se firma como um dos lançamentos mais incríveis dos últimos tempos para 8 bits.



Cuidado! Nem todas as sementes trazem benefícios



O coiote sempre ataca com suas gerigonças, fique sempre atento



A primeira fase é cheia de abismos e espinhos. Fique atento ao pular



Este é o mapa da primeira fase. A seta indica a sua posição

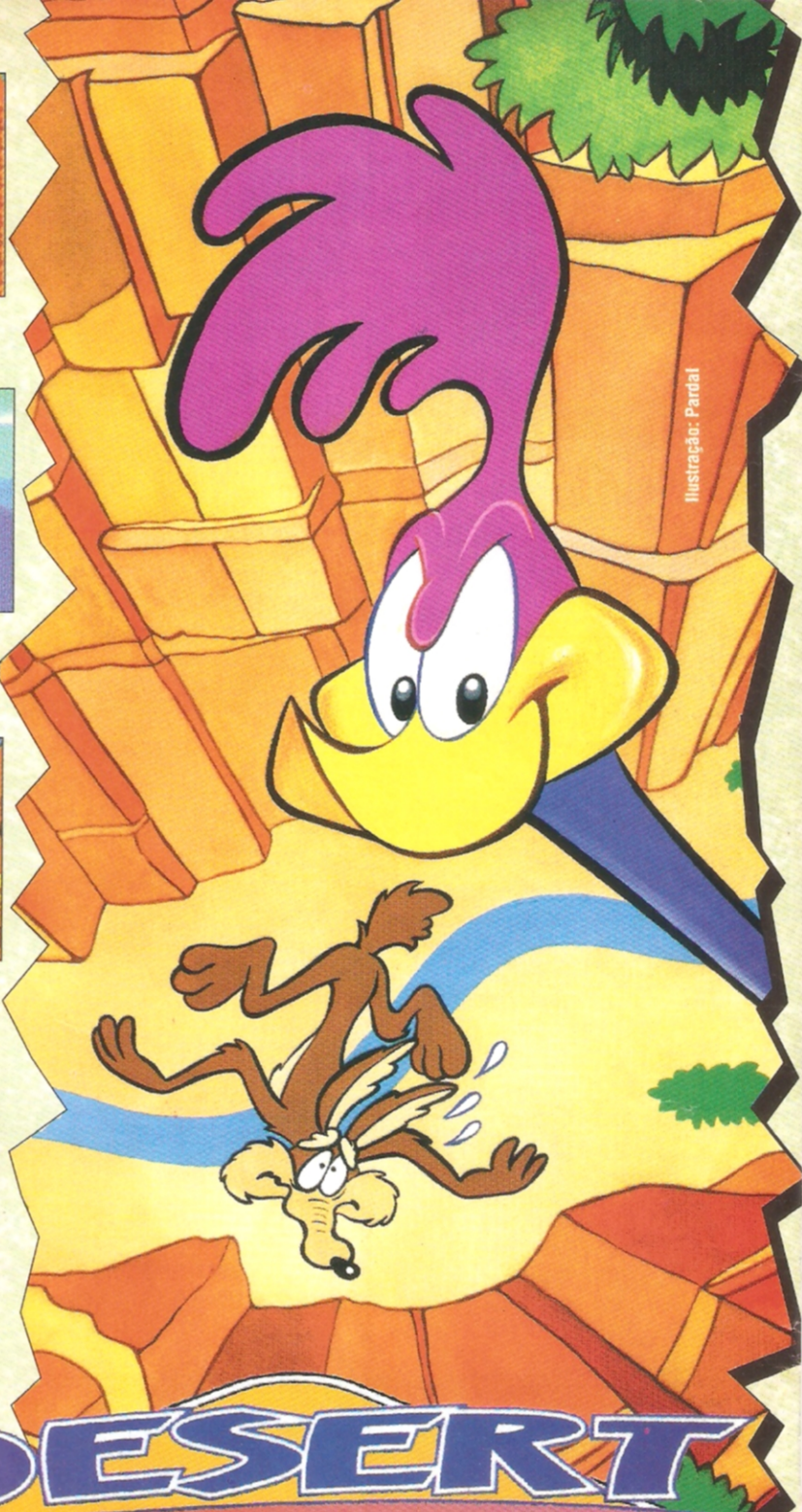
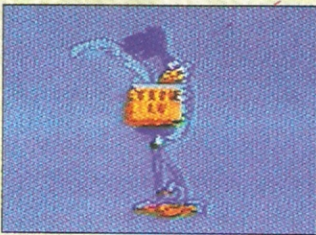


Ilustração: Parnal

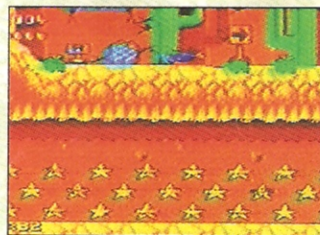
**DESERT
SPEEDTRAP**
Road Run
and
Wile E. Coy

Starring

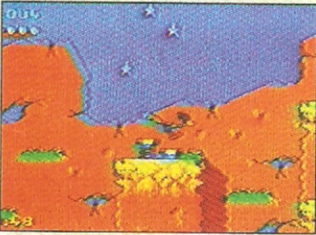
DESERT SPEEDTRAP Tec Toy		
4 Mega Jogador	Fases: 12 Ação	Brasil
Gráfico	★★★★	
Som	★★★★	
Dificuldade	★★★★	
Fun Factor	★★★★	



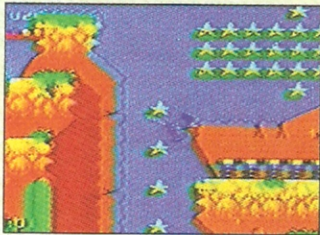
Como se não bastassem todos os problemas, você ainda tem que se preocupar com o tempo



Você pode dar um "scroll" para baixo e para cima movendo o direcional



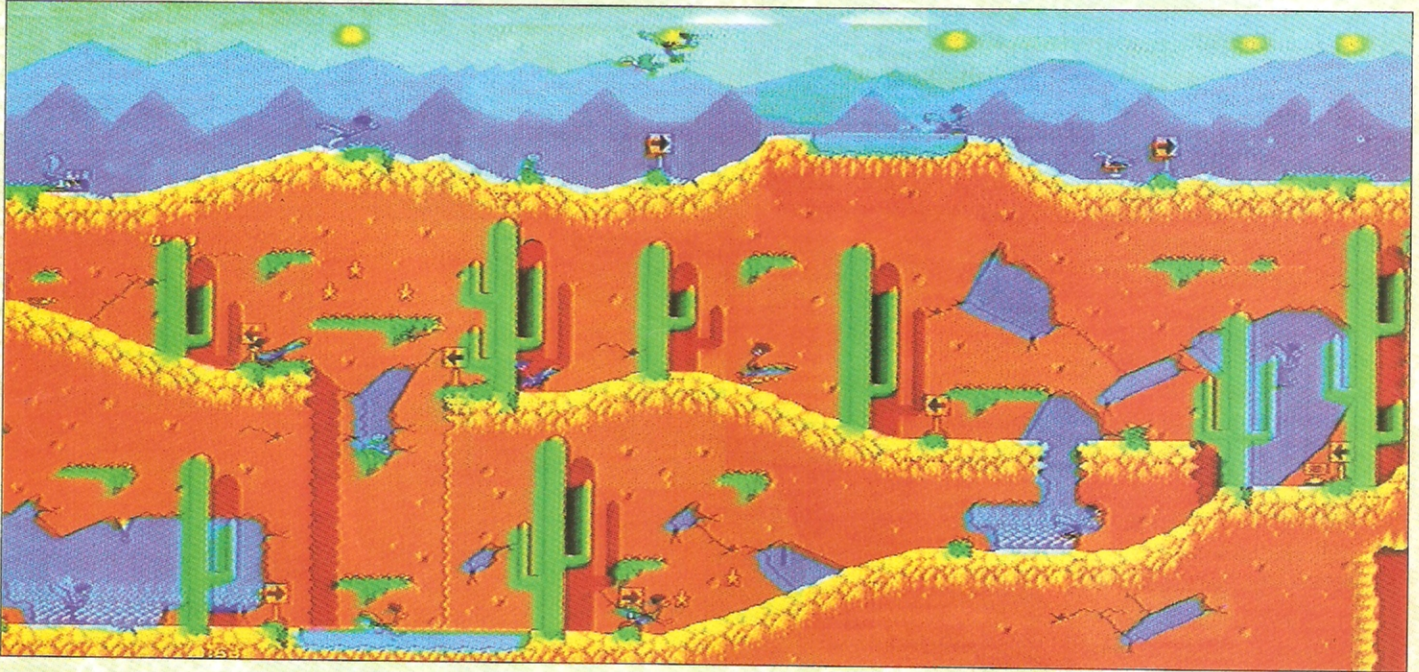
As molas lembram o Sonic, como o resto do jogo



Para quem tem problemas com a sinalização



No começo de cada estágio há uma animação com o Coiote, que mostra como ele irá atacar



As fases são bem longas. Aqui trecho da Fase 1

P
ner
voto



Movimente-se com cautela



Fique de olho nas placas

Isso é que é um apetite digno de um coiote solitário do deserto



A vida é dura no deserto



Por Manny LaMancha

Road Rash, da Eletronic Arts, conquistou muita popularidade no Mega Drive, mas a consagração definitiva só veio no ano passado com Road Rash 2. É natural que alguma empresa se



Dica: Natasha e os outros vão dar a você avisos pré-corrída. Mantenha os olhos abertos

interessasse em lançar este título para mercado dos consoles 8 bits. A US Gold's conseguiu passar toda a emoção desse título para o Master System.

A corrida começa aparentemente amistosa. Quando a aceleração alcança uma velocidade maior, a competição esquenta, com direito a chutes, socos e cotoveladas. A receita para vencer:

acelerar ao máximo e tentar impedir que seus oponentes emparelhem com você. Se der sorte, você ganhará algumas verdinhas para



Tire o pé do acelerador ao apertar o botão de soco caso queira dar uma de valente

comprar uma moto melhor. Controlar a moto é simples. E fica mais fácil ainda se você mantive-la entre as linhas da pista e, ocasionalmente, dar uma empurradinha no corredor mais próximo. Em diferentes ultrapassagens, tome cuidado para não ficar sempre no mesmo lado da pista. A ação e desafio se intensificam com o decorrer do campeonato.



Se cair, certifique-se de ir para um dos lados da pista. Isso vai evitar seu atropelamento

GRÁFICOS LEGAIS

Os gráficos são muito limpos, especialmente para a capacidade do console. As animações dos corredores não são tão extensivas, mas fáceis de enxergar no Master System. Os gráficos de fundo movem-se pouco e sem oscilações. O tratamento do áudio é semelhante ao dado à Road Rash, com música de acompanhamento e amplos efeitos sonoros, mais perceptíveis no momento dos



Para ter mais velocidade, fique na pista e evite as derrapagens nos cantos

acidentes. Todos os elementos de Road Rash propiciam um jogo maravilhoso - e muita pancadaria. É muito divertido enfrentar fase por fase para conquistar as estradas e os macetes de um campeão. Com tudo isso dá



Obviamente, é fundamental permanecer sobre a moto. mantenha os olhos atentos para eventuais obstáculos, como carros e animais



Para mandar algum competidor para o solo, o timing é fundamental. Pouco antes de emparelhar com o outro corredor, segure para cima no direcional e então aperte o botão 2 pouco antes do momento de se livrar do chato

para garantir: o desafio é gigantesco, mas o retorno em entretenimento é muito maior. Pegue seu capacete, calce as luvas e prepare-se para uma jornada inesquecível que mistura doses de velocidade e de pancadaria

ROAD RASH

Master System
Road Rash
U.S. Gold

Road Rash para Master System é capaz de proporcionar toda a diversão do original da Eletronic Arts. Pé na estrada, muchacho!

Graphics	Sound	Control	FunFactor	Challenge
4.5	4.5	5.0	4.5	ADV.

Preço não disponível
Disponível: Março
Corrida
2 jogadores
5 pistas

Visão detrás do motorista
Multi-scrolling
Passwords

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

UMA VIAGEM ALUCINANTE

Um dos jogos mais comentados nos EUA, **Hell Cab** (Taxi Infernal) é uma viagem muito louca através de várias épocas históricas. Você vai andar com os dinossauros, lutar até a morte com gladiadores romanos e encarar a barra das trincheiras da Primeira Guerra Mundial. Exemplo da exagerada arte de "mucho media". Para PC (386+) ou Mac (II+). Existem versões para CD-ROM. Da Time Warner.



"Mulheres, cheguei!"



"Alguém chamou um táxi"



Take the ride *for* of your life!

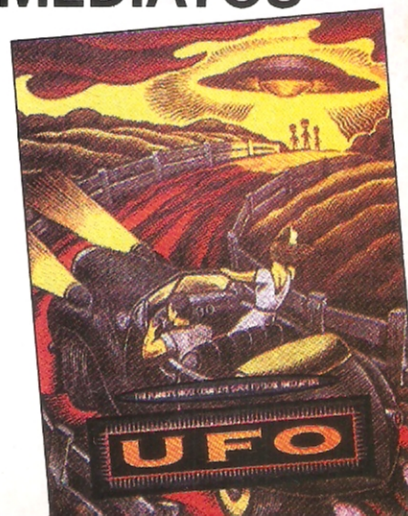
O Passageiro do Futuro em versão interativa



São 10 estilos de jogo, 22 minutos do filme e ângulos de câmera de 360°.

GUIA PRÁTICO DE CONTATOS IMEDIATOS DE 3º GRAU

Se você já viu um OVNI e ninguém acreditou, compre este CD. **UFO CD-ROM** apresenta 1200 OVNI's diferentes com direito a vídeo "full-motion" e um banco de dados completo. Existe uma versão menor para Windows. O preço: cerca de US\$50.



RECREIO E INFORMÁTICA



Kidsoft é uma espécie de clube que oferece software (programas de computador) para crianças. Os sócios

podem encomendar jogos e programas educacionais por modem ou pelo correio, colaborar na revista de informática do clube e outras coisas mais. É compatível com Mac, PC, CD-ROM. Idade: até 12 anos.



Quem quiser um catálogo da KidSoft, pode escrever para:
Club Kidsoft
 718 University Ave.,
 Suite 112
 Los Gatos, CA 95030-9958

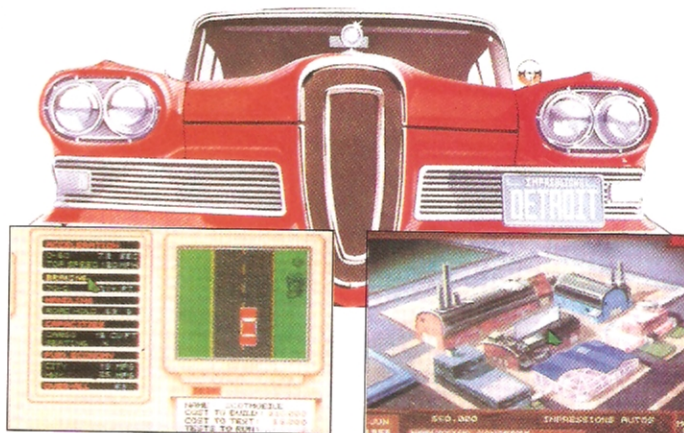


UM MOUSE COM CONTROLE REMOTO

Quem nunca quis controlar seu computador - ou jogar um jogo - sem se levantar da cama? Com **Imp** da Arcana Tech, o mouse vira um controle remoto que funciona

perfeitamente a até quatro metros de distância da tela. Mexe no cursor e nas funções programáveis do teclado. Para PC. O telefone nos EUA é 412-441-6611.

DETROIT



Você projeta seu próprio carro e mede o desempenho

Como empresário, é preciso abrir fábricas no mundo todo

SPEED RACER

O carro de Speed, Mach 5, tem radar, "jacks" (para saltos), serras elétricas, etc

Muitas emoções e velocidade a sua espera

Como na TV, Speed Racer é um corredor desafiado pelo irmão (Corredor X)

DICA

Na tela de passwords use os nomes **Tod_Thorson (Designer)** ou **Tom_Loughry (Produtor)**

Opte entre Speed e o Corredor X, cada um tem um carro bem diferente um do outro

Tire um racha com outro corredor até por telefone

SPEED RACER

ACCOLADE

Corrida e Ação

Mínimo: 386DX/VGA:
Ideal: 486SX/SVGA 9MB

PRO	CONTRA
Vozes digitalizadas	Pouca velocidade (386) e jogabilidade

DIFICULDADE: 85
QUALIDADE GERAL: 80

O jogo, da Accolade, é distribuído no Brasil pela Tec Toy

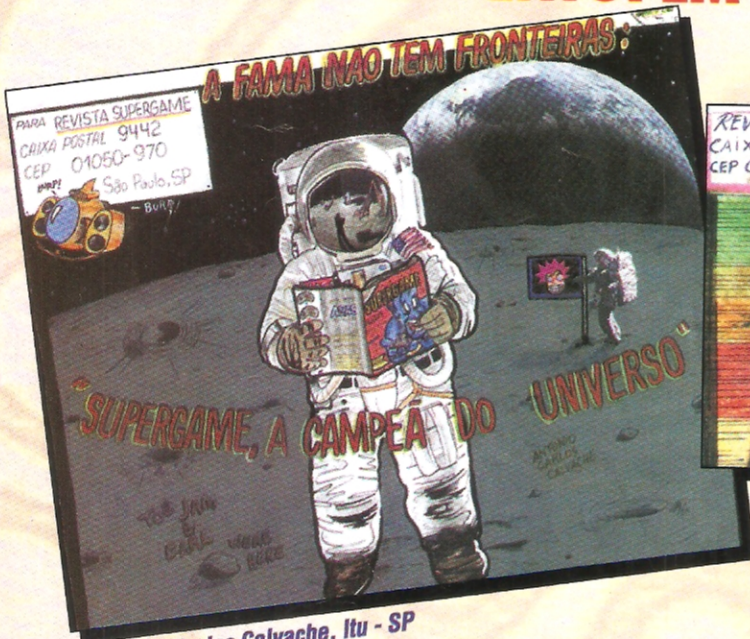


ACCOLADE
GAMES WITH PERSONALITY



CLUBE DO CHEFE

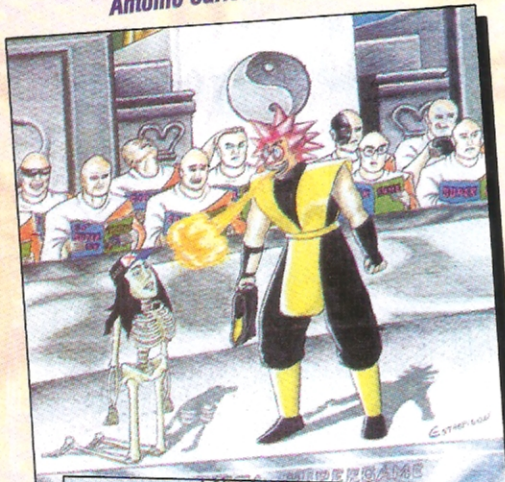
**DESENHISTAS
DE TODO O BRASIL
ENTOPEM CORREIO**



Antonio Carlos Calvache. Itu - SP



Alessandro Antonio Scrignoli. São José do Rio Preto - SP

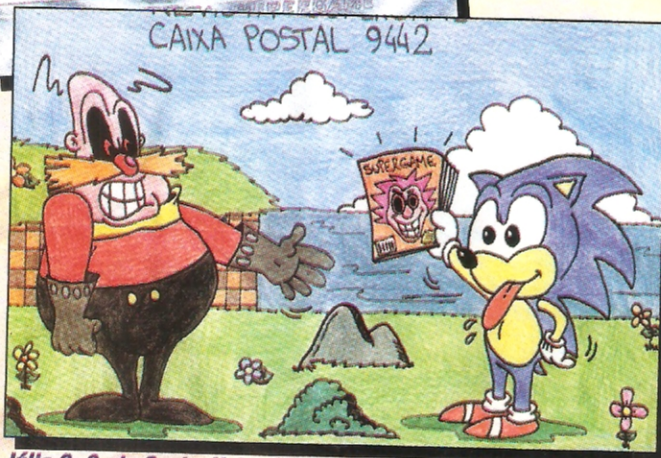


José Roberto S. de Siqueira. Jarinu - SP

**Estetheilson S. D'Almeida
Manaus - AM**



**Gildo D. de Souza Jr
Aracaju - SE**



Júlio C. S. da Cunha Neto. Santa Cruz do Sul - RS



Walmir da Silva Santos. Guarulhos - SP



Akira E. A. Gora

Japa deixa erros de lado e fala sobre a semelhança entre títulos iguais para consoles diferentes

O Chefe chegou dos EUA empolgado com as últimas do universo do videogame e me mandou falar sobre a semelhança entre jogos para consoles diferentes. Por mais diferentes que sejam as plataformas (ou consoles, ou hardwares), as softhouses, ou fabricantes de jogos atingiram tal sofisticação que obtêm resultados semelhantes. Um exemplo é **Mad Dog**



Mac Cree, lançado pela American Laser Games para arcade, para 3DO, para Mega Drive - todas as versões com pequenas diferenças. **Indiana Jones** saiu do PC para o Mega CD, uma tendência

fortíssima, pois há títulos e mais títulos seguindo esse caminho. E há ainda o maior exemplo de todos, **Street Fighter**, que faz sucesso numa gama enorme de consoles. É claro que os consoles mantêm a personalidade com jogos bastante característicos, como Sonic e Mario, que simbolizam seus sistemas. De qualquer modo, é cada dia mais evidente que o sonho da aldeia global está chegando.

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

DTA GAMES / SP

Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) / SP

Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba
Tel: (0152) 33.9715

PLAY GAMES / SP

Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana
Tel: (011) 575.9730

SCOPE GAMES / SP

Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

SPEED GAMES / SP

Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos
Tel: (0132) 30.7760

STAR GAMES / PR

Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba
Tel: (041) 338.6818

SYSTEM GAMES / SP

Rua Greenfeld, 248 - Ipiranga
Tel: (011) 272.7410

GAME HOUSE / RJ

Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1352

Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352

Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Shopping Ilha Plaza

TARGET / GO

Av. R 1, 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES / SP

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Sl.3
Tel: (011) 549.2816 - São Paulo - SP

TOYS ELECTRONICS

Shopping Eldorado - Av. Rebouças, 3970
1º subsolo - loja 1009 - Tel: (011) 814-0455 e
815-5649 - São Paulo - SP

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOfAX / RN

Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping
Cidade Jardim - Tel: (084) 217.5935 ou
231.9258 - Natal - RN

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM 10 ADESIVOS OFICIAIS DA COPA 94

Preencha o cupom, e anexe cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome _____

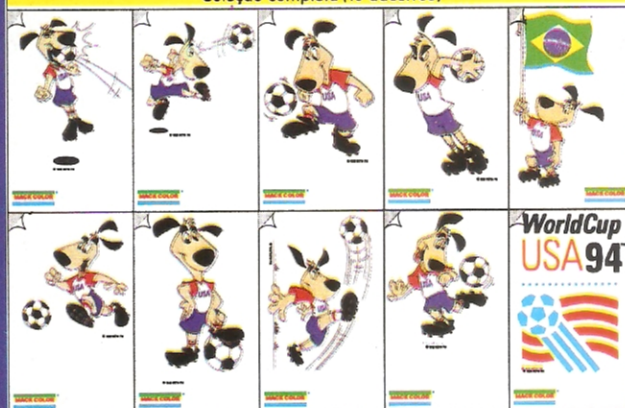
Endereço _____

Bairro _____ Telefone _____

CEP _____ Cidade _____ Estado _____

Quantidade de cartelas _____

ADESIVOS OFICIAIS DA **COPA DO MUNDO DE 94**
Coleção completa (10 adesivos)



DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

APENAS CR\$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem.



R. Francisco Marengo, 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial **WorldCupUSA94™** para etiquetas adesivas

PROJETO SATURN PREPARA SUA DECOLAGEM

O leitor de *Supergame* já deve estar a par do Projeto Saturn, devidamente apresentado no número 29 da revista. A Sega esclareceu, em parte, alguns pontos obscuros do novo console que não foram revelados no início. A maior notícia é o uso de duas CPU (o "cérebro" do console) com 32 bits - fabricação Hitachi. Há bem pouco tempo, era dado como certo que o aparelho teria uma CPU de 32 bits. Depois pintaram boatos de que seria uma de 64. Não é nem uma coisa nem outra. São 2 CPU, mas de 32 bits. O processamento será dividido entre 7 processadores, incluindo os menores. Com isto, o Saturn ganhará um desempenho que a Sega classifica como "nível" de 64 bits. Ou seja, tão "poderoso" quanto um processador de 64 bits. Essas mudanças vieram como resposta ao lançamento de consoles como 3DO e Jaguar, sem falar do "Project Reality", o

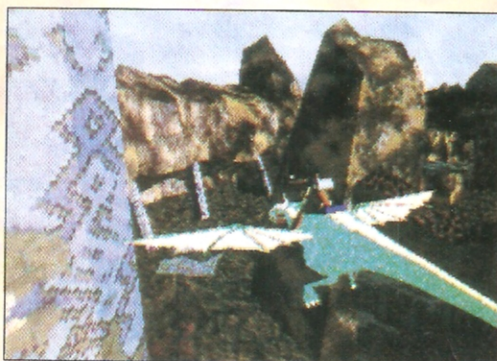


Saturn: 900 mil polígonos por segundo e "nível" 64 bits



Action Game: título provisório, mas muito cômico e gráficos espetaculares

console que a Nintendo anunciou para 95. O Saturn processará 1024 ou 2048 cores ao mesmo tempo, entre 16.777.216 possíveis (mas permite usar todas elas simultaneamente). A Sega informa, ainda, que o Saturn vai gerar até 900.000 polígonos por segundo. O som terá 32 canais de PCM e 8 canais de FM sound. O preço deve ficar de US\$ 400 a US\$ 500. O lançamento está previsto para o fim deste ano. Mas você já pode se deleitar com as primeiras fotos de jogos para o Saturn. Entre os 40 jogos que estão sendo feitos um dos destaques é *Virtua Fighter*.



3D Shooting Game: muitos polígonos com texture mapping dão vida e detalhe



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

SUPERGAME

ANO 3 - Nº 32 - MARÇO 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Matthew Shirts

Editor Assistente: Marcelo Moraes

Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma

Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultor (textos): Marcelo Camera

Consultores (jogos): Akira Suzuki,

Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis

A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi

Oliveira, Spencer Stachi

Ilustração de capa: Célia Kofuji

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione

Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Supervisor: Antonio Cestaro

Coordenadora: Ane Shirley M.

Ramos

Contatos: Fabiana F. do Amaral

Kerr

Marketing Publicitário: José

Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263. **Distribuição Portugal:** Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Impresso na Gráfica da Editora Abril. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o
seu console que já era!
Por isso, garanta logo seu
MICRO GENIUS.

O videogame de última geração
que tem um preço que não
deixa seu pai com cara de
quem saiu da jogada.
Afiml, você não vai querer ser
chamado de grosso pelo resto
da vida!



Micro Genius



DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center -
Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional -
1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center -
2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINALS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US\$ 70 por **US\$ 48**
IQ-701 - de US\$ 50 por **US\$ 38**
IQ-501 - de US\$ 50 por **US\$ 38**
GOOD BOY - Computer Game - de US\$ 50 por **US\$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US\$ 20 por **US\$ 7**
Joystick Hiper TJK-305 - de US\$ 12 por **US\$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US\$ 20 por **US\$ 7**
Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US\$ 7 por **US\$ 7**
Pistola TLG-403 - de US\$ 14 por **US\$ 8**

SUPER Legal

SÓ

SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia



NEO-GEO™

PC™ AMIGA®

PLAYTRONIC
Nintendo

ECTOY

YCAP
DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU
TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel: (011) 824-9588 FAX: 66-4777