

# SUPERGAME



ANO 2 - Nº 16  
NOVEMBRO DE 1992  
Cr\$ 17.000,00



## SONIC 2!

CHEGANDO A MIL POR HORA!!!

Adiantamos tudo  
sobre o maior jogo do ano!



### SEU NATAL VAI FERVER! VÊM AÍ:

- Green Dog ● Side Pocket
- Terminator II ● Dark Castle
- Aerial Assault
- Thunder Storm FX

● Shinobi II  
Pura magia!



● Alien III  
Assustador!

UM CARTAZ  
LINDO DE  
TOM &  
JERRY!

**Super-Olimpiada de Videogame**  
Saiu a lista de vencedores da 2ª fase!  
Conheça os jogos da 4ª fase!  
Você ainda pode concorrer  
a viagens à Disney, Mega-CDs,  
Mega Drives e muito mais!



# inibia

Comércio Atacadista Ltda.



## CARTUCHOS MASTER SYSTEM

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

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

## CARTUCHOS MEGA DRIVE

Super Futebol  
Shapes and Columns  
Golden Axe  
Last Battle  
Moon Walker

Truxton  
Super Monaco GP  
Castle of Illusion

## JOYSTICK

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

## VIDEO GAME

Game Gear

## CARTUCHOS GAME GEAR

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

## ACESSÓRIOS

Rapid Fire

Adaptador para Mega  
Adaptador AC. Game Gear

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

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

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

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

# NESTE N°

## 4. Carta do Chefe

Chefe pára de jogar e responde a todas.

## 6. Cartas

São muitas e de todos os pontos do país.

## 9. Super-Olimpíada 92

Vá correndo conferir a 2ª lista de vencedores.

## 11. Master Especial

Ninja Gaiden destruçado pela poderosa equipe SG.

## 16. Saiu no Japão

Thunder Storm FX e o inédito Shinobi III!

# 11

## MASTER ESPECIAL

Todas as fases de Ninja Gaiden!!

## 20. Saiu nos States

Alien III, Green Dog, Side Pocket, Terminator II.

## 25. Billie Joy

## 26. Superfáticas

Especialíssimas.

## 36. Sonic 2

Nada mais, nada menos que o grande jogo do ano. É mole?

## 41. Rola lá fora

As últimas do planeta.

## 42. Superjogos

Lançamentos esperadíssimos: Action Fighter, James Pond II, Dark Castle, Aerial Assault.

## 46. Dr. Kissab

Não deixa pergunta sem resposta.

## 47. Clube do Chefe

## 48. Classificados

Só negócio manero.

## 53. Hotline

As mais pedidas.

## 54. Podium

Esforça recompensado.

# 36

## SONIC 2 !!

Veja como vai ser o lançamento do ano!



# 17

## SAIU NOS STATES

Alien III para Mega Drive!!!



# 16

## SAIU NO JAPÃO

Thunder Storm FX, um ótimo jogo de Mega-CD!



**NOVA CULTURAL**

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda, Walter Thomé

# SUPERGAME

Número 16 - Novembro de 1992

## REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho

Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts

Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga

Assessor Técnico: Roberto Carnicelli

Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Ricardo Vivona (ilustrações).

## MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Publicidade: Paulo 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, SP

**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 - Cerqueira César  
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 851-3111

### Números Atrasados:

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

### IMPRESSÃO

Gráfica da Editora Abril S.A.



**“Quem não é o melhor,  
tem que ser grandão”**

**E**u tô que tô nas nuvens. Lá em cima, bem acima de arranha-céu e gavião. Não é só porque eu sou incrível — isso todo mundo já sabe — mas porque, imaginem só, eu decidi entrar, de corpo, alma e joystick, no mais espetacular videogame já produzido no planeta. Sabem qual é? Um fantástico simulador de Jumbo! Uma geringonça enorme, maravilhosa, perfeita, que a Varig me emprestou — eles usam para ensinar os mortais comuns a pilotar. Abafei soberanamente. Manobras perfeitas, pouso e decolagens macias. Saí de lá e voltei pra minha maior paixão — o videogame! Então alcei voo outra vez, ao ler algumas cartas de gentis leitores. Eles me falaram de gente que está achando legal ser alto, largo, comprido, essas coisas. Mas esses meus leitores, superinteligentes, já não

conseguem mais viver sem a informação precisa, de qualidade, os jogos resolvidos até o fim, chefes de fase feitos em pedacinho. E, muito mais que isso, o charme interminável deste que vos fala. Se alguém duvida, vamos direto às provas. Que tal, este presentão pra todos, o lendário Sonic em sua segunda aventura, que nem chegou e nós já estraçalhamos pra vocês? É pouco? É que tal o Shinobi II, super-super, ainda mais que o I? É só um preview, pra todo mundo ficar por dentro. Há outras belas surprises, como as novidades do Rola Lá Fora, etc... mas já estou cansado de ajudá-los. Não é bom acostumar mal essa galera. Tirem o sarro destas páginas, e lembrem: se perfume francês fosse revista, chamar-se-ia Supergame! Mês que vem tem mais!

**O CHEFE**

## Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

### FICHA TÉCNICA

Nome: Arch Rival  
Console: Mega Drive  
Modalidade: Esporte/Tiro  
Nº de jogadores: 1 ou 2  
Nº de Fases: N/D  
Fabricante: Flying Edge  
Capacidade: 4 Mega

### AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.



## COMPRA 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, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.**



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

**Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.**

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706  
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706  
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

# CARTAS

**A Redação andou rebelde e o chefe endureceu ao máximo! Só sossegou lendo as cartas que vieram de todo o país.**

## ■ BEIJOQUEIRA

Em primeiro lugar, eu queria deixar bem claro que a minha carta obrigatoriamente tem que ser publicada! Em segundo lugar, eu já vou mandando um beijão pros redatores e pro Chefe. Em terceiro lugar, eu queria uma foto de toda a tchurma com o Chefe, é claro! Espero que não pensem que eu estou esperando a minha carta ser publicada pela metade. Resumida tudo bem, mas não deixem de publicá-la, ok? Eu adoro a SG e queria visitar a Redação pra ver como a revista é preparada, e também pra ver a cara do Chefe. Meu irmão já recebeu a carteirinha dele, ela é lindona! Parabéns pela revista. Depois de encher tanto o saco, vou me despedindo, torcendo pra que minha carta seja publicada. Beijos, beijocas e beijões.

**Alessandra Schittini Deliberato**  
São Paulo — SP

**RdC:** Alê, depois de tantos beijos, beijocas e beijões, você precisa ver no que se transformou esta redação! O pessoal, ao ler sua carta,

entrou num clima "Flower Power" e foi beijinho aqui, beijinho acolá. Até que resolvi cortar, por tempo indeterminado, os ôsculos no recinto. Kisses, agora só pro chefinho. Como você pediu (exigiu), publicamos a sua cartinha. A foto vai ter que ficar para uma outra oportunidade, pois o fotógrafo foi cobrir um campeonato de videogame e até agora não



retornou. Estamos desesperados! Quanto à visita, infelizmente não convidamos ninguém, pois a redação está muito bagunçada e as visitas podem sair por aí com uma má impressão. Um beijo do Chefe.  
PS: A redação está de castigo, por isso não pode mandar uma beijoca.

## ■ BEIJOQUEIRA II: O Retorno.

**Chefe:**  
Você tem mesmo que pegar no pé dos redatores, se não a Supergame perde o lugar de melhor revista de games do país. Adoro os cartazes que acompanham a revista todos os meses. Depois da revista, é claro! Gostaria de saber o password que devo usar no jogo Super Tennis. Quero também me inscrever no clube do Chefe. Seu visual ficou

demais. Beijos aos redatores e pro chefe também.

**Edna Hiromi Maeda**  
São Paulo — SP

**RdC:** É isso aí, com o aumento de cartas femininas enviadas à revista, tive de redobrar a vigilância aos redatores. Antes só queriam saber de ficar o dia inteiro jogando videogame. Agora só querem saber de ler romances e assistir às novelas mexicanas. Concordo com você, Edna, temos que fazer essa galera trabalhar! Agradeço os elogios, e, com relação à password, vou enviá-la ao Dr. Kissab. Não se esqueça, a partir de agora, beijinhos só para o Chefe!

## ■ PAZ E AMOR

Oi, bicho! Tua revista, jóia, entendes, tua jóia revista é uma transa, curto ela paca, poxa, que tu pensas, né? O maior barato, encucado, bacaninha, desbaratinei, jóia. Mas tá bom de puxar o saco, vamos direto ao assunto. A Progames tem convênio com o Clube do Chefe? Em que mês sairá o Mega CD? Por que não fazem um cartaz lindão de Pit Fighter? Até mais.

**James Renato**  
João Pessoa — PB



# ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

**V**ocê pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja. Se você quiser saber mais, ligue 881.8644 ramal 197 e fale com a gente.

**ASSINATURAS  
881-8266**

CENTRAL DE  
ATENDIMENTO

## CARTAS

**RdC:** Aí, valeu, bicho. Xuxu beleza, massa mesmo, chocou! A Progames de João Pessoa, tem não, viste! É ruim? O Mega CD sairá lá na terra do Tio Sam em novembro. Aqui, a previsão é a mesma. Quanto ao cartaz, cê num acha este jogo muito violento? Paz e amor, bicho! Falô.

### ■ FOTOS E FATOS

Caros amigos da SG. Antes de mais nada, eu gostaria de parabenizá-los pela incrível revista. Ela arrasa! Mas tenho três dúvidas: Como se faz para tirar uma foto da tela? Já bati vários recordes e quando vou tirar fotos, elas ficam com pouca claridade, e se usar flash, não dá certo. Minha segunda dúvida é a seguinte: há algum modo de se obter "continue" além das três vidas no jogo Pit Fighter? A terceira é mais um problema. Eu perdi as edições 1,2,3,4,5,6 e 10 da SG. O que eu faço?

Um abraço pro chefe. Adorei a carteirinha do clube.

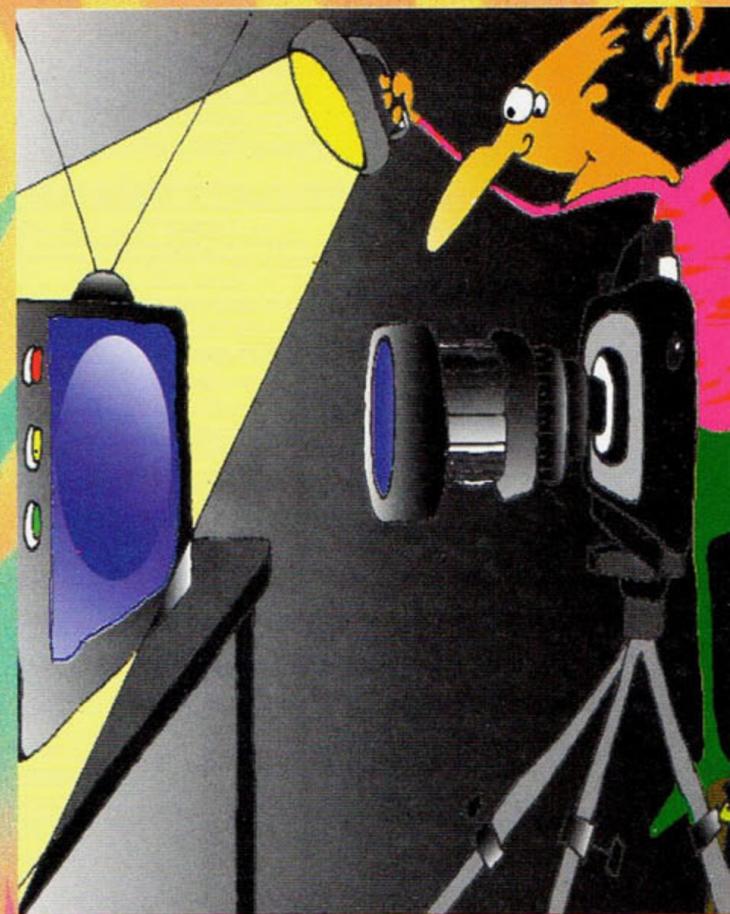
Até mais!

PS: Qual o endereço do Dr. Kissab?

**Roberto Galluzzi Costa Fraga  
Muriaé — MG**

**RdR:** Nós, redatores, agradecemos por toda a equipe os elogios ao nosso trabalho. Beto, preste atenção para suas dúvidas acabarem de uma vez por todas. Na SG-13 publicamos os "dez

mandamentos da boa fotografia", artigo feito por nosso ingrato Chefe. Se você seguir passo a passo as dicas do Tirano, com certeza vai tirar lindas fotos. Respondendo à sua segunda dúvida: quando estiver na última vida do Pit Fighter, aperte o Start no controle 2: você terá mais 3



continues. Enfim, para receber os números atrasados, tente entrar em contato com o distribuidor DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132 — Jd. Teresa — CEP 05350 — Osasco — SP.

O endereço do doutor Kissab é um mistério. Até mesmo para o pessoal da Redação.

**RdC:** Resposta do Chefe

**RdR:** Resposta da Redação

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

# AQUI ESTÃO OS HERÓIS

## Super-Olimpíada 92 de Videogame

**P**alavra de Chefe! Nunca vi galera mais animada. Empenhada em conseguir o primeiro lugar mesmo! Batalhando as pontuações mais altas, querendo brilho. Escolher os melhores entre tantos feras é uma tarefa árdua. Se bem que gloriosa. Mas como venho dizendo sempre, a sabedoria da comissão é infinita. Não adianta trapacear. É pura perda de tempo e, nesses dias, de dinheiro também! Fiquei imensamente mortificado mas cabeças rolaram por bobagens absolutas. Tive que desclassificar

quem confundiu os jogos de Mega e Master, desta vez bem menos de Master System do que Mega Drive. Gente que mandou foto a menos (uma só), e aquelas cuja pontuação não estava nítida (desfocada, mal iluminada ou com luz demais) assim como, cupom sem foto. Bom, se o seu caso foi este, ou se você ainda não mandou, se apresse. Saiba como concorrer lendo a página 32. Corra que dá. Agora se você foi um dos 1º ou 2º colocados de cada etapa, aguarde. Entraremos em contato com você logo, logo.



## V e n c e d o r e s

Aqui estão os dois finalistas desta etapa e os ganhadores de diploma de ouro de participação (além das camisetas e bonés).

### CATEGORIA MASTER

• Indiana Jones



• ASterix



• Quack Shot

### CATEGORIA MEGA

• Hellfire



#### 1º e 2º Prêmio

Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Deize Bezerra Moraes  
Recife - PE

Luiz Reginaldo A. F. Curado  
Goiânia - GO

#### 1º e 2º Prêmio

Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Gilson Lopes da Silva  
Pq. Grajaú - SP

José Guilherme S. Ferreira  
Goiânia - GO

# S DA SEGUNDA ETAPA!

## Categoria Master

**3º ao 19º Prêmio**

*Um boné/uma camiseta e um  
"diploma ouro"*

**Marcelo Almeida Castanheira**  
Brasília - DF

**Dionísio Cason**  
Limeira - SP

**Luiz Eduardo Dona**  
Limeira - SP

**Alex Terra Guimarães**  
São Caetano do Sul - SP

**Danilo Manfrin**  
Catanduva - SP

**Rafael Ziles Castiglia**  
Joinville - SC

**Israel de Barros Santos**  
Cacoal - RO

**Marcio Fonseca Kroehn**  
São Paulo - SP

**Edinelson M. Menin**  
Alta Floresta - MT

**Cláudio Francioli G. Coelho**  
Rio de Janeiro - RJ

**Rafael Alexandre B. de Albuquerque**  
Maceió - AL

**Renato Alves Costa**  
Santo André - SP

**Fábio de Paula Figueiredo**  
Nova Iguaçu - RJ

**Kleber Costa Ribeiro**  
Vitória - ES

**Vitor Estef Simionato**  
Nova Iguaçu - RJ

**Rodrigo José da Silva**  
São Paulo - SP

**Marcelo Fernandes Lurci**  
São José dos Campos - SP

## Categoria Mega

**3º ao 35º Prêmio**

*Um boné/uma camiseta e um  
"diploma ouro"*

**Carlos Alexandre de L. Bozzolo**  
Mogi das Cruzes - SP

**Eduardo Almeida Garcia**  
São Paulo - SP

**Ricardo Soares Gomes**  
Rio de Janeiro - RJ

**Edson Carlos de Souza Silva**  
Guará - Brasília

**Rodolfo Buffone Possuelo**  
Rio de Janeiro - RJ

**Cláudio de Souza Aguiar**  
Recife - PE

**Sidnei Lima Luma**  
São Paulo - SP

**Danni Sales Silva**  
Goiânia - GO

**Marcelo F. Machado**  
Goiânia - GO

**Alailson Vaz Andrade**  
Brasília - DF

**Alexandre Frentin**  
Curitiba - Paraná

**Renivaldo Marques Bilinski**  
União da Vitória - PR

**Bruno Carlo Abreu Curinga**  
Natal - RN

**Flávio Luiz Firwi**  
Caxias do Sul - RS

**Celso Mitsuo Hino**  
Jundiaí - SP

**Luciano Almeida Fleury Curado**  
Goiânia - GO

**Marcio Lenim Marçal Freire**  
Goiânia - GO

**Marcelo Yoshio Hino**  
Jundiaí - SP

**Marcelo Artur Tempesta**  
São Paulo - SP

**Flavio J. L. Dardinha Filho**  
Mogi das Cruzes - SP

**Marcos Teruo Tanaka**  
Jundiaí - SP

**Sergio Ricardo Assis**  
São Paulo - SP

**Rodrigo Macedo Carvalho**  
Fortaleza - CE

**Silvio Renato de Assis**  
São Paulo - SP

**Marcos Willians da S. Matos**  
Diadema - SP

**Francisco Alberto Moliterno**  
Curitiba - PR

**Fernando Ferreira Palmeira**  
São José do Rio Preto - SP

**Sérgio Abreu Marinzeck**  
Campinas - SP

**Luiz Mateus da Silva Matos**  
Diadema - SP

**Juliano Seizo Uchi**  
Piedade - SP

**Célio Alves Araújo Marques**  
Ipatinga - MG

**Alessandre Wagner da Silva**  
Campinas - SP

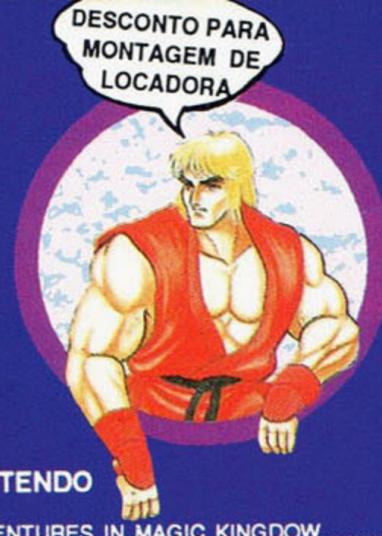
**Diego de Melo Rosas**  
Rio de Janeiro - RJ

*Os demais classificados serão comunicados pelo correio sobre a entrega dos brindes e dos diplomas (prata e bronze) de participação. Repetindo: pelo correio! Por favor, não telefonem para a redação perguntando. Aguardem em casa, ok?*



# TUTTI GAMES EM OUTUBRO TEM MAIS AÇÃO!

Veja Promoção para o mês da criança.



MEGA DRIVE	US\$
AIR DIVER .....	22,00
ATOMIC ROBOT KID .....	19,00
ATOMIC RUNNER .....	40,00
AFTER BURNER .....	29,00
ALIEN STORM .....	18,50
BATMAN .....	15,00
BEAST WARRIORS .....	19,80
BATTLE MANIA .....	18,50
BULLS X LAKERS .....	31,00
CALIFORNIA GAMES .....	25,50
CASTLE OF ILUSION .....	18,50
CADASH .....	30,00
CHUCK ROCK .....	40,00
DE VOLTA PARA O FUTURO III .....	25,50
DAHNA .....	23,50
DESERT STRIKE .....	30,00
DEVIL CRASH .....	16,50
DICK TRACY .....	19,50
DINAMITE DUKE .....	16,90
DINOLANDIA .....	19,00
DECAP ATTACK .....	18,00
EL VIENTO .....	21,20
ERNEST EVANS .....	30,00
FANTASIA .....	14,50
F 1 HERO MD .....	30,00
FIGHTING MASTER .....	19,50
F. 22 .....	29,90
GOLDEN AXE II .....	19,50
HEAVY NOVA .....	26,00
JAMES POND II .....	27,00
JUUU .....	20,80
JAMES POND II .....	27,00
JOE MONTANA II .....	32,00
JORDAN X BIRD .....	32,00
KABUKI .....	15,80
KID CHAMALEON .....	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE .....	30,00
LAKERS X CELTICS .....	19,50
MOONWALKER .....	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE .....	16,20
MAGIC BOY .....	30,00
NHL HOCKEY .....	24,70
PIT FIGHTER .....	18,20
QUACKSHOT .....	18,50
ROAD RASH .....	23,40
ROLLER THUNDER II .....	20,80
RUNARK .....	15,80
RAIDEM TRAD .....	25,00
SIMPSONS X SPACE MUTANTS .....	30,00
SHADOW DANCER .....	15,80
SONIC .....	18,20
SPLATTERHOUSE .....	39,00
STREET OF RAGE .....	19,50
STREET SMART .....	19,50
S. MONACO GP I .....	18,20
SUPER SHINOBI .....	16,90
SHADOW OF THE BEAST .....	23,00
SUPER 3 EM 1 FOT. BASQ. VOL. .....	29,00
STRIDER .....	24,00
TOE JAM E EARL .....	30,00
TURBO OU RUM .....	26,00
TURRICOM .....	19,50
TEST DRIVE THE DUEL .....	41,00
TWO CRUDE BUSTER .....	23,40
TAZMANIA .....	30,00
THE TERMINATOR .....	41,00
TENNIS 92 .....	30,00
VERITEX .....	14,00
WORD CUP 92 .....	22,00
AIRTON SENA .....	CONSULTE



NINTENDO	US\$
ADVENTURES IN MAGIC KINGDOW .....	23,00
ASTYANAX .....	20,00
ADVENTURE ISLAND .....	19,00
BARBIE .....	26,00
BATLETOADS .....	20,00
BATMAN II .....	24,00
BUCK OHARE .....	23,40
CAPITÃO AMÉRICA .....	24,00
CAVEMAN GAMES .....	20,00
CALIFORNIA GAMES .....	22,00
DOUBLE DRAGON III .....	16,90
DUCK TALES .....	16,80
DE VOLTA PARA O FUTURO II/III .....	17,00
FLINTSTONES .....	24,00
F1 HERO II .....	26,00
FRANKSTEIN .....	22,00
G I JOE .....	18,20
INDIANA JONES .....	18,00
MARIO III .....	19,70
MARIO II .....	19,50
MEGA MAN III .....	19,50
MEGA MAN IV .....	26,00
NINJA GAIDEN III .....	19,50
NINJA CATS .....	19,00
N.Y. IANKES .....	19,80
PETER PAN HOOK .....	23,40
POWER BLADE .....	20,20
PEQUENA SEREIA .....	21,00
ROBIN HOOD .....	22,10
SIMPSONS .....	18,20
SIMPSONS II .....	26,00
GUN DEC .....	21,00
STARS WARS .....	26,00
TARTARUGAS II .....	18,20
TARTARUGAS III .....	26,00
TINNI TOON .....	26,00
TOM & JERRY .....	23,00
THE PUNISHER .....	22,40
TOP GUN II .....	17,00
TOTALLY RAD .....	18,50
VOLVERINE .....	24,00

SUPER FAMICON	US\$
PRINCE OF PERSIA .....	79,20
SUPER BOWLING .....	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO .....	85,00
PARODIOS .....	84,90
SANDRA'S ADVENTURES .....	74,40
SYVALION .....	70,80
METAL JACK .....	84,90
RANMA 1/2 .....	81,00
GOLD FIGHTER .....	99,00
KING OF MONSTER .....	93,60
BATLE BLAZE .....	84,90
F I AGURI SUZUKI .....	84,90
TARTARUGAS IV .....	89,00

SUPER NESS	US\$
ADVENTURE ISLAND .....	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL) .....	71,50
EART DEFENSE FORCE .....	68,90
FINAL FIGHT .....	70,00
GRADIUS III .....	68,90
PIT FIGHTER .....	60,00
RPM RACING .....	68,00
SUPER SOCCER .....	71,50
S; GHOULSH GHOSTS .....	65,00
U; N. SQUADRON .....	68,90
XARDION .....	74,10
STREET FIGHTER II .....	100,00
RAIDEN .....	74,00
THUNDER SPIRIT .....	71,00
ROCKEETER .....	66,00
EXTRA ININGS .....	69,00
SPACE FOOTBAL .....	67,00
BATLETANK .....	72,00

ENTREGAMOS P/  
TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS



SOLICITE NOSSA TABELA  
FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121  
220-1407

ESPECIAL

# MASTER

# NINJA GAIDEN

Todas as manhas de Ninja Gaiden detalhadas de bandeja para você. É só conferir!

## 1ª Fase

Comece aprendendo uma dica de invencibilidade que vamos ensinar para que você possa detonar esse jogo sem problemas.

### SUPERDICA

Vasculhe a tela inteira, pegando todos os símbolos escritos em japonês (aumentam seu contador de pontos de combate). Quando seu contador estiver marcando 999 você poderá usar o poder que quiser, infinitamente. Usando o poder das bolas de fogo em volta do seu ninja você se tornará invencível.



Utilize a dica de invencibilidade continuamente para atravessar a tela até a segunda fase.



Na tela das árvores utilize o poder das bolas de fogo teleguiadas e desloque-se para frente. Deste modo você irá detonar todos os inimigos antes que eles o ataquem.



### Dica

Existe uma tela secreta atrás da parede, nela você encontrará um pergaminho com vários itens. O mesmo acontece com a tela abaixo.

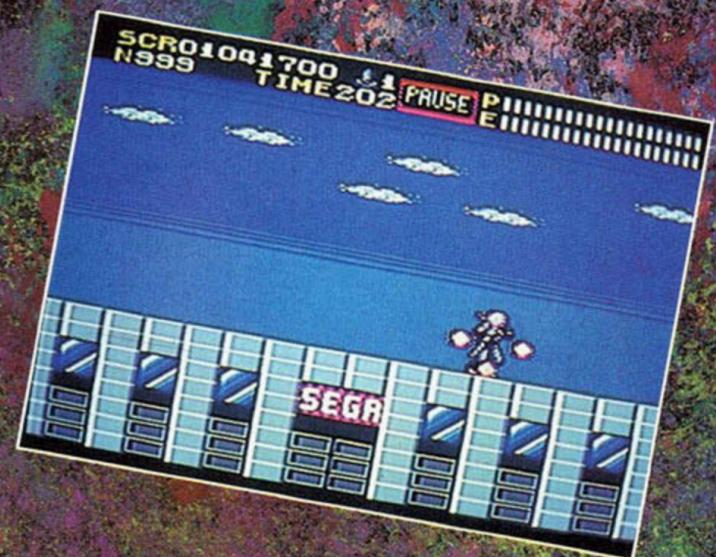
### 1º Chefe

Fique em cima de um galho atirando as magias de bola de fogo teleguiadas até detoná-lo.



## 2ª Fase

Continue com o poder das bolas de fogo teleguiadas, atraindo-as e deslocando-se como já ensinamos. Ao avistar a tela com uma escada volte uma tela atrás e pegue o poder das bolas de fogo giratórias. Vá em frente. Você chegou na tela dos prédios e, para evitar problemas, continue usando o truque da invencibilidade.



# ESPECIAL MASTER NINJA GAIDEN

## 2º Chefe

Fique embaixo do Shogum, pendurado na plataforma situada sob sua cadeira. Agora você pode utilizar o poder que atira nas quatro direções, ou permanecer do lado esquerdo do Shogum com a dica de invencibilidade, desferindo-lhe espadadas.

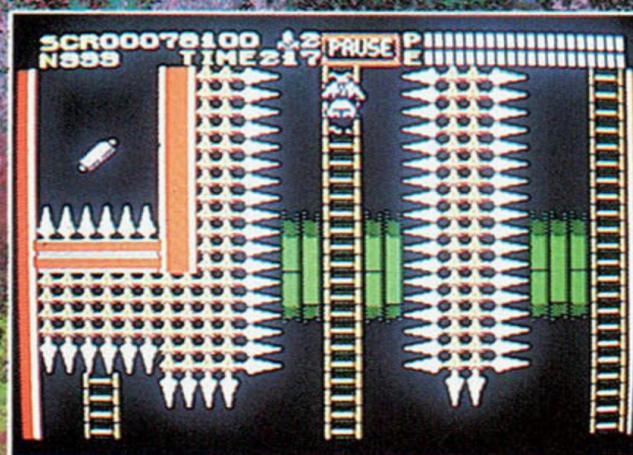


## 3ª Fase

Chegamos à fase do Samurai em Kendo, e você terá duas possibilidades para atravessá-la. Uma delas é a nossa superdica de invencibilidade. A outra refere-se à utilização de bolas de fogo teleguiadas.



**Dica**  
Ao chegar ao templo suba pela terceira escada. Isto vai facilitar a sua vida.



## 3º Chefe

Detone-o facilmente, desferindo-lhe uma espadada e recuando três passos, ou pulando na parede antes de repetir o ataque.



## 4ª Fase

O objetivo aqui é salvar a gueixa. Esta fase é um pouco mais difícil que as outras porque acumula uma quantidade muito grande de plataformas. Treine bastante a técnica de pular nas paredes.

**Dica**  
Nas telas onde houver água tome cuidado ao saltar porque a correnteza poderá arrastá-lo.



## 4º Chefe

Entre pelo lado oposto do chefe. Quando ele atirar em você

desvie do seu tiro e utilize o poder das bolas de fogo teleguiadas. Repita a operação.



## 5ª Fase

Chegamos à fase mais escorregadia do jogo. Portanto, calcule bem os seus movimentos no joystick para não cair na água.

**Dica**  
Tome muito cuidado com os itens que aparecerão pelo caminho pois se você trocar o poder das bolas de fogo teleguiadas por outro, estará arruinado.



## 5º Chefe

Fique no centro da tela utilizando a invencibilidade. Quando o chefe aparecer debaixo de você, pendure-se na plataforma e detone-o.



## 6ª Fase

Esta fase também é bastante chatinha. Por isso, não se esqueça de continuar usando o truque de invencibilidade. Cuidado com a lava pois, se você cair nela, perderá uma vida direto.

### Dica

Logo que aparecerem uns foguinhos atrás de você, a melhor saída é pular em cima deles. Com um pouco de sorte você chegará à plataforma desejada.

### 6º Chefe

Encoste no chefe, acerte-o uma vez e vá para o lado oposto da tela. Repita a operação

## 7ª Fase

Ao chegar a esta fase, você deverá estar bem treinado para pular de uma parede para a outra.

### Dica

O mais forte poder aqui é o das bolas de fogo teleguiadas

### Outra dica

Decore a seqüência em que os espinhos e plataformas sobem e descem antes de passar por elas.

### 7º Chefe

Para detoná-lo, fique pendurado na plataforma localizada na porta do castelo. Ataque-o com as bolas de fogo teleguiadas até sua morte.



## 8ª Fase — Chefe

Aproxime-se o máximo possível dele, atinja-o e pule na parede para se esquivar. Repita a operação.



### Último Chefe

Espere dois segundos, vá para a parede oposta à dele, atire. Passe por baixo e repita a operação.

**Parabéns!!!  
Mais um  
jogo detonado!**

## MEGA DRIVE

	US \$
ALISIA DRAGON	31,00
BARCELONA 92	29,50
BULLS X LAKERS	30,00
CASTLE OF ILLUSION	18,00
CHUCK ROCK	40,00
DESERT STRIKE	29,00
DEVIL CRASH	16,00
DAVID ROBINSON'S	22,00
DOUBLE DRAGON II	22,00
ERNEST EVANS	30,00
EL VIENTO	20,50
FIGHTING MASTER	16,00
F-22	29,00
F-1 HERO	29,00
GOLDEN AXE II	19,00
JOE MONTANA II	32,00
HOHN MADDEN	34,00
JUJU	19,50
KABUKI	18,00
KID CHAMALEON	29,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,00
NHL HOOKEY	24,00
PIT FIGHTER	18,00
QUACK SHOT	18,00
ROAD RASH	23,00
ROLLING THUNDER II	20,00
SONIC	18,00
STREET OF RAGE	19,00
S. MÓNACO GP	18,00
SENNA'S GP	40,00
SIMPSONS	30,00
S. VOLLEYBALL	20,00
SPIDERMAN	20,00
SOL DEACE	29,00
SPLATTER HOUSE	38,00
TURBO OUT RUN	25,00
TAZMANIA	28,00
THE DUEL	40,00
TERMINATOR	41,00
THE IMORTAL	40,00
THE REVENGE OF SHINOBI	18,00
WORLD CUP 92	21,00
ALLIEN III	33,00
MAC DONALD	45,00
SIDE POCKET	45,00
GREEN DOG	37,00

## SUPER PROMOÇÃO

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS, VIA SEDEX.  
QUALQUER QUANTIDADE.  
COBRIMOS QUALQUER OFERTA.

## EVOLUTION GAMES

RUA SIMÃO ÁLVARES, 599 - PINHEIROS  
SÃO PAULO - SP - CEP 05417-020  
TEL. (011) 816-0038  
FAX (011) 816-3246

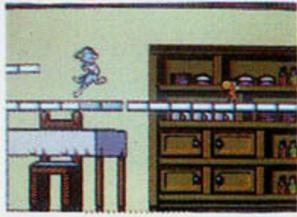
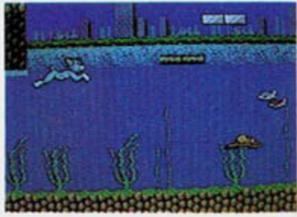
CONSULTE PREÇOS  
PARA CONSOLES E ACESSÓRIOS.  
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS.  
NOVOS E SEMI-NOVOS.

## SUPER NES

	US \$
ADDAMS FAMILY	73,00
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (Combat Basketball)	71,00
CASTLEVANIA IV	73,00
FINAL FIGHT	70,00
F-ZERO	71,00
GRADIUS III	69,00
JOE E MAC	71,00
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,00
PIT FIGHTER	70,00
POPULOUS	68,00
PAPER BOY	65,00
RPM RACING	68,00
RIVAL TURF	71,00
SMASH TV	71,00
SUPER SOCCER	71,00
S. GHOULS'N GHOSTS	65,00
S. CONTRA III	72,00
S.R. TYPE	65,00
S. BATTLETANK	72,00
STREET FIGHTER II	110,00
TOP GEAR	72,00
TURTLES IV	85,00
ULTRAMAN	65,00
UN SQUADRON	69,00
PRINCE OF PERSIA	85,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00

## NINTENDO

	US \$
BARBIE	25,00
BATMAN II	24,00
BATTLETO ADS	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
FAMÍLIA ADDAMS	25,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	23,00
MÁRIO III	22,00
MEGA MAN IV	25,00
NINJA GAIDEN III	20,00
TARTARUGA NINJA III	25,00
TERMINATOR II	27,00
THE FLINTSTONES	23,00
TINY TOON	25,00
TOM E JERRY	23,00
YO NOID	22,00
S. CONTRA	22,00
SIMPSON II	25,00
DOUBLE DRAGON III	24,00
ROBIN HOOD	24,00
PEQUENA SEREIA	25,00
STREET FIGHTER II	33,00



© 1992 TURNER ENTERTAINMENT CO. E WMG.  
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



**ATÉ QUE ENFIM**

 Chegou o cartucho do Tom & Jerry. Agora você vai sentir  na pele tudo o que o Tom  passava nos desenhos animados. A diferença  é que neste jogo, pela primeira vez o Tom  tem a chance de agarrar o Jerry.  Só depende de você: são 6 fases em que você vai caçar o famigerado roedor na cozinha, na

**SEGA**



O TOM VAI CONSEGUIR AGARRAR O JERRY!



FOX

selva, no quintal,  na cidade, nas cavernas e   
num berçário. Mas cuidado,  porque esse Jerry é um  
rato! Ele vai provocar você e depois atirar bombas, pratos,  
lâmpadas e tudo o que encontrar pelo caminho. Ajude o Tom  
a acabar com o Jerry.  Afinal, você é um homem ou um rato?



Master System®  
**TEC TOY**



# SAIU NO JAPÃO

## THUNDER STORM FX

**New York, Pacífico, Grand Canyon e outras fases a bordo de um super helicóptero!!!**

Com este lançamento a Sega está dando um passo à frente em matéria de Mega CD. O jogo foi baseado na versão Arcade, que leva o mesmo nome. Thunder Storm simula um assalto de helicópteros e tem gráficos perfeitos. A qualidade do som do CD é indiscutível e o jogo tem uma trilha sonora de fundo bem legal. Foi concebido numa perspectiva de "primeira pessoa" pela Wolf Team, ou seja, você está literalmente lá. Você é levado ao cockpit de um sofisticado helicóptero militar equipado com superarmamentos para combater os inimigos que aparecerão na tela. Você pode escolher entre: mísseis

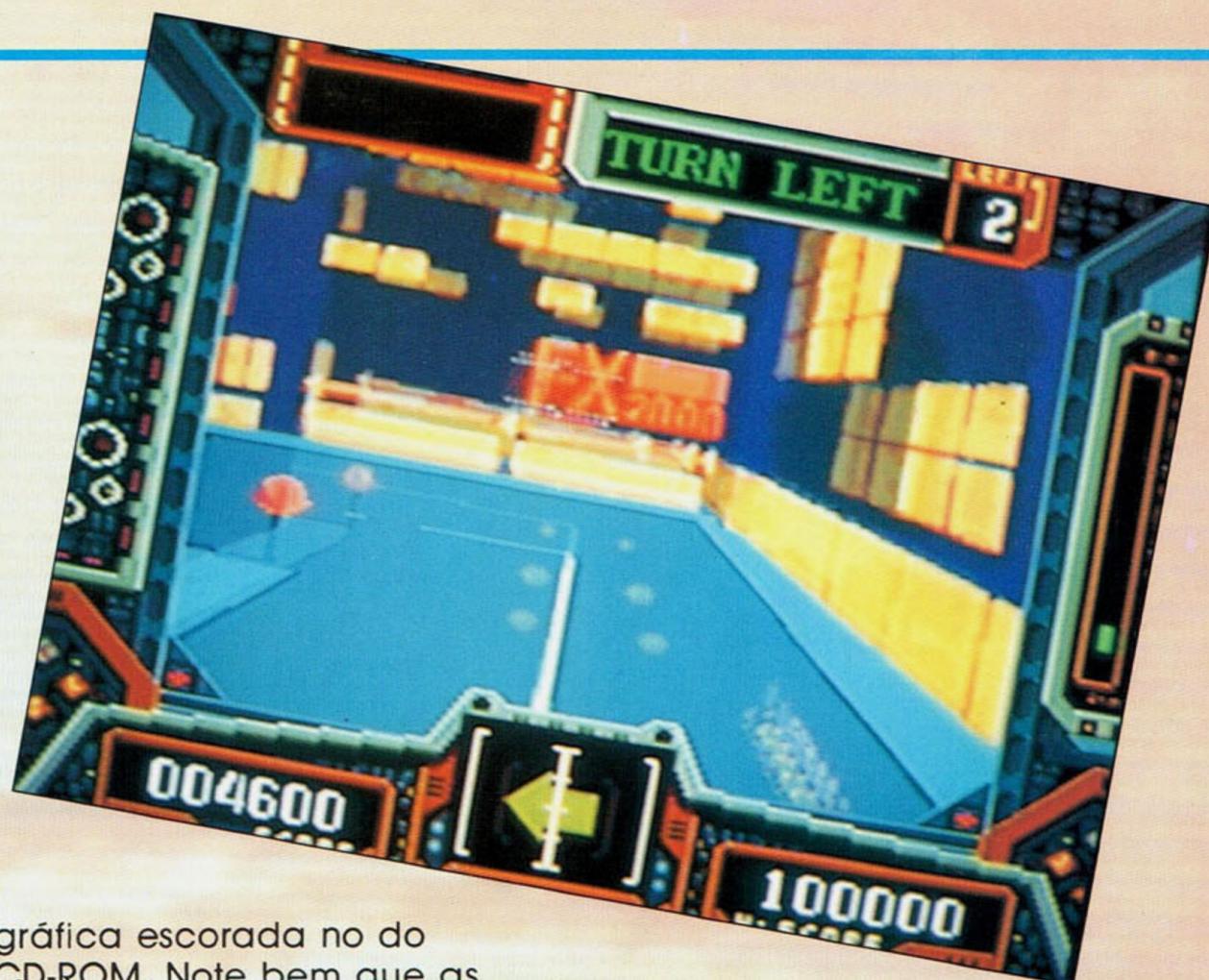


teleguiados pelo calor, canhões lasers e supermetralhadoras. São 10 fases de pura adrenalina e ação, numa verdadeira odisséia, onde você irá abrir fogo contra helicópteros, aviões de combate, caças supersônicos e quartéis gerais. Os cenários são bem reais e variados: Nova York, Grand Canyon, Oceano Pacífico, Ilha de Páscoa e inúmeros outros. A escala de efeitos é uma das mais incríveis já concebidas para





videogame, dando uma sensação de movimento e uma certa perspectiva rotatória ao jogador. O aspecto mais interessante de Thunder Storm é sem dúvida a qualidade



gráfica escorada no do CD-ROM. Note bem que as telas não têm a mesma exibição de cinema, elas pertencem a uma linguagem atualíssima de telas de videogame! Você tem a sensação de estar voando por

ajuda de um co-piloto que vai dizendo tudo o que fazer e vai alertando para surpresas inesperadas. Pode ir na dele sem medo, é na batata. É um jogo que não se acaba da primeira vez. Tem-se que decorar as seqüências e aprender bem as manhas para progredir. Os aficionados de jogo acelerado consideram-no lento, tipo quadro a quadro.



dentro de um túnel, tirando finas entre prédios, sobre barrancos que desabam ou trincheiras escondidas nas montanhas.

Para transportar-se para o jogo de uma vez por todas, aconselhamos o uso de fone de ouvido altíssimo. Acompanhe a narração e curta o som ao fundo: "Let's knock out New York", seguidos de sons amplificados do barulho da hélice do helicóptero. Você conta com a



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Thunder Storm**  
 Console: **Mega CD**  
 Modalidade: **Tiro/Simulador**  
 N° de jogadores: **1**  
 N° de Fases: **10**  
 Fabricante: **Wolf Team/ Renovation**  
 Capacidade: **Espantosa**

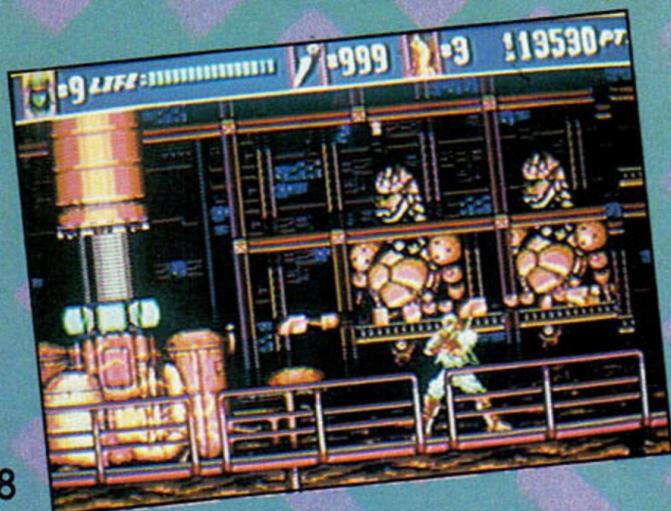
## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio :</b>	<b>91</b>
<b>Gráfico :</b>	<b>95</b>
<b>Som :</b>	<b>91</b>
<b>Diversão :</b>	<b>95</b>

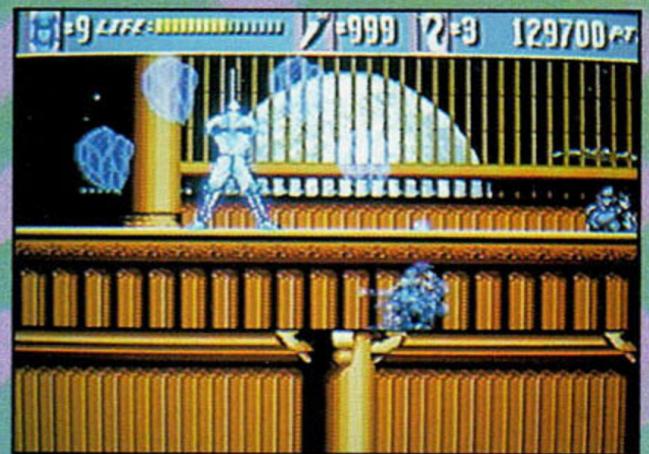
# THE SUPER SHINOBI 2

**Super! Super! Super! A nova versão vem aí para o deleite dos adeptos desta verdadeira seita de seguidores do herói oriental.**

**J**oe Musais, o maior de todos os mestres ninjas, vem aí em nova aventura: Super Shinobi II. O cartucho está em fase de finalização, mas a SG conseguiu dar uma bela olhada. Jogamos a versão preliminar que está quase saindo do forno, mas que não está definitivamente acabada.



A poderosa equipe babou e dá umas adiantadas do que viu e jogou para vocês. Todos se lembram da primeira aventura — Shinobi II — na qual Joe tinha um desafio difícilíssimo. Ele devia derrotar todos os canalhas que haviam matado o seu Sansei e que, de quebra, seqüestraram sua namorada Naoko. Movido pela vingança, nosso herói saía em perseguição aos membros da organização criminosa Neo Zeed. Esta organização deixa qualquer grupo terrorista ou de extermínio no chinelo. É uma entidade composta por ninjas assassinos, fortemente armados e treinados para a destruição e a morte. Não conhecem a palavra recuo. São movidos por determinação cega. Não falam, não ouvem, não vêm. Matam! Super Shinobi II permanece nesta mesma linha, já que é a continuação do primeiro. Pelo que pudemos ver até agora, os gráficos neste aqui estão bem mais detalhados e o boneco do herói melhor acabado. Fizeram





alguns movimentos a mais para o herói, novos golpes, como corrida com espadadas, voadoras, estrela mortal para trás, pulo com espadadas, além da defesa do herói, que antes não existiam. Os chefes de fase foram melhorados também, como Neo Zeed que tem novos poderes. As magias continuam as mesmas, acrescidas de mais uma. Eram quatro magias: uma de fogo, uma de pulo, uma de invencibilidade e uma de autodestruição. A nova e quinta delas é de gelo, e por enquanto aparece como uma bola de gelo. Enfim, você



continua fazendo misérias com elas. São absolutamente necessárias para derrotar a organização vilã Neo Zeed, que retorna em grande forma. Nesta nova versão você pode construir o cenário. Não sabemos se continuará assim, em todo caso, você pode pegar os bloquinhos e reagrupá-los. O som já não foi feito pelo compositor de Shinobi II, Yuzo Koshiro, que

realizou a trilha com as inesquecíveis The Ninja Step e Sunrise, que davam o tom de suspense àquela versão. Esperemos que mantenha o mesmo nível, contudo. Estamos ansiosos com a nova aventura que brevemente estará estourando no mercado mundial.

OBS: As Notas do Chefe correspondem ao que foi visto do jogo até agora.



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Super Shinobi II**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **Incompleto**  
Fabricante: **Sega**  
Capacidade: **8 Mega**

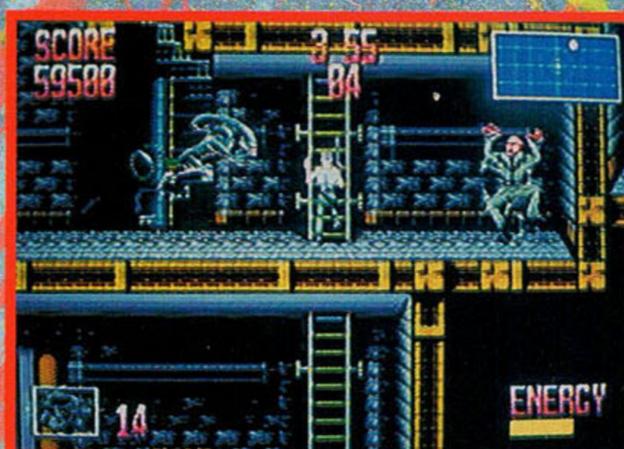
## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>78</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>89</b>
<b>Som:</b>	<b>84</b>
<b>Diversão:</b>	<b>93</b>

# S SAIU NOS ESTADOS

# ALIEN?

Versão para Mega Drive do recente grande sucesso de bilheteria, Alien III. No filme os alienígenas conseguem cruzamentos com a espécie humana. O hibridismo resulta em humanos com características extra-terrestres. O perigo agora é bem maior, pois fica quase impossível distinguir os inimigos. Para complicar, o horrível alienígena consegue contaminar a heroína (Ripley). O cart foi totalmente baseado na estória do filme, mas em vez de presenciar Ripley derrotando os alienígenas é você que os destruirá. Os seus armamentos são um espetáculo à parte. Você



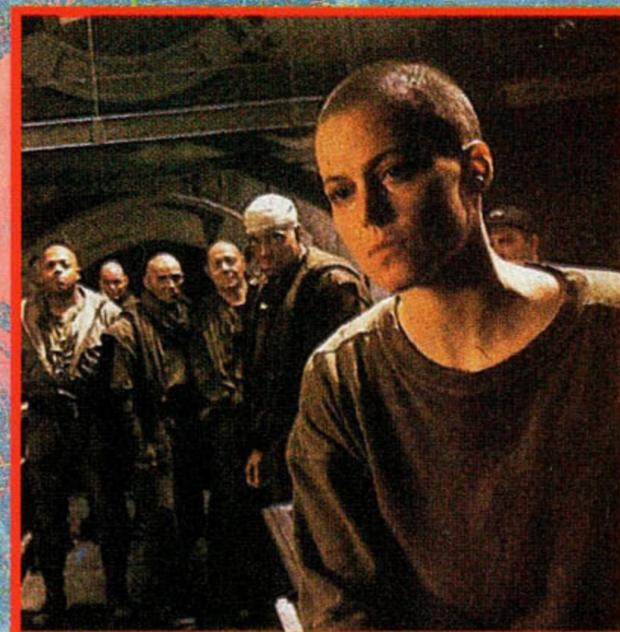


enfrentará aliens armado com um rifle de última geração, arremessadores de granadas, lança-chamas, granadas de mão e outras incríveis armas mortais. Sua missão é procurar e encontrar a mais feroz criatura assassina do universo. Você vai encarar várias missões e enfrentará todas com um nível espantoso de dificuldade. Na verdade, as batalhas travadas nos Alien I e II são como um passeio no parque, comparadas a esta versão. Esta empreitada pode vir a determinar o futuro da espécie humana: se você falhar, o Universo será totalmente ocupado por alienígenas. Sua caçada o levará para túneis subterrâneos e um matadouro. Ripley (você) tem que caminhar através de corredores sombrios, subir e descer escadas, encontrar



aliens disfarçados e defender-se de seus ataques. Ao longo do caminho, você encontrará muitos outros desafios que tentarão impedir a sua jornada. Você terá que encontrar e destruir ovos, babas (saliva), aliens saltadores, e no final destruir o líder da armada alienígena! Sem dúvida, é uma poderosa força para enfrentar. Mesmo assim você tem de atacar e se defender como nunca.

Nas cenas do filme, ao lado e abaixo: a heroína Ripley, enfrentando tudo.



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Alien III**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Arena**  
Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	82
Gráfico :	93
Som :	85
Diversão :	89

# greendog

**G**reendog, com sua longa cabeleira oxigenada, é no momento o melhor surfista do ranking. Num desses dias de muito sol, surf e rock'n roll, ele tomou um caldo de uma onda e beijou a areia, como um avestruz, ficando com a

cabeça enterrada. Voltando a si, ele começa a respirar e nota um estranho colar preso a seu pescoço. Ele bem que tentou removê-lo, mas não teve êxito. Depois de cinco horas, sua namorada aparece e para sua surpresa reconhece de imediato o estranho colar. "Me parece que este era um pendant de um ancião azteca. Foi amaldiçoado quando seu ídolo sagrado foi quebrado em seis pedaços e espalhados por lugares diferentes. Nunca mais ninguém conseguiu juntá-los. A maldição diz que quando a pessoa possui o colar, não pode nunca mais se aproximar de qualquer animal sem ser atacada por ele". Depois de ouvir tudo isso, Greendog concluiu que não poderia



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Greendog**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação**  
 Nº de jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **12**  
 Fabricante: **SEGA**  
 Capacidade: **4 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

**Desafio : 75**

**Gráfico : 85**

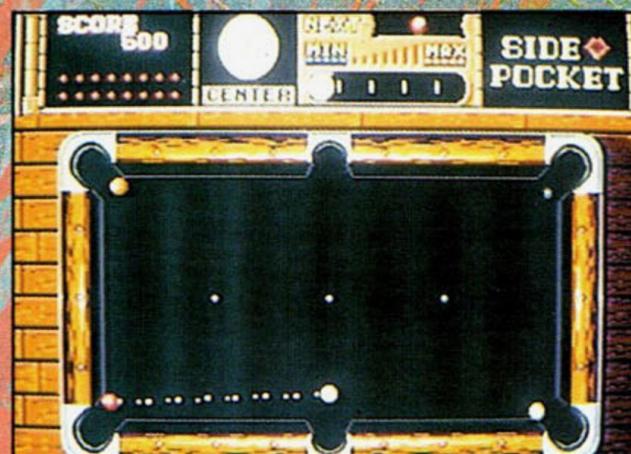
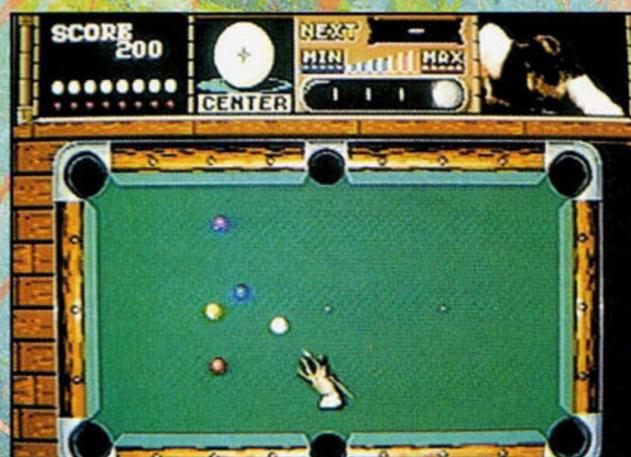
**Som : 45**

**Diversão : 80**

# SIDE POCKET

## Prepare o taco, e bola na caçapa

Novo jogo de sinuca lançado recentemente pela SEGA que promete desbancar casas de jogos, cassinos e até botequins. Foi desenvolvido com tanto realismo que até os profissionais deram o braço a torcer. O clima então, nem se fala! Na tela de apresentação você escolhe numa juke-box as suas canções de jazz prediletas. O resto é no taco. A visão da mesa é panorâmica, o jogador tem uma perspectiva geral do jogo vista de cima. Para direcionar a sua tacada você conta com uma linha "imaginária" pontilhada, traçada a partir do ângulo que você der no joystick. Você pode até dar o efeito da tacada na bola branca,



escolhendo o ponto certo numa telinha à parte que fica no alto. Pode escolher entre jogar o tradicional snooker, ou outras maneiras bem originais, temperadas com bastante humor. Numa delas, você tem que jogar driblando os copos que estão apoiados sobre a mesa. Outra é uma espécie de strip-snooker. Encaçapou certo, você tira uma peça da roupa de uma linda loura, daquelas de fechar o comércio. Um excelente jogo. ■

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Side Pocket**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Salão**  
Nº de jogadores: **1 ou 2**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Data East**  
Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	83
Gráfico:	89
Som:	81
Diversão:	92

jamais voltar a surfar. Teria de encontrar as seis partes perdidas do amuleto, para depois poder removê-lo. Felizmente a localização dos seis pedaços está revelada atrás do pendant. Greendog tem de percorrer cada um desses locais: Granada, Mustique, Curaçau, Jamaica parte 1, Jamaica parte 2 e Saba. E tem que se desdobrar enfrentando: caranguejos, tucanos, papagaios, sapos, pelicanos e inúmeros outros animais, para colher os itens espalhados pelo caminho. Ele tem que resgatar as seis peças, para voltar a fazer o que mais gosta na vida, surfar. ■



**SAIU NOS STATES**

# TERMINATOR II

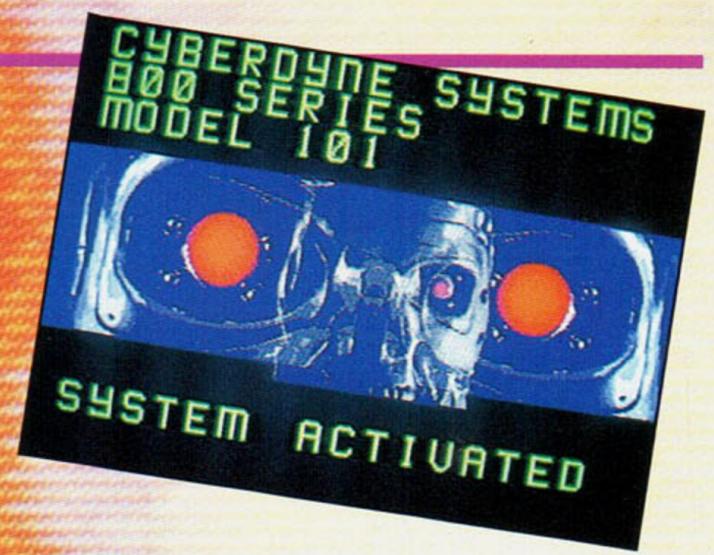
Jogamos Terminator II, um grande cart que ainda não saiu na matriz (o jogo é americano), nem no Japão, imagine aqui! Como no filme, um herói cibernético similar ao



exterminador original, reprogramado pela resistência, tem que retornar aos dias atuais para impedir que o exterminador T-1000 mate John Connor quando criança. Na primeira fase, no futuro, você tem que ajudar a resistência humana a extirpar a raça



mecânica. Depois chegar ao computador mestre que leva ao passado e salvar John. O jogo, como no arcade, tem uma perspectiva de primeira pessoa, é você que atira na tela, contra os robôs. Naves, tanques e infelizmente muitos



parceiros, estarão na linha de fogo só para atrapalhar. Você poderá colher itens adicionais no caminho, além de balas, mísseis e aumentar o poder de fogo de sua super metralhadora lança-mísseis. Os chefes de fase são gigantescas máquinas

mortíferas, equipadas com armamento pesado. Pode ser jogado com o joystick ou pistola Menacer. Tem gráficos supremos e perfeição garantida nos mínimos detalhes.

## FICHA TÉCNICA

Nome: **The Terminator II**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Tiro/Ação**  
Nº de jogadores: **1 ou 2**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Arena**  
Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	92
Gráfico:	96
Som:	83
Diversão:	91



Esse novo game que eu bolei é genial. O chefe vai adorar. E eu vou ficar rico, moçada!

Fala, Chefia! Chegou o game dos games! Pra arrasar!

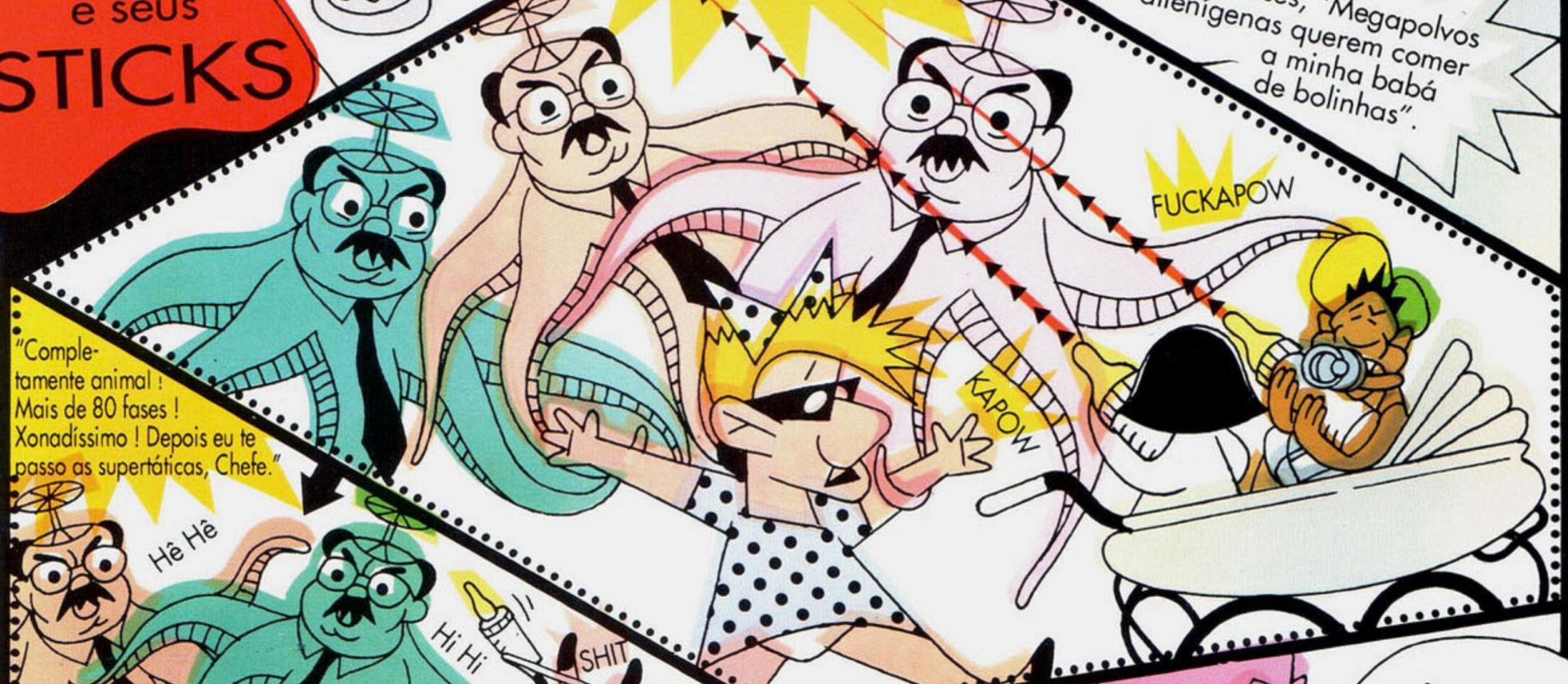
Vamos trabalhar, seus vagau! Senão eu... Que foi, Billie Joy?

Essa é mais uma história de **BILLIE JOY** e seus **STICKS**

texto: R. Moraes  
desenho: E. Damiani

"Arrepiante, né? Os megapolvos vêm do espaço e tentam comer a babá da Chipsy e do Big Bró."

E com vocês, "Megapolvos alienígenas querem comer a minha babá de bolinhas".



"Completamente animal! Mais de 80 fases! Xonadíssimo! Depois eu te passo as supertáticas, Chefe."

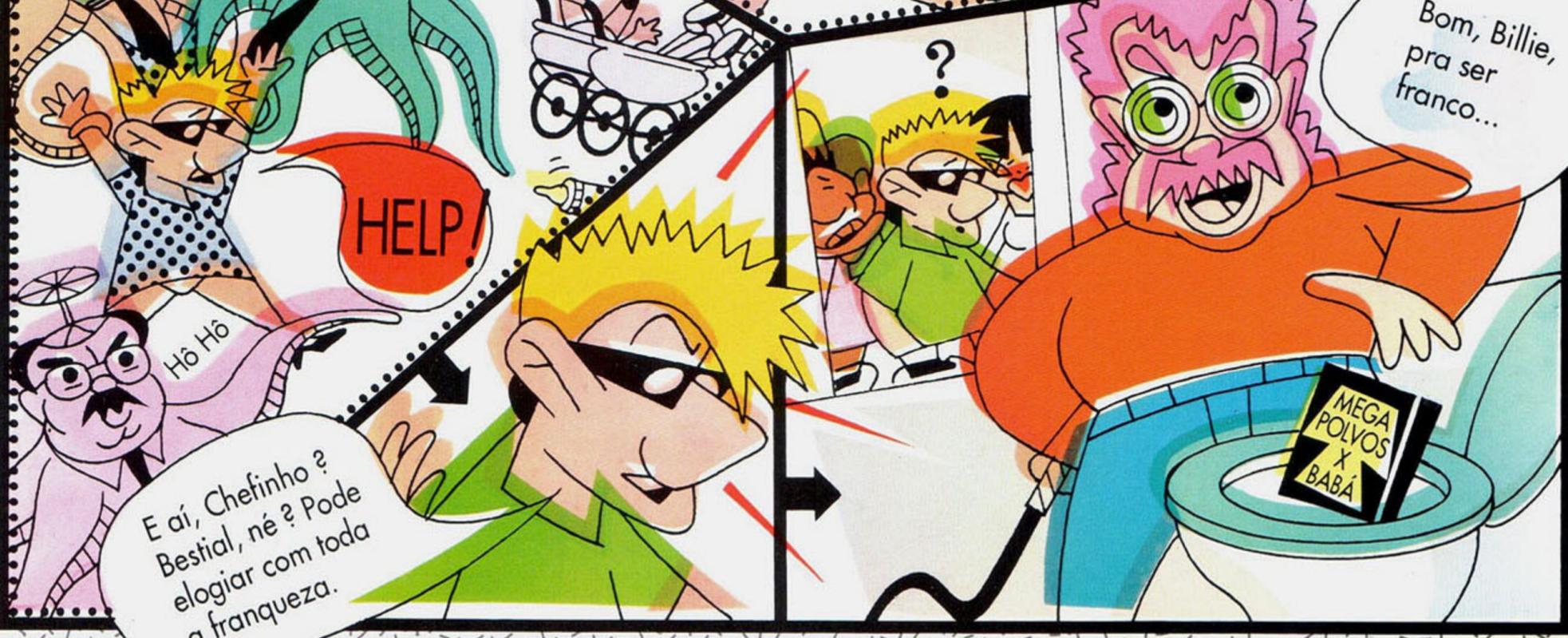
Hê Hê

Hi Hi

SHIT

KAPON

FUCKAPOW



E aí, Chefinho? Bestial, né? Pode elogiar com toda a franqueza.

Bom, Billie, pra ser franco...

MEGA POLVOS X BABÁ

# SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

## MEGA DRIVE

Valis

DETONE O MAGO

The Fantasm Soldier

# VALIS

PRESS START BUTTON

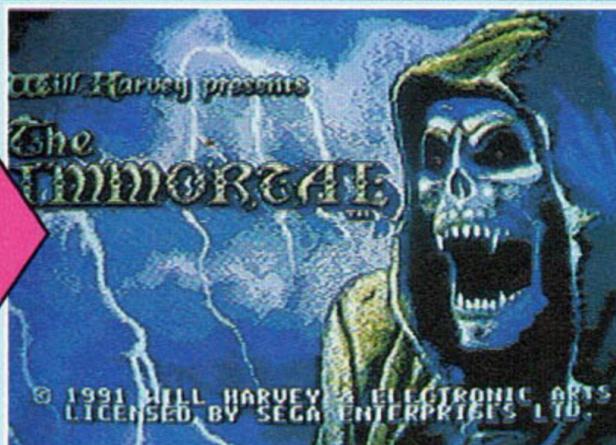
Licensed by  
SEGA Enterprises Ltd.

©1991 TELENET JAPAN

Fique no canto esquerdo. Esquive-se dele no ar com o escudo. Quando ele pousar, ataque. Aproxime-se dele no canto direito, dê o ataque mágico da espada e defenda-se do contra-ataque. Quando ele levantar os dois braços no ar, pule o ciclone da esquerda e abaixe. Repita.

The Immortal

ACABE (I)



No combate, use a mágica Blink 6 vezes contra as 6 primeiras rajadas de fogo. Na 7ª, espere a segunda inalada e use a Fire Pot. Depois, use o amuleto. Não leia as Runes; Mordamir aparecerá. Use 3 vezes a mágica Statue para defender-se dos 3 primeiros trovões.

The Immortal

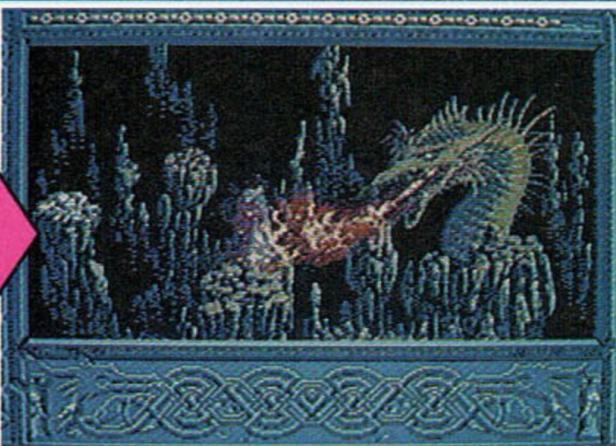
ACABE (II)



No quarto, espere Mordamir carregar e use a mágica Sonic. Use mais 3 vezes a mágica Statue para defender 2 trovões e uma morte. Quando ele disser: "You have no more defenses, be ready to die...", use a mágica Magnetic Hands. O dragão atacará o mágico.

The Immortal

ACABE (III)



Quem não consegue arrasar o dragão, apesar de todas as dicas da equipe SG, pode apelar para esta password: E 0 1 1 F 7 3 0 17 8 C 1.

Sol Deace

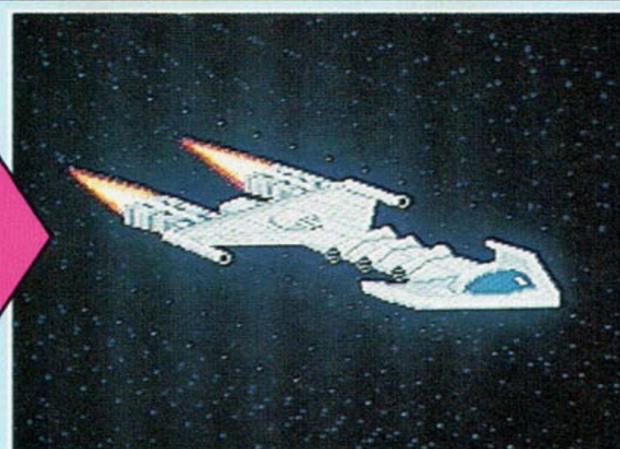
EXAUSTOR



Você pode usar o exaustor na nave como arma. Quando o conseguir, é só usá-lo contra um inimigo e ele será danificado. É muito útil nas fases em que a nave desloca-se para trás.

Starflight

ARREBENTE O ÚLTIMO PLANETA



Tenha o Black Egg e o Cristal Cone. Vá para o sistema 192/152. Entre na órbita do planeta. Pouse nas coordenadas 46N 48E. Deixe o Black Egg na região e decole. Pronto, o planeta explodirá e você salvará o universo.

Rastan

ITEM ESCONDIDO



Para encontrar o item escondido logo na primeira fase, proceda assim: depois de passar a cobra e o homem de lama, caia no buraco e ataque a parede da direita. Um item aparecerá.

Arch Rivals

POSSE AUTOMÁTICA DA BOLA



Na tela do vestiário, digite A e Start e segure-os até a tela de início do jogo. Se você fez tudo direito, quando o juiz levantar a bola você terá sua posse automaticamente passando-a para o seu parceiro.

Splatterhouse

PASSWORDS



2º Fase — EDK NAI ZOL LDL  
3º Fase — IDO GEM IAL LDL  
4º Fase — ADE XDE ZOL ONE  
5º Fase — EHF VEI RAG ORD  
6º Fase — ADE NAI WRA LKA  
7º Fase — EHF XOE IAL LDL  
8º Fase — EDK VEI IAL LDL

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

**F22 Interceptor**

**PASSWORDS**



Se você quer detonar as missões digite:

EUA: ..... 60GBEJ  
Coréia: ..... BHOFMD  
Irãque: ..... GTMAE  
Rússia: ..... KTFVAS  
Fim: ..... MG01Q6

**Toky**

**INVENCIBILIDADE**



Basta aguardar a palavra Toki da tela de apresentação parar de se mexer. Então digite: Cima, A, Direita, B, Baixo, C, Esquerda. Você ouvirá um som distinto caracterizando a invencibilidade de Toki.

**Beast Wrestler**

**SOUND TEST**



Para ouvir todos os sons do jogo, basta digitar os botões: A, B, C, Start na tela de apresentação. Esta dica pode não funcionar em cartuchos piratas.

**Sol Feace  
SEGA CD**

**AVANCE FASES**



Na tela-título digite: A B C A B C B C B A. Vá para a tela de configuração e aperte Start. Depois dirija-se à opção Start (pois o número desta opção refere-se agora à fase desejada), saia e continue. Apertando A B C juntos você avança uma fase.

**Thunder Storm  
SEGA CD**

**EFICIÊNCIA DE  
ATAQUE**



Independente da velocidade e dificuldade escolhidas, este é um jogo no qual não podemos perder tempo. Aí vai uma regra: utilize a metralhadora somente para helicópteros e aviões, deixando os mísseis para trincheiras e navios. O inimigo não terá chances.

**Se uma dica não funcionar na primeira, tente outras vezes.**

# MASTER SYSTEM

Monopoly

ARRASE O  
OPONENTE



Faça o computador perder muito dinheiro. Numa rua importante, como a Boardwalk, não compre. Use o "Auction Propriety". Aumente a sua oferta, aos poucos. O computador vai cobri-la. Continue. Ele será obrigado a comprá-la e perderá muito dinheiro.

Ninja Gaiden

ITENS  
ESCONDIDOS



Logo na 1ª fase, procure pelos itens dando uma boa olhada nas paredes. Repare que algumas delas são falsas. Passe através delas e pegue os itens escondidos.

Ninja Gaiden

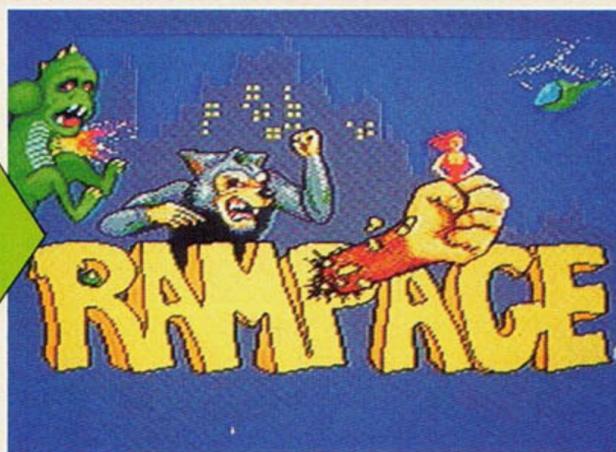
MATE O SAMURAI



Para matar o Samurai de Kendô, pule por cima dele e ataque suas costas antes que ele se vire. Vá para o outro canto. Quando ele se aproximar, pule de novo e ataque suas costas. Repita.

Rampage

AUMENTE O SEU  
DESEMPENHO



Na hora de destruir os prédios, você não precisa quebrar cada parte deles. Uns caem com apenas alguns golpes. Veja a resistência de cada prédio e, na hora de jogar, ataque somente o necessário. Você poupará tempo e energia.

Super Mônaco  
GP II

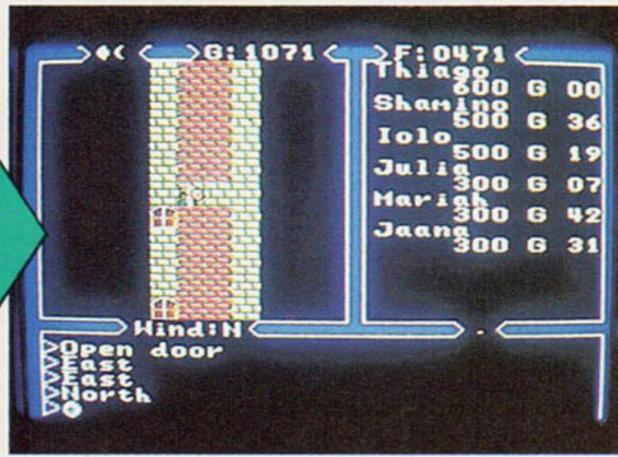
MELHORE O  
DESEMPENHO



Na pista do Brasil, use um aerofólio com menor inclinação. Este tipo ajuda a compensar a perda de velocidade, que é comum nesta pista.

Última IV

## NÃO CAIA NO CONTO DO VIGÁRIO



O objetivo deste jogo é tornar-se um Avatar, um ser sagrado. Toda vez que você pega uma arca que não é sua, perde pontos na honestidade e não conseguirá terminar o jogo. Dinheiro fácil e rápido tirado da sala do tesouro é uma roubada.

Última IV

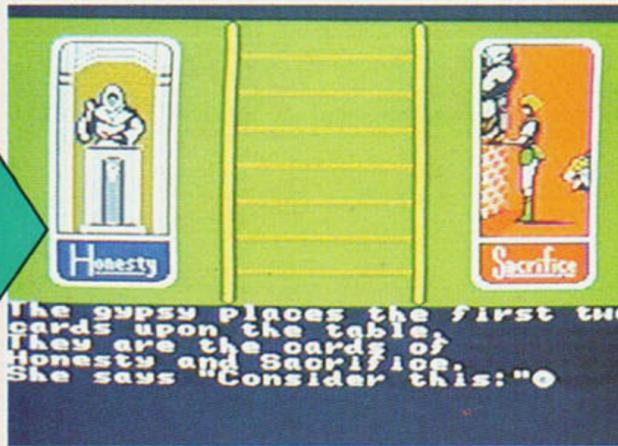
## MÁGICA WIND



Para ter o poder de controlar o vento e dirigir o balão, você deve proceder da seguinte maneira: misture ASH e MOSS. Não se engane.

Última IV

## ESCOLHA A SUA PROFISSÃO



No início do jogo, para escolher o que você gostaria de ser, é só responder de acordo com a virtude principal de seu herói. Por exemplo, escolha as respostas que coincidem com a virtude e a honestidade de um mago e será um.

Lord of the Sword

## PARA OBTER ITENS MÁGICOS



Dirija-se para Amon, duas subfases à direita de Harfoot. Procure a casa com 1 cobra no telhado. Fale com o mago e siga para a floresta para encontrar o ramo da árvore real. Siga para Pharazon e de lá, 2 subfases à esquerda. Você encontrará a árvore.

Sagaia

## MELHOR NAVE



Logo no início do jogo, a nave que começa melhor equipada é a Tiat Young. Escolha-a para melhorar seu desempenho.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

# GAME GEAR

**Psychic World**

**SEQÜÊNCIA DE  
ATAQUE**



Aí vai a seqüência de armas para atacar o ultimo chefe: Hidroondas  
Ultrasonic  
Canhão PS4  
Raio congelado  
Repita três vezes a mesma seqüência.

**Ninja Gaiden**

**1º CHEFE DA  
4º FASE**



Para detoná-lo é muito simples, basta acertar o homem no carpete e fugir de seus tiros, pulando sobre eles. Você verá que é fácil

**Fantasy Zone**

**3º CHEFE**



Atire várias vezes na sobrancelha, nos olhos, no nariz e na boca. Aparecerá uma pequena face no centro do corpo do inimigo. Atire e esquive-se para se proteger.

**Space Battle**

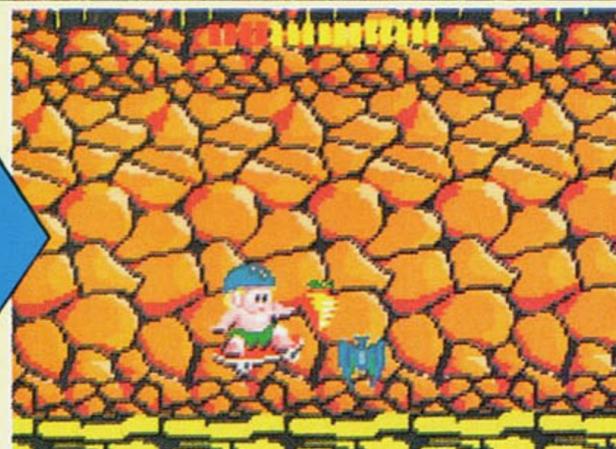
**PASSANDO PELA  
BASE**



Para passar pela base na 4º fase, simplesmente retire as pequenas torres vermelhas que abrem e fecham, enquanto atira nos robôs.

**Wonder Boy**

**SELEÇÃO DE FASE**



Para selecionar as fases deste jogo é muito simples, basta direcionar à diagonal superior esquerda juntamente com os botões 1 e 2 na tela de apresentação.

# Super-Olimpíada 92 de Videogame



*Você vai ver a tremenda moleza que é participar da maior Olimpíada de Master e Mega do planeta, ganhar altos prêmios e ainda ser reconhecido, nacionalmente, como o maior fera nessas categorias.*

**A** Super-Olimpíada 92 de videogame será dividida em 2 fases: uma classificatória de 4 etapas, com jogos divulgados nas edições 13, 14, 15 e 16 da *Supergame* e outra com a grande final. A cada edição, serão citados 4 jogos: 2 para Master e 2 para Mega. Para participar, é muito fácil! Basta enviar uma foto da tela da sua TV com seu maior recorde em cada um dos dois jogos de cada categoria (veja como fotografar na página 14), juntamente com os cupons da revista, que deverão ser colados no verso de cada foto. Mas, fique ligado nos prazos máximos de cada etapa para enviar suas fotos! A cada etapa serão selecionados 4 ganhadores - 1º e 2º lugares de cada categoria - para a grande final, que contará com 16 participantes. Os nomes serão divulgados nas edições seguintes da revista *Supergame* e também ao vivo, pela televisão.

Os participantes de cada etapa, não classificados, concorrerão ainda ao sorteio de 3 assinaturas da revista *Supergame*.



## FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

No final de cada uma das 4 etapas, você pode ganhar os seguintes prêmios para Master e para Mega.

### 1º e 2º

Passagens e estadias para a grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

### 3º ao 35º

Um boné, uma camiseta e um "diploma ouro" de participação, do Clube do Chefe.

### 36º ao 70º

Um boné, uma camiseta e um "diploma prata" de participação, do Clube do Chefe.

### 71º ao 100º

Um boné, uma camiseta e um "diploma bronze" de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 2000 prêmios só na fase eliminatória!

## PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas e direito a um acompanhante.

Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.

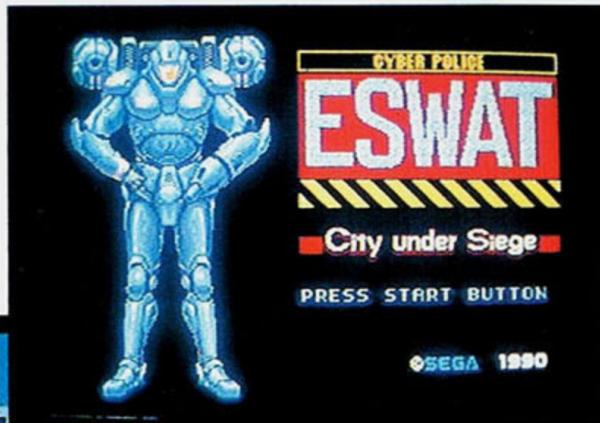
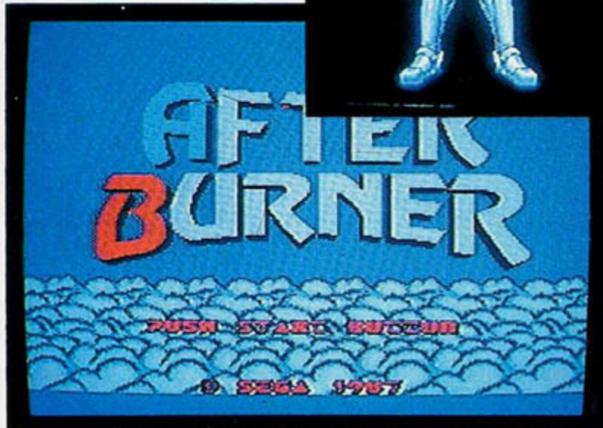
A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre! A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA  
**MASTER**

ESTES SÃO OS  
4 JOGOS DA  
4ª ETAPA ELIMINATÓRIA:

CATEGORIA  
**MEGA**

• After Burner



• Eswat



• Psycho Fox

• Running Battle



# Os PRÊMIOS DA GRANDE FINAL

## CATEGORIA MASTER

### 1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.  
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr\$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.  
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 superconsole Mega Drive.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.  
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 superconsole Mega Drive.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.  
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 superconsole Mega Drive.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 4º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.  
4 cartuchos para Mega.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 5º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.  
3 cartuchos para Mega.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 6º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.  
2 cartuchos para Mega.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 7º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.  
1 cartucho para Mega.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 8º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

## CATEGORIA MEGA

### 1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.  
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr\$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.  
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 sensacional Mega CD.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.  
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 sensacional Mega CD.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.  
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.  
1 sensacional Mega CD.  
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.\*

### 4º Prêmio

1 sensacional Mega CD.  
4 cartuchos para Mega CD.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 5º Prêmio

1 sensacional Mega CD.  
3 cartuchos para Mega CD.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 6º Prêmio

1 sensacional Mega CD.  
2 cartuchos para Mega CD.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 7º Prêmio

1 sensacional Mega CD.  
1 cartucho para Mega CD.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

### 8º Prêmio

1 sensacional Mega CD.  
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

\* O prêmio dá direito a uma passagem à Disney, com estadia de uma semana para uma pessoa (com prazo de um ano para usufruir).

# PRA VOCÊ NÃO DANÇAR COM OS PRAZOS DE CADA FASE, FIQUE LIGADO NA TABELA ABAIXO:

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO									
Nº da Revista		13	14	15	16	17	18	19	20
Mês nas bancas		Agosto/92	Setembro/92	Outubro/92	Novembro/92	Dezembro/92	Janeiro/93	Fevereiro/93	Março/93
FASE CLASSIFICATÓRIA	1ª Etapa	Divulgação dos Jogos							
		Data máx. p/ envio fotos	ATÉ 31.08						
		Divulgação Resultados							
	2ª Etapa	Divulgação dos Jogos							
		Data máx. p/ envio fotos		ATÉ 30/09					
		Divulgação Resultados							
	3ª Etapa	Divulgação dos Jogos							
		Data máx. p/ envio fotos			ATÉ 31/10				
		Divulgação Resultados							
	4ª Etapa	Divulgação dos Jogos							
		Data máx. p/ envio fotos				ATÉ 30/11			
		Divulgação Resultados							
FASE FINAL	CONVOCAÇÃO GERAL								
	DATA EVENTO						24.01.93		
							DOMINGO		
	REPORTAGEM COM OS FINALISTAS								
DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E REPORTAGEM DO EVENTO									

APOIO:  VARIG



Para garantir que suas fotos tenham qualidade e concorram aos prêmios da Grande-Olimpíada 92 de videogames, a redação da SG reuniu as dicas de um superentendido no assunto.

## Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

- 1º Não use flash, de maneira nenhuma.
- 2º Escureça a sala, para impedir a entrada de luzes que possam estragar a foto (e, também, de pentelhos em geral).
- 3º Centralize a tela no foco de sua câmera. De preferência use um tripé, ou então apoie a câmera numa mesa ou outro lugar firme. Não apoie em lugares como poltronas, colchões, as costas do irmão caçula, etc.
- 4º Prefira sempre usar filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagem.
- 5º Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada. Para isso mantenha uma certa distância da tela. Mas não se afaste tanto, o que importa é a foto do jogo e não da sua televisão.
- 6º Quando possível, pause o jogo. Assim você vai poder analisar e enquadrar melhor a foto.
- 7º Preste muita atenção na hora de focalizar. Olhe para toda a tela e veja se está bem nítida.
- 8º Caso a câmera permita uma regulação manual da velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
- 9º Se você souber usar o fotômetro, ótimo. Se você não sabe o que é fotômetro, esqueça.
- 10º Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.

**OBS:** Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. De nada valerá todo este esforço, se sua TV não tiver uma boa imagem. Sem brincadeira. Já chegaram à redação algumas fotos de jogos com o fantasma do Cid Moreira atrás. Pode?

# REGULAMENTO

1. A **Super-Olimpíada 92 de Videogame** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.
3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.
4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:  
1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92  
2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92  
3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92  
4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92
5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
  - data de postagem
  - sorteio
6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:  
1ª etapa: na edição de n.º 15  
2ª etapa: na edição de n.º 16  
3ª etapa: na edição de n.º 17  
4ª etapa: na edição de n.º 18
7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de n.º 18 da Supergame.
8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.
9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.
10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.
11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.
12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.
13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME, mais a categoria a que você está concorrendo (Master ou mega) e ainda a fase. (1, 2, 3 ou 4).

Assinale com um X  
a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA  
MASTER

CATEGORIA  
MEGA

Nome: \_\_\_\_\_ Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

Assinale com um X  
a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA  
MASTER

CATEGORIA  
MEGA

Nome: \_\_\_\_\_ Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

# BOMBA!

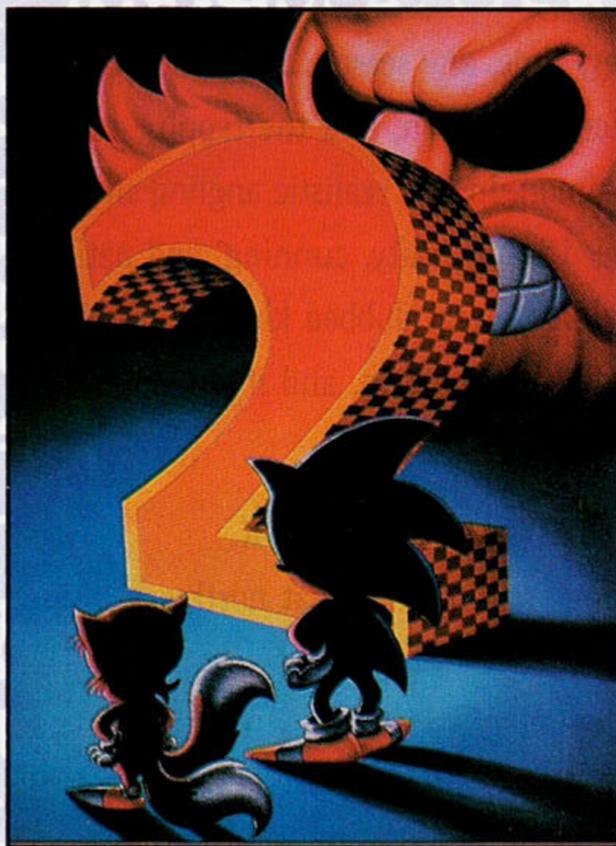
# SONIC THE HEDGEHOG 2

**Sonic vai voltar! Mais rápido, mais emocionante e com uma amiga nova. Veja como vai ser o grande lançamento do ano lá fora!**

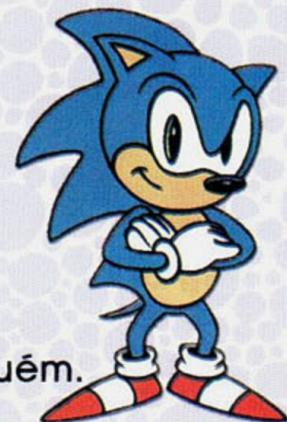
**R**esponda sem pensar: o que é mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva desembestada e capaz de saltar arranhas-céus com um pequeno impulso? Se você respondeu o Super Homem, errou feio. É Sonic, o porco espinho da Sega que está de volta numa nova aventura para Mega Drive. O cartucho ainda não foi lançado no mercado mundial, mas o Chefe deu um jeltinho e descolou um cart da pré-série, para você ter uma idéia do que vem por aí. Mais uma vez o nosso porco-espinho tem que enfrentar o diabólico Dr. Robotnik, inventor do Ovo Mortífero. Sonic tem que quebrar o ovo e derrotar o maligno cientista, antes que ele consiga destruir o mundo. Nesse processo ele viajará através do tempo, dedicando-se o máximo em sua missão. Só que desta vez, nosso herói não está sozinho. Tails, uma raposinha com dois rabos (daí seu nome), é sua



nova companheira de aventuras. Sonic é seu maior ídolo, e nossa nova amiga tenta a todo tempo imitar todos seus movimentos. Ainda é muito novinha, tem apenas 4 anos e meio, mas sonha em um dia ser como ele (para quem não sabe, o Sonic tem 17 anos!). Pelo que pudemos observar, tudo indica que o



Sonic 2 terá a opção 2 players com a tela dividida em dois, no esquema de Toe Jam e Earl. Como o cartucho de Epron que descolamos está apenas 65% completo, não podemos garantir nada. Podemos sim, nessas páginas transmitir um pouco da emoção que tivemos ao jogá-lo, e o que vimos. Na versão para dois jogadores, um dos dois controla Tails. Os gráficos estão ainda mais bem elaborados do que os de Sonic 1, de forma geral. O som, chato de início, acaba pegando. Mesmo sem ver o jogo pronto, podemos garantir que Sonic 2 não vai decepcionar ninguém.



O novo Sonic é bem mais rápido, tem gráficos bem mais aprimorados e fases mais complexas que o primeiro.

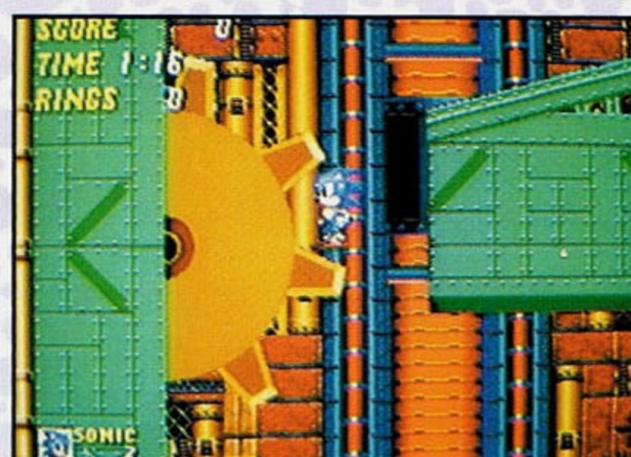
## GREEN HILL ZONE



A Green Hill Zone está mais sinuosa e divertida, com curvas e loopings incríveis, novos inimigos e movimentos do nosso herói. Em alguns saltos,

Sonic chega a rodopiar de ponta cabeça num mortal muito arriscado. O Chefe desta fase é um Tanque que mistura helicóptero com escavadeira, a mais nova arma do Dr. Robotnik.

## METROPOLIS ZONE



Piradíssima! Uma espécie de cidade futurística com novos trampolins, paredes elásticas e plataformas giratórias. Você escorregará em dutos tubulares de última geração à 1.000 por

hora, entre engrenagens, pistões, bubinas. Um verdadeiro mundo mecânico!

## HILL TOP ZONE



Um passeio em alta velocidade pelas montanhas. Cenários lindíssimos entre curvas, loopings e teleféricos.

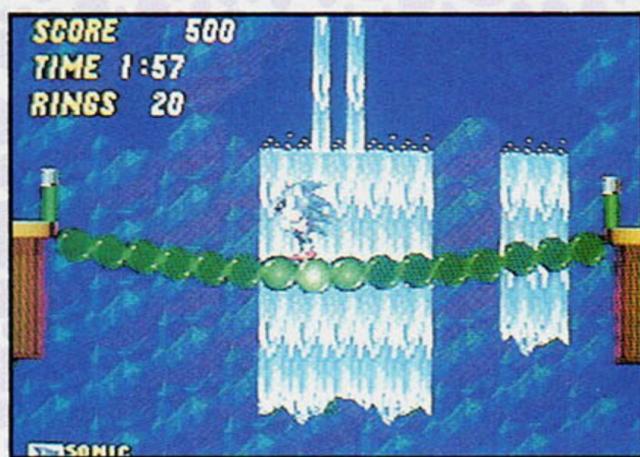


# SONIC 2

THE HEDGEHOG

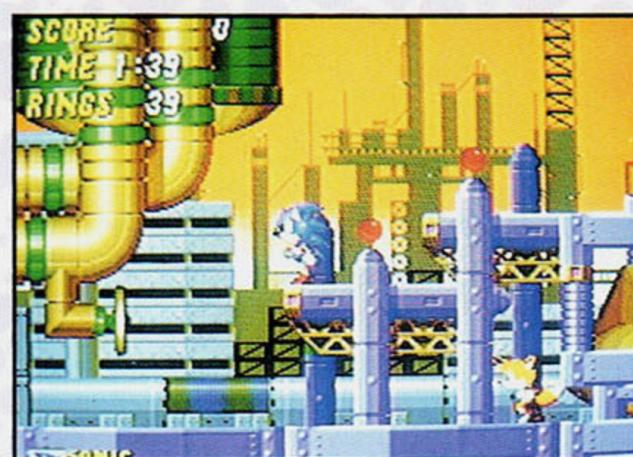
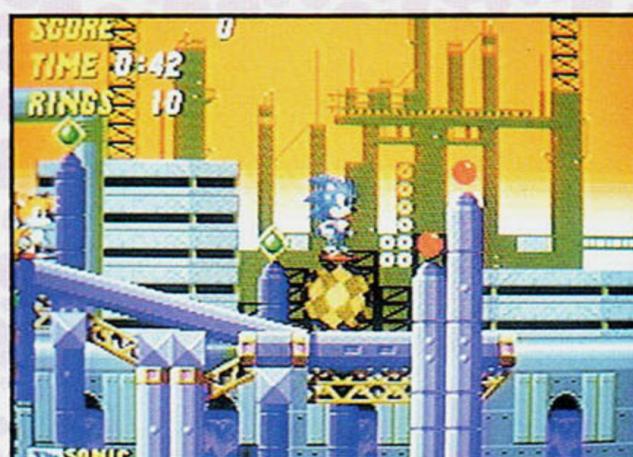
curvas, loopings e teleféricos. Quando você atravessa as entranhas de uma montanha, tudo começará a tremer e ser invadido pela lava. Chocante, tremenda erupção!

## HIDDEN PALACE



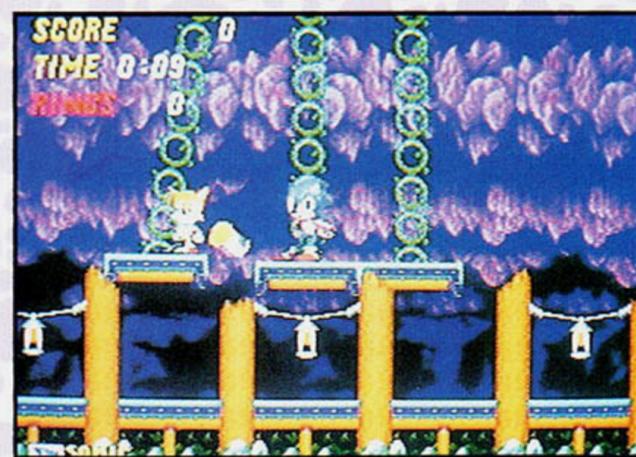
Aventura subterrânea, onde você vai enfrentar diversos inimigos: robôs dinossauros, morcegos mecânicos, entre outros. O visual também choca, com pontes em péssimo estado para atravessar, cachoeiras, plataformas que desabam e trilhas inacabadas.

## OIL OCEAN



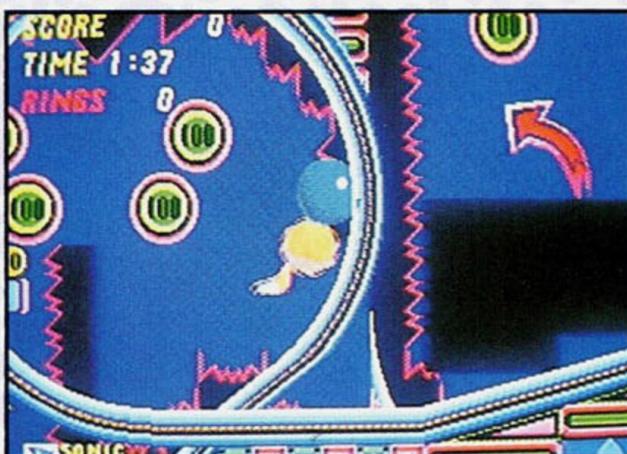
Uma espécie de Cubatão inundada de óleo. Um cenário apocalíptico! Pulando nas plataformas, ogivas e tubulações, nosso herói sempre acompanhado da insistente Tail, tem que se livrar da inundação total da tela. A trilha sonora é bem swingada!

## DUST HILL



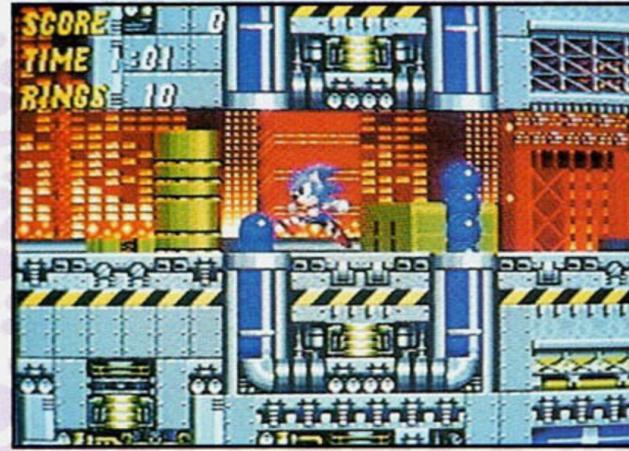
A floresta escura, abriga seus mistérios. Ambos os heróis tem que percorrer esta fase enfrentando plataformas de tudo quanto é tipo: circulares, pendulares, repletas de espetos de ferro. Sem falar nas trilhas inacabadas e nas pontes— armadilhas que se abrem e fecham.

## CASINO



Só existe algo mais brilhante do que Las Vegas a noite sob um céu estrelado: esta fase. Parece mais um louco Pinball, com rampas-loopings e um visual extraordinário.

## CHEMICAL PLANT ZONE



A grande fábrica química, com suas plataformas móveis, pontes espiraladas entrelaçadas como um DNA e curvas radicais, está sendo inundada por um vazamento. Sonic e Tail tem que literalmente voar numa espécie de montanha-russa, para escapar de um destino trágico. Só podem ficar aproximadamente 15 segundos debaixo de tal líquido.

Trampolins, roldanas de borracha e dutos de ar, o ajudarão a cumprir o percurso com o máximo de rapidez.

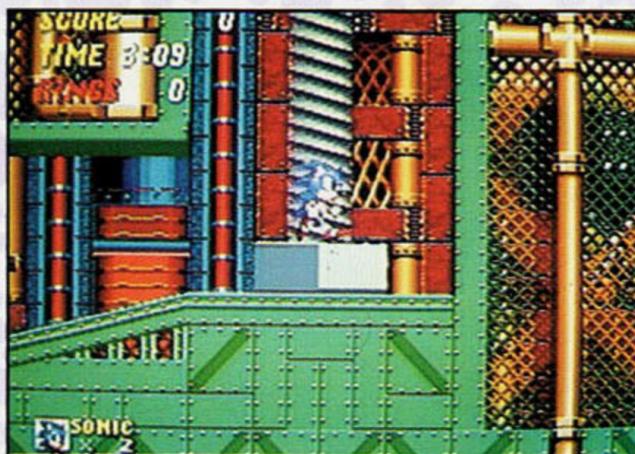
## NEO GREEN



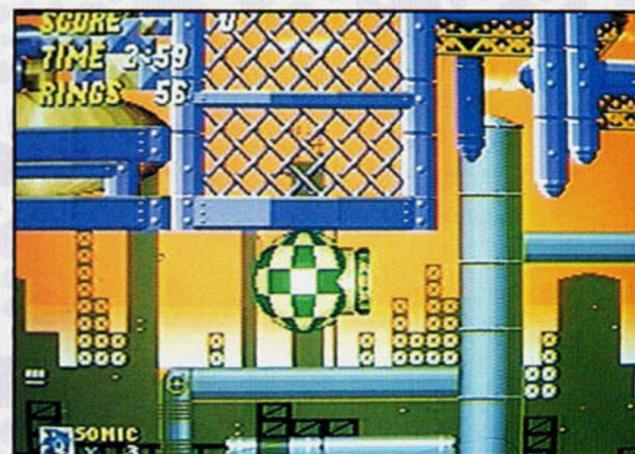
São jardins que lembram muito a antiguidade Greco-Romana. Com muito verde, cascatas, flores. Um cenário paradisíaco. Os designs das rampas e loopings são em arquitetura Jônia, Dórica e Coríntia. Boa parte do jardim está submerso, como se fosse uma Atlântida.



# SONIC 2 THE HEDGEHOG



— Para subir, corra sobre a porca no fantástico elevador parafuso.



— Rompendo o concreto, após o Looping.

## AS NOVAS MANHAS DO SONIC



— Movimento inédito: nosso herói quase sai voando!



— Compartimentos que disparam o Sonic, como uma bala de canhão!



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



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

Lançamento Exclusivo: Fonte de Alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):

São Paulo - CATV DIMECO CLIMACOLOR  
JOTÃO WICALLE ROMASOM

Rio de Janeiro - VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES  
SÃO PAULO — CAPITAL  
REGIÃO CENTRO  
SUPERGAMES I  
COLORSOM  
ELPISOM  
MUNDO DO VIDEOGAME  
MIDOPA  
STAR PRESENTES  
REGIÃO NORTE:  
GAMEMANIA  
SUPERGAMES IV  
SCOPE GAMES  
REGIÃO LESTE  
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS  
NEW ÓTICA  
INSTANT KOLOR  
RACK CENTER  
REGIÃO SUL  
(MOEMA/S. AMARO)  
SHOP LUZ  
SUPERGAMES III  
VIDEOVOX  
REGIÃO SUL  
(METRÔ/IPIRANGA)  
ADVANCE  
GAME SYSTEM  
REGIÃO OESTE  
GAME & CIA  
CONCERTO & ACERTOS  
ELETRÔNICA BUTANTÁ

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

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

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.

Fontes de Alimentação

São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708

Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

**DYNALF**  
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

# ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ  
AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

## TV INTERATIVA

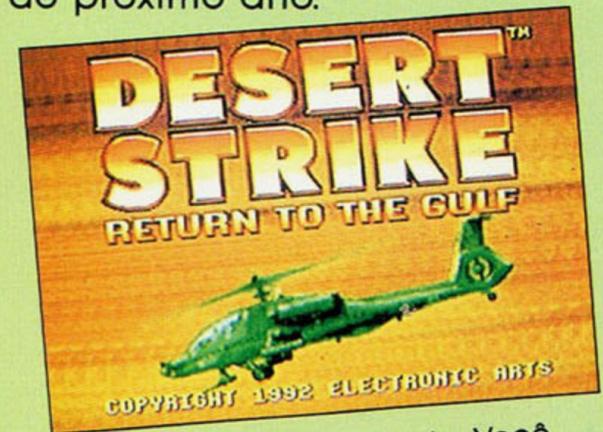
Com um aparelhinho de nome IN (Interactive Network) você assiste e "joga" com a TV. Você fica em casa com ele e pode antecipar uma jogada da partida de futebol americano do televisor. Através de um cartão magnético e por telefone, sua tática chega a uma central que processa tudo rapidamente. Sem sair do sofá, você pode consagrar-se "campeão nacional".



A possibilidade de intervir na televi  
está cada vez mais próxima e na  
forma de um aparelhinho portátil.

## San Mateo Software Group

A Sega está metida no projeto que pode revolucionar toda a história dos videogames. O consórcio Electronic Arts-Matsushita-Warner, está desenvolvendo um aparelho de 32 bits para ser acoplado à TV. Um dos canais a cabo americanos, mediante uma taxa, oferece uma biblioteca de jogos e o assinante tem vários títulos à disposição. Sem cartucho e sem CD. O plano é produzir 30 milhões de unidades até o fim do próximo ano.



Sem cartucho ou console. Você  
detonará jogos da Electronic Arts  
como Desert Strike pela TV a cabo.

## TRUXTON 2

Fazendo um tremendo sucesso na versão arcade, este jogo periga pintar logo, logo, para os consoles domésticos. Super bem cotado pelos japoneses, ele foi considerado tão bom que pode destronar o lendário Street Fighter 2. Com tamanha aceitação, é bem provável que a Sega queira aproveitar a onda e lançar um cartucho.



Uma nova versão de Truxton para  
console deve vir na esteira do sucesso  
do arcade Truxton II.

## CD-ROM

Em novembro estará nas lojas americanas o novo CD-Rom da Sega, custando 299 dólares. Os primeiros jogos serão: Batman Returns (divino!) e Sherlock Holmes. Este, feito com

um orçamento de 1 milhão de dólares, 40 atores com sotaque britânico e figurinos da época. Você resolve o crime através de pistas. A Sega desenvolveu vinhetas animadas com humor para o intervalo dos jogos.



# SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS  
MAIS BADALADOS  
DA TEMPORADA

## ACTION FIGHTER

**Action Fighter, uma pancadaria dos infernos. Tremenda curtição!**

**V**RRRRUUUUUMMMMMM!  
Velocidade, tiros e acima de tudo muita, muita destruição do começo ao fim. Assim é Action Fighter! Você vai pilotar uma máquina de combate de última tecnologia: uma moto equipada com um super canhão. O grande segredo desse bôldo é que foi desenvolvido para mutar, isto é, possui a vantagem de se transformar em outros veículos. No decorrer do jogo, você vai colhendo os itens e transformando sua moto em outras armas de guerra. Automôvel equipado com um canhão capaz de disparar dois projéteis ao mesmo tempo

e, mais tarde avião a jato. Sua missão não é nada fácil: destruir a esquadilha de aviões inimigos que aparecerão a toda hora na tela. Desvie o máximo que puder das investidas dos oponentes e colha todos os itens possíveis para aumentar o

seu poder de fogo. Cada item equivale a uma parte do veículo em transformação. Uma vez transformado, ninguém mais poderá enfrentá-lo, tamanho o poder de destruição obtido. Emocionante, com gráficos bem legais, não precisa nem dizer que vale a pena. ■



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Action Fighter**  
Console: **Master System**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1 ou 2**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **SEGA/Tec Toy**  
Capacidade: **2 Mega**

### AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	71
Gráfico :	63
Som :	72
Diversão :	73

# NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREQUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

**TEC TOY**



**GALPÃO  
DOS ELETRÔNICOS**



ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.  
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

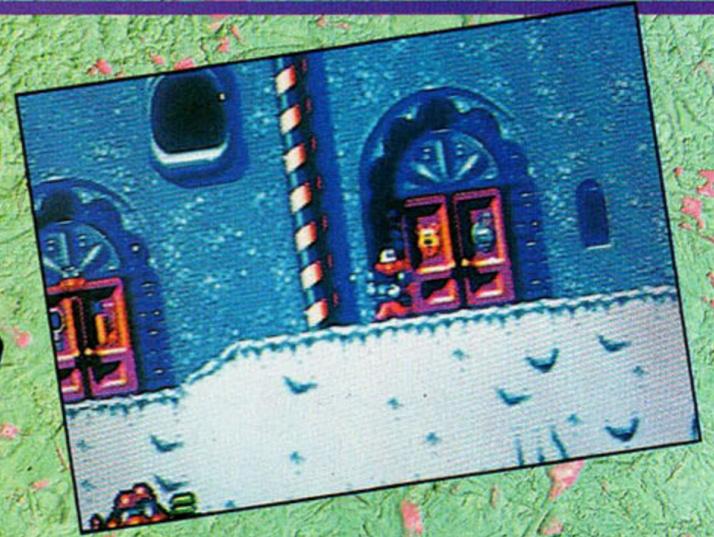
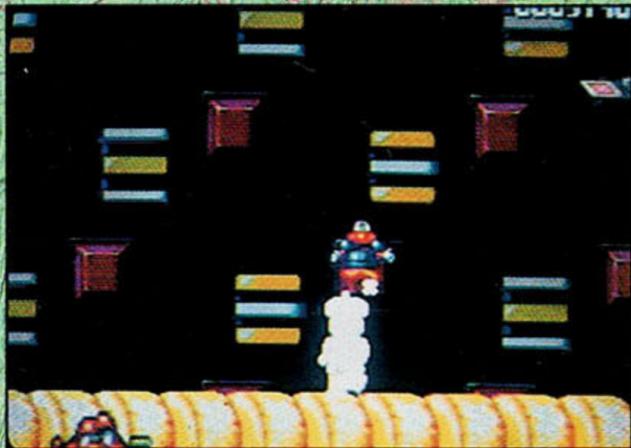
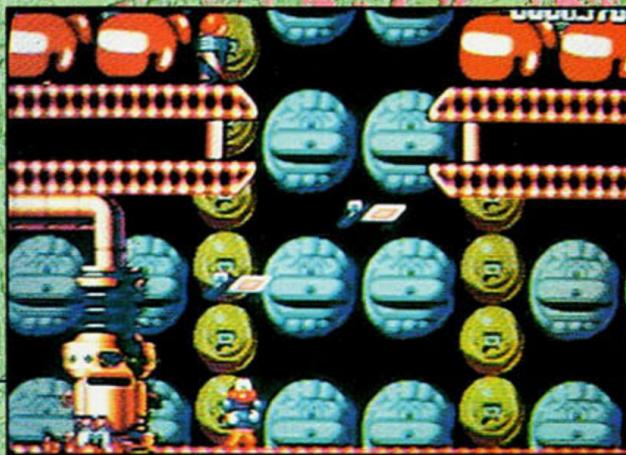
**TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590**

#### REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • Belém/PA - Empreort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • Brasília/DF - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • Campo Grande/MS - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • Cuiabá/MT - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • Curitiba/PR - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • Fortaleza/CE - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • Goiânia/GO - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • Niterói/RJ - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • Porto Alegre/RS - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • Recife/PE - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • Rio de Janeiro/RJ - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

## James Pond II

**L**embram-se dele? Exatamente. É o histriônico e infalível agente secreto Pond, James Pond! Mas nem ele está livre de amolações. Uma transmissão secreta subaquática vem tirar o sossego do agente-peixinho. Dr. Maybe, o sinistro, horroroso e malvado inimigo de Pond, também está de volta. Acabou-se o que era doce e a adorável vida marinha do nosso agente predileto está definitivamente comprometida. Dr. Maybe conseguiu infiltrar-se nas principais fábricas de brinquedos do Polo Norte. Ele está instalando nelas umas bombas bem estranhas. É uma confusão sem limites. As bombas têm forma de pinguins.



o agente secreto Robocod, ele terá de esquivar-se de balas velozes e fugir de carros ensandecidos e esfomeados. Tem 48 horas para tentar destruir uma legião de soldados, antes de acabar com o pernicioso Dr. Maybe. Pouco tempo? Suficiente para quem atende pelo nome de James Pond! ■

A ameaça é terrível. Já pensou, o Natal das criancinhas ir pro bebelê? Nem pensar. Nada nem ninguém pode com ele. Nenhum ser humano conseguiu detê-lo até agora. Todas as esperanças estão depositadas em James Pond. Para tanto, ele terá que sair do mar. Suas aventuras submarinas estão com as horas contadas. Mas, como fazer? Como sobreviver fora d'água? Pond terá que usar uma roupa especial. Essa indumentária lhe permitirá atingir lugares inalcançáveis. Travestido como

### FICHA TÉCNICA

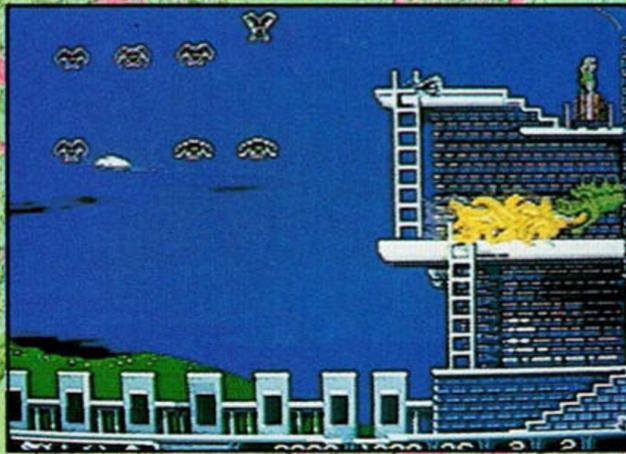
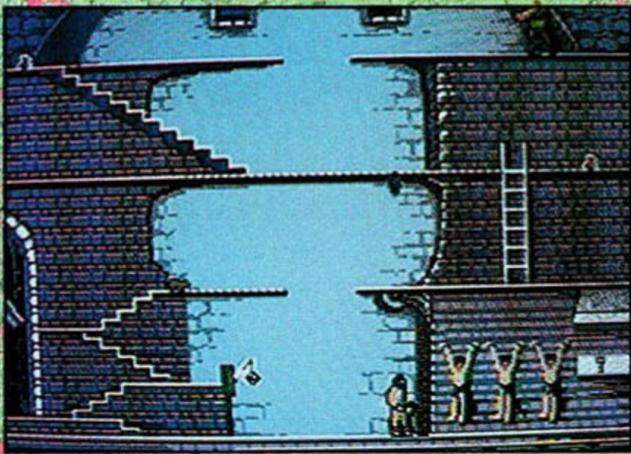
Nome: **James Pond II**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Sega**  
Capacidade: **8 Mega**

### AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	71
Gráfico :	85
Som :	74
Diversão :	82

# DARK CASTLE

Como o próprio nome está dizendo, o lugar é escuro e assustador. São três fases horripilantes antes de dar de cara com o Cavaleiro Negro. Em todas surgirão várias salas e você enfrentará ratos, morcegos e lutadores terríveis. Não se engane! Você não terá tempo pra respirar, além do



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Dark Castle**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **4**  
Fabricante: **Electronic Arts**  
Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	90
Gráfico:	87
Som:	82
Diversão:	87

friozinho na espinha... Só saia na captura do Cavaleiro Negro depois de treinar bastante nas outras salas. É mais prudente! Bem-vindo a Dark Castle!!!

# AERIAL ASSAULT



Estamos no ano de 2015 e o mundo foi subjugado por uma organização terrorista conhecida pela sigla N.A.C. Algo ou alguém tem que tentar contê-los. Eles ameaçam nunca mais deixar os habitantes da Terra viverem em liberdade. Um grupo de terroristas renegados, e que agora tem a

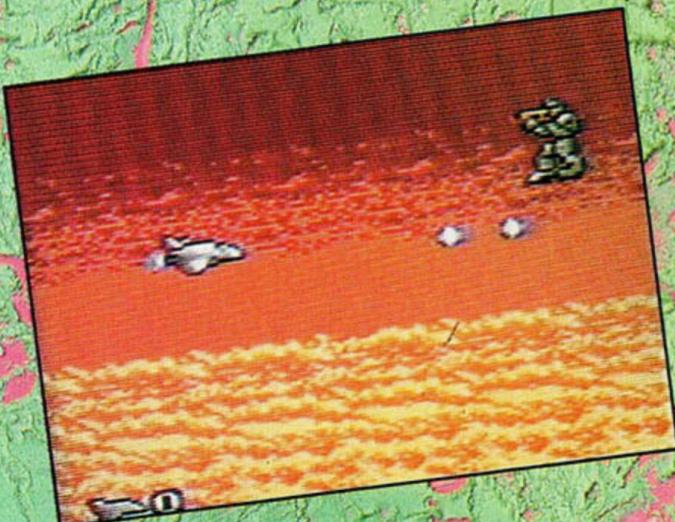
N.A.C. como sua maior inimiga, vai peitar essa briga. Você é o líder, claro! E você pilota o mais moderno caça de combate do mundo.

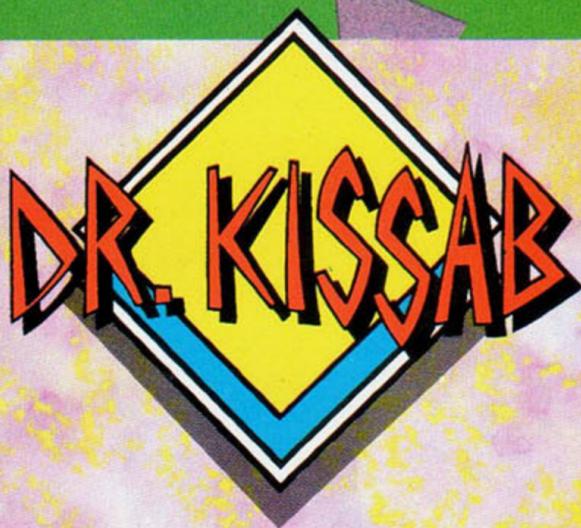
## FICHA TÉCNICA

Nome: **Aerial Assault**  
Console: **Game Gear**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Sega**  
Capacidade: **2 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	75
Gráfico:	79
Som:	75
Diversão:	85





### PIT FIGHTER II

Tenho uma dúvida e gostaria de esclarecer. É verdade que a SEGA inventou o jogo Pit Fighter II? Para que sistema? Existe o jogo Final Fight para Mega Drive?

**José Márcio dos Santos**  
Cubatão — SP

**R:** Não é verdade. Não existe Pit Fighter II para SEGA — ainda. O Final Fight está previsto para ser lançado em Mega CD, no fim do ano, no Japão.

### ATÉ QUANDO ESPERAR?

Doutor Kissab: Pelo amor de Deus, quando a Tec Toy lançará o Mega CD no Brasil, e quanto custará? Gostaria que todo o mês o senhor falasse um pouco sobre alguns videogames que pouco conhecemos, como o Linx, Turbo Express, Pc engine, etc... Seria a seção "games interessantes". Para que serve a abertura que tem uma tampinha preta no Mega?

**Raoni**  
Betânia — MG

**R:** Raoni, meu filho. O Mega CD americano está previsto para ser lançado no fim do ano nos EUA. Provavelmente sairá no Brasil, se Deus quiser, no começo do ano que vem. Agora, o preço é um mistério. Lá na gringolândia estão esperando por 299 dólares, aqui só o tempo vai dizer. A

estranha abertura é o Slot para conectar o Mega CD. Anotei as suas dicas para futuros projetos, quem sabe um dia...

### BASQUETEIRO



Caro Dr. Kissab. Gostaria de saber a diferença entre Lakers X Celtics e Bulls X Lakers. Um abraço.

**Renato B. Regatieri**  
Vitória — ES

**R:** A diferença entre os dois é mínima: o Bulls X Lakers foi atualizado e conta com um número maior de times e pequenos melhoramentos. Os dois valem a pena, jogão de bola!

## ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



**GRÁTIS**

ESCREVA PARA MACK COLOR  
E SOLICITE UM ADESIVO  
DA CAMPANHA  
"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"  
PARA COLAR NO SEU CARRO.

**DESTAQUE  
SEUS  
PRODUTOS  
E SUA  
IMAGEM!**

# MackColor

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313  
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

# CLUBE DO CHEFE



por: "O Chefe"

## A realidade virtual é isso aí!



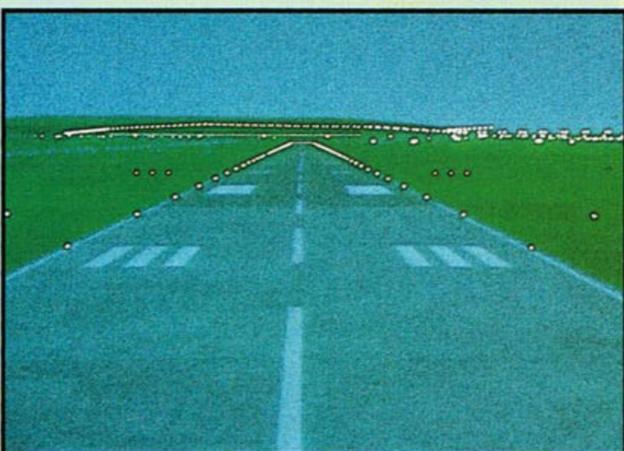
O piloto tem uma noção exata de distância



O simulador de voo é controlado por uma rede de nove computadores

Poucas pessoas sabem disso, mas os melhores videogames do mundo funcionam na Ilha do Governador, próximo ao aeroporto de Galeão, no Rio de Janeiro. Não estou falando de nenhum arcade, nem de CD-Rom, nem de Giga Drive coisa nenhuma. Falo de simulador de voo, meus chapas. Coisa graúda. 747. Jumbo. Simulador de voo, para quem não sabe, é uma cabine montada em cima de pernas hidráulicas e controlada por uma rede de computadores (nove, no caso). Simula condições de voo e é usada para treinar pilotos profissionais. É nesta máquina, para se ter uma idéia, que os pilotos da Varig renovam suas carteiras de motorista (brevê). A cabine, do lado de dentro, é igualzinha à cabine de um 747: mil botões, manches, cintos de segurança invocados, etc. Mas com uma pequena diferença. No lugar do pára-brisa está uma tela onde passa um filme que corresponde ao que o piloto veria se estivesse num Jumbo de verdade.

Quando cheguei ao centro de treinamento da Varig, fui logo perguntando onde colocar as fichas. O comandante se encarregou de me dizer que aquilo não era nenhum brinquedo, que era coisa séria, usada no treinamento rigoroso de profissionais. Custa US\$ 18.000.000 e é frequentado por pilotos da América Latina inteira. Depois desta explicação, ele me levou para dar uma volta. Sentei no banco do co-piloto e coloquei o cinto. Após uns três minutos, eu já tinha esquecido que não estava num 747 de verdade. Isto que é realidade virtual! O R-360 da Sega, que é



As pernas hidráulicas movimentam o cabine para dar a sensação de voo

o R-360, parece um Atari perto do simulador. O comandante deu partida nos motores, desligou os freios e o aeronave começou a andar na pista. Foi ganhando velocidade, os prédios do aeroporto passavam com uma rapidez cada vez maior e, de repente, estávamos no ar. Dava para ver a cidade do Rio de Janeiro, a praia, o mar e até o Pão de Açúcar e o Corcovado lá de cima. Uma beleza. Só para me dar um susto, o comandante passou raspando por cima da ponte Rio-Niteroi e ainda deu uma barrigada na baía de Guanabara que chacoalhou a cabine toda.

### Assumindo o comando

Convenci o comandante a entregar os controles. Dei uma bela passeada em cima do mar e voltei para o Rio, passando entre as montanhas com talento e destreza. Só que, ao chegar próximo ao Galeão, cometi um pequeno erro de cálculo e entrei em rota de colisão com os aviões que aterrissavam. No fim, sobrevivemos.

# CLASSIFICADOS



## VENDO

★ Um cartucho Rambo III para Master System. Tratar com Caio no fone: (011) 276-0757.

★ Cartuchos: Castle of Illusion, Super Mônaco GP, Shinobi (Master). Benicio Alves Vieira, Rua Córrego do Bom Jesus, 734, Jd. IV Centenário — São Paulo — SP — CEP 03933. Fone: (011) 205-6003.

★ Cartuchos de Mega Drive como: Quack Shot, Moonwalker, Fighting Masters, Alien Storm, Spider Man. Na compra de qualquer cartucho, dou de graça o Altered Beast. Escreva para Osmar, Av. 18 de junho, 152, Bastos — SP — CEP 17690.

★ Videogame Dactar novo, 6 meses de uso, com 20 cartuchos. Preço: 320 mil cruzeiros. Tratar com Elton ou Geison, Rua Domingos Valadares, 173 — CEP 08270. Tel: (011) 205-9116.

★ Fitas do Master System: Double Dragon e Wonder Boy. Tratar com Daniela no telefone: (011) 276-0757.

★ Master System II com dois jogos (Alex Kidd in Miracle World e Jogos de Verão), em ótimo estado. Também vendo 6 fitas (In-

diana Jones, Sonic, Phantasy Star, Psycho Fox, Ghouls'n Ghosts e Castle of Illusion) e joystick sem fio. Interessados, tratar pelo tel: (031) 463-4319 ou no endereço: R. Francisco de Paula Castro, 100, apto. 201 — Belo Horizonte — MG — CEP 31170 — Falar com Diogo.

★ Master System II, uma pistola e um controle por um preço especial: 650 mil cruzeiros. Tratar com Pedro pelo fone: (011) 947-2456.

★ Mega Drive japonês, novo, na caixa com o Mega RF e um cartucho: The Revenge of Shinobi. Tudo original, na garantia. Mega Drive com 1 ano e meio e o cartucho com 1 mês, ótimo preço. Tratar com Irene, Tel: (011) 448-2668 — SBC — SP.

★ Cartucho Shapes and Columns, semi-novo, na caixa e com manual. Tratar com Murilo L. de Lemos, Rua Antônio Cezarino, 785, apto 131 — Campinas — SP — CEP: 13205.

★ Os cartuchos de Sega Genesis: Castle of Illusion (20 dólares), Gaiars (30 dólares), Ghouls'n Ghosts (20 dólares), Thunder Force II (40 dólares). Entrar em contato com João Marcos Dadico Sobrinho no fone (0192) 75-4317 — Indaiatuba — SP.

LOCAÇÃO  
E  
VENDAS



LANÇAMENTOS  
SIMULTÂNEOS  
COM USA E JAPÃO.

**TOKI GAMES**  
Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572  
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

★ Um Master System II, uma pistola Light Phaser, um rapid fire, dois controles, sete cartuchos (Danan, Strider, Super Futebol, Rambo III, Shooting G., Black Belt, Vigilante). Interessados, ligar para (075) 421-1644 — Alagoinhas — BA — procurar Jorge Silva Filho.

★ Master System com 2 controles, 6 fitas (Indiana Jones, Jogos de Verão, Paper Boy, Marksman shooting Trap Shooting, Gangster Town, Great Basket + Hang On, Safari Hunt e Labirinto da memória) e uma pistola, por apenas 850 mil cruzeiros. Leonardo de Oliveira, Rua das Caneleiras, 316 — Santo André — SP — CEP — 09090-050. Fone: (011) 444-5026.

★ Master System I, com 6 fitas e um rapid fire, todos na caixa e com manual de instruções. Tratar com Victor, Rua Visconde da Parnaíba, 2187, Horto Florestal — Teresina — PI — CEP 64050. Tel: (086) 232-2862.

★ Revistas brasileiras (vários títulos), ao todo 26 revistas incluindo uma americana. Com Maurício Carva-

lho Reis, Rua Tenente Pires Ferreira, 143, apto. 1702, Barra — Salvador — BA — CEP 40130. Tel: 245-0627.

## VENDO OU TROCO

★ Cartucho na caixa, novíssimo, Turbo Out Run para Mega Drive. Por uma dessas fitas: Spiderman, Quack Shot, Two Crude Dudes, Ghouls'n Ghosts. Interessados, entrar em contato com Rubens Godinho Barbosa, Rua Soldado Arnaldo Candido Paulino, 6 — Parque Novo Mundo — São Paulo — SP.

★ Seis cartuchos de Atari (Frogger, Dragon Treasure, Sneak'n Peak, Pac-Man, Tennis e Demon Attack) e mais duas fitas do sistema Nintendo, sendo uma de 72 pinos (F-15 City War) e uma de 60 pinos (Top-Secret). Por Super Shinobi ou Golden Axe II, ambas do Mega. Tratar com Alvaro Jaffé Cruz Barros, Rua Prisco Medeiros, 1576, Ininga — Teresina — PI — CEP 64049-620, ou pelo fone: 232-7024.

★ Nintendo americano, já transcodificado, com 2 controles turbo A e B + pistola

# DPV

## DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

**MEGA, MASTER  
NINTENDO**

**NEO GEO  
SUPER NES**

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

Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120 / R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - Tel.: (021) 722-5775

NÃO SAIA  
DE CASA  
SEM ELA!



laser. Por Master I ou II ou Mega Drive japonês, sem fitas e com dois controles. Eder Campos Fala, Rua Pedro de Castro Velho, 658 — Jardim Iva — São Paulo — SP — CEP 03921.

★ Cartucho Super Volley Ball de Mega Drive, em ótimo estado. Falar com Tadeu pelo fone: (011) 278-0699 — São Paulo — SP.

★ Mini Game Tom's Adventure, com 4 baterias seminovas e uma fita de Atari (Decathlon Junior), ou troco por fita de Mega ou Mini Game de meu interesse. Tratar com Alner, Av. Brasil, 460 — Ferraz de Vasconcelos — SP — CEP 08500. Tel: (011) 467-3015.

★ Master System II, com dois controles e o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória, as seguintes peças de Skate: um par de truques traker, quatro rodas Simins Well e um Shape Profissional, ou dou tudo por um Mega Drive e volto a diferença. Escrever para George Jr. Barbosa, Rua Manoel C. Silveira, 83 — Piracicaba — SP — CEP 13400.

★ As fitas: Jogos de Verão com 6 jogos e Paper Boy. Tel: (021) 392-9864, falar com Vinícius — Rio de Janeiro.

★ Mega Drive japonês, semi-novo, com 4 fitas sendo uma delas com quatro jogos: (Castle of Illusion, Dinamite Duke, Alien Storm, Spider Man), com todos os acessórios e um controle

turbo (2 velocidades), por 700 mil cruzeiros, ou 200 dólares. Ou troco tudo isso por um Super Nintendo com uma fita e todos acessórios, inclusive os controles. Entrar em contato com Rodolfo no telefone 465-1188 — Arujá — SP.

### TROCO

★ Cartuchos E-Swat e Gain Ground, por Sonic e Spider Man do Master ou outros. Tratar com Luiz Alexandre no fone: (011) 261-1575 — São Paulo — SP.

★ Uma pistola Light Phaser e duas fitas (Wanted e Rambo III) para o Master System; por três fitas de 2 ou 4 MEGA. Tratar com André Lorbiecki Roese, Rua Alvaro Vieira Guimarães, 329, fone: 344-4618 — Parque Minuano — Porto Alegre — RS — CEP91.000.

★ Mega Drive japonês, transcodificada, na caixa, com as fitas Golden Axe, Sonic, Heavy Unit, por um Super Nes ou Super Famicom, só com um controle, sem fita e não precisa estar na caixa. Falar com João no telefone: (011) 520-4033 — São Paulo — SP.

★ Um Mini Game Donk Kong III, 2 controles, na caixa. Troco por um cartucho de Mega Drive (Two Crude Dudes, Mercs, Toe Jam, Kid Chameleon ou Alien Storm). Falar com Márcio, fone: (011) 289-00-99, São Paulo — SP.

★ Super Nes, na caixa, por Mega Drive Nacional ou japonês, com ou sem fitas, mais diferença em dinheiro. Tratar com Suzana ou Ricardo no fone: (011) 857-9341 — São Paulo — SP.

★ Master System com pistola, óculos e três jogos (Sonic, Alex Kidd S. W. e Indiana Jones), tudo novo, por um Mega Drive com ou sem fitas, volto a diferença. Tratar com Mike ou Andréa, Rua Dom Joaquim, 23 — Itapetininga — SP — CEP 18200000 ou pelos fones: (0152) 72-5369 ou (0152) 72-5266.

★ Master System com seis super fitas, em ótimo estado + pistola e dois controles, por um Mega Drive com os dois controles e em bom estado. Tratar com Rodrigo Tubarão dos Santos, Tel: (021) 342-0369, Rua do Firmamento, 89 — Jacarepaguá — RJ — CEP 22710.

★ As fitas: Moonwalker, Out Run, Altered Beast e Super Futebol; por Great Volley, Great Basket, Thunder Blade e Castle of Illusion, todas do Master System e com Manual de instruções. Tratar com Gerson de Azevedo Santa Cruz, Praça Epitácio Pessoa, 62 — Bananeiras — PB — CEP 58220000 — fone: (083) 363-2201.

★ Cartucho Mario Bros I de Nintendo japonês, por outro cartucho (americano ou japonês). Fone: (041) 243-7081, falar com Carlos Eduardo, Rua Prof. Ulisses Vieira, 189, ap. 86 — Vila Izabel — Curitiba — PR — 80320.

★ Mega Drive + um adaptador para jogos Master System + 3 joysticks (sendo um para Master) + 1 rapid fire + 8 cartuchos (entre eles Golden Axe, Desert Strike, Decap Attack, Moonwalker, Shinobi), por um Super

## HOLLYWOOD

# GAMES

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

### ATENÇÃO!

10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista.

Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis - Santo André - SP - Tel.: 447.5680

Nintendo com no mínimo 3 cartuchos. Tratar com João Manoel, Rua Camargos, 18 — Petrolândia — PE — CEP 56463-000.

★ Os seguintes cartuchos de Mega (pau a pau): Revenge of Shinobi, Thunder Force II, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Truxton, E-Swat, Last Battle, Rambo III e Rambo III (para Master), pelos seguintes: Pit-Fighter, Golden Axe II, Fatman (Mondus Fight Palace/Slaughter Sport), Kabuki, After Burner II, Ghouls'n Ghosts, Alien Storm ou Streets of Rage, Posso também trocá-las pelas seguintes fitas de SNES (2 por 1, 2 de Mega para 1 de SNES): Ramna, Contra III, F-Zero, Pilot Wings, Final Fight, Darius Twin III, Sim City. Tratar com Paulo Roberto, Rua Feliciano Sodré, 152, casa 12 — São Gonçalo — RJ — CEP 24610. Tel: (021) 712-9516.

★ Master System I, dois controles, três jogos na memória, pistola Light Phaser e dois cartuchos: Gangster Town e After Burner. Tudo na caixa com manuais, por Mega Drive com dois controles e um cartucho. Tratar com Eduardo Menezes Rodrigues, R. Mococa, 38, Caieiras — SP. CEP 07700

★ Minha pistola Light Phaser, do Master System, semi novo, com manual, pelos cartuchos Psicho Fox, Sonic ou Castle of Illusion. Tratar com Robson Neves da Silva, R. Jacques Pilon, 177. São Paulo — SP. CEP 05109

## TECNOFAX

AUTORIZADA  
**DYNACOM**

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

### SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

#### TECNOFAX

Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115  
CEP: 01207 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 222.1471

#### AUTORIZADAS:

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

Natal/RN - Digitec

Rua Otávio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935  
ou 231.9258

★ Master System com nove cartuchos, por Mega Drive com dois. Ou troco por Phanton System com nove cartuchos e aceite outras propostas. Falar com João Paulo. R. República do Peru, 20. Mossoró-RN. CEP 59600. Ou pelo fone: (084) 321 3937.

★ Cartucho Super Futebol II em ótimo estado para o Master System II, por qualquer cartucho em bom estado. Tratar com Alexander Gomes Alves, R. Deputado Soares Filho, 186 — ap 402, Duque de Caxias — RJ. CEP 25000

★ Troco bicicleta BMX cromada, em bom estado, por Master System, com dois controles e um cartucho. Ou um Bit System com os dois controles e uma fita. Cartas para Allan Fabricio Peixoto, R. 7 de Setembro, 565, Anápolis — GO. CEP 75020.

★ A fita de Master System Kenseiden, com manual e certificado de assistência técnica (mas sem a caixa), por Sonic, The Hedgehog, também do Master (sem

★ As fitas Sonic e Truxton do Mega Drive, por Dick Tracy, NBA, Altered Beast e outras. Tratar com Fabiano pelo fone: (031) 534 1375.

★ Um Super caça bombardeiro e um quartel general dos comandos em ação com um jogo da estrela, por 2 ou 3 mini-games série Master ou um VG 8000 ou 9000. Interessados escrever para Alan Ferreira Machado, Rua Bernadino de Campos, 10, Jardim Veloso — Osasco — SP — CEP 06150.

★ Um Master System II, novo, com três fitas mais Alex Kidd na memória, 2 controles, 1 Rapid Fire e 1 óculos 3D. Tudo por um Mega Drive. Contato (011) 912-6155, ramal 280 com João Luiz.

★ O cartucho Zillion II, por um dos seguintes cartuchos: Golden Axe, R-Type, Phantasy Star, Running Battle, Out Run, Rastan, Strider, Sonic ou Alien Storm (Master). Interessados tratar com Ro-

drigo no telefone: (031) 823-2775, ou endereço: Rua Dionísio, 212, Bela Vista — Ipatinga — MG — CEP 35160 —187.

### COMPRO

★ Fitas de Master System e um joystick tipo Arcade. Ligar para: (0452) 42-1140 — Cordélia — PR Falar com Alano Campos.

★ Adaptador das fitas de Mega Drive para Master System. Tel: (011) 419-0278. Tratar com Marcelo, São Bernardo do Campo.

★ Revistas Supergame, do número 1 até o último lançamento. João Cláudio B. Rocha, Rua Nereu Ramos, 273, Caçador — SC — CEP 89500-000.

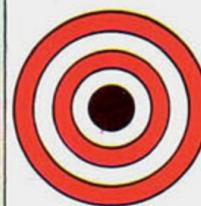
★ O cartucho Sonic do Master System, ou troco por um mini game da Tec Toy. Falar com Alex S. Souza, Rua Andrade Neves, 102 Cx Postal 493 — CEP 98280 — Panambi RS.

★ Os seguintes cartuchos para Mega Drive: Alien Storm, Raiden Trad, Twin Cobra, Two Crude Dudes, Kid Chameleon, Mercs, The Imortal, Quackshot, Spiderman e Dinoland, que não seja caro. Falar com Márcio no fone: (011) 289-00-99 — São Paulo — SP.

★ Fitas e o controle Arcade do Master System. Tratar com Henrique Ponce Cardoso, fone: (011) 834-1488.

## 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

★ Mega Drive, com 2 controles e 2 fitas, entre elas: Sonic, Batman, Jordan X Bird, Golden Axe, Turbo Out Run e Altered Beast. Interessados, tratar no fone: (055) 535-1212, com Sheila, Três de Maio — RS.

★ Um Mega Drive com 4 cartuchos em bom estado. Arnaldo Ernesto de Lima, Rua Eustaquio Valente, 16 — Itatuba — PB — CEP 58378.

★ Fitas Mega Drive: Olympic Gold, Desert Strike. Falar com Virgílio Frias Muller, Rua Senador Salgado Filho, Não me Toque — RS — 99470.

★ Os cartuchos: Psycho Fox, Sonic the Hedgehog, The Lucky Dime Caper e Mônica no Castelo do Dragão. Por um preço moleza. Maisa, Rua Voluntários da Pátria, 54 — CEP 52040 — Recife — PE.

★ Os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 e 9 da revista Supergame, juntas ou separadas. Só com o pessoal do R.S. (preço de capa). Tratar com Mateus Christ, Rua Sete de Abril, 299 — Pelotas R.S. — CEP 96030-111. Ou pelo fone (0532) 25-2749.



**VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR  
OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM,  
GAME GEAR E NINTENDO?**

**NÃO?**

**ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.**

**NORMANGAME** Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

## Super-Olimpíada 92 de Videogame



### FIQUE LIGADO

★ Game Boy, ou troco por Master System II em ótimo estado. Urgente. Tratar com Milton pelo fone: (011) 275-6765.

#### CLUBES

##### Em João Pessoa

★ Wild Animal's Club — Um clube para quem não tem medo do desconhecido e gosta de sentir fortes emoções, tudo sobre o sistema SEGA (Mega, Master, Game Gear) e mensalmente um jornal com dicas e lançamentos daqui e do exterior. Basta mandar seu endere-

ço, telefone, data de nascimento e o tipo de console, para o envio de sua carteira de sócio. Escrever para: Wild Animal's lub, Av. Guarabira, 806, Ed. Guarujá, apto. 301 — Manaíra — CEP 58035 — João Pessoa — PB.

##### Em Recife — PE:

★ Mega Games — Dicas de Master, Mega, e outros sistemas. Para se associar, mande seus dados pessoais e 2.000 cruzeiros. Você receberá um jornalzinho com dicas, recordes, concursos e estratégias. O Mega Games fica na Rua Tacaeté, 105 — Recife — PE — CEP 50721-730 (falar com Rafael).

##### Em Campo Limpo

★ Fundamos um clube chamado Só Fera's. Mande uma carta para nós, que você concorrerá a um Super Game VG 3000. Dentro da carta mande selo e en-

velope, para falarmos tudo que o nosso clube oferece para você. Rua José Ramos Fernandes, 582 — Campo Limpo — SP — CEP 05796000.

##### Em Nova Friburgo

★ Maniac Game World — Especializado em todos os sistemas de videogame, inclusive computadores PC. Promoveremos campeonatos entre os sócios. Teremos um jornalzinho a cada mês com os recordes dos associados, dicas, etc... Envie seus dados para ser sócio, junto com o nome do console que possui e o nome da fita. Se quiser a carteirinha, basta enviar uma foto 3X4. Escrevam para Maniac Game World — Cx Postal 97455 — CEP 28614 — Nova Friburgo — RJ.

##### Em Santa Barbara do Oeste

★ Space Game Club — Para os Gamemaníacos de

## TILTY'S

VÍDEO & GAMES

LOCAÇÃO E VENDAS

• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICON) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •

Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326

Tel.: 217.2159

Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41

Tel.: 296.5731

Mega e de Master; para ser sócio basta mandar uma carta com o seu nome, endereço, data de nascimento, o nome do seu console e três dicas de jogos do seu console. Mandem as cartas para: Space Game Club, Rua Goiânia, 875, Cidade Nova — Santa Bárbara do Oeste — SP — CEP 13450.

### Classificados SUPERGAME

Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01051

# DIMENSÃO

## ACEITE ESSE DESAFIO!!!

### LOCAÇÃO E VENDAS



Super Famicom

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

# Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

## LOCADORAS:

### GAME HOUSE

- Rua Teresa, 1515 Lj. 147 — Petrópolis  
CEP: 25635 — Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338 — Centro — Petrópolis  
Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.2460
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 — Ilha Plaza

### TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA

- Rua r. 1, nº 195 — Setor Oeste — Goiânia  
Goiás — CEP: 74125 020 — Tel: (062) 291.1607

### TILTY'S VÍDEO LOCADORA

- Rua Santa Virgínia, 326 — Tatuapé  
CEP: 03084 — São Paulo — Tel: (011) 217.2159

### NORMANGAME

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

### HOLLYWOOD GAMES

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

### TOKI GAMES

- Rua Ministro Calçógeras, 1223 — Joinville  
CEP: 89200 — Santa Catarina — Tel: (0474) 33.6572

### GAMES E GAMES

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

### DPV (DUAL POWER VÍDEO)

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

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA:

### TECNOFAX

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

### AUTORIZADAS TECNOFAX:

- ALLTEC INF.  
Rua João Balbi, 1186 sl. 07 — Belém  
CEP: 66060 — Pará — Tel: (091) 229.7353
- ROMAQ  
Rua Turquia, 297 - Feira de Santana  
CEP: 44045-200 - Bahia - Tel. (075) 221.3963
- DIGITEC  
Rua Otávio Lamartine, 511 — Petrópolis — Natal  
CEP: 59020 050 — Rio Grande do Norte — Tel: (084) 217.5935 e 231.9258



# HOTLINE

As 7 dicas  
+ pedidas  
do mês na Hotline  
da Tec Toy



## DESERT ATTACK HELICOPTER (Mega)

Seleção de fase: na tela de apresentação, quando o helicóptero pousar, aperte o botão D para cima, para baixo, direita e esquerda, depois aperte o Start.

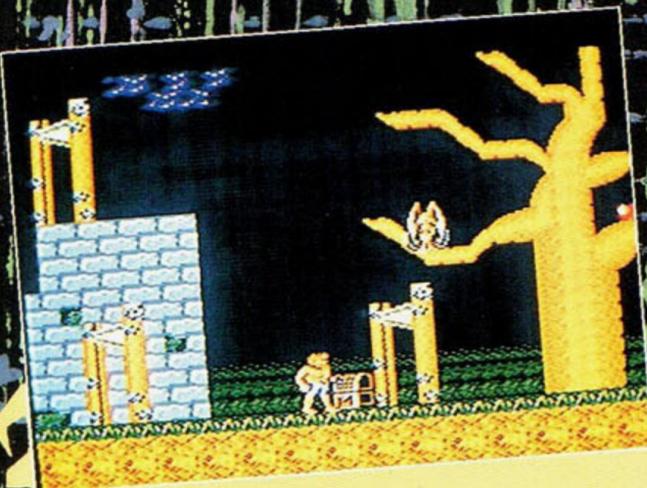
## FANTASIA (Mega)

Créditos: comece o jogo e caminhe para a direita pela parte superior, caia no terceiro buraco e deixe a vassoura seguir você até a primeira porta e a destrua. Você ganhará créditos e tiros.



## MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master)

Como ganhar mais dinheiro: em qualquer parte do jogo, tire o joystick 1 do lugar, coloque na entrada do 2 e aperte o botão 1 e 2 setenta e três vezes. Essa ação lhe dará 45 moedas.



## GHOULS'N GHOSTS (Mega)

Invencibilidade: na tela Sega, acione o botão Reset 4 vezes, logo após, na tela de apresentação, o botão A 4 vezes, aperte o botão direcional para cima, baixo, esquerda e direita até escutar o som de uma harpa, segure o botão A e aperte 2 vezes o Start.



## THE LUCKY DIME CAPER (Master)

Como matar Maya: dê oito ataques em cima da bola de cristal que está em cima da mesa.

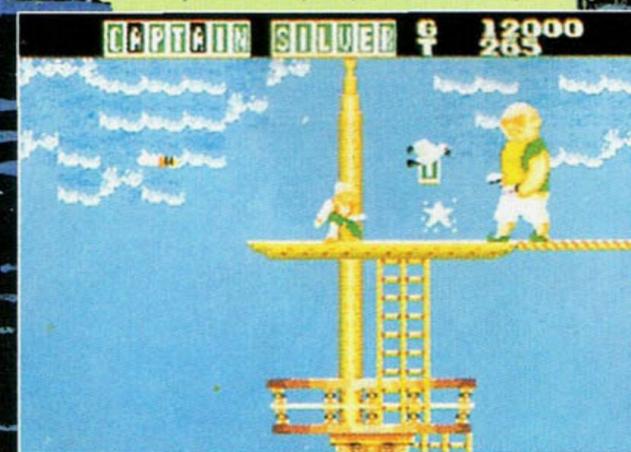
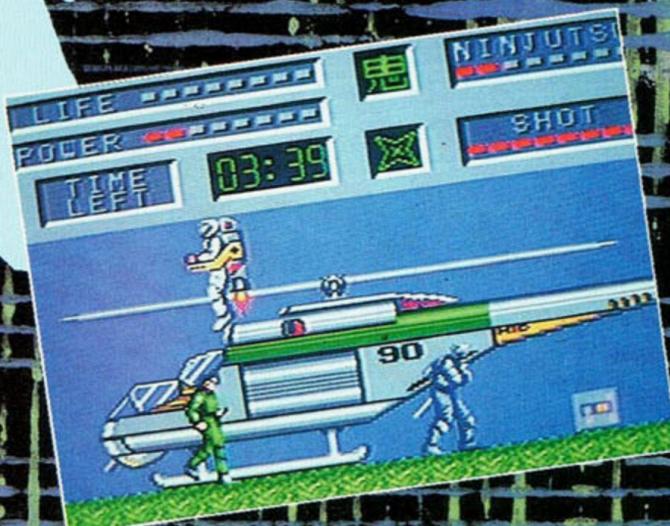


## CYBER SHINOBI (Master)

Seleção de fase: na tela que aparece a frase PUSH START BUTTON, aperte o botão direcional para baixo, segure o botão 2 e faça o movimento no sentido horário até chegar novamente em baixo. Após isso pressione o botão 1.

## CAPTAIN SILVER (Master)

Continue: na tela de Game Over, coloque o direcional para cima e aperte o botão 1 e 2 alternadamente.



A Hotline é um serviço da Tec Toy, que atende aos interessados em dicas de São Paulo, pelo telefone: (011) 260-3877.

# ADDIUM

**A galera está quase imbatível. Os números apontam performances excepcionais!!!**

## MEGA CLUBE

## RECORDES BRASILEIROS

## MASTER CLUBE

After Burner II .....	33.403.060
Castle of Illusion .....	6.183.100
Fantasia .....	10.015.999
Olimpic Gold (110 m com barreira) .....	6.3512'56
Out Run .....	40.287.790
Quack Shot .....	1.760.500
Spider Man .....	821.180
Super Mônaco GP .....	2'20"25
The Secret of Shinobi .....	10.005.500
Zoom .....	213.420

Alex Kidd Lost Stars .....	655.300
Assault City .....	3.258.600
Aztec Adventure .....	3.511.500
Danan .....	152.300
Dynamite Dux .....	9.942.390
Ghouls'n Ghosts .....	10.024.300
Kenseiden .....	10.100.000
Maze Hunter 3D .....	3.188.100
Mercs .....	100.440
Missile Defense 3D .....	820.000

## MEGA

## RECORDES AMERICANOS

## MASTER

Batman .....	1.342.200
Buster Douglas .....	23.554.640
Castle of Illusion .....	29.218.800
Curse .....	10.560.300
Ghouls & Ghosts .....	6.195.100
Gaiars .....	1.791.041
Musha .....	155.997.820
Phelios .....	2.740.580
Rolling Thunder 2 .....	2.682.810
Sonic the Hedgehog .....	9.999.990

After Burner .....	19.569.910
Altered Beast .....	234.400
Black Belt .....	999.900
Double Dragon .....	627.000
Moonwalker .....	999.900
The Ninja .....	1.924.650
Pro Wrestling .....	996.400
Rampage .....	998.155
Rastan .....	31.139.300
R-Type .....	1.128.500
Shinobi .....	9.999.950
Space Harrier 3D .....	35.257.970

## RECORDES SUPERGAME

**Alex Kidd in the Enchanted Castle**  
(Mega Drive)  
**9990**

Rodolfo Buffone Possuelo  
Rio de Janeiro — RJ

**Joe Montana Football II**  
(Mega Drive)

**Jogo Terminado**  
Juliano Suizzero Reghini  
Bauru — SP

**Double Dragon (Mega Drive)**  
**99900**

Jefferson Cupertino dos Santos  
Jandira — SP

**Quem batalha, consegue! A tela não mente jamais!!**

**Alex Kidd The Lost Stars**  
(Master)  
**655.300**

Juliano Seizo Uchi  
Piedade — SP

**Pit Fighter (Mega Drive)**  
**2.181.620**

**Shadow Dancer (Mega Drive)**  
**10.397.400**

**Quack Shot (Mega Drive)**  
**13.398.000**

**Growl Runark (Mega Drive)**  
**652.500**

**Toki Juju (Mega Drive)**  
**1.675.520**

**El Viento (Mega Drive)**  
**1.452.000**

**Dick Tracy (Mega Drive)**  
**323.550**

Dionísio Cason  
Limeira — SP

# SUPER MÁQUINA

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

A "EuSou" traz prá  
você os super  
gabinetes

Winners

Champion para

lojas e o Winners

Boy para  
residências.



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

O Winners Boy  
é um gabinete  
com medidas  
reduzidas que  
já vem com TV  
e pode ser  
equipado com  
video game  
**MEGADRIVE,**  
**SUPER**  
**NINTENDO** e  
outros. Uma  
ótima opção  
de  
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



# CENTRO ATACADISTA



## ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS **TEC TOY** CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

### CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner	Rambo III
Alex Kid in Shinobi World	RC Grand Prix
Altered Beast	Shape and Columns
Astro Warrior	Shinobi
Blade e Angle 3D	Space Harrier 3D
Bonanza Brother	Super Futebol
Dead Angle	Super Mônaco GP
Double Dragon	Super Tênis
E. Swat	The Luchi C. Camper
Fantasy Star	Vigilante
Galaxy Force	Dynamite Dux
Golden Axe	Shooting G
Golfmania	Battle Out Run
Indiana Jones	Alex Kidd in Miracle World
Jogos de Verão	Black Belt
Kenseiden	
Line of fire	
Mônica no Castelo do Dragão	
Moonwalker	
Operation Wolf	
Out Run 30	
Poseidon Wars 3D	
R. Type	

### CARTUCHOS MEGA DRIVE

- Arnold Palmer Tournament Golf
- Burning Force
- Castle of Illusion
- Cyberball
- Dic Tracy
- E. Swat
- Flick
- Ghost Busters
- Golden Axe
- Phelios
- Shinobi
- Sonic
- Super Hang on
- Super Mônaco GP
- Thunder Force II
- Streets of Rage
- Truxton
- Forgotten Worlds
- Toe Jan & Earl
- Super Futebol
- Super League Baseball
- Alex Kidd
- Desert Attack Helicopter



**BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS**



## PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315  
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - Estacionamento grátis