

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

MORTAL KOMBAT



ANO 2 - Nº 24
JULHO DE 1993
CR\$ 150.000,00



Sucesso do arcade vem com tudo para Mega, Sega CD e Game Gear

STREET FIGHTER II'

7 superpáginas, 30 golpes e 58 fotos exclusivas da versão Mega

MASTER ESPECIAL

RENEGADE

Todos os macetes para terminar o jogo



Strider II chega com força total

GRÁTIS!

9 GAME CARDS

Nova mania traz mestres de Street Fighter II



"E U QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA
NÃO SE ENGANE COM
AS "IMITAÇÕES". SE TEN-
TAREM TE "EMPURRAR"
OUTRA MARCA, MOSTRE
ESTE ANÚNCIO.

IMAGE



SÓ O LEGÍTIMO
VEM COM CHAVEIRO

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toys Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bela Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tily's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Ávó • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • Ali Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Otica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Erxuta • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visotica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Avilar • W. Shock • Telino • Onda Sonora • Leo Foto • Otica Suíça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Depia • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transstore • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoi's Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • J5 Discos • Lojas Multisom • Smar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • MI Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marmos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaque • Dan Shock • Sakura Ito • **AL:** M. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.

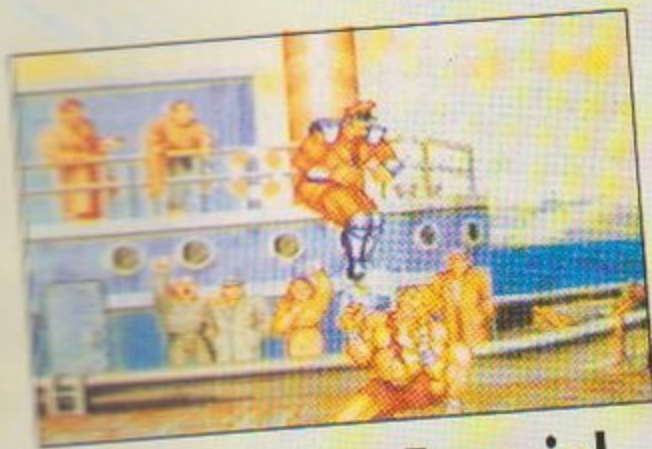
PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.

Master No



26 Mega Especial traz Street Fighter II'. Saiba tudo sobre o cart mais poderoso da Galáxia!



6 Dose tripla de Mortal Kombat: Sega CD, Mega Drive e Game Gear.



38 Em Master Especial, Renegade, com todos os macetes para chegar ao fim.

Carta do chefe

"SG: o endereço da informação correta sobre videogame"

Shouryken neles. Depois do blábláblá sobre um Mega Drive 2 "revolucionário", iniciado por certas revistas, a verdade aparece. Adivinhem quem tinha razão (como sempre, modestia à parte)? Quem disse *Supergame*, levou. E falaram que as informações vinham de revistas sérias, como a *Mega Drive Fan*, que jamais publicou a tal notícia. Isso me deixou irritado e já tomei até maracujá para me acalmar. Mas o que tranquiliza mesmo é abrir a caixa do correio e ver um montão de cartas para a Superpromoção - "Onde o Chefe está tomando Ovomaltine?", cujo

resultado sai mês que vem. A edição está mais *SG* que nunca. Um jogo gênio: *Mortal Kombat*, arcade saindo para Mega, Sega CD e GG. E um especial daqueles sobre *Street Fighter II'*, o do Mega. Superjogos agora se chama "Saiu no Brasil". Confira! De presente, bolei algo animal. São os Game Cards de *Street II Champion Edition*, com os mestres e seus golpes. E, para finalizar, aviso que está rolando o II Video Game Shopping Festival. Veja no meu Clube. Até, companheiros!

O CHEFE



SUMÁRIO

Cartas	4
Mortal Kombat	6
Saiu nos States	9
CD	18
Saiu no Brasil	20
Rola lá Fora	24
Mega Especial	26
Supertáticas	35
Master Especial	38
Arcade	41
Clube do Chefe	42
O Chefe Responde	45



CARTAS

Os melhores leitores da Galáxia concordam: a revista está um arraso!

DETONANTE

E aí, Chefe? Tudo manero? Essa revista é mesmo animal, não decepçiona mesmo. A seção CD ficou ótima. Vocês são D+, com essa redação de 1º e um Chefe detonante. Continuem assim, detonando sempre. Recebi minha carteirinha e os estatutos radicais que pretendo seguir à risca. Infelizmente a única locadora da cidade desconhece o "nosso" clube. O que fazer?

Lucas Spanemberg
Três Passos - RS

RdC: Caro Lucas, que bom que você gosta. A revista é o resultado do trabalho da Redação e de minhas explosões. Nada sério, só demonstração de autoridade. Para credenciar a locadora mande os dados (nome, endereço, telefone, tudo completo) para entrarmos em contato com eles, OK?

SUPER, HÍPER, ULTRA

Parabéns pelo trabalho de terem feito a melhor revista da Galáxia e por terem um Chefe super, híper, ultra, etc. "legal". Nada de puxar o saco dele. Estou escrevendo várias cartas para que pelo menos uma seja publicada. A cada mês a revista melhora. Abraços.

Fábio E.C. Joaquim
São Paulo - SP



RdR: Obrigado, muito obrigado. A revista está mesmo demais, nós também achamos. Mas acredite, o Chefe não é motivo de elogios. Puxar o saco dele nem pensar. Você acredita que ele só deixa a gente jogar Street Fighter quando está dormindo? E só por motivos estritamente profissionais, ou seja, a trabalho. Como é duro ganhar a vida.

TRANSMISSÃO DE PENSAMENTO

Aí vai uma sugestão: porque vocês não publicam um especial com todos os golpes de Street Fighter II de Mega Drive. Quem sabe um poster lindão?

Ricardo Stolfo
Passo Fundo - RS



RdC: Ô Ricardão, você acabou de ler meu pensamento. Depois que saiu este cart eu não durmo sem cobrir todos os detalhes, inclusive o especial de 7 páginas que está saindo neste número. Capricho total nesse jogão. E o Chefe nunca deixou vocês (leitores) na mão, não é? Aguardem surpresas.

MISSIVA GAÚCHA

Dear boss, venho por meio desta missiva tentar exprimir meus sentimentos pela revista que não é a melhor do mundo, mas do Universo. Não querendo ser muito puxa-saco, pediria o obséquio de colocar essa corja de redatores pra trabalhar, de modo que a super-revista não perca a sua super-qualidade. E, pelo amor de Deus, publiquem minha carta. Adiós, mi querido Jefe. Atenciosamente

Felipe Lengler
Porto Alegre - RS

RdC: Agradeço os elogios. Gosto muito deste falar espanholado que vocês do Sul têm. Grandes homens da fronteira. Agora, "missiva", é demais, hem? Pode deixar que pôr a cambada pra trabalhar é minha especialidade, outra é não deixar a peteca cair nunca. A qualidade da revista está garantida. Adiós, muchachito.

VIA LÁCTEA

SG é a melhor revista do mundo e também de toda a Via Láctea, e de todas as outras vias lácteas. De todas as outras, eu preferi vocês, claro.

Cássio Maciel Lima de Souza
Guarujá - SP



RdR: Garoto esperto! Ficar com a SG é sinal de inteligência. Nossa fama ultrapassa galáxias graças a leitores como você. Abraço.

RAP DA SG

Chefe, obrigado pela carteirinha. Estou com o braço engessado e faço o possível pra escrever. Final Fight e Street Fighter pra Mega vão sair? Essa SG é a melhor da temporada. Quem não gosta são as revistas mal boladas. Tem clubinho, tem chefinho e redação. Se você não sabe, vai deixar as outras na mão.

Ricardo Gomes Neves
Rio de Janeiro - RJ

RdC: Obrigado. Final Fight saiu para Mega CD e Street Fighter só no segundo semestre. Você tem talento, de braço quebrado e tudo. Grande abraço do Chefe.

**REVISTA
SUPERGAME**

**Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970**

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA
LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY



GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS



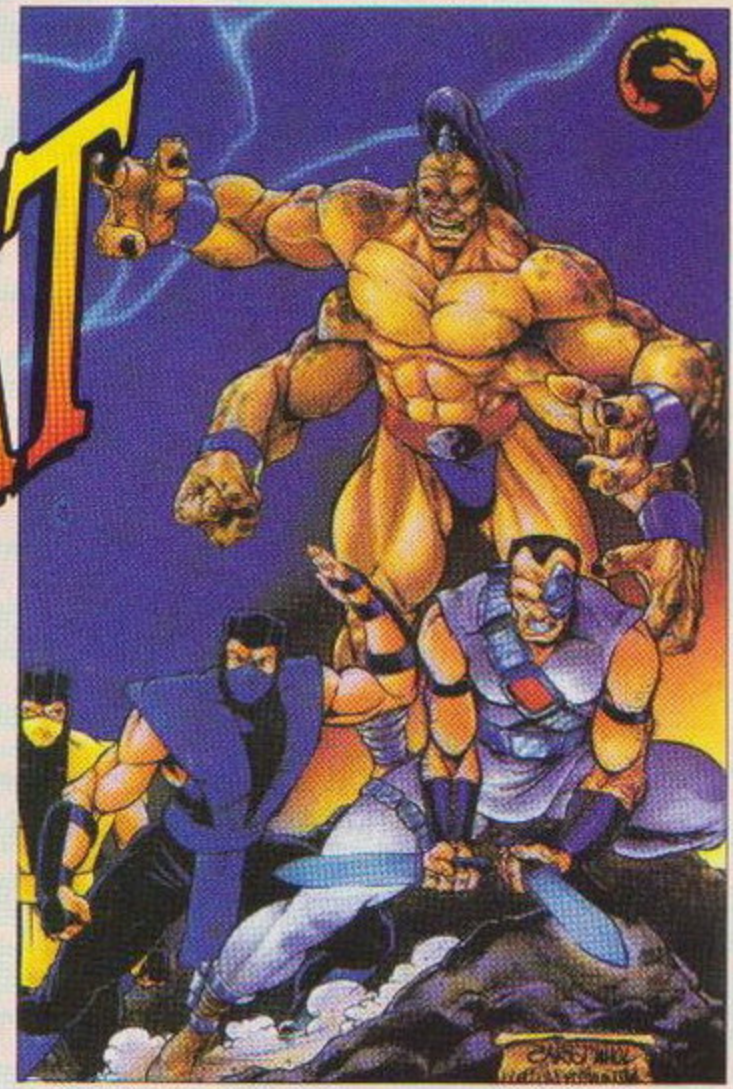
ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

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

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • Brasília (DF) - C.V.A. c/Valquer
Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • Porto Alegre (RS) - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • Rio de Janeiro (RJ) - A.M. Vídeo c/ Arthur
Tel/Fax (021) 590-7043 • Recife (PE) - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • Fortaleza (CE) - Fort Filmes c/Elves
Tel/Fax (085) 244-3612 • Natal (RN) - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

MORTAL KOMBAT

Grande expectativa cerca lançamento



Sonya Blade, uma agente especial. Linda e perigosa



Depois do sucesso de Street Fighter nos arcades, surgiu uma enorme onda de jogos de luta, mas nenhum deles conseguiu chegar aos pés desse clássico. Nenhum? Nem tanto. **Mortal Kombat** atingiu um ponto que parecia ser impossível. Com personagens reais, golpes espetaculares, e uma violência (inclusive com cenas de sangue) que impressiona até veteranos em jogos, **Mortal Kombat** em pouco tempo conquistou uma legião de seguidores, mantendo-se entre os jogos mais procurados por um período de mais de 6 meses. Algo raríssimo. Essa preciosidade em breve estará em sua casa.



Kano, um lutador mercenário em busca de sangue



MORTAL GOLPES

JOHNNY CAGE	RAIDEN
Green fireball Shadow Kick Splits Head Ripper*	Lightning Teleport Torpedo Lightning Strike*
←→ + soco fraco ←→ + chute fraco defesa + soco fraco →→→ + soco forte	↓↘↗ + soco fraco ↓↑ ←→ →→←←← + soco forte
KANO	SCORPION
Head Smash Roll Knife Throw Heart*	Spear and Cord Teleport Punch Bad Breath Fire Death* segure a defesa + ↑↑
soco forte perto do oponente segure a defesa + →↘↓←←↑↗ segure a defesa + ←→ ↓↘↗ + soco fraco	←← + soco fraco ↓←← + soco forte
SONYA BLADE	LIU KANG
Force Wave Flying Air Kick Leg Grab Kiss of Death*	Orange Fireball Flying Thrust Kick Scissor Kick and Uppercut Combo*
soco fraco, defesa + soco fraco →←← + soco forte ↓ + chute fraco + defesa →→←← + defesa	→→ + soco forte →→ + chute forte →↘↓←←↑↗
SUB ZERO	Os golpes visam o lutador à sua esquerda e da versão arcade. *Esses golpes funcionam apenas no ataque de misericórdia.
Ice Blast Slide Chiropractor Nightmare	
↓↘↗ + soco fraco ↓↘↗ + chute fraco →↓↘↗ + soco forte	



Uma das características mais marcantes do jogo é a violência, inclusive com toques realistas, como sangue jorrando



Golpes fatais: usando-os como indicado, a detonação do adversário é certa e você recebe grande quantidade de bônus



TRÊS VERSÕES DE MORTAL KOMBAT

Uma dúvida persiste quanto ao lançamento das novas versões do jogo. Conseguirão os técnicos traduzir para os consoles toda a riqueza do original para arcade? Tudo indica que, o Mega Drive com o poder de 16 Mega, será bem sucedido. Já no Game Gear, sabem-se de algumas



Goro, um dos chefe, personifica a violência do jogo, a qual ainda não se sabe se estará presente na versão para Mega



Pouco se sabe ainda sobre a versão para Sega CD, mas é evidente que as maiores alterações ficarão por parte da música e efeitos sonoros



A ansiedade será grande, pois até fechar esta edição não havia previsão de lançamento. Tudo indica que é para breve



A pouca capacidade do aparelho acabou fazendo com que os fundos fossem eliminados. Mas isso não interfere na ação

soluções (eliminação de cenários de fundo, por exemplo) que o tornam um dos melhores jogos de luta para portáteis. No Sega CD deve se sobressair a superioridade na música e efeitos sonoros. Agora, a solução é aguentar a ansiedade.



S. NINTENDO — MEGA CD — NINTENDO — PC ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

SUPER NINTENDO

Addams Family
Aguri Suzuki F1
Amazing Tennis
Athlete
Axelay
Batman Returns
Bio Metal
Bob
Bubsy
Cool World
Dead Dance
Deth Valley Rally
Dracula
Dragon Ball Z
Fatal Fury
Hit the ice
Home Alone II
Jaki Crush
Joe Mac II
Legend Mist. Ninja
Lost Viking
Mickey Magical Quest
Monsters
NCAA Basketball
Ninja Kiki
Nigel Mansel
North Fighter 6
Pit Fighter
Ran-Ma 1/2 II
Red October
Road Runner
Robocop III
Rushin Beat
Rushin Beat II (12m)
Simpsons B Night Mare
Sonic Blastman
Strike Eagle
Street Fighter II

Street Fighter II 1/2
Sky Mission
St. Fighter Champ Edition
S. Mario World
S. Soccer Champ
S. Star Wars
Tazmania
The Blues Brothers
The Mystical Quest
The Puzzle
Thunder Fight
Tiny Toon
Tom e Jerry
Turtles IV
USA Ice Hockey
X-Man
Golden Fighter

MEGA DRIVE

Amazing Tennis
Ariel Marmad
Batman Returns
Battle Toads
Capitão América
Chacan
Chester Cheetah
Chiki Chiki Boys
Crue Ball
Deadly Moves
Cyborg Justice
Disk Words
Do Mark (007)
Double Dragon 3
Ecco Dolphin
Ex Mutante
Fatal Fury
Flash Back
Golden Axe II
Hit the Ice
Indiana Last Cruzadas

King of the Monsters
Lotus Turbo
Mazin Saga
Muhammadali Box
NBA Chalange
Ninja Turtles
Out Lander
Out Run 2019
Power Athlete
Rolo to the Rescue
Road Rush II
Seven Up
Sonic II
Street of Rage II
Strider II
Senna's GP
Simpsons
Spot
S. HQ
Side Pocket
Sunset Riders
Super Man
Tazmania
Tennis J. Capriati
Tiny Toon
The Hypers Tone Helt
The Rev. Shinobi
Turtle Race
World of Ilusion
World Trophy Soccer
Wrestle Mania
USA Basket Ball
X Man

MEGA CD GENESIS

Cobra Command
Hook
INXS
Kriss Kross
Marky Mark

Night Trap
Prince of Persia
Road Avenger
Sewer Shark
Willy Beamish
Wonder Dog
Wolf Child

GAMES PARA PC

Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Platoon
Rotox
Sky Shark
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES

Super Nint. Econômico
Super Nint. Completo
Mega Genesis Econômico
Mega CD Genesis

ACESSÓRIOS

Adap. p/ S. Famicom/
S. Nintendo
Controle S. Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Estojo para cartuchos
Baloon
PRO II p/ Mega
Bazuka S. Nintendo
Game Genie S. Nintendo
Fonte Mega

MOUNTAIN BIKES

Modelo Cassola

**Câmbio Shimano Importado
Câmbio Lepper Importado**

PREÇOS

Mod. Cassola 18M
Câmbio Shimano US\$ 257,00
Mod. Cassola 15M
Câmbio Lepper US\$ 225,00
Mod. Two Hard 21 M
Aluminium
Câmbio Indexado US\$ 500,00

PEÇA NOSSA TABELA

Importamos para você diversos produtos como: brinquedos, som, TVs, bebidas, videos, instrumentos musicais.

**Tel/Fax:
(0152) 33.9715**

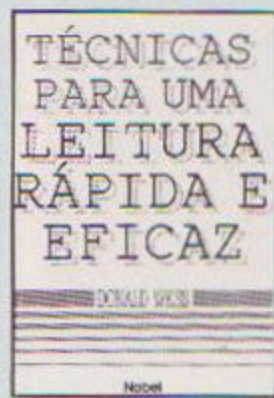
N I M P O R T & E X P O R T

VOCÊ COMPRO,
VOCÊ RECEBE.

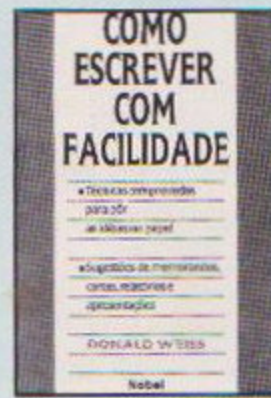
Aproveite! Compre dois livros e receba mais um inteiramente GRÁTIS.



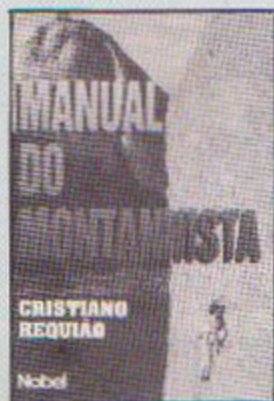
AUMENTE O PODER DE SUA MEMÓRIA
 Donald H. Weiss
 Técnicas que vão ajudá-lo a: memorizar o que você lê e ouve, lembrar de fatos, melhorar sua concentração e organizar seu pensamento.
Código: 884294
 Cr\$ 490.000,00



TÉCNICAS PARA UMA LEITURA RÁPIDA E EFICAZ
 Donald H. Weiss
 Este livro vai auxiliá-lo a organizar sua leitura separando, inclusive, o que exige uma concentração maior daquilo que pode ser lido mais superficialmente.
Código: 300195
 Cr\$ 470.000,00



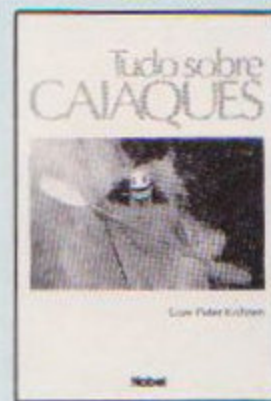
COMO ESCREVER COM FACILIDADE
 Donald H. Weiss
 Orientações seguras para você escrever bem: formas para desenvolver idéias e maneiras de criar textos com emoção e conteúdo que transmitam sua mensagem.
Código: 999679
 Cr\$ 565.000,00



MANUAL DO MONTANHISTA
 Cristiano Requião
 Aborda os principais aspectos a serem considerados no montanhismo: clima, equipamentos, nós, medidas de segurança, preparo físico, entre outros. Fortemente ilustrado.
Código: 135216
 Cr\$ 680.000,00



MANUAL DO EXCURSIONISTA
 Cristiano Requião
 Ensina como planejar, como escolher o equipamento adequado e como prevenir acidentes. Dá instruções sobre orientação e meteorologia e, por fim, relaciona os principais parques brasileiros.
Código: 942960
 Cr\$ 775.000,00



TUDO SOBRE CAIAQUES
 Uwe P. Kohlen
 Imprescindível a todos os interessados em canoagem: tipos de canoas e caiaques, equipamentos, técnicas básicas e avançadas, como utilizar - lazer ou esporte - onde, como e porquê canoar.
Código: 782670
 Cr\$ 555.000,00



INTUIÇÃO
 M. Fisher
 Descreve o que é intuição, como funciona e como usá-la para possibilitar-lhe uma melhora na capacidade de lidar com a vida em todas as suas facetas.
Código: 865494
 Cr\$ 740.000,00



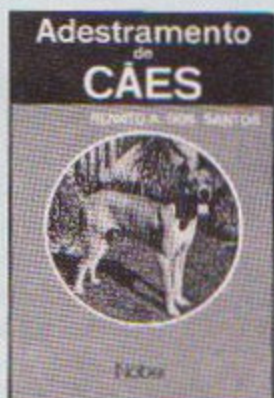
ATTITUDES INTELIGENTES
 S. Deep e L. Sussman
 Dicas, regras, técnicas e estratégias para você ter nas mãos os recursos para tomar decisões rápidas e eficazes.
Código: 999644
 Cr\$ 1.135.000,00



MANUAL DE XADREZ
 Idel Becker
 Um dos mais completos manuais já editados no país: primeiras noções de estratégia, generalidades, finais elementares, estratégia geral, aberturas, meio-jogo, final, partidas breves e muito mais.
Código: 025828
 Cr\$ 1.470.000,00



CÃES PARA INICIANTES
 A.C. de Andrade
 Mostra os princípios básicos e as melhores dicas para o correto desenvolvimento do cão, para que ele se mantenha forte, bonito e saudável.
Código: 938106
 Cr\$ 865.000,00



ADESTRAMENTO DE CÃES
 Renato A. dos Santos
 Em linguagem simples e prática, o autor ensina o "adestramento livre", que serve para aproximar-nos do cão, e vice-versa, tornando o animal obediente e apto a desempenhar nossas ordens.
Código: 013374
 Cr\$ 885.000,00



O AQUÁRIO ORNAMENTAL
 Gastão Botelho
 Destinado a quem cria ou quer criar peixes em aquários saudáveis. Aborda os seguintes assuntos: montagem, manutenção, tipos de peixes e plantas, alimentação, etc.
Código: 464511
 Cr\$ 695.000,00

GRÁTIS!

Na compra de dois ou mais livros você ganha o livro **"Mel e suas aplicações"** de presente.

Preencha, recorte e envie o cupom ao lado. Não use selos nem envelope. Se preferir, faça seu pedido por telefone:

LIGUE
(011) 876-2822
 (ramais 35 e 43) Horário comercial
 Preços válidos até 25/7/93.
 Após esta data os livros serão faturados pelos preços vigentes.
Importante: ao valor total de seu pedido serão acrescidos Cr\$ 199.000,00 para despesas com manuseio e envio.

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

SIM, quero receber os livros cujos códigos e quantidade indico abaixo:

Código da obra	Quantidade	Código da obra	Quantidade

Minha opção de pagamento é:

Autorizo o débito do valor total em meu cartão de crédito.

Cartão _____
 Val. ____/____/____
 Nº _____

Pagarei o valor total na contra-entrega, através de reembolso postal.

Nome _____
 Endereço _____
 Bairro _____ CEP _____
 Cidade _____ Est _____
 Fone () _____ Data ____/____/____
 Assinatura _____

Preços válidos até 25/7/93. Após esta data os livros serão faturados pelos preços vigentes.

ISR-40-2106/83
 UP. AG. CENTRAL
 DR/SÃO PAULO

CARTÃO-RESPOSTA
 NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:
 EDITORA
Nobel

05999-999 - São Paulo - SP

**SAIU NOS
STATES**

EX-RANZA

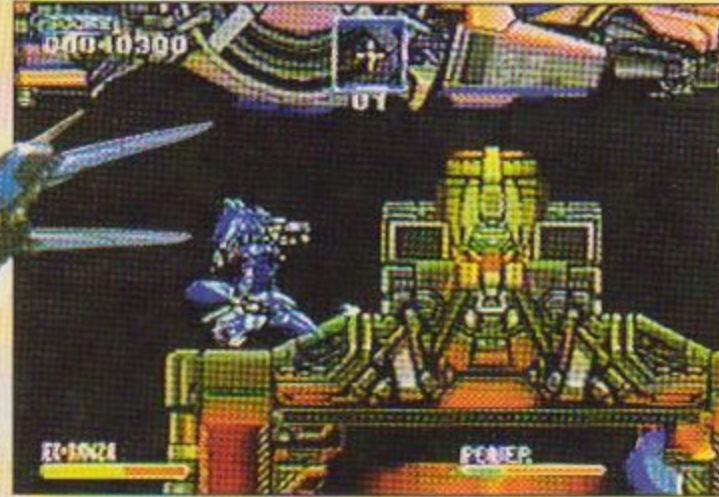
**128 cores no seu
Mega para um
jogo de tiro
de arrepiar**

Quando o Chefe soube de um jogo de 128 cores para Mega Drive (SG 22), organizou uma caça ao tesouro até encontrar Ex-Ranza, jogo de tiro. A qualidade gráfica acima do padrão Mega e próxima da dos jogos de tiro para SNes deve-se à técnica de lidar diretamente no VDP (Video Display Processor - Chip gerador de vídeo) - que é comandada a sete chaves pela GAU Entertainment. Além das cores, efeitos especiais espetaculares foram empregados. Um robô pode converter energia luminosa a seu favor para enfrentar qualquer um. Existem dois aliados: uma moto e uma nave. A moto só pode ser controlada com o Fighting Pad 6B (o de 6 botões). As "demos" em "Wire



Kenta

Frame", mostram a estrutura dos alvos (caracteres) através de linhas. Seis fases de cores, efeitos e diversão.



Veja a utilidade da moto que aqui serve como plataforma para detonar o obstáculo. Ela também serve para auxiliar no ataque



Efeitos gráficos espetaculares são empregados em Ex-Ranza. Aqui o scroll múltiplo cria a sensação de profundidade



A troca de armas só dentro das naves



Ozzy Wyse



Uma moto e uma nave o auxiliarão na sua missão. Você poderá se unir a elas para obter algumas vantagens como miras automáticas

**MEGA DRIVE
SEGA
TIRO
1 JOGADOR
8 MEGA**

**G S D
9 8 7**

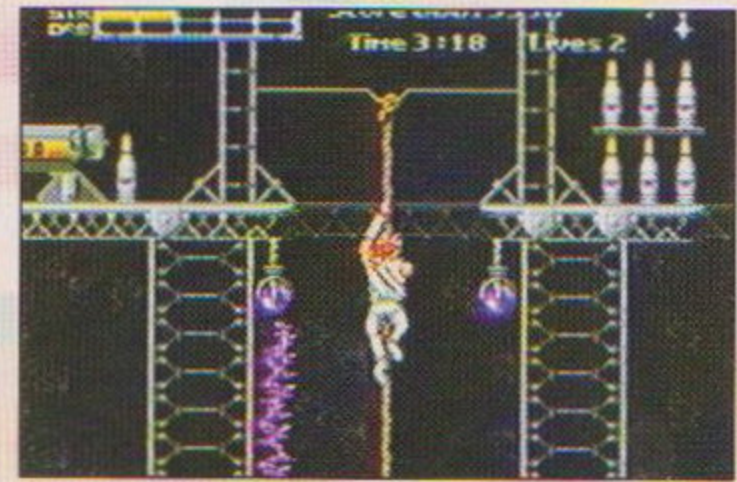
SAIU NOS STATES

Dessa vez ninguém perdeu por esperar. Sequência vem repleta de emoções

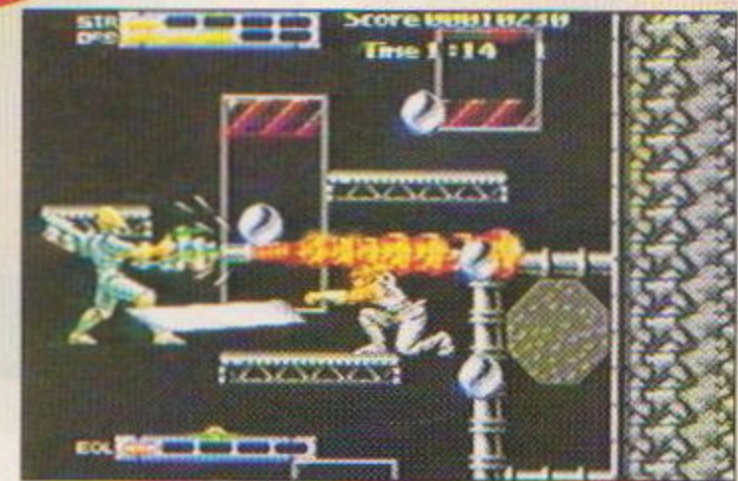
A US Gold está lançando a continuação de um clássico de sucesso, que foi o primeiro cartucho com 8 Mega de memória e abocanhou vários prêmios, como Best Video Game of The Year e Best Graphics in a Video Game, da revista americana *Electronic Games Monthly*. Adaptação quase sem perdas de um original de arcade pouco conhecido no Brasil, tinha ação rápida e furiosa, gráficos de tirar o fôlego, som com efeitos realistas. Já **Strider II**, continua com 8 Mega e cinco fases de dificuldade moderada, para um jogador. Os efeitos sonoros tem vozes digitalizadas. Vá à tela de opções para ouvi-las, pois elas dão comandos para você. O jogo ficou mais lento, mas as espadas do herói aumentaram seu alcance. Invasores vindos da Terceira Lua têm a intenção de dominar a Terra. O guerreiro futurístico Hiryu, último sobrevivente da ordem dos Striders, tentará deter a invasão. Apesar de seus poderes sobrenaturais, terá de enfrentar robôs inimigos e bombas. O herói tem um teletransportador, que aparece em duas cores, verde e roxo. Verde para entradas e saídas e roxo para adiantar partes, ajudar a chegar ao final ou a escapular de dificuldades.



Volta e meia você terá incômodos obstáculos em seu caminho, como essa espécie de sonda, que surge quando você menos espera



STRIDER



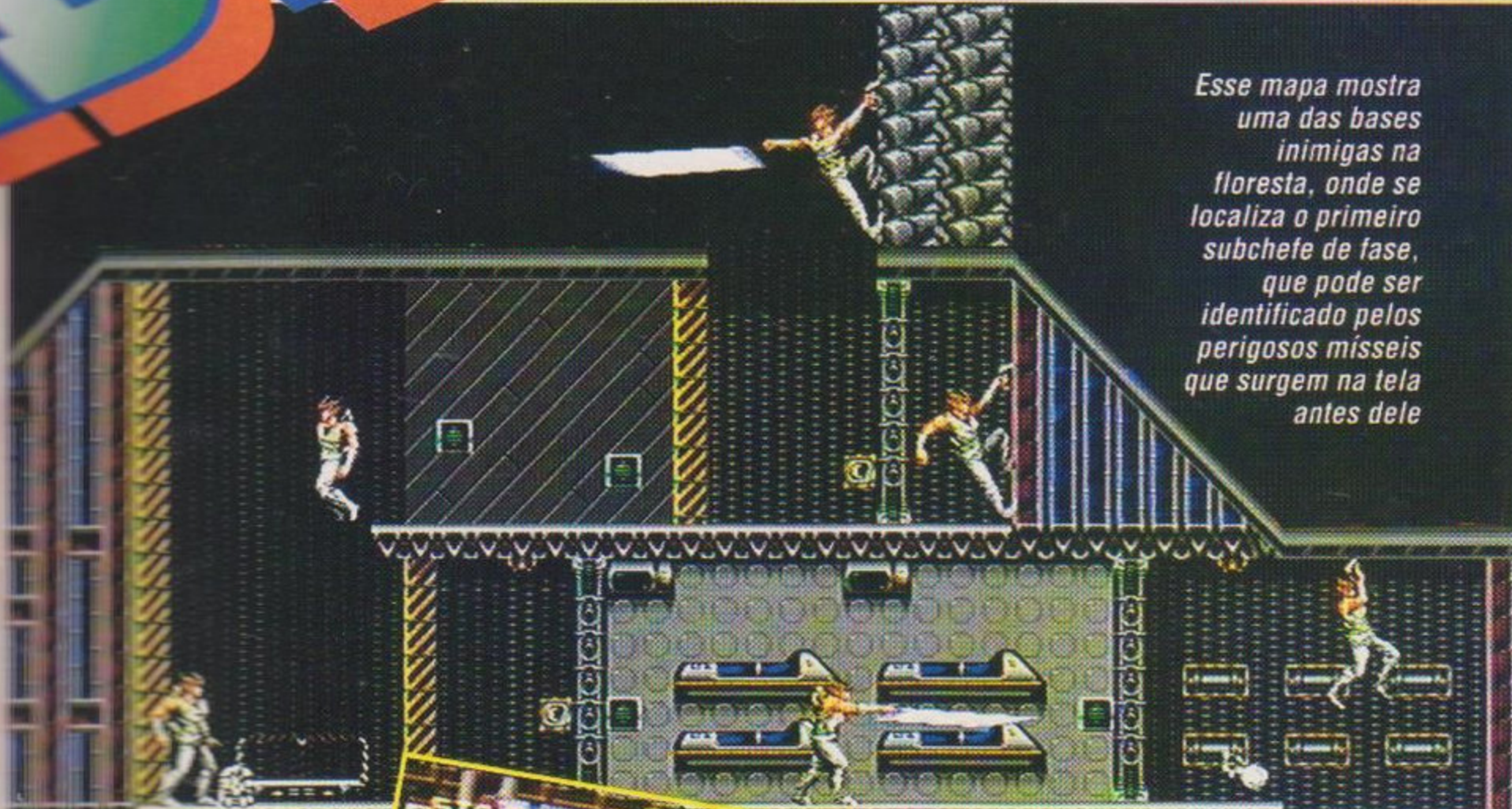
Existem muitos chefes e subchefes, mas sua pior tarefa será cruzar o fogo cerrado dos inimigos, que usam desde tanques a lança-chamas para dificultar as coisas



DRAGON

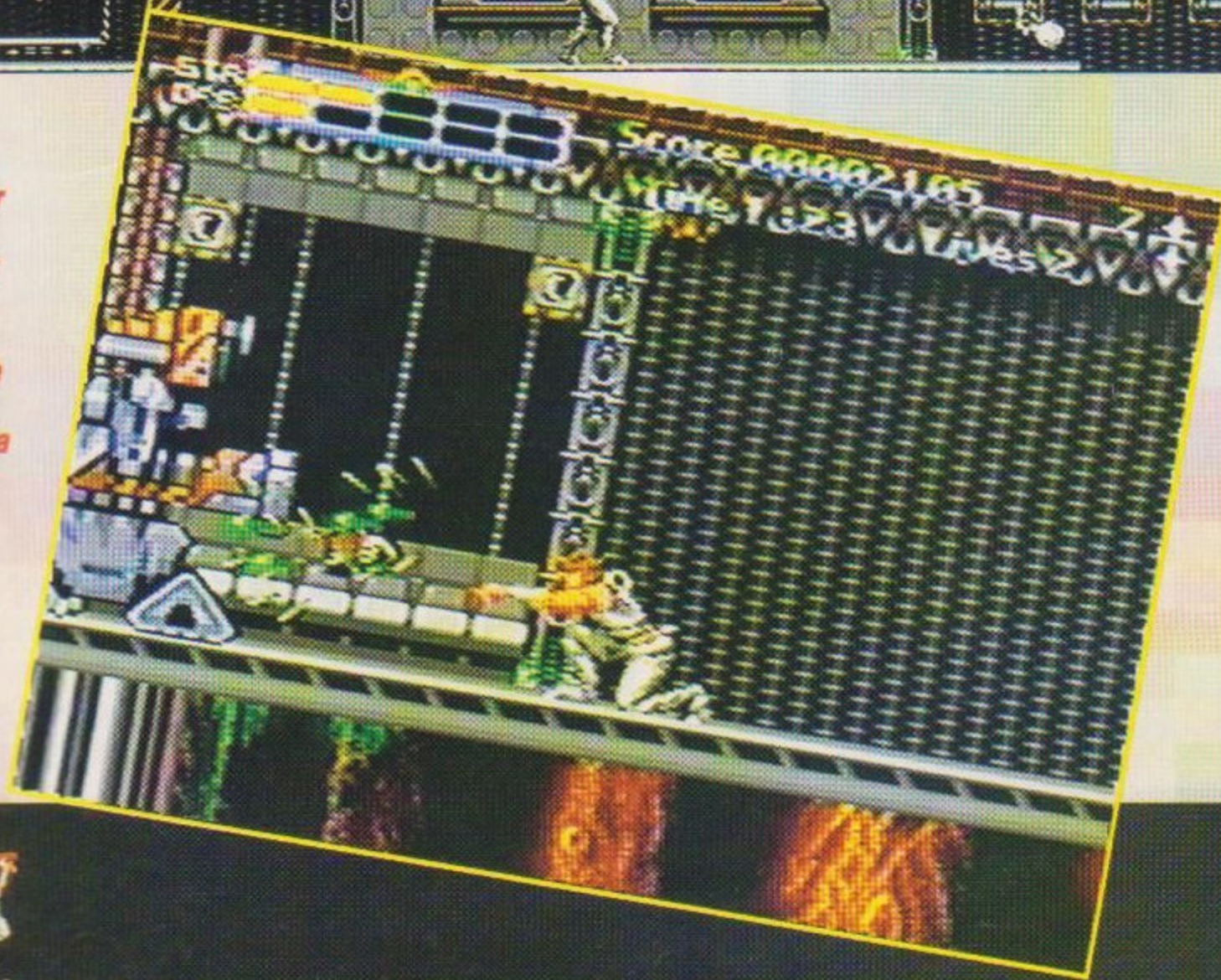
MEGA DRIVE
US GOLD
AÇÃO
1 JOGADOR
8 MEGA

G S D
8 9 7



Esse mapa mostra uma das bases inimigas na floresta, onde se localiza o primeiro subchefe de fase, que pode ser identificado pelos perigosos mísseis que surgem na tela antes dele

Para enfrentar o primeiro subchefe é preciso se aproximar mantendo-se atencioso para evitar que seus mísseis o acertem. (à direita) A grande capacidade de movimentos do personagem continua muito marcante em Dragon II (abaixo)





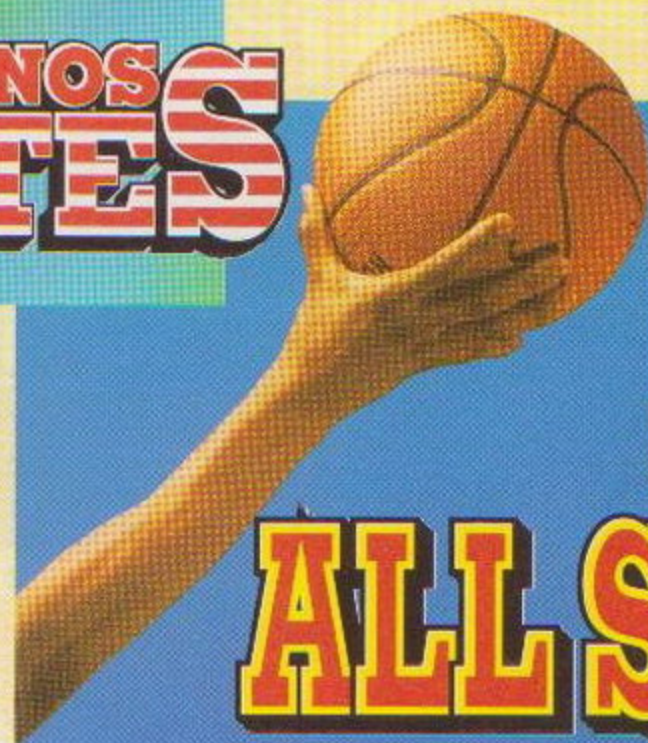
SAIU NOS STATES

**MEGA DRIVE
FLYING EDGE
LUTA
2 JOGADORES
8 MEGA**

C	S	D
8	8	8

SUPER WRESTLEMANIA

Pensou em luta livre, é inevitável não fazer uma relação imediata com Hulk Hogan, o campeão mundial desse esporte. É o próprio, um gigante que possui debaixo da pele uma tremenda massa muscular de nada mais nada menos que 150 quilos, que assina esse cart, produzido pela Flying Edge. Assim que o juiz apresenta o adversário (Randy Savage, Shawn Michael e outros mastodontes mais), o desafio está lançado! Quem bate mais, chora menos. O objetivo é debilitar o oponente a tal ponto que ele não consiga levantar durante a contagem - 1, 2, 3, e tim-tim, soa o gongo. Depois é só esperar o locutor dizer: ladies and gentleman's the winner is... Os golpes são variadíssimos, mas difíceis de executar: pisões, cabeçadas, pontapés, barrigadas, vale tudo. Como dizia o filósofo Tim Maia: Só não vale dançar homem com homem!

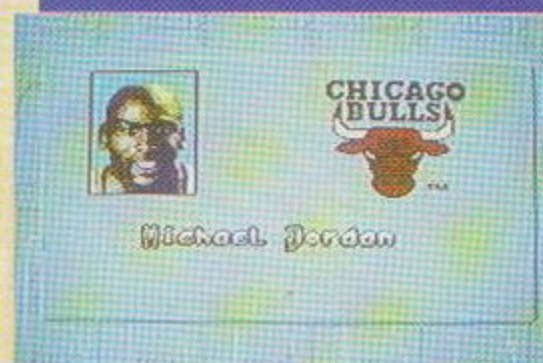


NBA

ALL STAR

CHALLENGE

O show de bola vai começar. São mais de vinte e cinco astros da liga NBA do basquete norte-americano, a liga mais famosa do mundo, todos eles a sua disposição. O jogo pode ser tanto mano a mano quanto na base de acertos de arremessos (três pontos e lances livres). No modo One in One, a ação consiste em nada mais, nada menos, que um jogo de garrafão,



daqueles que quase qualquer mortal já praticou quando criança. Dribles, enterradas, arremessos, bloqueios e muito mais. Os astros não poderiam ser outros senão aqueles que encantaram o mundo na Olimpíada de Barcelona. Entre eles estão Larry Bird e o "Pelé" da

cesta, Michael Jordan. Cada um deles representa um dos times da NBA, divididos pelas 4 ligas: Atlântico, Pacífico, Meio-Oeste e Central. Não deixe de tentar participar de um campeonato contra o computador. Mas não se esqueça de praticar muito antes de encarar tamanho desafio.

**MEGA DRIVE
FLYING EDGE
ESPORTE
2 JOGADORES
8 MEGA**

C	S	D
7	6	7

SAIU NOS STATES

Para se sair bem nesse jogo do outro mundo é preciso agir. E pensar!

Na noite do término de sua pesquisa sobre anti-matéria, o cientista Lester Knight Chaykin, autor do projeto, é transportado para um mundo hostil! Alienígenas e criaturas jamais vistas mostram que Lester não é bem-vindo. Bestas, seres venenosos, armadilhas e outros obstáculos é o que você encontrará nas 14 fases do jogo. *Out of This World* fez muito sucesso em PC e, recentemente, no SNes. A Sega acabou trazendo essa pérola para o Mega Drive. Desenvolvido pela empresa francesa Delphine Software e fabricado pela Interplay, o jogo foi premiado como o melhor do mês por revistas especializadas do mundo todo. *Out of This World* inovou com gráficos vetoriais e animação cinematográfica. Você participará de um filme de aventura, mistura de Indiana Jones e Flash Gordon. A versão para Mega melhorou quanto ao inexistente tempo de acesso entre as telas, ou seja, tudo flutua regularmente, sem traços de câmera lenta. Para trazer Lester Knight de volta você terá que queimar a cachola, literalmente! *Out of This World* é o precursor do 'thinking/action', um estilo em alta.

OUT OF THIS WORLD



Tudo se inicia aqui. Aperte Cima para não morrer afogado. Tem muito chão pela frente



Dr. Lester foi parar num mundo caótico e cheio de perigo, portanto fique esperto



Para se livrar do leão pule no cipó e volte ligeirinho. No final do caminho você é salvo por dois seres. Amigos? Que nada! Você leva um tiro de quebra. Ao acordar, vai perceber que está numa gaiola. Aliás, o cartucho demo desse jogo é totalmente feito com gráficos poligonais. Esse efeito já se tornou comum, mas ainda impressiona



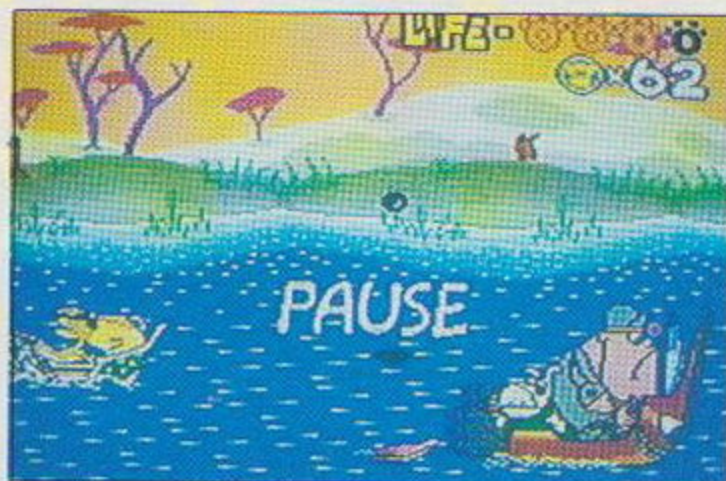
Rock pauleira, skate e tênis são armas pra recuperar moto

Chester é um leopardo disposto a qualquer sacrifício ou artimanha para escapar do zoológico. O cativoiro definitivamente não é lugar para ele. É preciso encontrar os vários pedaços da sua moto, espalhados por todo o parque, para realizar sua fuga espetacular. O cartucho mostra muita diversão e Chester comporta-se como um completo demente, em busca de uma agitação bem perigosa. E isso não falta. Tentando saltar fora ele é perseguido por famintas piranhas, tartarugas, cangurus e chefes tenebrosos. Seus únicos trunfos são os óculos escuros que enxergam coisas invisíveis, a guitarra que o deixa invencível quando estraçalha um rock pauleira, o skate e o tênis, itens que lhe dão velocidade e agilidade, além das bolachinhas fornecedoras de energia. São seis fases até juntar todas as peças e dar no pé. Os territórios se revelam hostis e ele conta com o macaco e o hipopótamo, seus amigos na jornada. Se tudo der certo, ele conserta a moto e corre atrás de gatinhas desavisadas. Verdadeiro desenho animado, que usa e abusa da rotação mode 7. Som contagiante. Dificuldade moderada e diversão garantida.



É bem difícil completar a motocicleta em que Chester está dando uma voltinha

CHESTER CHEETAH



Em algumas fases é preciso encarar os guardas do zoológico para que as partes da motocicleta apareçam



Cada uma das seis fases tem um começo diferente, o que confere um toque de curiosidade ao jogo

SUPER MÁQUINA

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

A "EuSou" traz pra você os super gabinetes

Winners

Champion para lojas e o

Winners

Boy para residências.

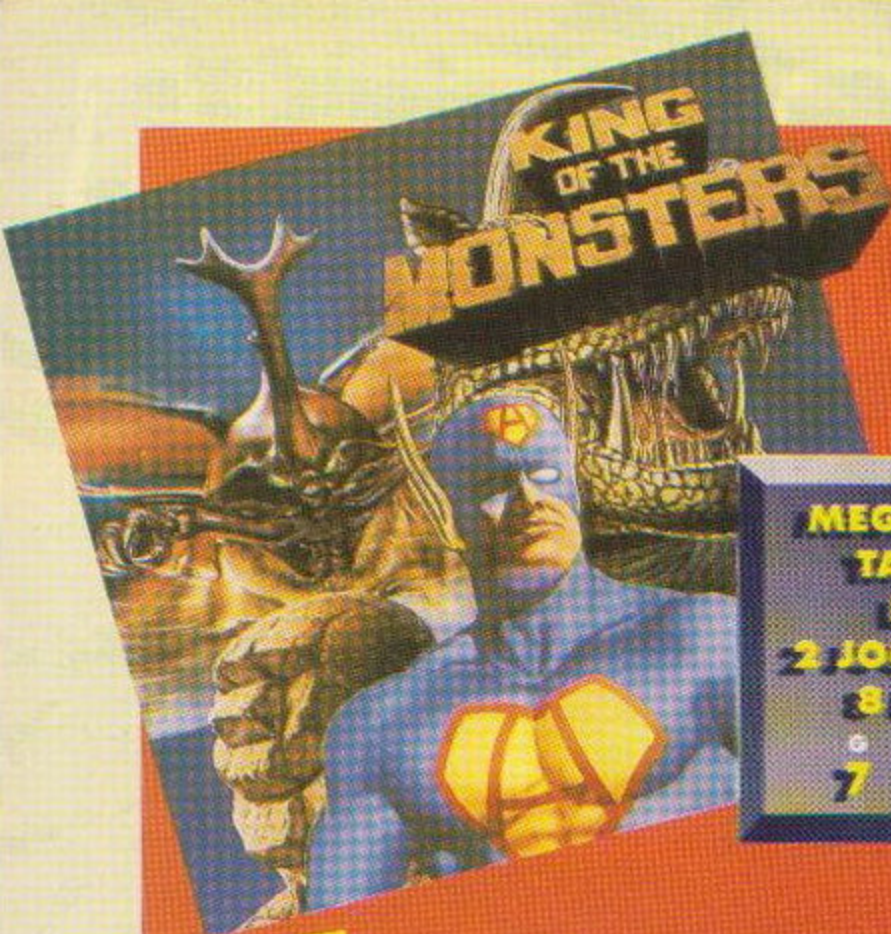


A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

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 entretenimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.



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



**MEGA DRIVE
TAKARA
LUTA
2 JOGADORES
8 MEGA**

G	S	D
7	6	8

Esqueça tudo que você já viu até hoje nos tradicionais personagens de Kick and Punch. Agora a coisa se tornou monstruosa. Ao pé da letra! *King of Monsters* constitui um jogo de luta bastante original, em que os personagens são monstros que brigam entre si em busca da conquista do título de campeão. Inspirado nos seriados infantis da televisão japonesa (Ultra Seven, Ultra Man, Jaspion), o cart desenvolvido pela Takara utiliza metrópoles como palco das sangrentas batalhas entre os feiosos. A concepção gráfica desse 16 Bits mostra-se fenomenal. Escolha entre: Astro Guy, Geon, Rocky ou Beatle Mania para lutar. Cada um deles possui múltiplas técnicas de combate e poderes especiais. Interessante observar o cenário de fundo sendo detonado ao longo do conflito (prédios



Não deixe de apanhar os power ups (P), para aumentar sua magia

desabando, parques sendo destruídos). Quando o exército entra em ação, com jatos e tanques, a conta do prejuízo é paga por ambos os personagens, fato que torna bem mais competitiva a disputa. Ação ininterrupta somada a efeitos sonoros hiper-realistas cumprem o papel de garantir a diversão desse kick and punch.

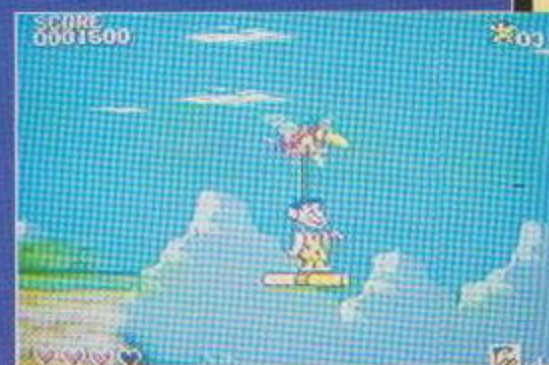


THE FLINTSTONES

Noventa e três parece ser um ano de volta ao passado. Os Flintstones, famoso desenho de Hanna Barbera, voltam à cena com as filmagens a todo vapor de uma produção hollywoodiana sobre a família da Idade da Pedra. Já confirmada a louríssima Sharon Stone no papel de Wilma Flintstone. O Parque dos Dinossauros, livro de Michael Crichton, filmado pelo mago Steven Spielberg, está em fase de edição e promete ser um sucesso de bilheteria. O seriado infantil Família Dinossauro faz a cabeça da criançada. Nada mais oportuno que o jogo da Taito para o Mega Drive. Fora o som, é um primor. Animação de arrasar! Jogo de plataformas onde Fred busca objetos como colares, anzóis, etc. No decorrer da ação, Fred surfa em tubarões, enfrenta os perigos do mar, sai em busca de Pedrita com seu carro, se equilibra sobre vagões de trem e encara uma carona de pterodáctilo. O nostálgico herói arrepia com sua clava. Muitos balões escondem itens surprises. Enfim, um jogo fácil e divertido. Obrigatório para os fãs.

**MEGA DRIVE
TAITO
AÇÃO
1 JOGADOR
8 MEGA**

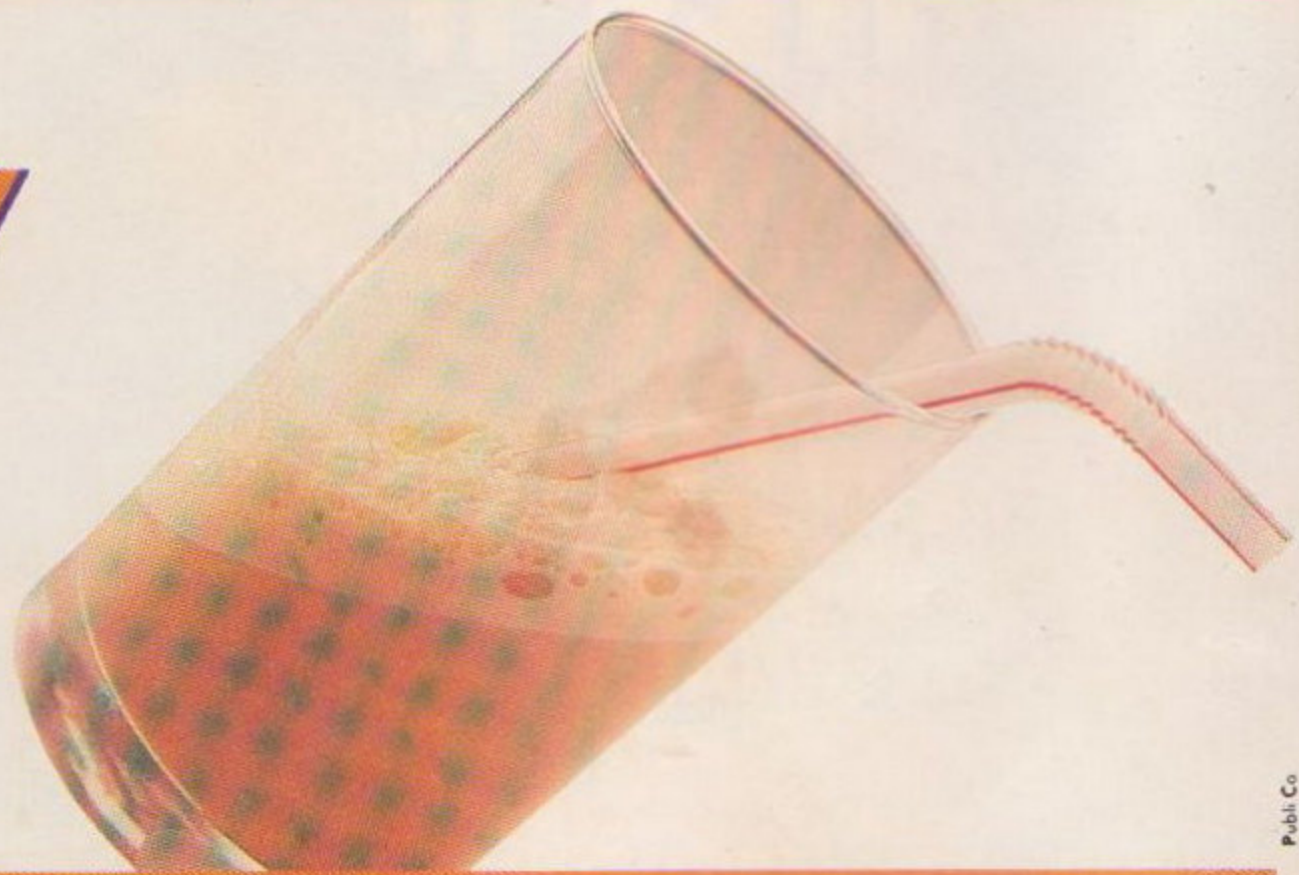
G	S	D
7	6	7





START

PLAY



Publi Co

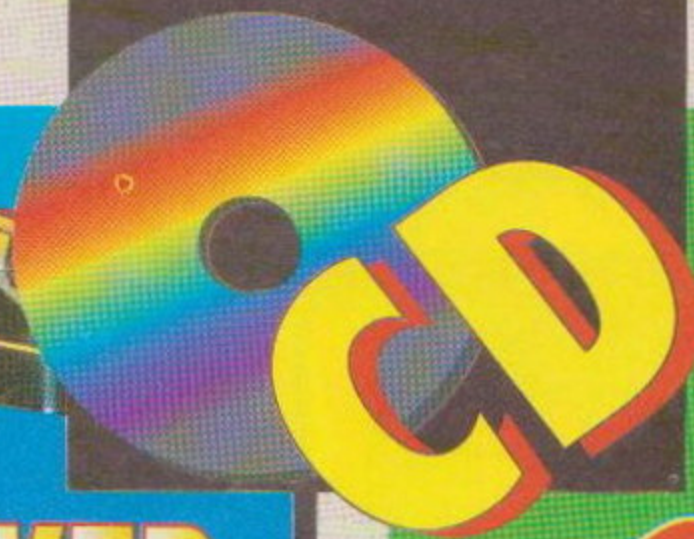


GAME OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante como detonar uma partida de videogame. A única diferença é que com Ovomaltine, você vai arrepiar sempre.



Ovomaltine WANDER
É P O W E R !



MAD DOG MCCREE



NIGHT STRIKER

Esse clássico jogo de arcade conseguiu conquistar milhares e milhares de fãs no exterior. Já por aqui, não se tem notícia de algum mortal que tenha sentido o cheiro ou visto a cor de *Night Striker*! A Sega, provando que de cega não tem absolutamente nada, "enxergou" o sucesso da máquina e resolveu desenvolver uma versão dela para o



Mega CD. O estilo é uma mistura de jogos que obedecem o mesmo esquema de *After Burner*, *Galaxy Force* e *Out Run*, ou seja, jogo de tiro que usa e abusa dos efeitos de zoom e rotação. Um prato cheio para o Mega CD mostrar todo seu poder de fogo. O resultado surpreende. São 6

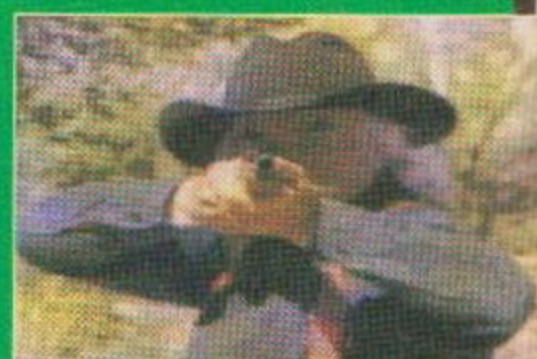
fases, para escolher entre caminhos diferentes, que resultam em 21 finais. O seu carro, Intergray, pode se transformar em várias outras máquinas: robô, moto, jato, etc. Os cenários e os mestres são um espetáculo à parte: um show de futurismo desvairado, coisa de fazer Bradbury ou Arthur C. Clarke, consagrados escritores de ficção científica, parecerem autores de contos de fadas.

**MEGA CD
TAITO
TIRO
1 JOGADOR**

G S D
7 8 8

Com o crescente sucesso dos jogos digitalizados (*Sewer Shark*, *Night Trap*), a Sega passa a investir pesadamente em novos lançamentos, que surpreendem pela grande produção cinematográfica. É o caso desse CD, um épico de banguê-banguê contendo mais de 15 fases (o que representa muito mais que a duração de um filme), no qual você atira na tela e acerta personagens representados por atores. É como se, diante de seus olhos, estivesse passando um filme e você fosse convidado a participar. Assuma o papel de um rancheiro cuja missão é resgatar o xerife e sua filha, raptados pelo vilão Mad Dog McCree. Você precisa de toda a sorte para escapar da gangue de Mad Dog. Ao longo da jornada você recebe informações de alguns personagens que o ajudam a encontrar o canalha. Use seu Colt de seis tiros para limpar a cidade do bando de malfeitores. É recomendável treinar a pontaria no modo training. Vida de mocinho não é fácil e você tem que

correr contra o tempo e salvar a própria pele. Siga os conselhos do velhinho para que a mensagem do coveiro não se realize.



**SEGA CD
AMER L. GAMES
PISTOLA
1 JOGADOR**

G S D
10 9 8

SUPERCAMPEONATO

BRINQUE ADOIDADO E CONCORRA A
UMA VIAGEM À NASA!

VIDEO GAME *Shopping Festival*

A MAIOR FESTA DO GAME
DE 22 DE JULHO A 1º DE AGOSTO
CLUB HOMS - AV. PAULISTA, 735 - SP

* TODOS OS SISTEMAS * ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
* NOVIDADES IMPORTADAS * MULTIMÍDIA

VENHA PARTICIPAR

PATROCÍNIO:

FT
Folha da Tarde

ORGANIZAÇÃO:

NEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

Nestlé
NESCAU

ENERGIA
QUE DÁ GOSTO

INFORMAÇÕES
PELOS TELEFONES:
(011) 255-4240
(011) 289-4088

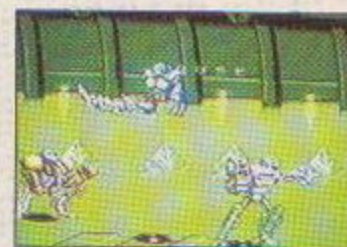
* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL

ARS Design

SAU NO BRASIL

O mundo depende de seus poderes

Quando a esperança na paz está perdida surge Cyborg! Imagine-se como um guerreiro com uma poderosa armadura de titânio. Nesse cart de luta com ação horizontal, você é o agente 127 da Unidade Galáctica: num corpo de robô, você trabalha como escravo em uma fábrica de munições em poder dos Cydreks e você precisa destruir a fábrica. Outro lançamento da Tec Toy baseado num sucesso de arcade.



A pancadaria rola solta. Aproveite para descer o braço

SUPERCAMPEONATO

VIDEO GAME
Shopping Festival

De 22 de Julho à 1. de Agosto
CLUB HOMS - Av. Paulista, 735



Folha da Tarde

SUPERGAME

GAMEPOWER

NEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

Tel.: (011) 255-4240

ESTA FICHA NÃO É VÁLIDA COMO INGRESSO.

FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome: _____
 _____ Data nasc.: _____
 End.: _____
 Cidade: _____ Est.: _____
 CEP: _____ Fone: _____
 Profissão: _____
 Escola: _____ Grau: _____

ORIENTAÇÕES

Recorte esta ficha e leve ao VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL apresente a mesma na secretaria do Supercampeonato para efetuar sua inscrição. Não preencha esta ficha sem antes tomar conhecimento do regulamento do Supercampeonato. Você participará da eliminatória no mesmo dia que fizer a sua inscrição. Até lá e boa sorte!

Não preencha o espaço abaixo.

PONTOS:

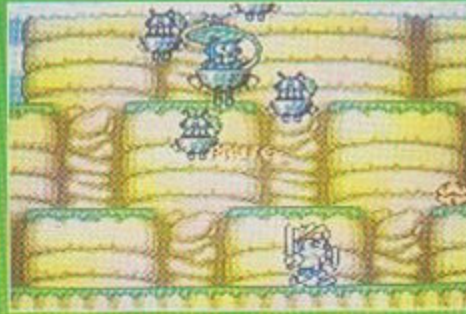
Eliminatória _____
 Semi-Final _____
 Final _____
 Finalíssima _____

Esporte, aventura e pistas

Jogo Rápido

pra ninguém perder a forma

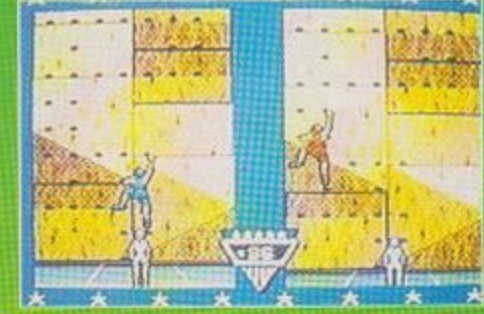
CHIKI CHIKI BOYS



**MEGA DRIVE
SEGA
AVENTURA
2 JOGADORES
8 MEGA**

C	S	D
8	8	8

AMERICAN GLADIATORS



**MEGA DRIVE
GAMETEK
ESPORTE
2 JOGADORES
8 MEGA**

C	S	D
6	7	8

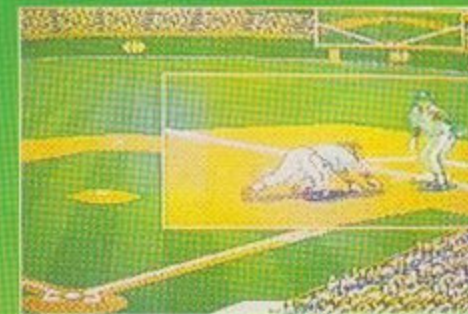
KING SALMON



**MEGA DRIVE
VIC TOKAI
ESPORTE
1 JOGADOR
4 MEGA**

C	S	D
7	8	9

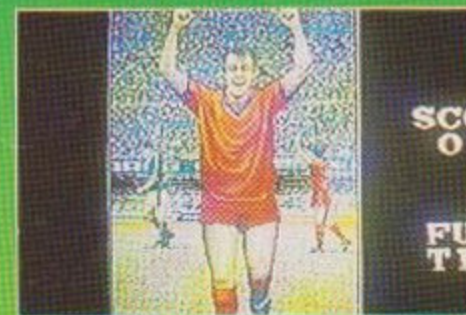
HARD BALL 3



**MEGA DRIVE
ACCOLADE
ESPORTE
2 JOGADORES
16 MEGA**

C	S	D
9	9	9

J. LEAGUE SOCCER



**MEGA DRIVE
GAME ARTS
ESPORTE
2 JOGADORES
4 MEGA**

C	S	D
7	8	7

CHAMPIONSHIP PRO AM



PRO-AM RACE
LEVEL 4 2 LAPS
TRACK CONDITIONS...VERY WET
LAP RECORD...CTJ...1:28.6

SUPER STICKY TIRE

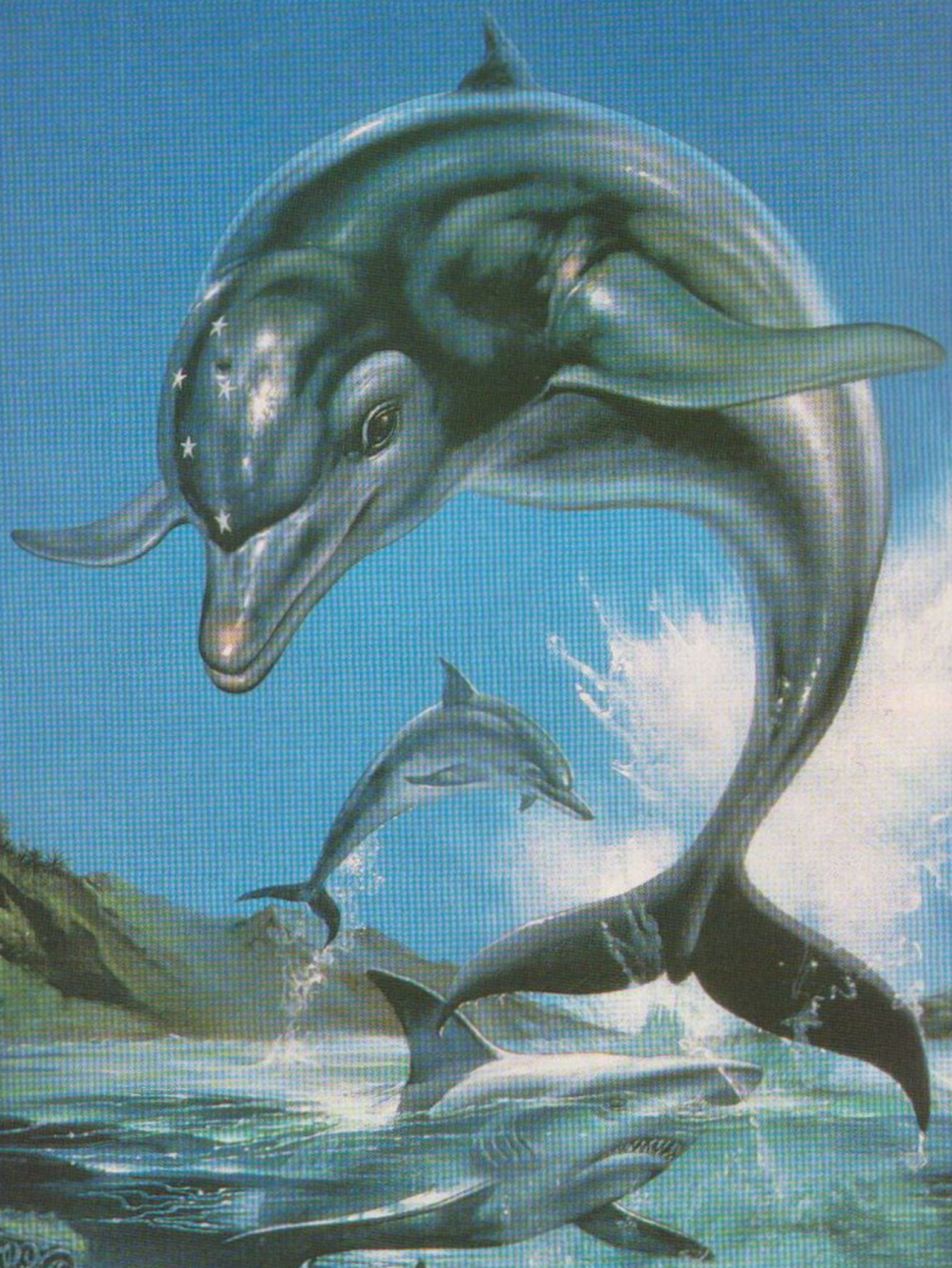
TURBO ACCELERATION

VICKER TOP SPEED

**MEGA DRIVE
TRADEWEST
CORRIDA
2 JOGADORES
4 MEGA**

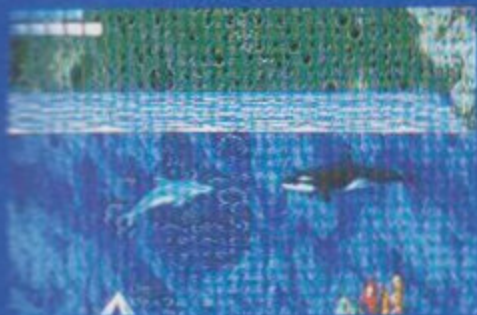
C	S	D
7	7	8

FOX



ECCO THE
DOLPHIN
MEGA DRIVE®

**Ecco tem que encontrar sua família,
seus amigos e lutar contra
tubarões assassinos.**



**E ainda tem que encontrar tempo
para respirar.**

Invasores do Planeta Vortex acabam de causar a maior catástrofe ecológica de todos os tempos: aprisionaram os seres do oceano num lugar desconhecido, abalando o equilíbrio de todo o mundo submarino. Só Ecco, o mais forte e inteligente dos golfinhos da Terra, conseguiu escapar e agora tem que encontrá-los sozinho, percorrendo as profundezas e seus incríveis perigos, em 27 fases de tirar o fôlego. Mas, antes de mergulhar nesta aventura é melhor você saber que em Ecco The Dolphin as semelhanças com a realidade não são mera coincidência: o cartucho foi desenvolvido usando vídeos de golfinhos de verdade. E, como os golfinhos não respiram debaixo d'água, Ecco tem que subir de tempos em tempos à superfície para conseguir ar, o que não é nada fácil. Falando em dificuldades, este é o primeiro jogo a usar o sistema DPA, que regula automaticamente o grau de dificuldade de acordo com a perícia do jogador - quanto melhor você for, maior o desafio. Ajude Ecco. Para passar por tudo isso ele tem que encontrar alguém inteligente como você.

SEGA

TEC TOY

VAMPIRE KILLER

A Konami, uma das fabricantes de jogos mais conceituadas do planeta está de projeto novo. Até agora todos os seus lançamentos eram "remakes", quer dizer, versões de jogos já existentes. **Rocket Knight Adventures**, primeiro jogo original da empresa abriu terreno para mais um projeto: **Vampire Killer**. O jogo segue bem a linha de CastleVânia,



Johnny Morris, com seu chicote Vampire Killer

mas a Konami adverte que o roteiro é diferente. Para promover o novo jogo, a empresa abriu um concurso (o fechamento foi dia 7 de junho) para que os jogadores enviassem suas idéias para lá. Só aqui da **SG** eles receberam milhares de sugestões do Chefe e equipe. Vamos aguardar e ver no que vai dar!



Primeira foto: clima sombrio



Movimentos bem variados



Eliza Bartly, herdeira do conde



Dragon Skeleton



Gear Scargot



Eric Ricard: parceiro de Johnny tem uma alma de artista

O TIRO QUE SAIU PELA CULATRA

Por essa a Sega não esperava. Os novos consoles da empresa, lançados justamente para se tornarem mais acessíveis, estão sofrendo concorrência dos próprios aparelhos originais. O temor de encalhe das primeiras versões do Mega Drive por parte dos comerciantes japoneses acabou tornando os originais mais baratos. De qualquer maneira, a intenção da Sega parece estar dando frutos, pois tudo indica que a Nintendo vai "rebolar" devido ao preço do Super Famicom (SNes), - o dobro do que cobra o concorrente. É bom esclarecer que os dois novíssimos consoles da Sega só estão disponíveis no Japão e não há previsão de serem lançados nos States porque lá seu preço já estava em torno dos US\$ 90.



MD2 sofre concorrência no Japão



O MCD 2 custa quase o mesmo que o antigo

LOJA	MD2	MD	MCD2
A	90	87	215
B	90	86	215
C	90	78	215
D	90	85	215
E	85	85	200

A comparação de preços acima foi feita em algumas lojas de Tóquio, com cotação em dólar. O Mega original acabou ficando mais barato, a custo de banana, e o preço do Mega 2 deve começar a cair à medida que terminarem as últimas unidades do Mega 1.

MOUSE E TAP

Além dos novos Megs (2 e CD 2), a Sega lançou dois periféricos: Sega Mouse e Sega Tap. O primeiro move o cursor na tela conforme o movimento da mão e é eficiente para programas de desenho em tela. O outro é um adaptador para 4 jogadores simultâneos. A Sega ainda não anunciou nada para o Sega Tap.



novos e versões ainda mais quentes: Sonic 3, Shining Force II...

SEGA NEWS SEGA NEWS SEGA NEWS SEGA NEWS

A PRÓXIMA ONDA

Essa empresa não pára e já colocou seus engenheiros para trabalharem em continuações de alguns jogos clássicos.



SONIC 3

O porco espinho mais veloz do universo volta à tela em breve em novo cartucho. Fique

atento à SG que daremos outro furo de cobertura.

SHINING FORCE II

A 2ª versão do melhor RPG da Sega consegue ser melhor que o original. 16 Mega de emoção.



VIRTUA RACING

O superjogo, sucesso em arcade, vai

sair em CD-ROM. Em junho serão divulgadas as primeiras telas na feira de brinquedo de Tóquio. Nosso pessoal já está alerta.

BARE KNUCKLE III

Ou Street of Rage III.

O projeto, confirmadíssimo, nem saiu do papel, mas prevê pancadaria de qualidade!



MEGA CD COM MUITO HUMOR



Switch, o novo lançamento para Mega CD, não pode ser considerado exatamente um jogo. Tudo vira piada na telinha. Você pode alterar o rumo de muitas coisas, até o clássico sorriso da Mona Lisa, tudo sempre com muito humor. E grande variedade de situações.



LIGUE AGORA E CONCORRA A UM SUPER "NINTENDO COMPLETO"

LIGUE JÁ PARA GANHAR UM CARTUCHO GRÁTIS!

JÁ LIGOU PARA GANHAR O SEU CARTUCHO?



LUFY & SAMY GAMES

MEGA DRIVE	US\$	NINTENDO		US\$	SUPER NES		US\$	ACESSÓRIOS		US\$
AGASSI	21,00	BATTLEOTADS	19,00	ALIEN X PREDATOR	36,00	ADAP. MEGA DRIVE	7,00			
AFTER BURNER II	23,00	BEST OF THE BEST	20,00	BATMAN II O RETORNO	36,00	ADAP. NINTENDO 60/72	6,00			
ALIEN III	24,00	FELIX CAT	20,00	FAMILIA ADAM'S II	38,00	ADAP. S.FAMICON/S.NESS ..	15,00			
ARIEL MERMAID	18,00	FLINTSTONES	20,00	FATAL FURY	54,00	CONTROLE P/ S. NESS	25,00			
BATMAN II O RETORNO	19,00	MEGA MAN VI	17,00	FINAL FIGHT GUY	38,00	CONTR. P/ S.NESS TURBO ...	25,00			
BATMAN III	31,00	PRINCE OF PERSIA	23,00	LETHAL WHEAPON	40,00	CONTROLE MEGA DRIVE	14,00			
BULLS X LAKERS	17,00	ROBOCOP IV	17,00	NIGEL MANSELL	40,00	RF.P/ M. DRIVE	8,00			
CHAKAN	31,00	SPIDERMAN	19,00	POWER ATLETE	28,00			APARELHOS		US\$
DOUBLE DRAGON III	28,00	STREET FIGHTER III	26,00	PRINCE OF PERSIA	30,00					
BOCO GOLFINHO	19,00	STREET FIGHTER IV	28,00	RAMA 1/2 II	46,00					
EX MUTANTS	19,00	TALESPIN	20,00	ROAD RUNES	43,00					
FATAL FURY	38,00			STAR FOX	55,00					
JOE MADEN 93	28,00			SOCCER CHAMPION	30,00					
MC DONALD'S II	30,00			SPIDERMAN	28,00					
NHL HOCKEY 93	21,00			STAR WARS	28,00					
NINJA GAIDEN	31,00			STREET FIGHTER II	45,00					
CUT RUN 2019	30,00									
PAPER BOY II	31,00									
POWER ATLETE	21,00									
ROAD RUSH II	20,00									
SONIC II	20,00									

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS. SOLICITE NOSSA TABELA COM 500 TÍTULOS

DESCONTOS PROMOCIONAIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO, INCLUSIVE POR TELEFONE

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: DAS 9 as 21hs DE 2a à 6a FEIRA AOS SÁBADOS DAS 9 às 16hs.

**FONE/FAX: (011) 494.3455 - 791.0172
EMBÚ DAS ARTES - SP**

STREET FIGHTER II

Tudo o que você queria saber sobre SF II para Mega mas não tinha para quem perguntar



O jogo **Street Fighter II** foi lançado em março de 91 para arcade. Os donos de SNes foram os primeiros proprietários de consoles domésticos a jogar com Ken e turma. Em abril de 92, a empresa lançou a versão **Champion Edition**, que visava melhorias na jogabilidade e aumentar a velocidade do jogo. Mas não foi a definitiva. Em dezembro do mesmo ano chega **SF II Turbo** para arcade. Para o Mega a versão é a **Champion Edition** e está anunciado ainda para 1993, apesar dos sucessivos adiamentos do fabricante. Mas

SG, graças a suas fontes - as melhores e mais antenadas do pedaço - conseguiu essa análise exclusiva para você.

Som/Música

A definição das vozes deixa um pouco a desejar na clareza. Já os arranjos musicais mostram-se mais fiéis à versão para arcade.

Movimento

Semelhante ao arcade, mas com menos quadros. Apresenta cortes em certos movimentos, fato que não atrapalha.

Gráfico

Excelentes, em especial quando se leva em conta a capacidade gráfica do Mega, bastante inferior à de uma máquina de arcade, ou mesmo do Super Nintendo. No que diz respeito aos personagens, a configuração gráfica alcançada pela Capcom são ainda melhores..

Jogabilidade

Os golpes especiais acabaram se tornando mais fáceis de acionar do que na versão arcade. Com a utilização do controle de seis botões o jogador tem grandes possibilidades (de acordo com sua perícia, é claro) de demonstrar total domínio sobre as técnicas de luta de cada lutador.

Velocidade

Foi obtida a mesma da versão **Champion Edition** para arcade, que apresenta mais rapidez que a anterior. Graças à grande velocidade de processamento do Mega Drive isso foi conseguido sem ocasionar os irritantes problemas de câmera lenta.



Na **Champion Edition** é possível escolher entre os doze lutadores

CONHEÇA AS MANHAS DE CADA JOGADOR

RYU



Sua motivação para lutar é a conquista do título de campeão mundial. Seus golpes demonstram bastante equilíbrio. No entanto, o raio de ação de seu ataque apresenta um alcance reduzido, fator que às vezes é prejudicial. Essa deficiência, porém, é compensada pelo poderio de suas magias. A perfeita combinação delas é sua maior arma para conseguir a vitória.



Ryu: movimentos precisos e poderosa combinação de magias

SUPERGOLPES

RADOUKEN

O movimento que lança a magia é mais veloz que no SF II. A velocidade muda conforme o botão de soco usado.



↓ ↘ → + soco

TATSUMAKI SENPUKYAKU

Mais forte que o SF II. Invencível na subida e na descida. Derruba o adversário se pegar em cheio.



↓ ↙ ← + chute

SHORYUKEN

Invencível na subida. Com o botão de soco forte golpeia 2 vezes. Com o médio e fraco o adversário cai.



→ ↓ ↘ + soco

HONDA



Luta para provar a superioridade da arte sumô para o mundo. Seu grande peso o torna lento. Isso traz muitas dificuldades para seu ataque e para se esquivar das magias, mas quando consegue enquadrar o inimigo em seu raio de ação tem grandes chances de derrotá-lo antes que se esboce reação. Um dos mais beneficiados na versão Champion Edition, pelo incremento de seus supergolpes.

SUPERGOLPES

HYAKURETSU HARITE

Na CE ficou mais fácil de acionar e ainda possibilita movimentar-se durante o golpe.



soco repetido

SUPER ZUTSUKI

Sempre nocauteia o adversário que é golpeado. O fraco é invencível no momento da ação.



(c) ← → + soco

STREET FIGHTER II



BLANKA

Sobrevive aos perigos da floresta amazônica desde pequeno. Ter crescido nesse ambiente acabou forjando um lutador forte e ágil. Um de seus golpes mais surpreendentes, o Electric Thunder, foi aprendido da observação de enguias. Por seu fácil uso é ótimo para os iniciantes se familiarizarem com SF.



Blanka Vs Guile: evite o rolling attack nos momentos em que Guile estiver abaixado



Choque rápido: uma boa oportunidade para pegar jogadores novatos em CE

SUPERGOLPES

ROLLING ATTACK

Conforme o soco que utiliza muda a velocidade e a distância. Não perde mais o dobro da energia quando golpeado durante a execução do golpe.



(c) ← → + soco

ELECTRIC THUNDER

Transformou-se num golpe fácil e rápido de acionar. Devido a essa facilidade adquirida, agora pode ser incluído eficientemente em qualquer sequência de golpes.



soco repetido



CHUN LI



Procura pelo assassino de seu pai. Dotada de grande velocidade, faz uso desse atributo para confundir o oponente. Mas tornou-se mais fraca que em SF II. É o personagem que mantém maior fidelidade gráfica à caracterização do arcade.



Essa é a posição exata em que Chun-Li se tornou invencível na versão Champion Edition

SUPERGOLPES

HYAKURETSU KICK

Golpe fácil de acionar e de grande velocidade. Tira energia do oponente mesmo que este se encontre em posição de defesa.



chute repetido

SPINNING BIRD KICK

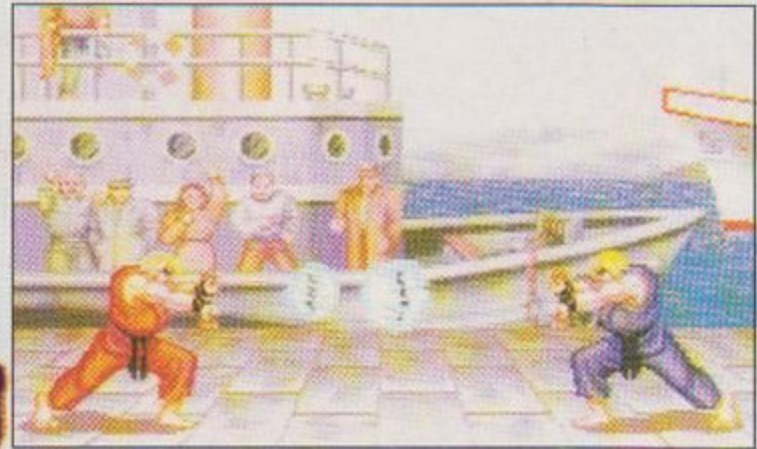
Tornou-se mais rápido e é invencível durante a subida. Ganhou utilidade nessa versão, pois antes sua aplicação era limitada.



(c) ↓ ↑ + chute



KEN



Havia decidido abandonar as lutas mas voltou à atividade quando recebeu uma carta desafiadora de seu eterno rival Ryu. Os golpes são quase iguais aos do próprio Ryu, com pequenas mudanças. Embora não pareça Ken também nasceu no Japão, e herdou características físicas ocidentais de seu avô.



SUPERGOLPES

RADOUKEN
O movimento para lançar essa magia não é tão rápido quanto o executado por Ryu. Mesmo assim, é bastante eficiente.

TATSUMAKI SENPUKYAKU
É mais rápido e capaz de acertar seguidas vezes o oponente. Não possui invencibilidade e é mais fraco.

SHOURYUKEN
Esse golpe apresenta um alcance lateral muito grande e o forte acerta 2 vezes. Nem sempre derruba o adversário.



↓ ↘ → + soco

↓ ↙ ← + chute

→ ↓ ↘ + soco



ZANGIEF

Lutador russo de grande porte físico que pretende fazer uma verdadeira perestroika no mundo das lutas, já que enfrenta seus oponentes a pedido do ex-líder Gorbatchov. Muito forte, seus golpes apresentam um poder devastador sobre os adversários. Tem o golpe mais difícil e fulminante do jogo: o pilão giratório.



Hadouken de Ryu passa através do corpo de Zangief, sem nenhum dano durante o Double Lariat

SUPERGOLPES

DOUBLE LARIAT
Tem imunidade contra magias e ainda é capaz de andar durante o golpe.

SCREW PILE DRIVER
Três deles nocauteiam. Abre grande distância entre os lutadores.



3 botões de soco

360° no direcional + soco



STREET FIGHTER II



DHALSIM

Mestre em ioga, luta pelo seu filho. É o mais sobre-humano dos lutadores, podendo esticar braços e pernas. O parafuso pode ser desferido a qualquer momento do pulo.



SUPERGOLPES

YOGA FIRE
Na Champion Edition não acerta Ryu e Ken durante o chute rotatório.

YOGA FLAME
Pode tirar mais energia que o arremesso. Pouca utilidade.



↓ ↘ → + soco

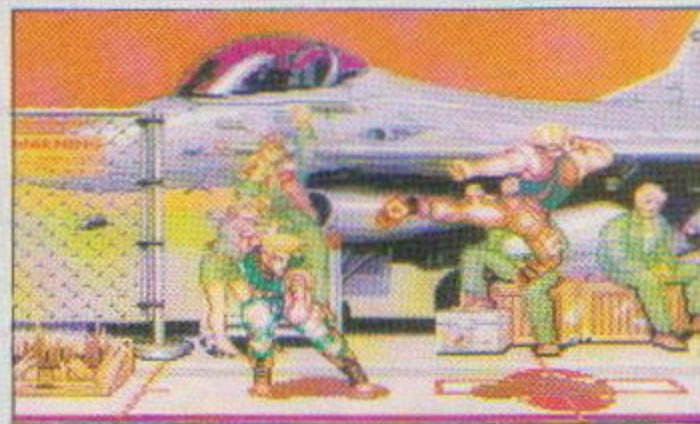


← ↙ ↓ ↘ →
+ SOCO

GUILE



Quer vingar a morte de seu companheiro de guerra. Um dos mais eficientes do torneio.



SUPERGOLPES

SONIC BOOM
Move-se logo após o golpe.

FACÃO
Na CE pode acertar 2 vezes.



(c) ← → + soco



(c) ↓ ↑ + chute

M. BISON



Boxeador invencível a ponto de não ter adversário. Passou a lutar clandestinamente. Possui só socos mas pode esraçalhar qualquer um.



SUPERGOLPES

DASH UPPER
Derruba qualquer investida aérea.

DASH STRAIGHT
Grande alcance e poder.

TURN PUNCH
Quanto mais carregar mais poderoso.



(c) ← → + chute



(c) ← → + soco



(c) 3 botões de soco ou chute



BALROG



Lutador que tem verdadeira fixação pelo próprio corpo e por suas habilidades, é o que pode ser chamado de narcisista. Obstinado e frio. Apresenta, entre todos os personagens, a maior velocidade na aplicação dos golpes. Torna-se mais fraco no momento em que perde as garras. Também capaz de agarrar em pleno ar, durante seu "vôo".



Balrog Vs Zangief: a rapidez do primeiro sempre o torna favorito nesse duelo. Só um jogador muito hábil levaria o segundo à vitória



Balrog Vs Balrog: o que sair primeiro da grade vai levar a pior com certeza

SUPERGOLPES

FLYING BARCELONA ATTACK

O salto pode ser controlado. Acerte o adversário com as garras para evitar um contra-ataque.



(c) ↓ ↑ + chute e soco durante o salto.

IZUNA DROP

Bastante semelhante ao golpe anterior, agora permite agarrar o adversário em plena finalização do salto.



(c) ↓ ↑ + chute e soco perto do oponente

ROLLING CRISTAL FLASH

Conforme o botão de soco que for utilizado, o lutador dá de 1 a 3 cambalhotas antes de acertar o adversário.

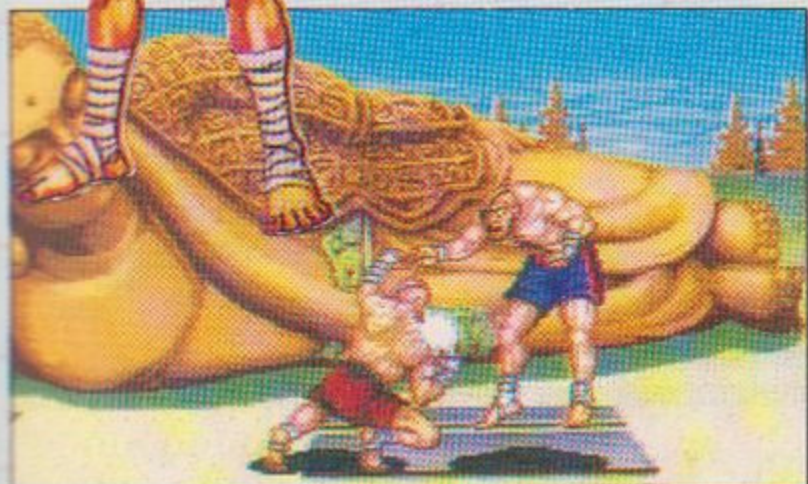


(c) ← → + soco

SAGAT



Tenta recuperar um título de melhor lutador que foi tomado por Ryu. As marcas que têm no peito são herança de um shouryuken aplicado por Ryu no 1º Street Fighter.



SUPERGOLPES

TIGER CRASH

Confunde o oponente devido a voz Tiger. Se acionar de perto acertará 2 vezes.



↓ → ↗ + chute

TIGER SHOT

Similar ao Hadouken. Usando o chute a magia percorre o chão.



↓ ↘ → + soco

TIGER UPPER CUT

Shouryuken tailandês, só tem invencibilidade no início.



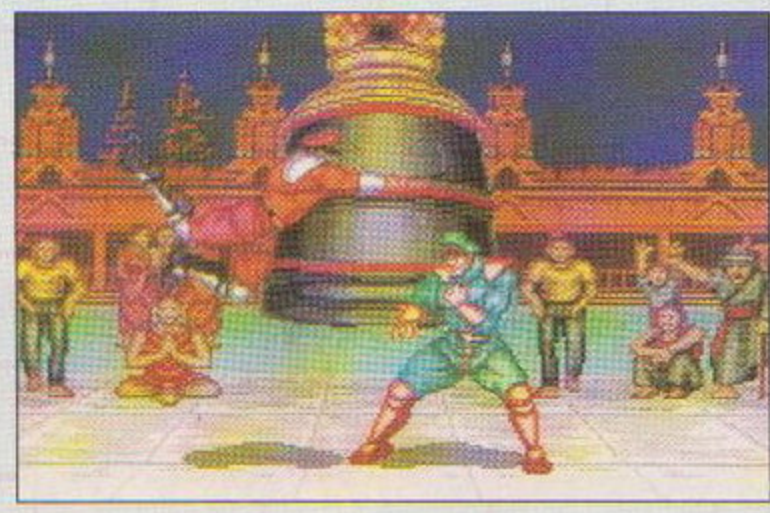
→ ↓ ↘ + soco



STREET FIGHTER II

VEGA

O grande vilão do jogo é um ditador tailandês que treinou secretamente para o torneio. Alguns boatos consideram que os ilimitados poderes panormais que possui vêm de alguma misteriosa força negra. Seu objetivo é acabar com qualquer tipo de oposição a seus planos de conquistar o mundo. De idade desconhecida, Vega encontra-se no lugar mais alto do cenário de luta. É o protótipo do lutador perfeito.



SUPERGOLPES

<p>PSYCHO CRUSHER Um bom ataque contra o computador</p>  <p>(c) ← → + soco</p>	<p>DOUBLE KNEE PRESS Acerte o 1º chute e fatalmente acertará o 2º</p>  <p>(c) ← → + chute</p>	<p>HEAD PRESS Após o pisão é possível aplicar mais um golpe</p>  <p>(c) ↓ ↑ + chute</p>
---	---	---

FASE BÔNUS

Na versão para Mega Drive existem duas fases de bônus. A primeira é a já conhecida fase da destruição do carro. Na segunda você precisa detonar os barris de madeira. Diferente da versão para Super Nintendo, em que esse segundo estágio de bônus está ausente, substituído por uma fraca fase de quebra de tijolos. Privilégios para os proprietários do Mega.



Quebra do carro, no Mega o 1º estágio de bônus



Quebra dos barris, estágio de bônus ausente no SNes

CONTROLES

Apesar de não ser o ideal, é possível jogar com o controle de 3 botões. A solução encontrada parece ser o botão Start. Ao acioná-lo você muda os 3 botões de chute para soco e vice-versa. Mas não é o mesmo que o controle de 6 botões. A Capcom promete uma versão para Mega do controle CPS Fighter, do mesmo tipo do arcade e disponível para o Super Nintendo.



CPS Fighter para Mega, o arcade dentro da sua casa



Fighting pad com 6 botões, melhor jogabilidade

Game Land



A TERRA DOS VIDEOGAMES

Se você gosta de ouvir falsas promessas, e ter insegurança e descuido com suas mercadorias,

NÃO COMPRE COM A GENTE!

Mas se você quer ter a certeza de trabalhar com profissionais no mercado há mais de 3 anos, teremos o maior prazer em atendê-lo!

"COMPROMISSOS GAME LAND"

- Garantia de todos os produtos
 - Entrega super rápida
- As mais recentes novidades do mercado
- Atendimento personalizado com assessoria gratuita
 - Produtos de qualidade com preço justo
 - Despachamos para todo o Brasil

SUPER NINTENDO

Todos US\$ 24,00*

- Caçada ao Outubro Vermelho
- Chester Cheetah
- Dragon's Lair
- Hit the Ice
- Hook
- Mickey Mouse
- Papa Léguas
- Power Athletic
- Road Riot
- Thunder Fight

Todos US\$ 27,00*

- Aguri Suzuki
- Blues Brothers
- Cosmo Gang
- Desert Strike
- F Zero
- Fatal Fury
- Joe e Mac 2
- Prince of Persia
- Super Soccer Champ
- Super Goal
- Tiny Toon
- Top Gear
- Tom e Jerry
- Turtles IV

Todos US\$ 30,00*

- Castlevania
- Rival Turf 2
- Street Fighter 2
- Batman Returns
- Bulls Blazers

SUPER NINTENDO

Todos US\$37,00*

- Bio Metal
- Bob
- Coll World
- Drácula
- Família Adams 2
- Final Fight Guy
- Ice Hockey 2
- Ikari Warriors
- Jack Crush (Pimbal)
- Lost Vikings
- Máquina Mortífera
- Monsters
- Nigel Mansel F1
- Pop'n Twin Bee
- Push Over
- Rahna 1/2 2
- Street Combat
- Super Kick Off 2
- Super Star Wars
- Tasmania
- Terminator
- Tecmo NBA Basquete
- Test Drive 2
- Tennis Tour International
- Volley Twin
- Volley Hiper 2
- Valken Dion
- Ultra Seven
- Wing Commander
- Wayne's World

Todos US\$ 45,00*

- Dead Dance
- Dragon Ball
- Street Fighter 2 1/2 Turbo
- Toys
- Tetris/Bombliss

Todos US\$ 50,00*

- Bubsy
- Street Fighter 3

APARELHOS

Sega CD	US\$ 440,00*
Super Nes Junior	US\$ 165,00*
Super Nes Completo	US\$ 210,00*
Sega Genesis	US\$ 165,00*

ACESSÓRIOS

Adaptador Super Nes	US\$ 10,00*
Joystick Orig. S. Nes	US\$ 25,00*
Joystick Ascii Pad	US\$ 30,00*
Joystick Pro Pad	US\$ 30,00*
Game Genie S. Nes	US\$ 70,00*
Star Fox Original	US\$ 70,00*

BONES E FLÂMULAS DE TIMES AMERICANOS (basquete, beiseball, hockey, etc)

Boné	US\$ 14,00*
Flâmulas	US\$ 6,00*

Consulte preços de lançamentos e de outros sistemas. Quantidade mínima para pedido: 2 cartuchos

Game Land Comércio Loc. Videogames

Av. Pompéia, 510 - Vila Pompéia - S.P. Tel.: (011) 262.5257 - Tel./Fax (011) 262.8115
Atendimento: 10:00 às 20:00 hs.

* Equivalente em dólar ao preço em cruzeiros.

D.T.A.
Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

TEC TOY

DESCONTOS
À VISTA

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

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

Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

SCOPE
games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VIDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE
US\$ 8,00

SUPER
NINTENDO
US\$ 18,00

NINTENDO
US\$ 6,00

- Tudo com garantia total
- Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149



SUPERTÁTICAS

OUT RUN 2019 (Mega Drive)

SOUND TEST

Você pode mudar a música deste jogo nos seguintes pontos: na tela de seleção de estágio, na de Stage Clear ou na de Game Over. Para fazer isso basta pressionar os botões C + Start e o menu de opções irá aparecer. São seis músicas para você escolher.



GOLVELLIUS (Master System)

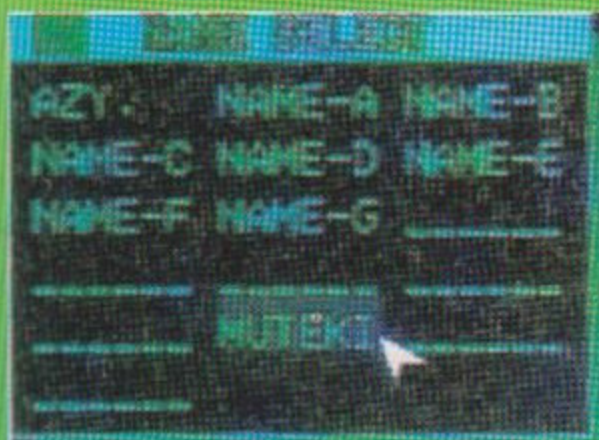
ÚLTIMO PASSWORD



J7VZ HEQV AWPJ 42S8
36AL PQLH MRLY 0258
Use esse password para
começar com mais cristais.

BLACK HOLE ASSAULT (Mega CD)

INVENCIBILIDADE



Entre com o nome de MUTEKI. Depois, comece o operation BHA e escolha o MUTEKI que foi cadastrado. Com isso, seu robô simplesmente não perderá energia.

LAND OF ILLUSION (Game Gear)

ATALHO

No local indicado pela foto, mate a cobra com um salto e entre na parede. Siga avançando e suba o cipó. Você chegou bem perto do fim da fase, sem correr riscos desnecessários.



SPLATTER HOUSE III (Mega Drive)

PASSWORD FINAL



Para entrar direto no último estágio do jogo, digite o seguinte password:
DEPITN

TEDDY BOY (Master System)

MUDE DE NÍVEL



Na tela-título, pressione: Cima, Baixo, Esquerda, Direita. Uma nova tela surge. Aperte Cima e Baixo nove vezes + o botão 1. Selecione o nível.

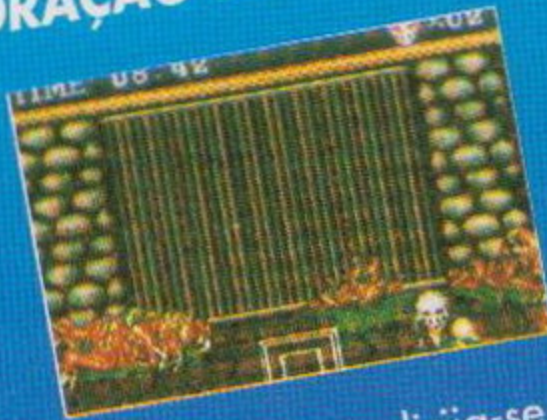
SPLATTER HOUSE III (Mega Drive)

STAGE X



Para entrar nesse estágio secreto, basta terminar a segunda fase mais de 3 minutos adiantado no relógio. O estágio é bastante curto, sem limite de tempo e possui grande quantidade de itens.

CORAÇÃO ESCONDIDO



No estágio 4, dirija-se para a sala de fotos. No defunto localizado no lado direito da tela existe um coração escondidinho a sua espera. Pegue-o e recupere por completo sua energia.

RAMPAGE (Master System)

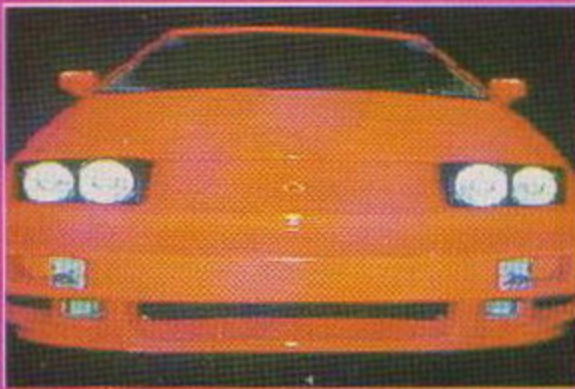
COMECE DE ONDE MORREU



Quando a mensagem Game Over surgir, pressione os botões 1 e 2 simultaneamente. Você vai ter a chance de começar no início do nível em que havia morrido.

LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega Drive)

TODAS AS PASSWORDS



2. Sleepers
3. Herbert
4. Business
5. Applepie
6. Standish
7. Mallow
8. Tea cup

SONIC 2 (Mega Drive)

MAIS CONTINUES

Na tela de opções escute as músicas: 01, 01, 02 e 04, nessa sequência. Não é necessário ouvi-las inteiras. Ponha no modo Sonic and Tails e comece a jogar. Quando morrer, você será surpreendido com 14 continues estocados.



AFTER BURNER (Sega CD)

MUDE A VISÃO



No option, ponha o cursor no control type e dê Start. Entre no Special Options e escolha entre visão normal (da cabine) ou Afterburner (o caça na frente).

TWINKLE TALE (Mega Drive)

ENGANE OS INIMIGOS

Para iludir seus adversários, mantenha o botão de tiro do controle 2 apertado. Eles vão sumir. Não deixe de soltá-lo antes do mestre aparecer ou o jogo irá travar.

SONIC 2 (Game Gear)

SELECIONE ESTÁGIO



Quando aparecer o logotipo da Sega, aperte e mantenha, no controle 1, a diagonal inferior esquerda. Segure até o Tails aparecer. Ele vai piscar. Na terceira piscada, pressione Start quando o olho dele ainda estiver fechado. O sincronismo é fundamental. Se tudo der certo, vai aparecer uma tela de seleção.

GODS (Mega Drive)

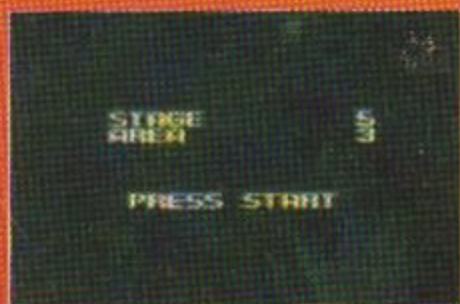
PASSWORDS



Nível 2 - nashwan
Nível 3 - coiote
Nível 4 - foxx

TMNT (Mega Drive)

SELEÇÃO DE FASE



Quando surgir o logo da Konami digite CBBAAABC, ao que se seguirá um ruído. Agora, na tela-título, use a senha ABCCCBBA.

ROLO TO THE RESCUE (Mega Drive)

ACUMULE VIDAS

Na primeira tela salve o coelho e tome dele o controle. Pule e pegue a vida no começo da fase. Pressione Start, volte ao mapa e entre na tela de novo. A vida estará lá. Use e abuse do truque.



ECCO (Mega Drive)

PASSWORDS



Open ocean: QTDVREA
Deep water : AJSHVREY
Jurassic beach: LVFSAPEW
Dark water: EMIHBPEZ
The last fight: AXNMLMLE

POWER STRIKE (Master System)

10 VIDAS



Para começar com 10 vidas use o seguinte código na tela de apresentação: para baixo, para direita, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para cima, para direita, botão 1, botão 1.

WANTED (Master System)

SELEÇÃO DE NÍVEL

Atire na tela título e pause o jogo. Agora atire uma vez na parte inferior direita da tela. Uma nova opção para selecionar itens irá surgir.

ESPECIAL MASTER

Lucas, chefe do crime organizado, é a ameaça que você deve destruir!

Jogo de ação e pancadaria estilo **Double Dragon**. Você é Mr. K, um renegado, um guerreiro de rua. É possível escolher entre 3 níveis de dificuldade de acordo com a sua capacidade. Seu objetivo é destruir Lucas, chefe do crime organizado que, malignamente, planeja causar um verdadeiro pandemônio nas ruas! Para isso, ele coloca toda sua gangue em ação. São quatro fases: subsolo (metrô), labirinto, bar ou lanchonete e ruas da metrópole, onde você pilotará sua própria moto. Os golpes são fáceis de acionar (confira a tabela na última página). Os botões são soco e chute. Mas trate de ficar esperto. De acordo com seu posicionamento na tela, os botões tem suas funções invertidas, ou seja, o de soco passa a desferir chutes e vice-versa.

MISSÃO 1



A primeira missão é no metrô. Cuidado com os inimigos armados. Destrua-os por último para evitar novos grupos de reforço. Para facilitar, jogue-os nos trilhos do trem, assim eles morrerão de saída. Depois disso, você tem uma "encrenca" dentro do vagão.



Saindo do vagão você dá de cara com o primeiro chefe. Soque-o até que ele caia da plataforma.

MISSÃO 2



Você se encontra num estaleiro. Para acabar de vez com os malfeitores experimente jogá-los na água. Logo virão os motoqueiros. Ataque-os usando a voadora baixa, e mantenha-se sempre numa distância segura. Pegue sua motocicleta. Emparelhe com os arruaceiros e chute suas caras até derrubá-los.



Essa fase é uma das mais divertidas do jogo. Parece um jogo de corrida. Evite colisões entre as motos, senão babau! O segredo está em se manter na parte superior da estrada. Caso contrário você irá despencar abismo abaixo. O resto é fácil, basta se posicionar lado a lado com os motoqueiros e mandar chutes para cima deles



Saindo da estrada você irá dar de cara com o segundo chefe. A cara dele não é das mais amigáveis. O punk faz de tudo para você comer grama pela raiz. Não deixe ele se aproximar de você. A melhor tática para destruí-lo é usar a corridinha e o supersoco.

MISSÃO 3



No centro da cidade, detone as japonesinhas sádicas. As orientais danadinhas dão chicotadas em você. Escolha entre o bar ou a lanchonete para entrar.



Surpresa! Olha só quem está à sua espera no bar: japonesinhas assanhadas, mais uma vez.

MISSÃO 4

Eis que se descortina o labirinto! Trate de seguir nosso esquema e o mapinha para não se perder e acabar levando uns cascudos de bobeira.



**DROGA!
YOU BEAT ME !!**

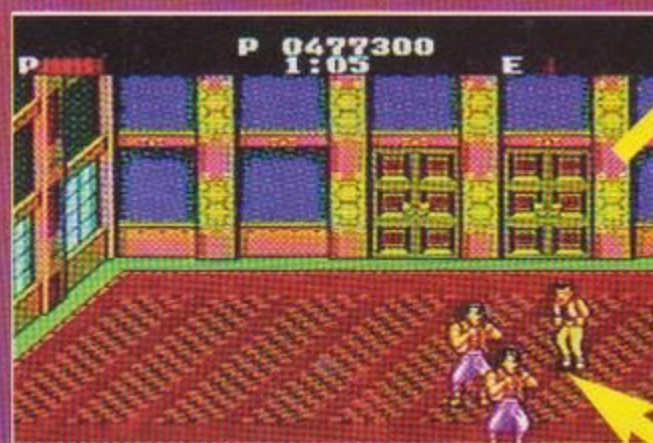
DE BAIXO PARA CIMA, COMO CHEGAR AO ÚLTIMO CHEFE

ÚLTIMO CHEFE



Esquerda novamente e dá de cara com o famigerado Lucas. Para mata-lo, use a tática do supersoco. Repita a ação até acabar de vez com ele. Não será fácil. Ele pode sacar a arma e fuzilar você. Isso pode significar a perda de uma preciosa vida.

Assim que se deparar com os dois punks, procure não ficar frente a frente. Empregue a habilidade adquirida durante o jogo para reduzi-los a lixo humano.



Outro salão, dessa vez habitado por dois grandalhões cor de rosa, mas mal encarados. Acabe com eles e, dessa vez, use a porta da esquerda.

Em seguida vem o salão dos motoqueiros. Mande-os para os ares rapidinho. Utilize somente a voadora. Para sair, escolha a porta da direita novamente.



O próximo desafio fica num salão com alguns carinhas vestidos de rosa e louquinhos para acertá-lo. Depois de socá-los, dirija-se à porta da direita.

A fase começa num vilarejo com alguns capangas vestidos de verde e branco. Detone-os com chutes e socos. Ao acabar com eles deixe o local usando a porta da esquerda.



ESPECIAL MASTER



Você está de parabéns! Teve méritos para destruir de uma vez por todas o reinado de Lucas e, com ele, o crime organizado.



GOLPES E COMANDOS



Soco no chão: diagonal + soco (com o inimigo caído)



Supersoco: direcional para frente duas vezes + soco



Voadora: botões 1 e 2 juntos



ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA **TECTOY**

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

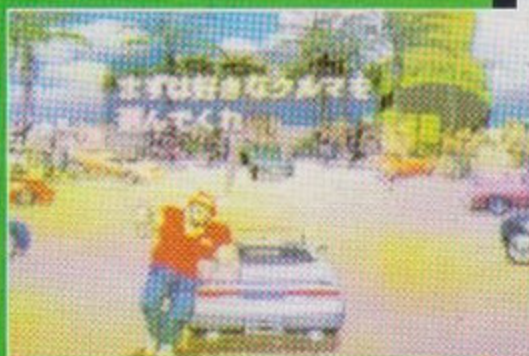
ARCADE

OUT RUNNERS

O super clássico arcade *Out Run* está de volta em sua mais nova versão: *Out Runners*.

Agora, a corrida comporta até 8 jogadores simultaneamente, no caso de haver um número correspondente de máquinas "linkadas". Não é nem preciso dizer que, com isso, ganhou-se em competitividade e em diversão. De saltar as veias! Escolha seu carro entre os oito modelos, incluindo off-roads e esportivos. O número de marchas varia de acordo com o carro, mas, mesmo assim, pode-se escolher entre câmbio automático ou manual. O jogo segue à risca o original, exceto pequenas diferenças. Uma delas é que o primeiro colocado nos duelos pode escolher a pista seguinte. Outra mudança significativa se encontra no cenário, que foi ampliado para um circuito mundial. Isso sem falar dos gráficos, que se

tornaram superiores. Ligue o rádio de sua máquina, sintonize a estação desejada e prepare-se para uma viagem inesquecível!



**ARCADE
SEGA
CORRIDA
8 JOGADORES
16 BITS**

G S D
9 8 9

TITLE FIGHT

Lançamento para arcades que promete ser um dos mais interessantes dos últimos tempos. O tema é boxe, o que o torna uma verdadeira raridade.



Como se não bastasse, alguns detalhes fazem desse jogo algo imperdível. Para começar, os controles são duas alavancas em forma de luvas, acontecimento único e ainda inédito em toda a breve história dos videogames. E, para controlar,

adivinha o que é preciso fazer? Apenas socar sem dó os joysticks. Gostou da brincadeira? Mas é só o começo. O personagem controlado por você aparece meio transparente, lembrando uma aura (remember *Dynamite Duke*),

o que facilita sua visão do adversário. E, à medida que você acerta o oponente, seu rosto vai inchando. Massacre! Não falta nada, os golpes do boxe (jab, direto, gancho, upper, body blows, etc, mais as defesas). Escolha entre quatro jogadores ou opte por mimosar um grande amigo seu, jogando contra ele. Detalhes e efeitos de arrasar, como a imagem distorcida do lutador no solo, nocauteado observando o juiz fazer a contagem. Soa o gongo.



**ARCADE
SEGA
ESPORTE
2 JOGADORES
16 BITS**

G S D
8 8 7

CLUBE DO CHEFE

O nosso líder afirma: Não há fronteiras para SG.

O Chefe quase teve um colapso. Não é pra menos. Ele atendeu à solicitação para disputar o primeiro "out-door" espacial de que se tem notícia. Por enquanto se deu mal. Na concorrência da NASA para colocar um anúncio na fuselagem principal de um foguete que ficará pelo menos 2 anos em órbita, só conseguiu um honroso 2º lugar, mas não vai desistir. Sua mensagem é muito boa: **SG - A MELHOR DA GALÁXIA !!!** Vocês podem ver que quem levou foi o astro hollywoodiano Schwarzenegger, promovendo seu novo filme (*Last Action Hero*) que brevemente estréia no Brasil.



Roubo! exclamou o Chefe! Esse brutamontes só ganhou porque trabalha em Hollywood

GAME FESTIVAL

Já tem programa para as férias? Dê uma chegadinha no maior evento de videogame do inverno. É o III Video Games Shopping Festival. Será no Club Homs, av. Paulista, 735. São Paulo-SP, entre 22 de julho e 1º de agosto, das 11:00 às 20:30 horas. Essa feira incrível de games está ampliada e vai promover um super campeonato. Coisa para feras. O primeiro andar do clube foi reservado para jogos de computador. No segundo, tem multimídia, realidade virtual e CD-ROM. O patrocínio é da Nescäu e Bubaloo. As revistas *Supergame* e *Gamepower* dão apoio. O estande da SG fica coalhado de gatinhas, é claro. Não perco nem por doença ou invalidez.

Prêmio bom quem dá é a SG



Veja só alguns dos prêmios da Super-Olimpíada 92 de videogame de fevereiro último: Sega-CDs, assinaturas, (sem falar nas seis viagens à Disney).

ARTISTAS POSTAIS

Estão chegando envelopes desenhados pelos leitores. Maravilhas! E você? Está esperando a promoção terminar? Solte o talento! Tem tempo ainda para emplacar um envelope. Os três melhores levam camisetas da revista. Não esqueça: o desenho deve estar na parte de fora do envelope. E não deixe de mandar seus dados. A publicação começa no próximo número.

HÁ UM ANO

Chegava o primeiro R-360, simulador radical. Em Mega Especial, as 50 primeiras fases de *Kid Chameleon*. Em Master Especial, *Lucky Dime Caper*. Para Mega, *Bart Simpson*, *Dick Tracy* para Master. E eram notícia: *Sonic 2* e *Mega a US\$ 90*.



SUPERGAME OMBUDSMAN

Imprensa especializada de nariz grande: Mortal Kombat 2 em Neo CD e outras piadas

Vida de ombudsman não é fácil. Principalmente quando o assunto é games, um prato cheio para quem aproveita a velocidade das mudanças tecnológicas para publicar uma boataria ilimitada, para aproveitar a sede dos jogadores por novidades. Disseram que **Mortal Kombat 2** para o Neo CD estaria disponível em maio. Mas para jogar essa maravilha seria preciso esperar o CD-ROM da SNK (para Neo Geo). A empresa, em recente nota à imprensa, adiou o projeto de seu CD, pois prefere usar todos os recursos do Neo-Geo antes de ingressar no mercado de CD-ROM. Elementar meu caro Watson, diria Sherlock. O Neo-Geo roda cartuchos de até 330 Mega e os jogos com maior capacidade da empresa só chegam a um terço disso. Se não existe CD não existe Mortal Kombat. Mas breve você conectará esse jogo no seu Mega Drive, Game Gear e Sega CD. Um videogame capaz de efeitos tipo **Star Fox** também



Turbo Duo R, desde março no Japão

seria lançado. Seu nome: PC Engine Duo R. Vendido no Japão desde 25/03, a única mudança do aparelho é o preço, mais barato. Troféu Pinóquio! Disseram que a revista japonesa *Mega Drive Fan* afirmaria a superioridade do Mega Drive 2 sobre o original. Leio a revista, isso nunca saiu e prefiro acreditar que a inverdade surgiu de erro de tradução. Não sobrará pedra sobre pedra, nem em **SG!** A matéria sobre **Fatal Fury**, na edição 23, teve uma mancada. A sequência certa do furacão de Joe Higashi é ←↓↘→ + soco.



Akira E. A. Gora

ESTABELECIAMENTOS CONVENIADOS

GAME HOUSE

Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza

TARGET

Av. R 1, 195 - Setor Oeste - GO - Tel: (062) 291.1607
CEP: 74125 020

DTA GAMES

Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - SP
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921 - CEP: 04534 003

HOLLYWOOD GAMES

Av. João Pessoa, 497 - Sta. André - São Paulo - SP
Tel: (011) 447.5680 - CEP: 09230 650

SPEED GAMES

Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos - SP
Tel: (0132) 30.7760 - CEP: 11089 200

TOKI GAMES

Rua Min. Calógeras, 1223 - Joinville - Sta. Catarina - SC
Tel: (0474) 33.6572 - CEP: 89201 500

GAMES E GAMES

Rua Guarani, 283 - São Paulo - SP
Tel: (011) 227.3742 - CEP: 01123 040

PLAY GAMES

Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana - São Paulo - SP
Tel: (011) 575.9730 CEP: 04020 001

SCOPE GAMES

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

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA)

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

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Sl.3 - Paraíso - SP
Tel: (011) 549.2816 - CEP: 04010 970

TECNOFAX

Rua Sta. Iligênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083
CEP: 01207 001

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX

Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim
Natal - RN - Tel: (084) 217.5935 ou 231.9258
CEP: 59080 400

TECNOFAX

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

- Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

- Destravamos Nintendo Americano.

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

- Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

- Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

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

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

AUTORIZADA

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

AUTORIZADA DYNACOM

CLUBE DO CHEFE CLASSIFICADOS

GAME SHOP

A melhor locadora do Tucuruvi. Rua: Tanque Velho, 26.
(Travessa da Av. Guapira)

ELITE VIDEO GAMES

Tudo para seu videogame. Consulte nossos preços.
Tel: 463 3715

Em
Santos



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

575-9730

PLAY GAMES

FEIRA DO VIDEOGAME (PERMANENTE)
Onde você vende, troca, compra
TROCAS DE FITAS - Super Nes US\$ 6,00
Mega, Nintendo e Master US\$ 2,00
CABINE VIRTUAL - Telão de 2 metros para você jogar.
Consoles - Fitas - Acessórios
Rua Madre Cabrine, 299 - V. Mariano
São Paulo - SP - Tel.: 575-9730

CURITIBA



Locação e Venda

- SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
- NINTENDO • MASTER SYSTEM
- GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR



MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US\$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US\$ 15,00

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia.
Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo
o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 549.2816



LOCAÇÃO E VENDAS

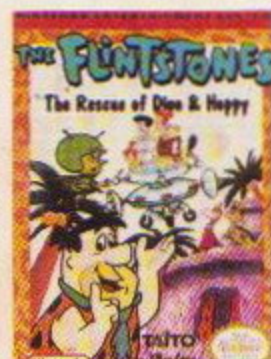
- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607



Remetemos
para todo o
Brasil



Seu pedido é uma ORDEM



NINTENDO

Street Fighter II
Street Fighter III
The Flintstones
Tartaruga Ninja III
Rockman IV
Capitão América
Tom & Jerry
Simpson's II
Battletoads
Super Mário III
Wack Races
Futebol (Times nacionais)
Volley
Robocop III
Snow Brother's
N. Y. Yankes
Yo Noid!
Double Drible (Basket)
Blades of Steel (Hockey)
Pequena Sereia
150 x 1
e muitos outros lançamentos



ACESSÓRIOS

Transcorder Game Importado
Cabos de Ligação
Chave Comutadora
Capa p/ Game (vários modelos)
Estojo Game
Adaptadores
Cabo 5 vias (Phanton)
Cabo 6 vias (Atari)
Cabo 7 vias (Master)
Cabo 9 vias (Mega)
Fonte Atari
Fonte Master
Fonte Phanton
Fonte Mega
Fonte Game Gear
Fonte Super Nes
Joystick PRO 1 (Atari-Master)
Joystick PRO 2 (Turbo Mega)
Joystick PRO 3 (Turbo Phanton)
Joystick PRO 4 (Turbo Dynavision)
Joystick PRO 5 (Mega)
Joystick Joy Plus I (Atari-Master)
Joystick Joy Plus II (Phanton)
Joystick Joy Plus III (Mega)
Memory Game (128 Jogos na Memória)
Top System Turbo Milmar
Cartuchos 4X1 Atari

SUPER NESS

Street Fighter II
Tartaruga Ninja IV
Alien vs. Predator
Super Wonderful Mario
Tiny Toon
Road Rash
Star War
Top Gear
Fatal Fury
Guy
Cool World
Power Athlete
The Adam's Family
e muitos outros



Turbo e
Slow
Motion

Atendimento Varejo

Tel: (011) 229.5877

Atendimento Atacado Exclusivo

Tel: (011) 223.2944

Fax: (011) 220.9967

Rua Santa Ifigênia, 44

CEP: 01207-000 — São Paulo

EXTRA
BÔNUS.
Peça o seu.



* Marcas registradas de terceiros



E também pergunta, junto com leitores: Onde estão os jogos de verdade para Master?

TAZMANIA

Estou escrevendo a fim de me informarem em que nº da revista **SG** saiu o pôster de **Tazmania**. Achei super demais e fiquei completamente maluco para conseguir um. Se for possível a informação, eu agradeço muito.

Edson Vander Bitali
Caçapava - SP

RdR: Pois não, esse cartaz extraordinário foi publicado na **SG** nº 20. Batalhe em **Números Atrasados**, procure o endereço da **Dinap** no final da revista, abaixo do expediente. Nós é que agradecemos. Um grande abraço.

BOCA NO TROMBONE

Caro Chefe. Queria mandar um recado para a Sega, que só lança jogos bons para o Mega e para o Game Gear. Tá certo que **Tazmania** e **Mickey 2** são bons, mas e **Batman Returns**, **Streets of Rage**? Onde estão os jogos de verdade?

É verdade que a Capcom tem projetos de **Street Fighter** para o Master, depois que estourar para Mega? Um abraço.

Maurício F. Savarese
São Paulo - SP

RdC: Sua bronca conta com o meu apoio incondicional e supremo de Chefe. Qual é, né? Eu é que pergunto: onde estão os jogos de



verdade? Onde? Tomara que eles se toquem. Não estamos sabendo de nada a respeito do **SF** para Master. O que eu posso adiantar é que fica difícil devi do à capacidade do console. Um abraço.

GANHADORES DO SUPER CONCURSO DE DESENHO:



Kellogg's

1º e 2º lugar - Prêmio Sega CD: 1º Hugo Leonardo M. Pinto • 2º Wagner Bizerra dos Santos
3º a 7º lugar - Prêmio Mega Drive: 3º Maurício Eugênio dos Santos • 4º Márcio Honório • 5º Humberto M. Pinto • 6º Luiz Carvalho Soares • 7º Arnaldo Humberto Pereira
8º a 10º lugar - Prêmio Game Gear: 8º Alberto Sebastião Pinto Martins Jr. • 9º Fábio da S. Santana • 10º Antônio José Rodrigues
11º a 20º lugar - Prêmio Master System: Elton Portilho Bentes • Fabiana Passos Terra • Giancarlo Kanaam C. Cunha • João Elias de Brito • Lisandro Luís Lopes dos Santos • Marcel Lopes Pontinha • Renato de Noronha Troy • Rosana Rabadji • Virgínia Francisca Mussi • Wirlerson D. Lemes
21º a 50º lugar - Prêmio Cartuchos Master System: Adagamos Pellegrini Sartini • Alexandre S. Delyra • Aly Coelho Baptista Jr. • Anna Beatriz Rossi • Bruno Sérgio Coelho de Oliveira • Célio Ricardo Garcia Prates • Dan H. Okawa • Felipe B. Frias • Felipe de Araújo Moreira • Flávio Augusto Franco •



TEC TOY

Flávio Nóbrega de Jesus • Floriano Júnior Santos Silva • Gabriel de Castro Coscarelli • Helifas Nascimento Pinto • Juciara Soares de Souza • Kleber Lourenço • Luca Brandão Medina • Luiz Fernando Madona • Marcelo Leonel Gagliano • Marco Antônio F.B. Baptista • Michel H.V.O. Takahashi • Paulo Mattos • Rafael N. de C. Castro • Renan Nêris da Silva • Sanzio P. Andrade dos Anjos • Sidnei Alferes • Tatiana Nascimento Pinto • Thiago Hortensi • Tiago Costa Neponuceno • Wanderson Julio Soares
51º a 100º lugar - Prêmio Mini Games: Adriano L. Palmetra Cardoso • Aldo Henrique M. Farias • Alexandre Rodrigues • Alison de Oliveira Faria • Ana Paula Torres • Bárbara Pereira Santos • Carina G. Cicotti • Carla Figueiredo de Souza • Cesar Monterosso • Fabiano A. Souza • Fabiano Mariano • Fabrício Ono da Costa • Felipe de S. Nunes • Filipe Francisco de Araújo • Flávio Roberto Rosas • Flávio Sasano Cordeiro • Henrique Milen V. Carvalho • Janaina Soares de Souza • Joice Luzino de Farias • Karla Batista do Carmo de Souza • Kleber Augusto C. de Moraes • Laerte Moreira de Souza Jr. • Lailson H. Cavalcanti • Lawrence B. Póvoas • Leandro Maciel • Marcelo Nunes Vital • Marcelo Wagner Silva Domingues • Marcia Aparecida Veiga • Marcio Rodrigues Taú • Marcos Paulo Ariosi • Maura G.P. Kehdi • Maurício Pires • Patrick Tennenbaum • Paulo Barral Bouzas Jr. • Rafael Aparecido Simões Pereira • Rafael Camargo V. • Rafael Prado Cartana • Rafael Silveira Souza Lima • Rangel Melkunas • Rodrigo Dias Espinoza • Rodrigo Fernandes Martins • Rodrigo Moralles • Rodrigo Pains Moreira • Rubens J. de Carvalho • Samuel H. Meduque • Sérgio Eduardo T. Rivello • Thaís Helena da S. • Thiago Augusto Malheiro • Thiago da Silva do Carmo • Vanessa C. O.Lima Dias

AGORA SÓ FALTA FICAR FERA NOS GAMES!

DAQUI A 15 DIAS, MAIS UMA EDIÇÃO CHOCANTE!

GAME POWER

A ÚNICA 100% COMPATÍVEL COM NINTENDO.

NES pega fogo!

▲ Might Final Fight ▲ Jetsons até o fim!



SUPER NES alucina!

▲ Super Mario Bros num jogo com 4 aventuras

▲ Especial Final Fight II

▲ Versão pirata de Street Fighter II' e mais novidades de Street Turbo

2 RPG's chocantes!

▲ Shadow Run

▲ Ogre Battle

GRÁTIS

+9 GAME CARDS

AUMENTE SUA COLEÇÃO COM OS GOLPES E ILUSTRAÇÕES DE FINAL FIGHT II

TENHA A COLEÇÃO DE SUPERGAME COMPLETA!

Se você perdeu alguma edição de SUPERGAME, fique ligado! Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua região podem descolá-la pra você. Você também pode escrever para a DINAP A/C Números Atrasados - Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 06053-990 - Osasco - São Paulo.



(011) 851-3111

Este número é sua linha direta com a SUPERGAME. Através dele você pode fazer sua ASSINATURA, dar sugestões, reclamar... encher mesmo! Se preferir, escreva para a Nova Cultural.



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 24 - JULHO DE 1993

Diretora responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO

Editor: Matthew Shirts

Editor de Arte: Omar Grassetti

Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Assistente de Arte: Maria Cristina Braga

Editoração Eletrônica: Verônica

Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris

Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Consultores (textos): Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,

Consultores (fotos): Fran Moreira, Arnaldo Bento

Ilustrações: Murilo Martins, Osnei, Wesllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sasaki

PUBLICIDADE

Diretor: Walter Thomé

Gerente: Paulo P. P. A. Prado

Supervisor: Antonio Cestaro

Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos

Contatos: Fabiana F. do Amaral

Kerr, Josy Peres

Marketing Publicitário: José

Renato D. Aguiar

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

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

LOCA-DO-RAS



COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

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

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



GAME HOUSE

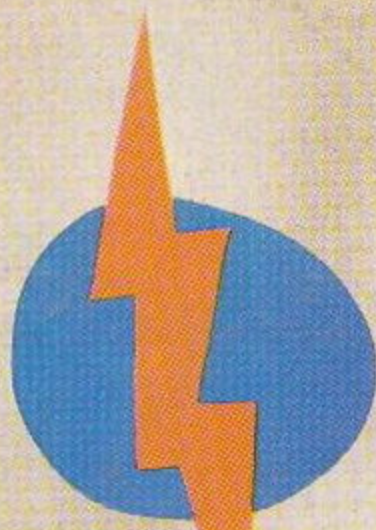
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponiveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -

R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872

Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377



SUPER GAMES

A NOSSA LÍNGUA

Passwords, Bits, Power, Reset, Start, Action, Boss, Turbo, Game Speed, Hint, RPG, Save, Score, Sound, Software, Mega, CDRoom.

A NOSSA GRANA

SUPER GRANA o único dinheiro que não desvaloriza nunca.



OS NOSSOS TERRITÓRIOS:

IGUATEMI - SP/SP

Shopping Center Iguatemi
Av. Brig. Faria Lima, 1191,
Al. Serv., 3º Piso CEP 01451-001
(011) 816- 6998

MACEIÓ/AL

Av. Fernandes Lima, 3700,
Loja 03 CEP 57050-000
(082) 241-9133

BELÉM/PA

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP 66033
(091) 223-5701/Fax 223-4320

PETROLINA/PE

Galeria Manhattan Center
R. Manoel Clementino, 1018,
Loja 14 CEP 56300 (081) 992-1125

BRASÍLIA SUL 1 - BRASÍLIA/DF

SCLS 106, Bloco C, Loja 11
CEP 70345-530 ((061) 242- 0177

BRASÍLIA NORTE 1 BRASÍLIA/DF

SCLN 215, Bloco C, Loja 19
CEP 70874-530 (061) 347- 8281

CAMPINAS/SP

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP 13020-431

GRANJA JULIETA - SP/SP

R. Verbo Divino, 954
CEP 04719-001 (011) 548 4902

NOVA CANTAREIRA - SP/SP

Av. Nova Cantareira, 3230, S/L
CEP 02341-001 (011) 203 1597

HIGIENÓPOLIS - SP/SP

Av. Higienópolis, 195, Loja 03
CEP 01238-001
(011) 258 0977

FLORIANÓPOLIS/SC

R. Des. Arno Hoeschi, 81, Loja 02
CEP 88015-620 (0482) 22 1347

SANTA MARIA/RS

Galeria San Carlos de Bariloche
R. Cel Niederauer, 1565, Sala 08
CEP 97015-123
(055) 222 7279

POÇOS DE CALDAS/MG

R. Pref. Chagas, 131, Loja 07
CEP 37701-010
(035) 721 9894

BRASÍLIA SUL 2 - BRASÍLIA/DF

SCLS 410, Bloco C, Sobreloja 17
CEP 70276-530
(061) 242 8512

PARQUE DA MOÓCA - SP/SP

Rua Aparajú, 09
CEP 03127-020

BRASÍLIA NORTE 2 BRASÍLIA/DF

SCLN 307 Bloco B, S/Loja 101
Asa Norte CEP 70748-020
(061) 274-8547



FRANCHISING SUPER GAMES - Na Terra dos Games, seus sonhos se tornam realidade.

FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

Rua Senador Pádua Sales, 94 São Paulo, SP CEP 01233-030 Tel : (011) 824 9588 / Fax : (011) 66 4777