

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

# SUPERGAME

## MORTAL KOMBAT

vem com tudo para Mega, Sega CD e Game Gear



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



## 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 • Poltrônica • 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 • Comaquel • 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.

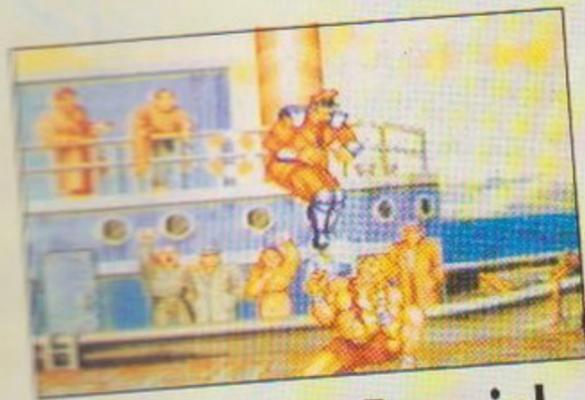
**PRO-2** COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.

**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"

**S**houryken 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 decepção 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**



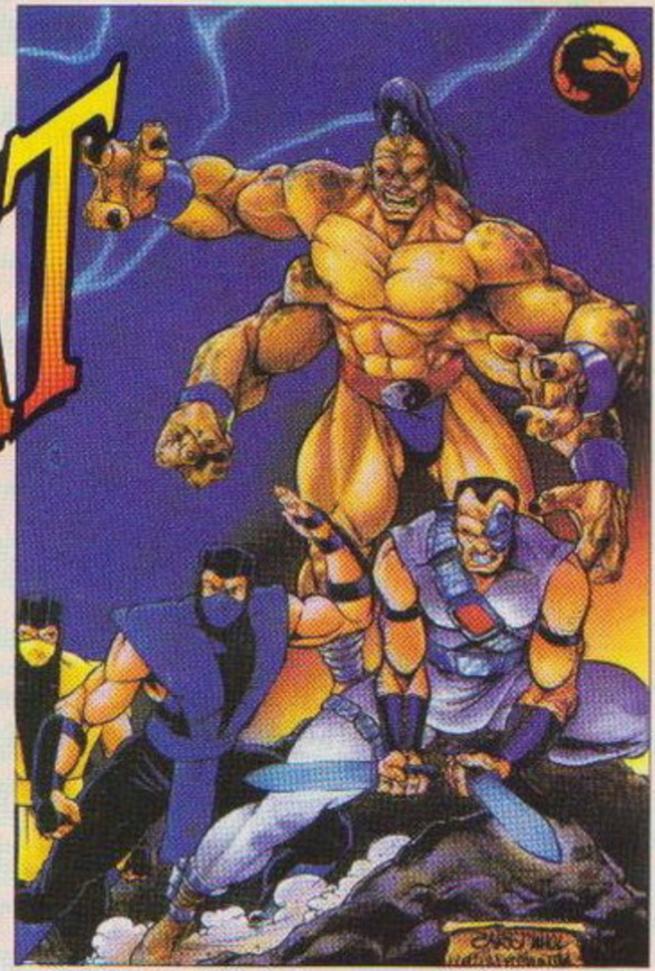
**ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.**  
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

**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

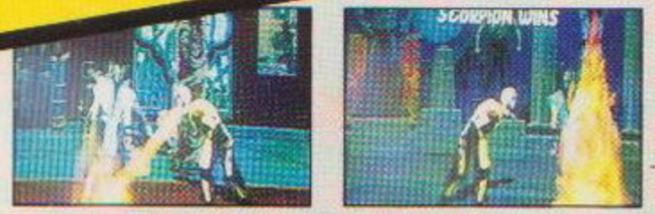


## MORTAL GOLPES

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 ← + defesa + 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 chefes, 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 Marmaid  
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**

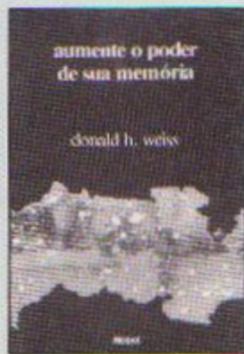
Importamos para você diversos produtos como: brinquedos, som, TVs, bebidas, videos, instrumentos musicais.

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

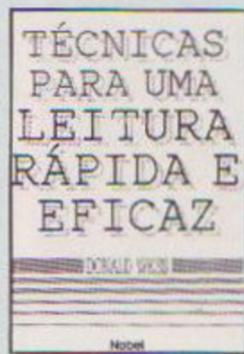
**NBN** IMPORT & EXPORT

VOCÊ COMPRO,  
VOCÊ RECEBE.

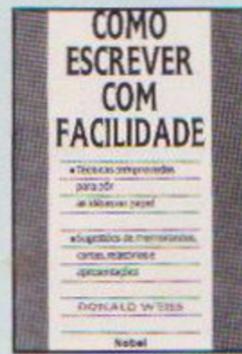
# Aproveite! Compre dois livros e receba mais um inteiramente GRÁTIS.



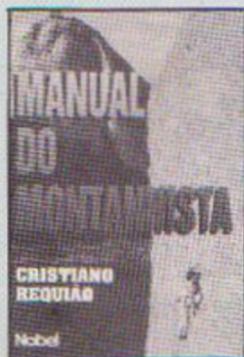
**AUMENTE O PODER DE SUA MEMÓRIA**  
 Donald H. Weiss  
 Técnicas que vão ajudá-lo a: memorizar o que você lê e ouve, lembrar de fatos, melhorar sua concentração e organizar seu pensamento.  
**Código: 884294**  
 Cr\$ 490.000,00



**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



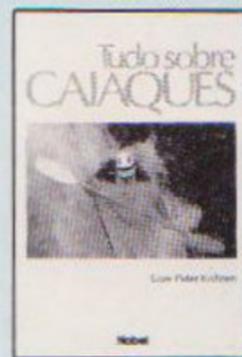
**COMO ESCREVER COM FACILIDADE**  
 Donald H. Weiss  
 Orientações seguras para você escrever bem: formas para desenvolver idéias e maneiras de criar textos com emoção e conteúdo que transmitam sua mensagem.  
**Código: 999679**  
 Cr\$ 565.000,00



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



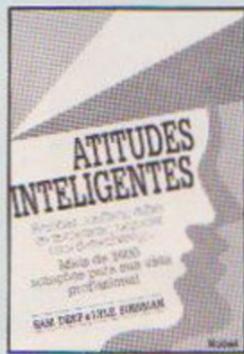
**MANUAL DO EXCURSIONISTA**  
 Cristiano Requião  
 Ensina como planejar, como escolher o equipamento adequado e como prevenir acidentes. Dá instruções sobre orientação e meteorologia e, por fim, relaciona os principais parques brasileiros.  
**Código: 942960**  
 Cr\$ 775.000,00



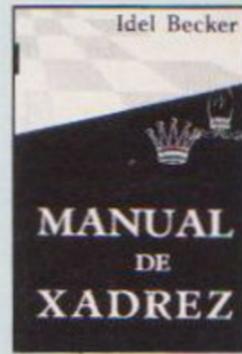
**TUDO SOBRE CAIAQUES**  
 Uwe P. Kohlen  
 Imprescindível a todos os interessados em canoagem: tipos de canoas e caiaques, equipamentos, técnicas básicas e avançadas, como utilizar - lazer ou esporte - onde, como e porquê canoar.  
**Código: 782670**  
 Cr\$ 555.000,00



**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



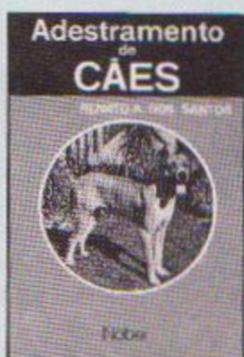
**ATTITUDES INTELIGENTES**  
 S. Deep e L. Sussman  
 Dicas, regras, técnicas e estratégias para você ter nas mãos os recursos para tomar decisões rápidas e eficazes.  
**Código: 999644**  
 Cr\$ 1.135.000,00



**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

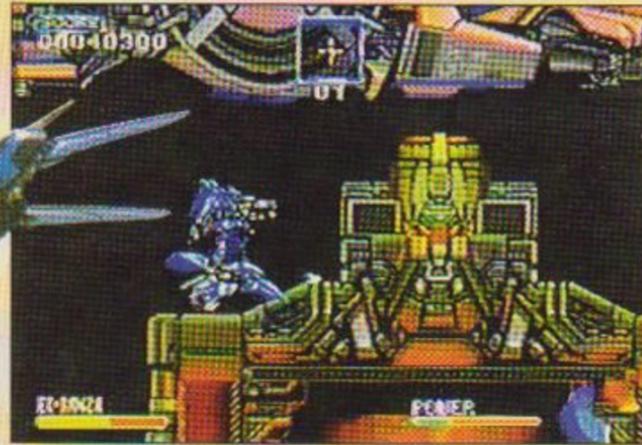
**128 cores no seu  
Mega para um  
jogo de tiro  
de arrepiar**

**Q**uando 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**

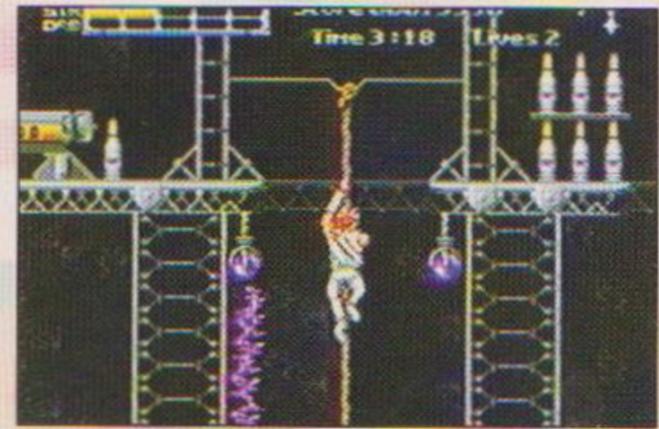
# SAIU NOS STATES

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

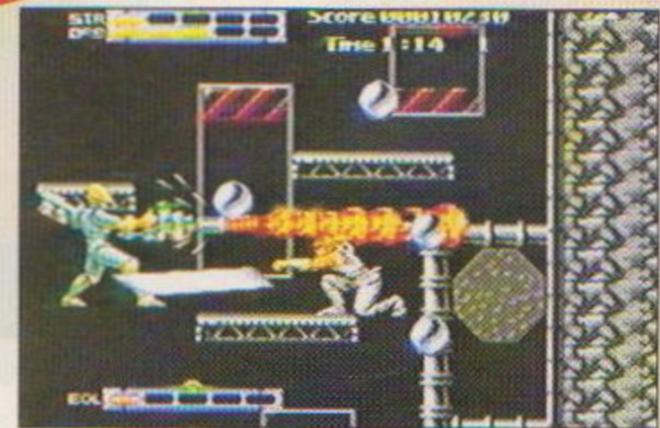
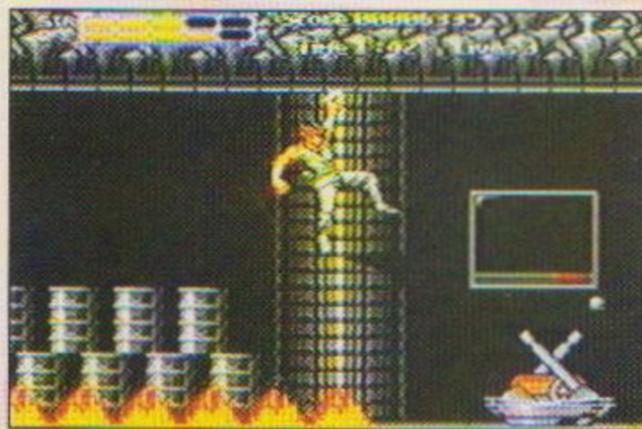
**A** US Gold está lançando a continuação de um clássico de sucesso, que foi o primeiro cartucho com 8 Mega de memória e abocanhou vários prêmios, como Best Video Game of The Year e Best Graphics in a Video Game, da revista americana *Electronic Games Monthly*. Adaptação quase sem perdas de um original 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



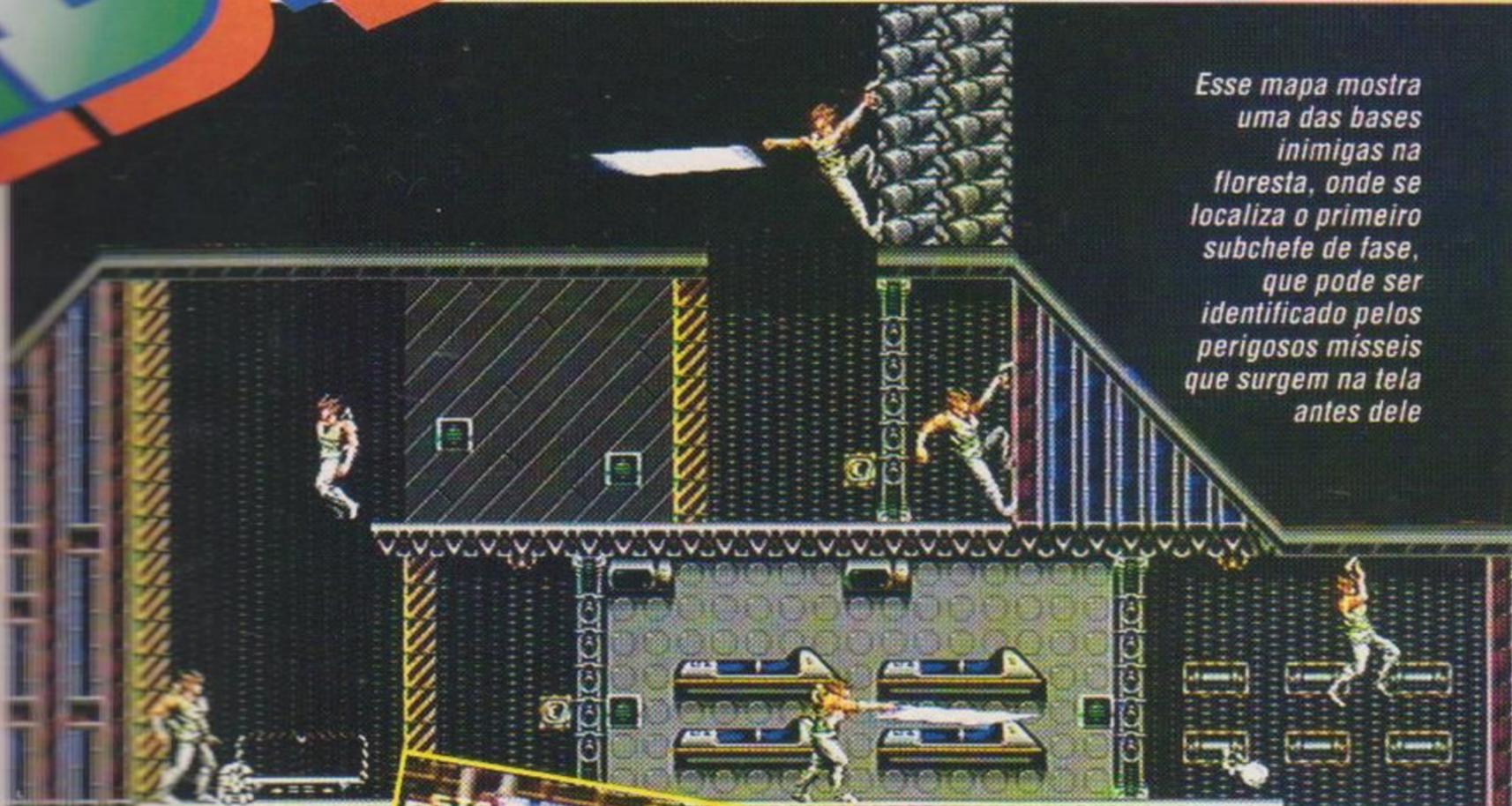
*Existem muitos chefes e subchefes, mas sua pior tarefa será cruzar o fogo cerrado dos inimigos, que usam desde tanques a lança-chamas para dificultar as coisas*



# BRAT

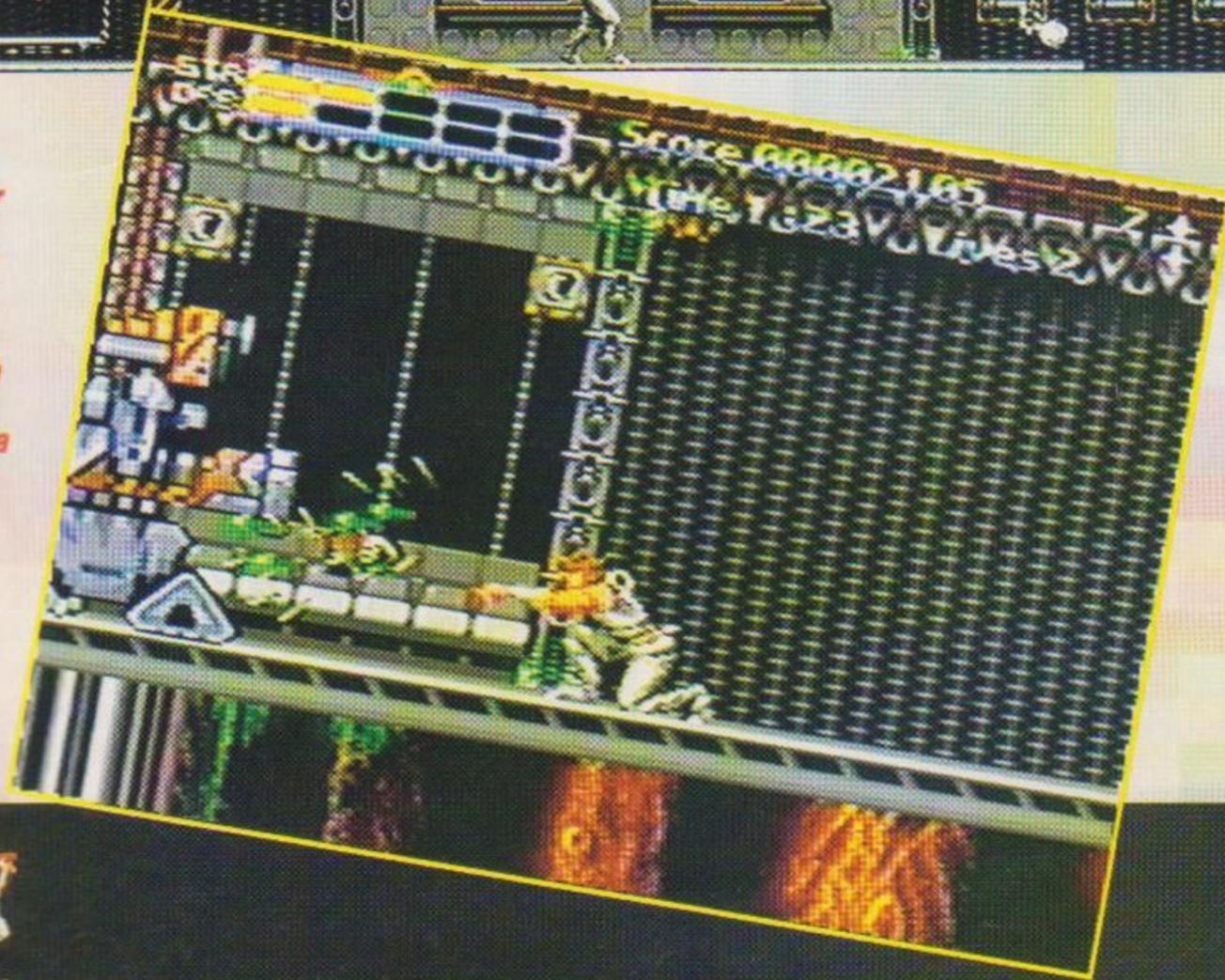
**MEGA DRIVE  
US GOLD  
AÇÃO  
1 JOGADOR  
8 MEGA**

G S D  
**8 9 7**



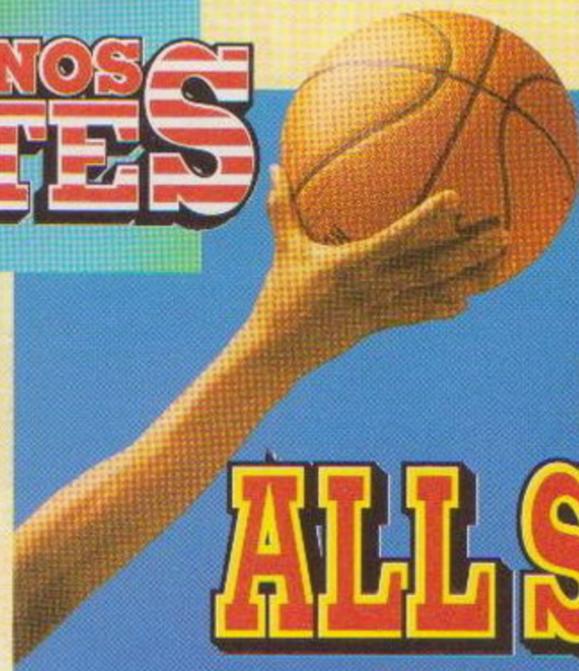
*Esse mapa mostra uma das bases inimigas na floresta, onde se localiza o primeiro subchefe de fase, que pode ser identificado pelos perigosos mísseis que surgem na tela antes dele*

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





# SAIU NOS STATES



# NBA

# ALL STAR

## CHALLENGE

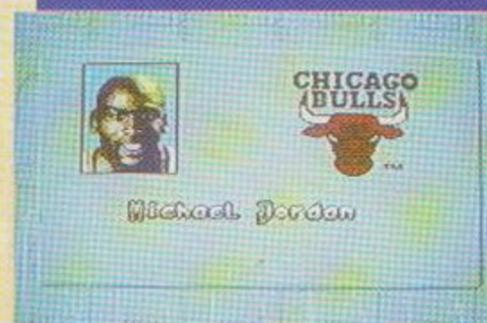
# SUPER WRESTLEMANIA

MEGA DRIVE  
FLYING EDGE  
LUTA  
2 JOGADORES  
8 MEGA  
G S D  
8 8 8

**P**ensou 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!



**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  
G S D  
7 6 7

# SAIU NOS STATES

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

**N**a 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*



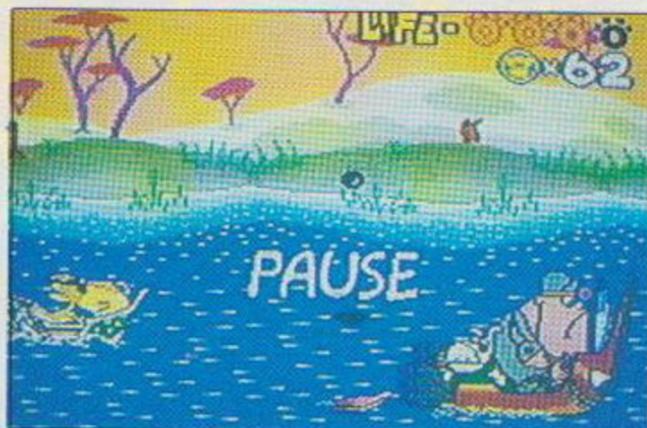
## Rock pauleira, skate e tênis são armas pra recuperar moto

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

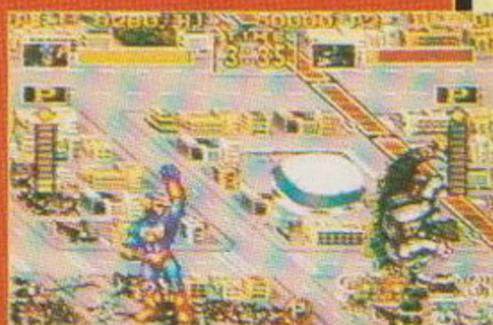
# SABU NOS STATES



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

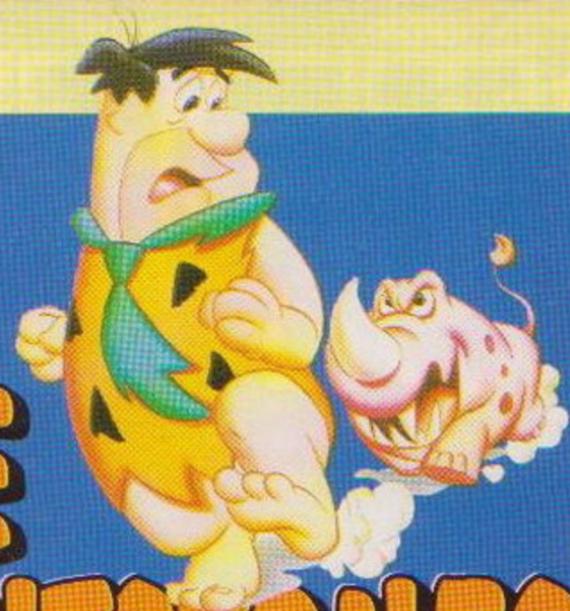
G	S	D
7	6	8

**E**squeça 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.

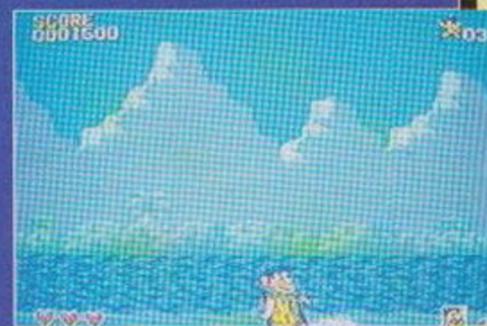
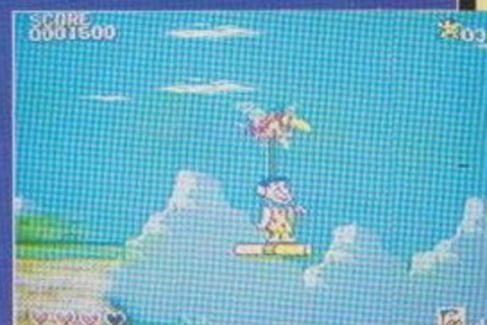


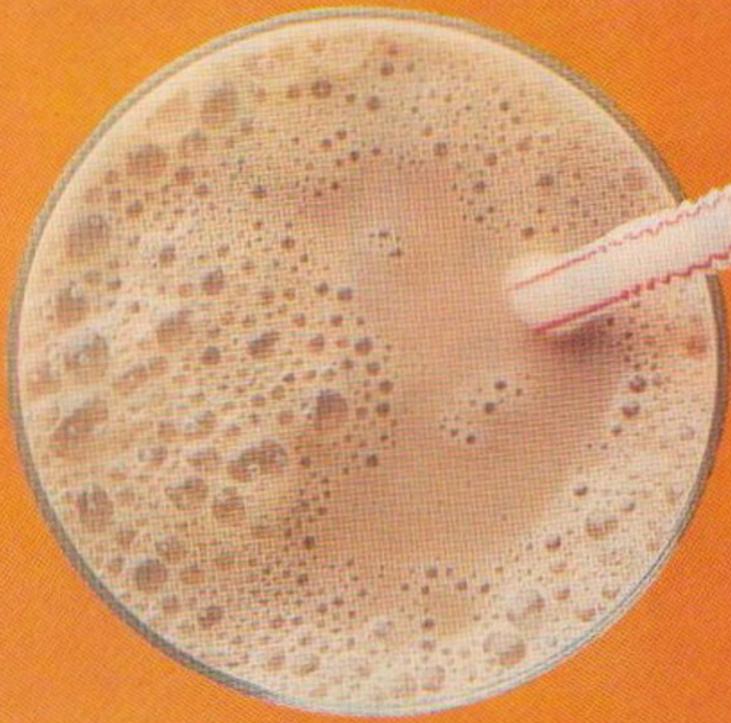
# THE FLINTSTONES

**N**oventa 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 arrepiado com sua clava. Muitos balões escondem itens surpresa. Enfim, um jogo fácil e divertido. Obrigatório para os fãs.

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

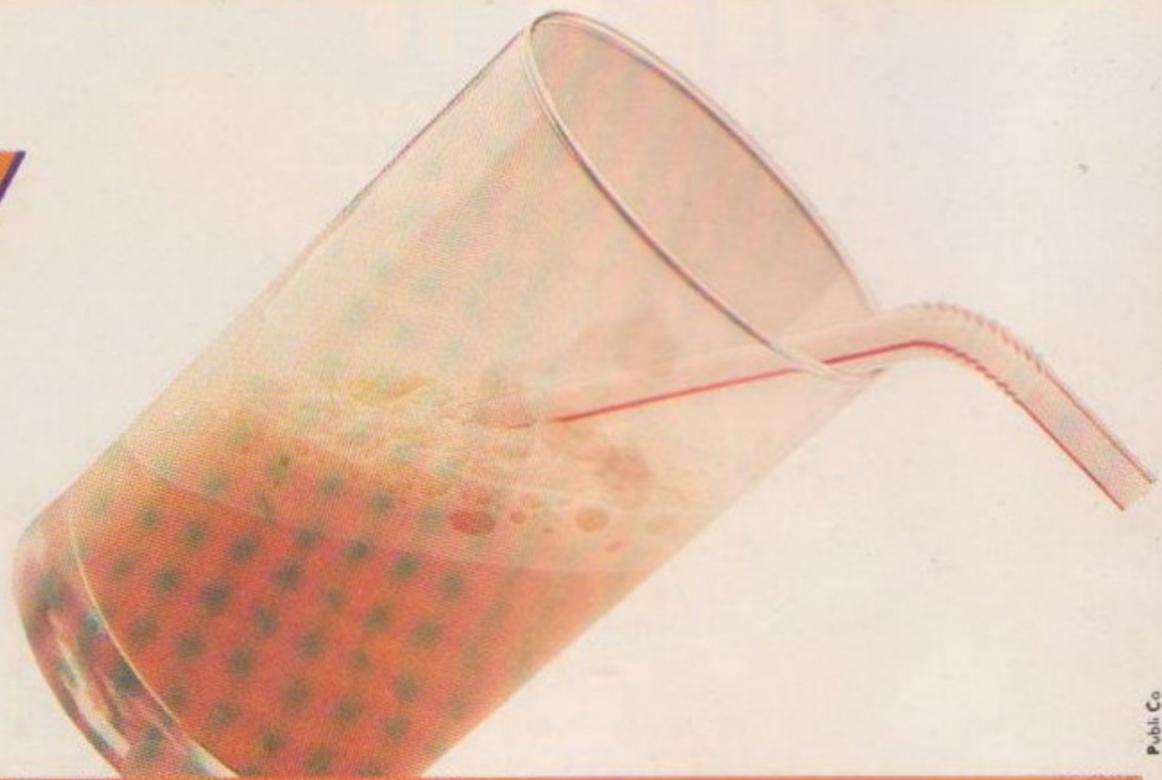
G	S	D
7	6	7





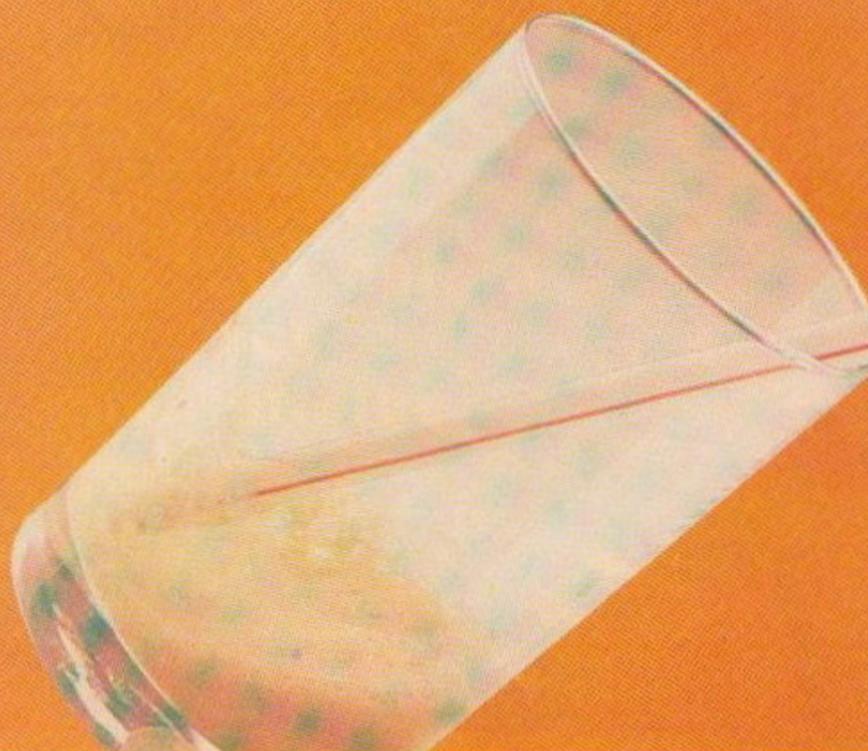
# START

# 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

**E**sse 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

**C**om 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

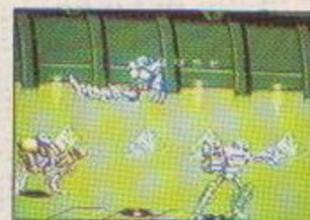
\* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL

ARS Design

# SAIU 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:

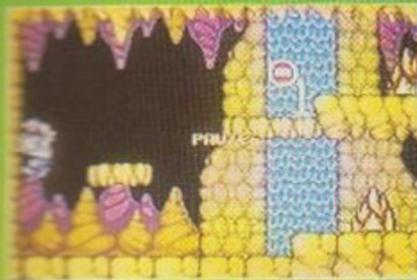
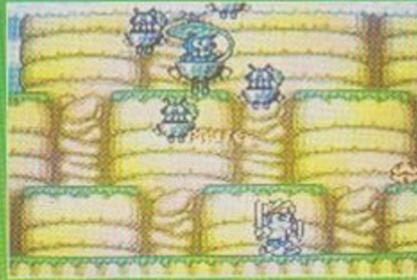
Eliminatória \_\_\_\_\_  
 Semi-Final \_\_\_\_\_  
 Final \_\_\_\_\_  
 Finalíssima \_\_\_\_\_

Esporte, aventura e pistas

# Jogo Rápido

pra ninguém perder a forma

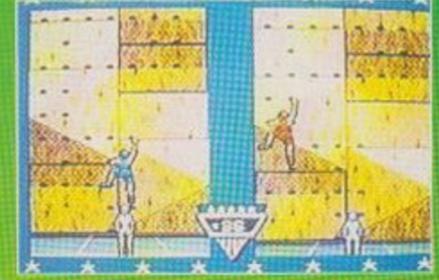
## CHIKI CHIKI BOYS



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

C	S	D
8	8	8

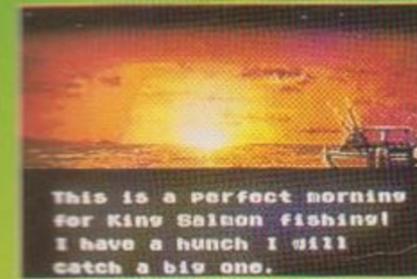
## AMERICAN GLADIATORS



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

C	S	D
6	7	8

## KING SALMON



This is a perfect morning for King Salmon fishing! I have a hunch I will catch a big one.

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

C	S	D
7	8	9

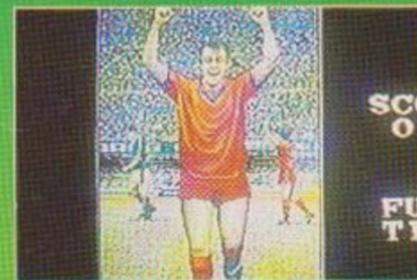
## HARD BALL 3



**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**

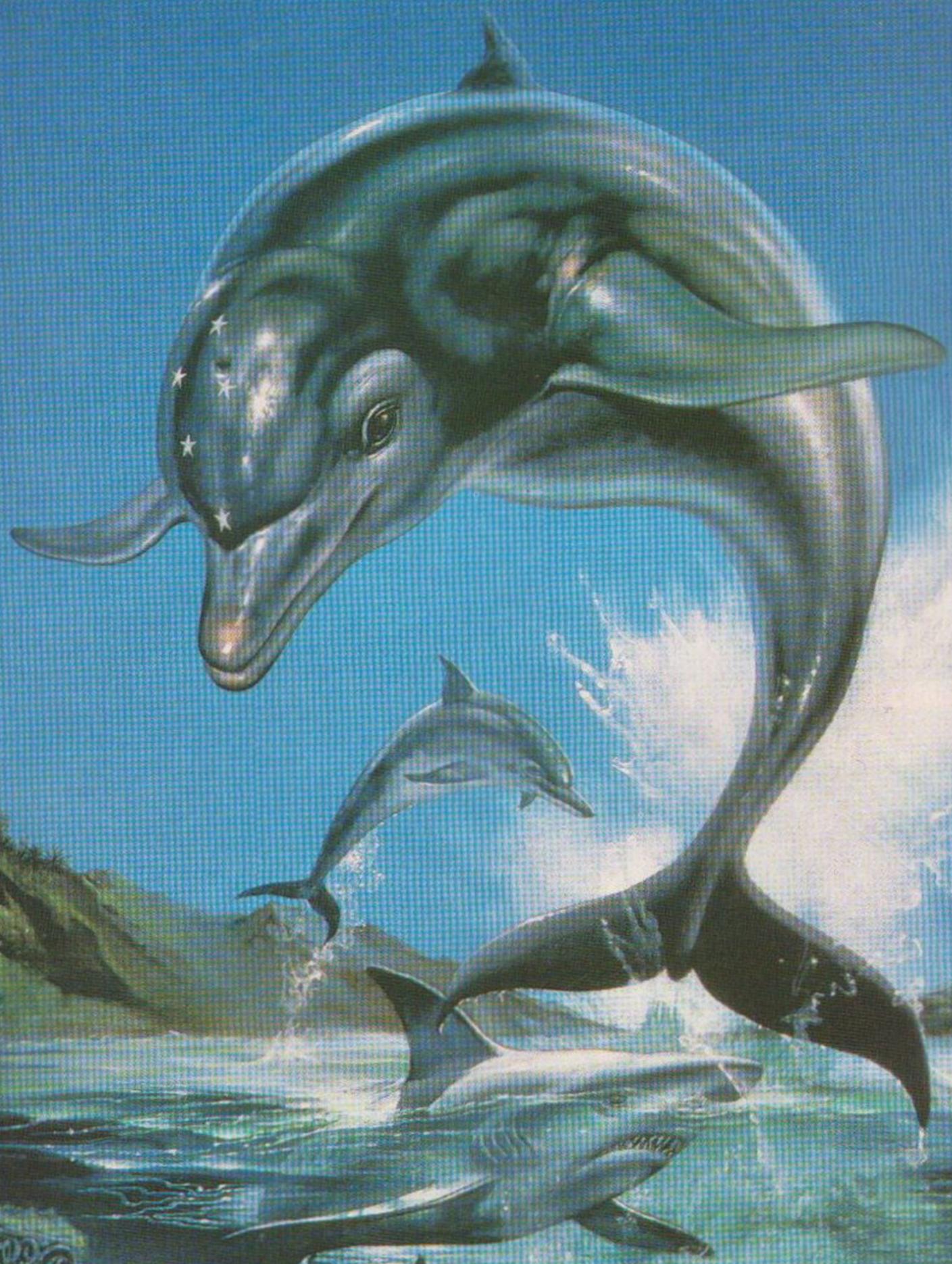
**TURBO ACCELERATION**

**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*



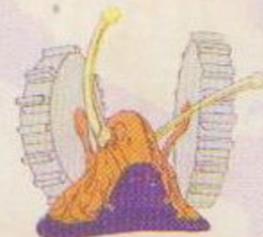
*Movimentos bem variados*



*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 JÁ PARA GANHAR UM CARTUCHO GRÁTIS!

# LIGUE AGORA E CONCORRA A UM SUPER "NINTENDO COMPLETO"

JÁ LIGOU PARA GANHAR O SEU CARTUCHO?



## LUFY & SAMY GAMES

MEGA DRIVE	US\$	NINTENDO	US\$	SUPER NES	US\$	ACESSÓRIOS	US\$
AGASSI .....	21,00	BATLEOTADS .....	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	MEGA DRIVE .....	170,00
BOCO GOLFINHO .....	19,00	STREET FIGHTER IV .....	28,00	RAMA 1/2 II .....	46,00	SUPER NESS (BABY) .....	175,00
EX MUTANTS .....	19,00	TALESPIN .....	20,00	ROAD RUNES .....	43,00	SUPER NESS(COMPLETO) ...	215,00
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		
OUT 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

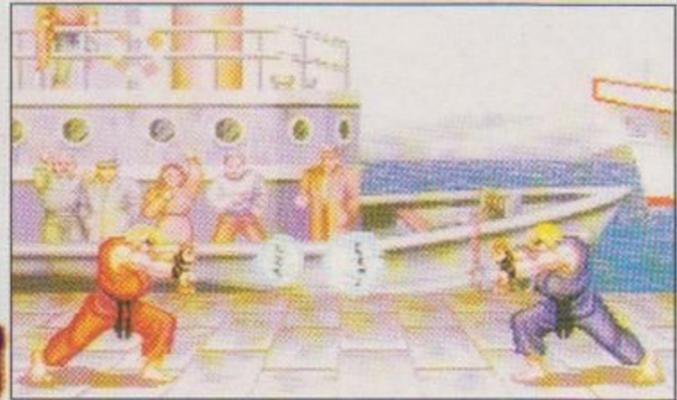
Tornou-se mais rápido e é invencível durante a subida. Ganhou utilidade nessa versão, pois antes sua aplicação era limitada.



(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.



↓ ↘ → + soco

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



↓ ↙ ← + chute

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



→ ↓ ↘ + 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.



3 botões de soco

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



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.

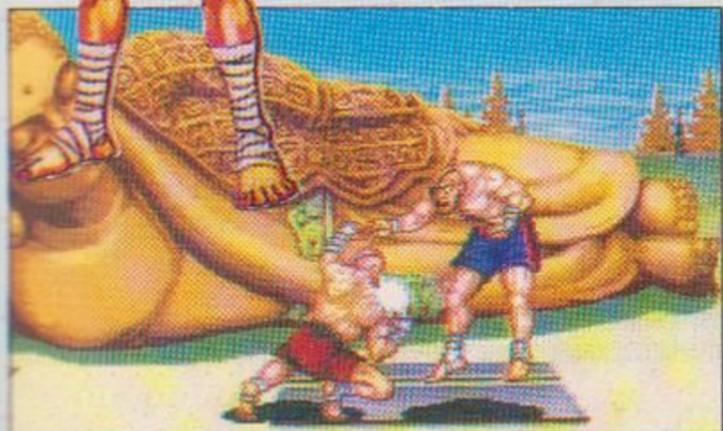


(c) ← → + soco

# 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><b>PSYCHO CRUSHER</b> Um bom ataque contra o computador</p>  <p>(c) ← → + soco</p>	<p><b>DOUBLE KNEE PRESS</b> Acerte o 1º chute e fatalmente acertará o 2º</p>  <p>(c) ← → + chute</p>	<p><b>HEAD PRESS</b> 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.



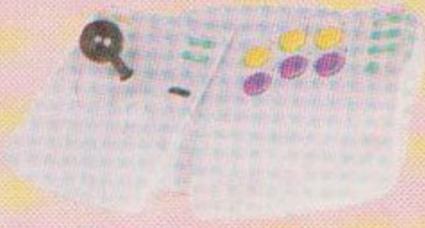
Quebra do carro, no Mega o 1º estágio de bônus



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

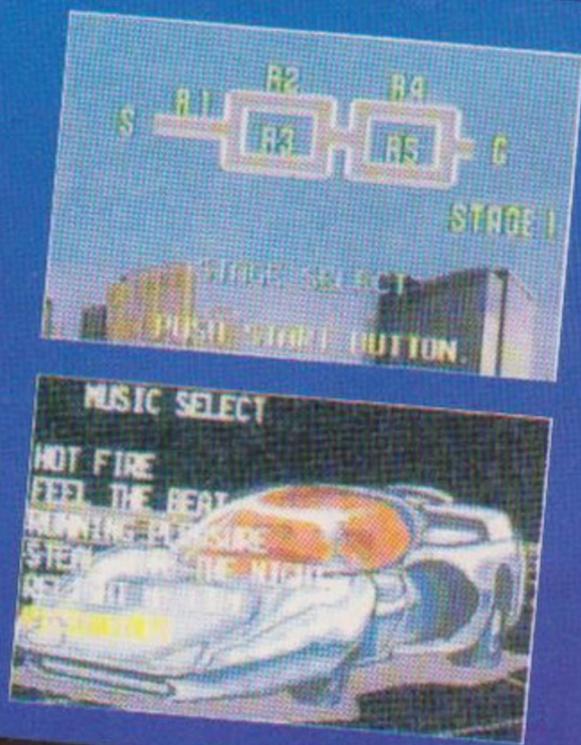


# SUPERTÁTICAS

## 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)

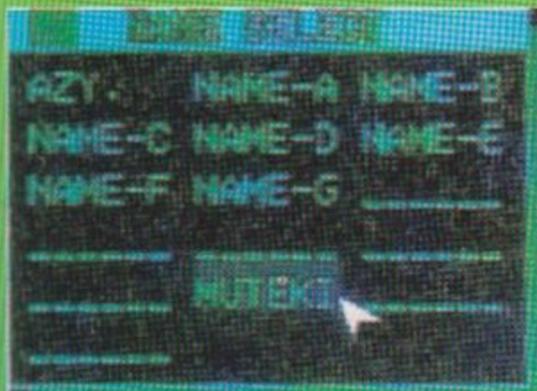
### ÚLTIMO PASSWORD



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.

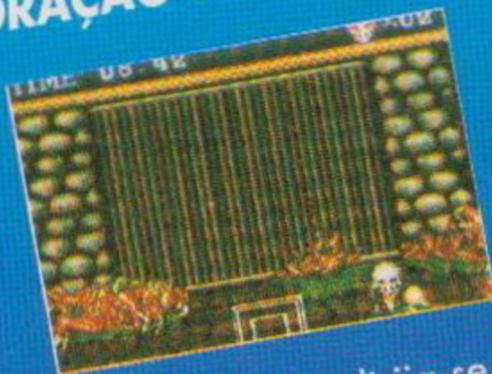
## SPLATTER HOUSE III (Mega Drive)

### 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)

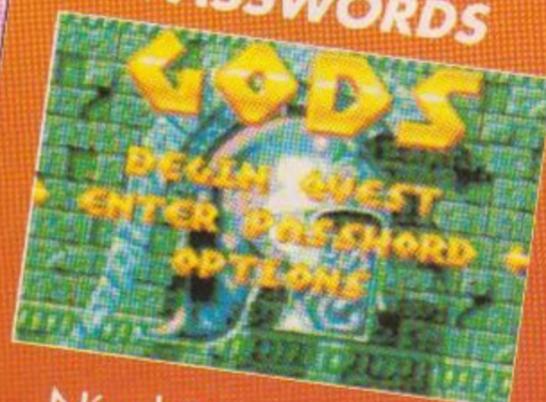
### SELECIONE ESTÁGIO



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:	EMIHBPZ
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!**

**J**ogo 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 !!**

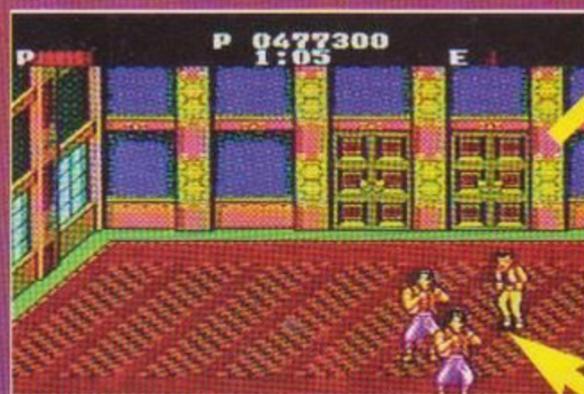
## DE BAIXO PARA CIMA, COMO CHEGAR AO ÚLTIMO CHEFE

**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.

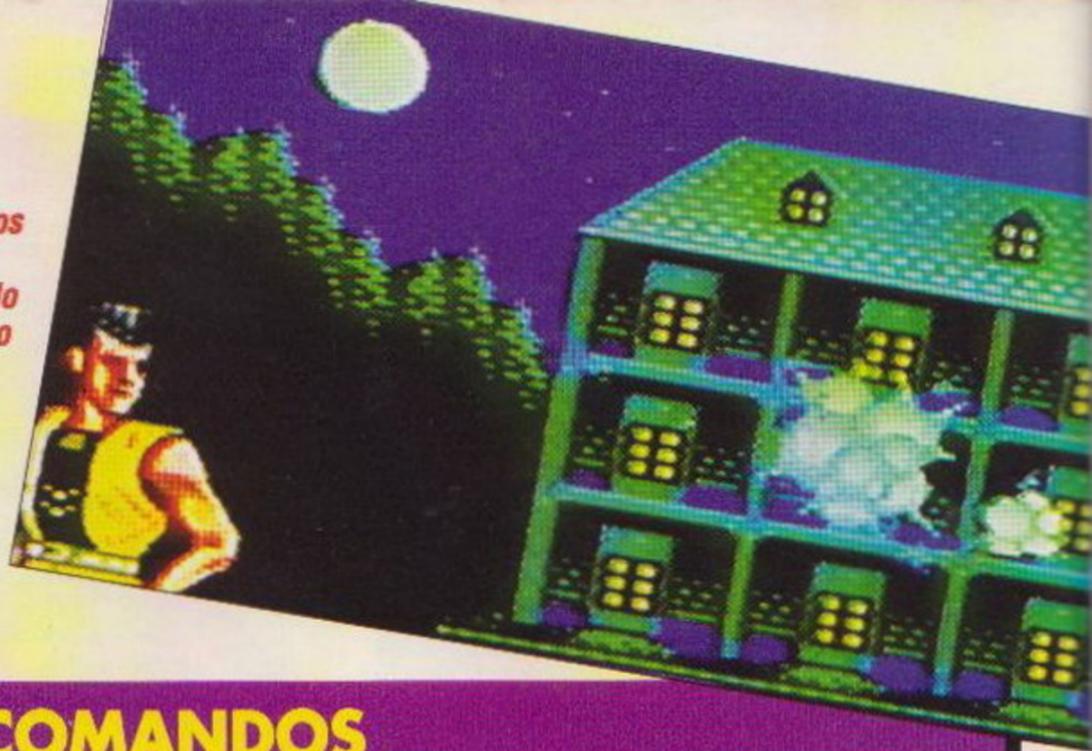
A fase começa num vilarejo com alguns capangas vestidos de verde e branco. Detone-os com chutes e socos. Ao acabar com eles deixe o local usando a porta da esquerda.



# 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

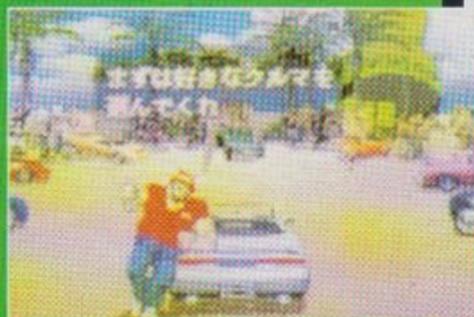
# ARCADE

## 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

**L**ançamento 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

## ESTABELECEMENTOS 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

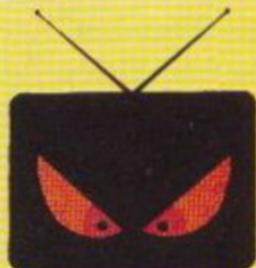
CURITIBA



## 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

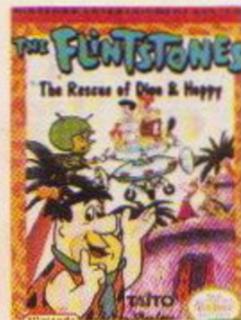
- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

## VÍDEO GAME E LOCADORA

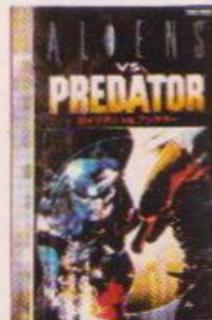
Av. R-1, nº 195 - St. Oeste  
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607



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  
**8ª a 10ª lugar - Prêmio Game Gear:** 8º Alberto Sebastião Pinto Martins Jr. • 9º Fábio da S. Santana • 10º Antônio José Rodrigues  
**11ª a 20ª 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  
**21ª a 50ª 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  
**51ª a 100ª 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**

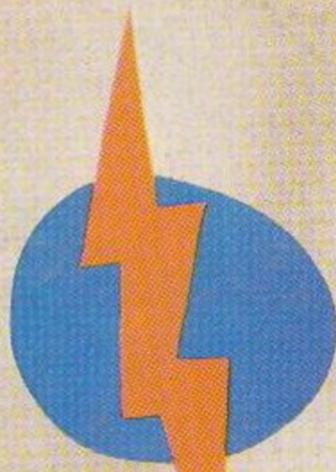
LOCADORA E DISTRIBUIDORA  
DE VIDEO GAMES

**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