

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

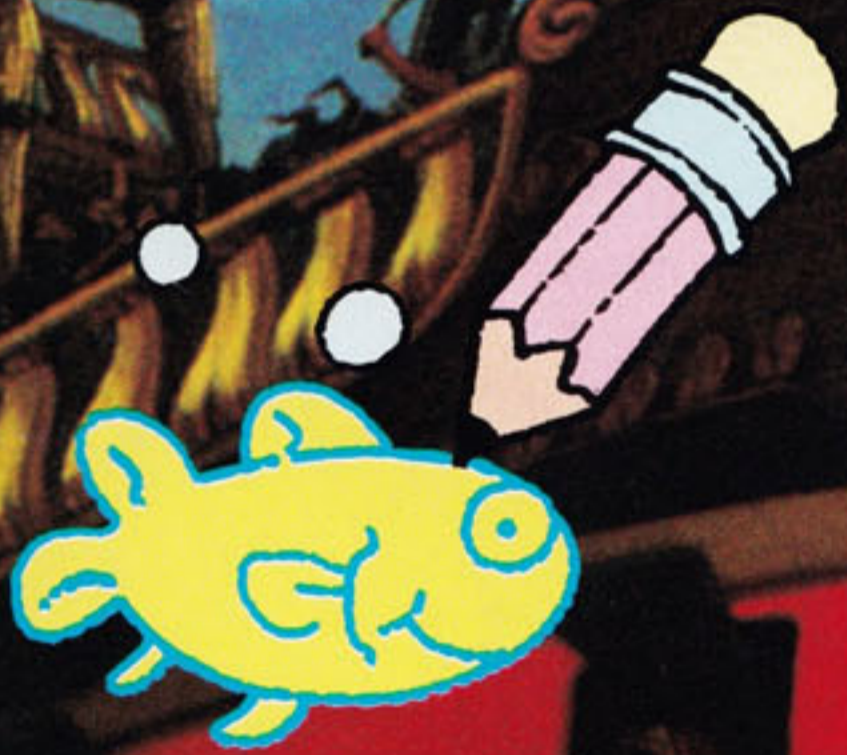
# GAME POWER



ANO 1 Nº 3  
SETEMBRO DE 1992  
CR\$ 12.200,00

## Hook

Detone os piratas e  
voe com Peter Pan!



### MARIO PAINT!!

Faça arte na tela da TV

### ROBOCOP 3

Segredos! Dicas!  
Manhas!  
Fases!  
TUDO!!!



Darkwing Duck:  
acabe este  
jogo já!!

**PROMOÇÃO:**  
será que você  
ganhou um  
Super NES?!!



Street Fighter:  
engane os  
adversários!

# CRAZYLAND!

Welcome to CRAZYLAND!

**Bem vindo à terra dos loucos ( por games! )**

*Se você ainda não está na vanguarda do mercado em sua região, não perca mais tempo.*

*Ligue para quem realmente entende de Game.*

*Temos o maior acervo de títulos e os mais recentes lançamentos do mercado americano e japonês que vão detonar sua locadora. Ligue-nos e comprove a eficiência e seriedade com que atuamos num mercado de brincadeira.*

**Oferta do mês: Super Nes Transc.**  
*C/01 ano de garantia 160,00*

**Confira a maior loucura do mercado durante o mês das crianças.**

Para você que está começando com games, aproveite nossa sensacional promoção: cartuchos em 4 pagtos. (1 + 3) de acordo com projeção pela T.R. (só atacado).

**Vendas: Fone/Fax (011) 959.3040 - 299.6463 - 290.7952 - 290.8164**

**ATENÇÃO  
TRANSC.  
TVS E  
REVISAMOS  
FILMADORAS**



# GAMEPOWER

# SUMÁRIO



**8** Conheça as aventuras de Peter Pan pela Terra do Nunca, nesse lançamento da Sony para SNES.

## Turtles IV



**18** Todos os mistérios das Ninjas, descobertos pela equipe GAMEPOWER.

## SNES

HOOK	8
SUPER BOWLING	11
F-1 EXHAUST	12
CYBER FÓRMULA	13
CAMELTRY	14
ASTRAL BOUT	15
PARODIUS	16
TURTLES IV	18
STREET FIGHTER II (A LUTA CONTINUA)	22
POWER DICAS	24
MARIO PAINT	36
ROBOCOP	38

## NES

POWER DICAS	26
DARKWING DUCK.	32
ROUND BALL	40
KILLER TOMATOES	41
G.I. JOE	42
WIZARD WARRIORS	43

## G. BOY

POWER DICAS	28
LANÇAMENTOS	45

## ARCADE

STREET FIGHTER II	29
-------------------	----

## E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	5
PROMOÇÃO	30
A PRÓXIMA ONDA	31
TELAMANIA	39
CLASSIFICADOS	44
OS 10 MAIS	46

## Darkwing Duck



**32** Fase por fase deste jogo muito louco. Confira!

## Street Fighter II



**22** Como enganar o adversário com rápidos contra-ataques.

# CARTA DO EDITOR

Vocês vão se deliciar. Recebemos cada jogão este mês! Os lançamentos para SNES são uma covardia só. Vão desde Hook até F-1 Exhaust e Mario Paint. Para não falar de Turtles IV. Este, a redação toda já acabou! Baby continua produzindo material sobre Street

Fighter. Mas não é só SNES que tá quente. NES TOTAL traz Darkwing Duck:

"GAMEPOWER mata o Game e mostra o Power"

vocês vão alucinar. E para o mesmo console, em lançamento, temos: Killer Tomatoes, G.I. Joe, Wizards Warriors e Round Ball. Um arraso. E não deixem de ver as frases que levaram os Super NES. Estavam todas muito boas. Continuem plugados.

## A NOSSA EQUIPE TRABALHOU E MUITO ESTE MÊS



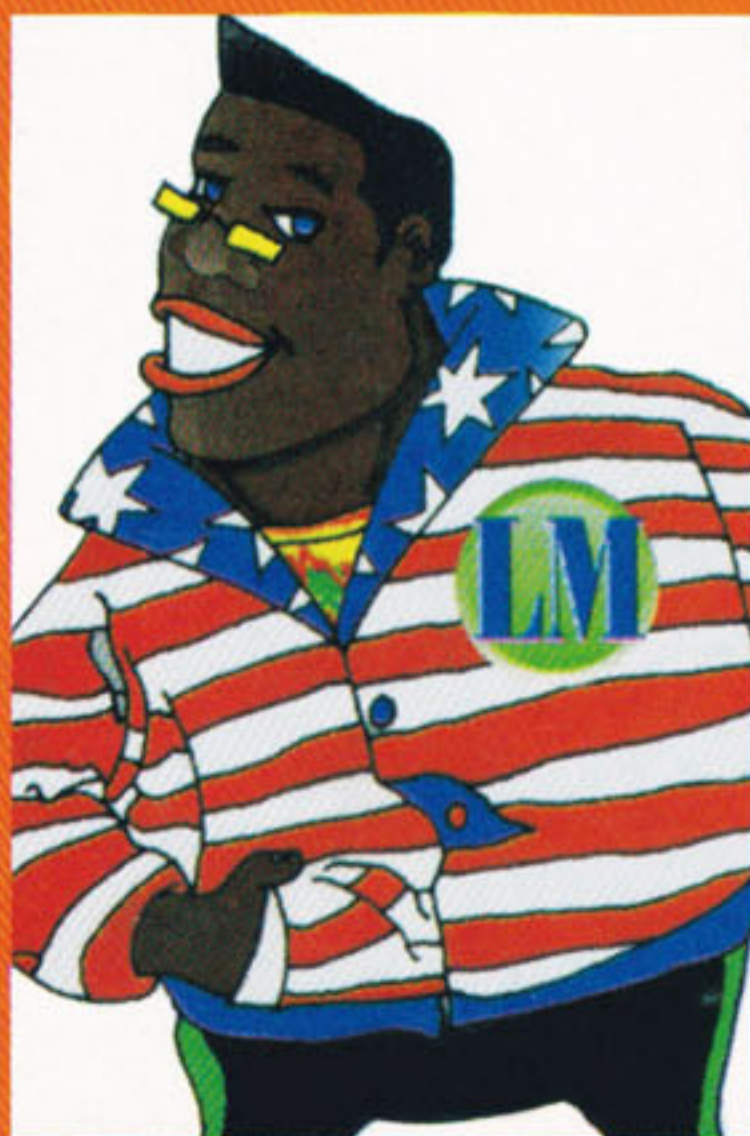
### Marjorie Bros

Virou estrela. Mas a fama não modificou o seu jeitinho meigo e encantador. Ela lida muito bem com a badalação. Depois de ler todas as cartas dos fãs, Marjorie detonou Killer Tomatoes e G.I. Joe. Não sabemos como ela consegue, toda a vez que a vemos, está ao telefone.



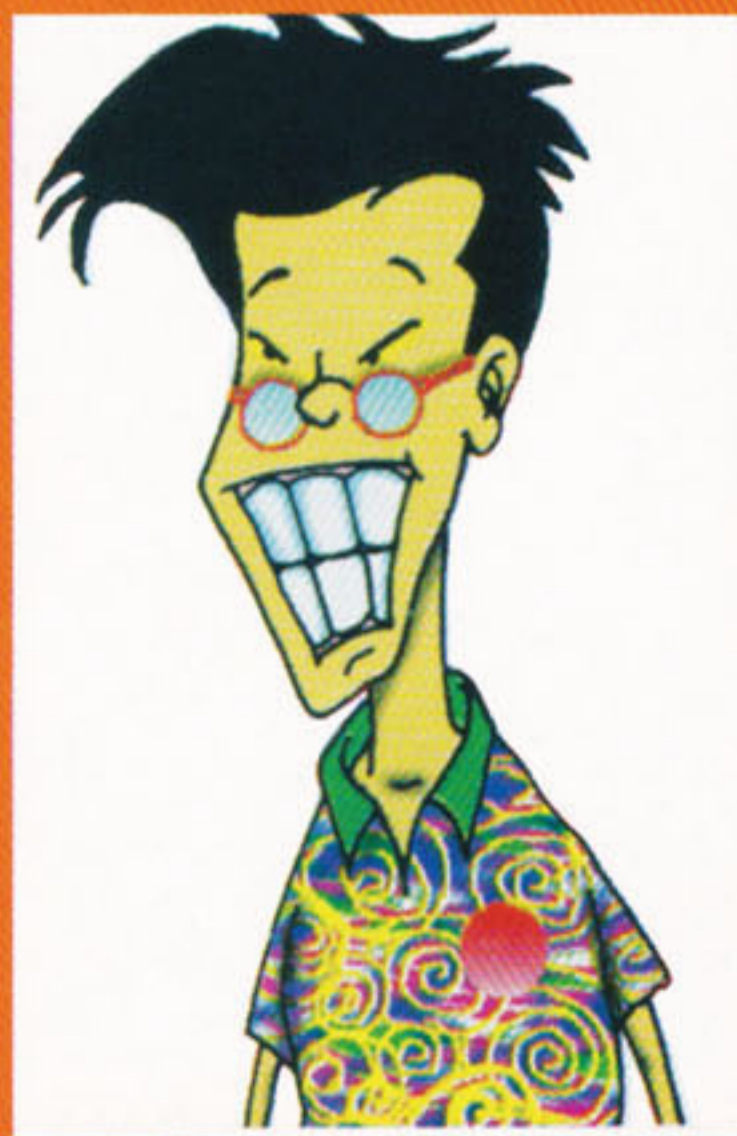
### Baby Betinho

Baby tá maravilhado com a juventude nas ruas. Ele até que deu uma olhadinha da porta do fliperama e achou tudo bárbaro. Aproveitou e mandou ver Street Fighter "III". Confira em Arcade Especial. Belo trabalho. Veja também as novas dicas de Street II. A luta continua!



### Lord Matias

Foi difícil falar com ele durante o mês. Quando o Lord joga, põe o áudio estourando, já viu, né. Nessas, ele não deu a menor folga para Cameltry e Parodius. Gingou o tempo todo ao som invocado de Robocop, também. Mas valeu, o Lord esteve num tremendo bom humor!



### Marcelo Kamikaze

Kamikaze não largou Darkwing Duck nem para fazer meditação zen ou treinar Tae-Kwon-Do. Deu o sangue e terminou tudo em tempo mais que recorde. Atendeu telefonemas e deu consultorias sobre RPGs. Promete novidades para o mês que vem. Aguardem!

# CARTAS

## MARJORIE ESCLARECE

Aí! Você aí da Game Power, achei demais a revista. Gostei mais ainda da Marjorie Bros. Espero que no mês que vem a revista venha mais quente ainda. Aproveito a oportunidade para tirar algumas dúvidas. Já existe algum adaptador para que o Super Nes possa rodar os cartuchos de 8 bits? Se houver, como faço para consegui-lo? É isso aí! Um abraço a todos!

**Wagner Caetano Aguiar**  
Brasília-DF

**MB:** Lindinho! Obrigada pelo elogio e aguarde. A revista este mês vem fervendo, com mil novidades. Que eu saiba este adaptador não existe. Nem existirá tão cedo. As duas máquinas são tecnicamente muito diferentes, daí que um adaptador deste tipo não é coisa tão fácil de ser feita. Outro abraço para você.

## STREET PLAYERS

Gente, adorei essa revista! Ela está demais! A Minha pergunta é sobre Street Fighter II. Queria saber com quem o Baby Betinho, a Marjorie, o Lord Mathias e o Kamikaze jogam, e se eles são bons?

**Jorge David**  
São Paulo - SP

**Editor:** Essa febre invadiu esta redação faz tempo. Hoje em dia, os quatro críticos estão com a bola cheia. Os campeonatos estão mais raros, mas quando rolam, são pra valer. A turma está afiada. Baby Betinho, de longe o melhor, joga sempre com Blanka. Marjorie prefere Zangief e sabe usar o pião giratório como ninguém. Lord Mathias, embora não seja o melhor, é o que mais treina. Passa horas diante da TV com o fone de ouvido no máximo, delirando no som. Seu jogador é Dhalsim. Kamikaze é o piorzinho. Reclama pacas quando

perde e joga sempre com a saltitante Chun Li.

## Bomba! Bomba! Bomba!

Vai rolar o maior campeonato de Street Fighter II na cidade de São Paulo. Será no dia 20 de setembro no badaladíssimo Vitória Pub (Al. Lorena, 1604) às 16 horas. Quem quiser participar deve ligar para (011) 64-7620. As inscrições são limitadas. Não perca! Todos os grandes jogadores da cidade estarão lá. Os prêmios vão desde cartuchos e camisetas até uma bicicleta Caloi, um console SNES e assinaturas da GAMEPOWER!

## CURTO E GROSSO

Amigos da revista Game Power, qual a diferença entre SNES para NES?

**Vander Júnior**  
Rio de Janeiro - RJ

**Editor:** Vandinho, o SNES tem 16 bits de capacidade de processamento enquanto o NES tem apenas oito.

## CARTA SONORA

E aí, redação? Caras, eu adorei essa revista. Tanto que quando eu olho para as outras que eu colecionava, me dá vontade de queimar as malditas! O cara que mais admiro aí da equipe é o Lord Mathias. Eu, como ele, gravo a trilha sonora dos carts e depois fico ouvindo. Tenho uma pergunta e uma

sugestão. Queria saber se o Super NES também tem aquela trava contra fitas made in Paraguai? Minha sugestão é que vocês coloquem ficha técnica também nos jogos que vocês vão até o fim. Um abraço

**Weber Luidi Ribeiro**  
São José do Rio Preto - SP

**LM:** Hei! Até que enfim encontrei um irmãozinho que curte uma trilha sonora de videogame. Me chamaram de pirado, de doidão e de outras coisitas mais, enfim não estou sozinho. Weberr, my brother, tenho uma coleção duca de trilhas de games que vou te contar. A trava que está preocupando você não existe no SNES. Bem sacado o lance das fichas técnicas. Vou trocar umas idéias com o editor. Bye, man!

## MISTÉRIO

Gostaria de resolver um mistério. Quem vai representar a Nintendo no Brasil? A Sharp parece que não é mais. Estou doido para saber, pois tenho um SNES e não aguento mais comprar jogos importados. Amei a revista!

**Raphael de Carvalho**  
Rio de Janeiro - RJ

**Editor:** Raphael, esta questão sobre o representante da Nintendo no Brasil é sem dúvida um tremendo mistério. Correm boatos que seria a Gradiente, conveniada com a Estrela. Verdadeira bomba no mercado nacional!

Escrevam para:

**GAMEPOWER**

**Al. Ministro Rocha**

**Azevedo, 346**

**9º andar**

**CEP 01410-901**

**São Paulo, SP**

# A PROCURA DA FRASE

**F**oram dois meses de muito trabalho.

Não foi moleza levantar provas que levassem às melhores frases, principalmente porque o número de cartas ultrapassou - e muito! - o número de cheques emitidos pelos fantasmas da CPI do PC. Mas, agora, você pode relaxar e começar a torcer para estar envolvido nesse caso.

Aqui estão os nomes dos "safados" que abocanharam os prêmios!



Um SuperNES - 1 cartucho 16 bits

**Com GamePower eu mato o game e mostro o Power.**

Marcelo Tetsuo Taguti  
Guaianazes - São Paulo



Um SuperNES - 1 boné GamePower

**GamePower, a única 100% compatível com Nintendo.**

Alexandre Miranda Catarino  
São Gonçalo - Rio de Janeiro



Um SuperNES - 1 camiseta GamePower

**Abra GamePower e feche o jogo.**

Mauro Cesar Gonçalves dos Reis  
São Paulo - SP.



**4º lugar:** um Nintendo 8 bits - 1 cartucho 8 bits

**GamePower, a maior revolução desde o videogame.**

Charles Elvis Paim da Silva  
Salvador - Bahia

**5º lugar:** um Nintendo 8 bits

**Com GamePower, o seu limite é a vitória!**

Alexandre Correia dos Santos  
São Paulo - SP

# E DE OURO ACABOU!

## AINDA TEM MUITO MAIS!

Se você queria se dar bem mas não ficou entre os cinco primeiros ganhadores, não tente o suicídio nem saia por aí chutando a boca do cachorro. Fique ligado nos outros prêmios e confira se você levou algum!

### 6º ao 20º Prêmio

#### 1 Cartucho (8 ou 16 bits)

Ailton Luiz Ichikawa  
São Vicente - SP

Carlos Eduardo Bohn Braun  
Canoas - RS

Cíntia Carvalho Sanches Rodrigues  
Barretos - SP

Diego Barth  
Santo Ângelo - RS

Erico Murilo Silveira Simão  
São Paulo - SP

Ederson Roman Moreira dos Santos  
Rio de Janeiro - RJ

Jorge Alberto Oliveira Nunes  
Feira de Santana - BA

Leonardo José Carrijo  
Goiânia - GO

Mário César Rénnó de Araújo  
Belo Horizonte - MG

Marcos Kitofi Tonelo  
Santo André - SP

Michelly Khacteryn da Silva  
Florianópolis - SC

Renato Silveira  
Divinópolis - MG

Ricardo Madeira Tannús  
Fortaleza - CE

Toniweider Bezerra de Queiroz  
Brasília - DF

Vanderson Moreira Chacon  
São Paulo - SP

### 21º ao 50º Prêmio

#### Boné Gamepower, em design exclusivo

Amarildo Severo do Nascimento  
São Paulo - SP

Ana Cláudia Mendes Baptista  
São Luís - MA

Alexandre Rafaini Lopes  
São Paulo - SP

Bolivar Caio de Magalhães Júnior  
Governador Valadares - MG

Catia de Paiva  
Suzano - SP

Daniel de Andrade  
Espírito Santo do Pinhal - SP

Daniel Kaihami  
São Paulo - SP

Diego Garbayo  
Rio de Janeiro - RJ

Edson Rodrigues da Costa  
Belo Horizonte - MG

Eduardo Alexandre Ferreira  
São José dos Campos - SP

Fernando Stiebler  
Petrópolis - RJ

Gerson de Souza Moraes Junior  
São Carlos - SP

Gerson de Moraes Cordeiro  
Mauá - SP

Kaiçara Ofner  
Porto Alegre - RS

Luiz Henrique Scheidt  
Nova Friburgo - RJ

Luciano dos Santos  
São Paulo - SP

Luiz Augusto Carvalho Felipe  
Valinhos - SP

Marcio Magalhães Cosenza  
Belém - PA

Marcelo Luiz de Oliveira  
Juiz de Fora - MG

Marco Aurélio Campos  
Ribeirão Preto - SP

Marcio Aurélio da Silva Junior  
Marabá - PA

Marcos Roberto dos Santos Ramasco  
Campinas - SP

Pedro Augusto Carvalho Casanova  
São Sebastião do Paraíso - MG

Priscilla Vassalo da Silva  
Rio de Janeiro - RJ

Pablo Lumbreras Corrêa Lima  
Petrópolis - RJ

Rodrigo Motta  
Porto Alegre - RS

Rodrigo César Fonsêca da Silva  
Surubim - PE

Rodrigo Alencar e Silva  
Maceió - AL

Rudimar Cazaubon de Mattos  
Rio Grande - RS

Washington Carlos Vieira  
São Paulo - SP

### 51º ao 100º Prêmio

#### Camiseta GamePower

Antonio Carlos Rocha Lemos  
Embu - SP

Alice Akemi Inoki  
Tatuí - SP

Ariel de Oliveira Kempf  
Cachoeirinha - RS

André Luiz de O. Silva  
Pompéia - SP

Aguinaldo Arlindo Domingos de Paula  
São Paulo - SP

André Fernandes Nogueira  
São Gonçalo do Sapucaí - MG

Bernardo do Amaral  
São Paulo - SP

Carlos Henrique Gomes Pimenta  
Goiânia - GO

Célio Santos de Oliveira  
São Paulo - SP

Camila Anderson Severino  
Cotia - SP

Cristiano de França  
São Paulo - SP

Daniel Ramos Silveira  
São Paulo - SP

Dimitri Fraguas Kozma Jr.  
São Paulo - SP

Eduardo de Souza Ribeiro  
Paulínia - SP

Fernando Jorge Brizack de Andrade  
Salvador - BA

Fabio Allan Fiedler  
Blumenau - SC

Gabriel S. Nogueira  
Niterói - RJ

Henrique Bernardino Bianco  
São José do Rio Preto - SP

Hermes Célio Alves Damasceno  
Juazeiro do Norte - CE

Henrique Rivoli Rossi  
Taubaté - SP

Israel Oliveira Moraes  
Rio de Janeiro - RJ

Jean F. Ragonha  
Limeira - SP

José Renato de Godoy Filho  
Franca - SP

José Alexandre dos Santos Costa  
Santos - SP

José Paulo Neto  
Ceilândia - DF

José Roberto Ferreira  
Brasília - DF

Juliano Porto Alvarenga  
Campo Belo - MG

João Paulo Alcântara Peixoto  
Goiânia - GO

Julio Cesar Sciarretta  
Ribeirão Preto - SP

Luiz Fernando Silva da Paz  
Belém - PA

Luiz Rodrigo Caetano  
São Sebastião do Paraíso - MG

Manuel Carlos Jimenez Jimenez  
Santo André - SP

Marcelo A. Minuscoli  
Canoas - RS

Maurício de Araújo Alves Dias  
Rio de Janeiro - RJ

Maurício Victor Barros da Silva  
Brasília - DF

Murilo Derbli Schafranski  
Ponta Grossa - PR

Marcio Aparecido Cardoso  
Sertãozinho - SP

Rafael Correia da Silva  
Santo André - SP

Rodrigo Mendes Leme  
Campinas - SP

Ricardo Soares Capelo  
Diadema - SP

Roberto M. Sato  
São Paulo - SP

Ronan Fantes de Santana  
Goiânia - GO

Rogério Hidehiko Umezu  
Santo Antonio do Pinhal - SP

Ricardo Martinelli de Medeiros  
Vitória - ES

Sebastião Nunes Pereira  
Campo Limpo Paulista - SP

Sandro Pereira da Silva  
Rio de Janeiro - RJ

Siddharta de Oliveira Campos  
Pualista - PE

Terezinha de Léo  
Botucatu - SP

Valmiro Zainotte P. Junior  
João Pessoa - PE

Verônica de Medeiros Pinto  
Rio de Janeiro - RJ

Agora acabou mesmo! Se o seu nome não foi citado na lista dos envolvidos, console-se e comece a se preparar para a próxima mamata. Nas próximas edições tem mais!

**SNES**  
LANÇAMENTO

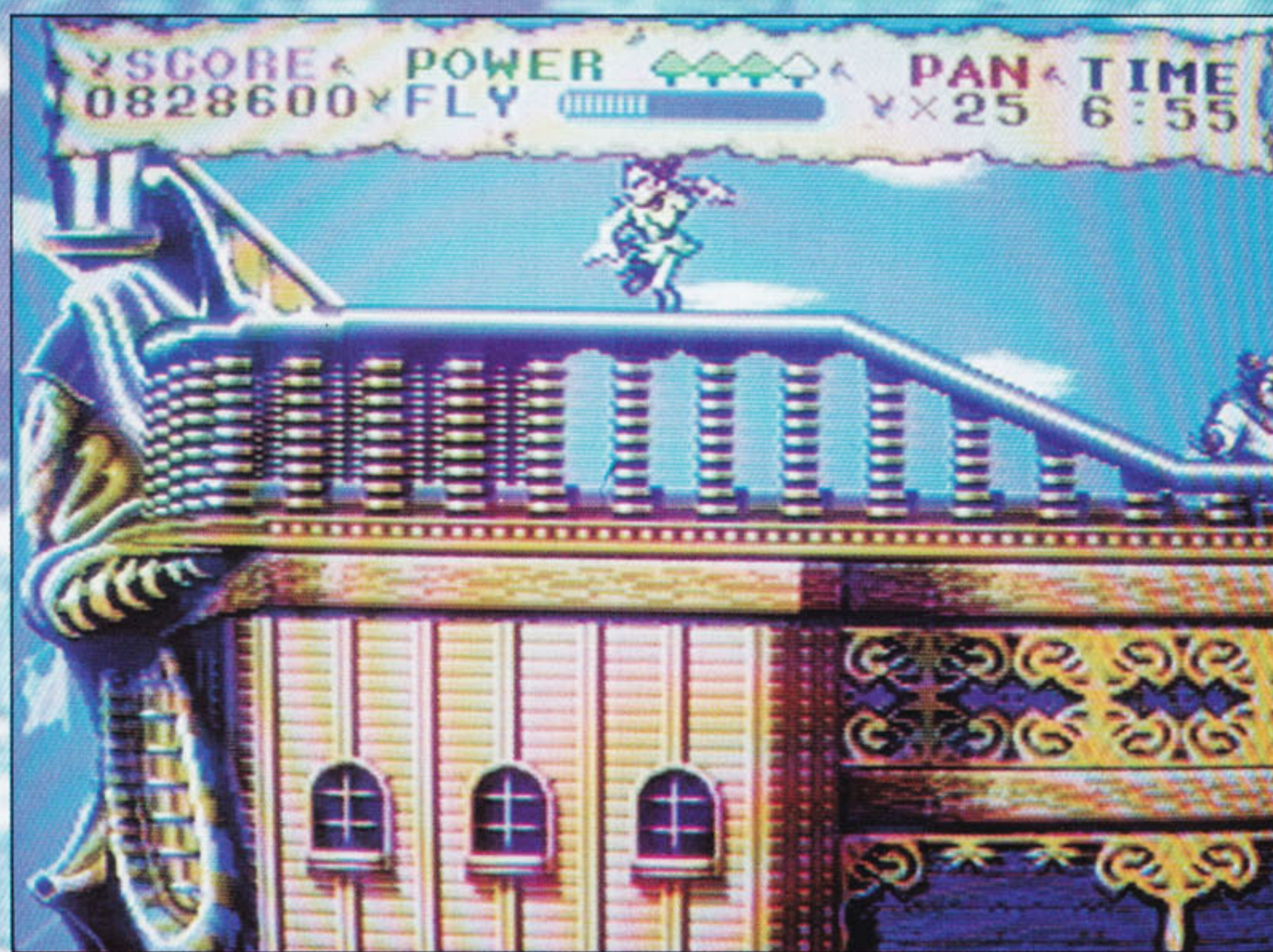
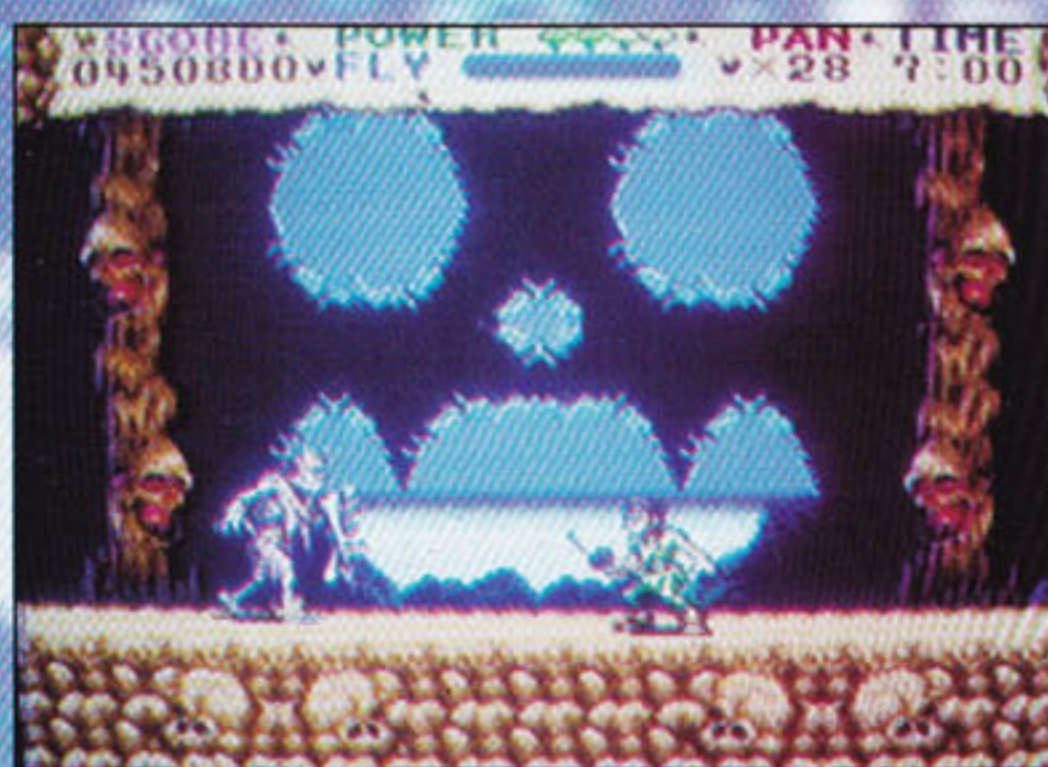
# Hook

**Voe com Peter Pan numa incrível aventura pela Terra do Nunca, enfrentando muitos perigos e inimigos liderados por Hook.**

**P**eter Pan é agora apenas um Peter adulto e gordo. Não se lembra mais das incríveis aventuras de sua infância na Terra do Nunca. Porém, o Capitão Hook, seu arqui-inimigo, quer se vingar por este tê-lo feito perder a mão, comida por um crocodilo gigante. Hook raptou as crianças, Jack e Maggie, e as levou para a Terra do Nunca. Peter não pode (ou não quer), lembrar de seus dias como Pan, o líder dos garotos perdidos. Mas eis que surge Sininho, que, jogando sobre ele o

seu pó mágico, o faz voar e recuperar a memória. A Sony Image Soft recria para SNES a mesma aventura deste grande sucesso do cinema, Hook. A estória e os personagens são os mesmos do filme - Rufio, os garotos perdidos, as sereias... Pela terra combatendo os inimigos, pelo mar com a ajuda das sereias e pelo ar quando recebe o pó mágico de Sininho, ele atravessa várias fases incríveis. Sempre abrindo caminho com sua faca encantada contra as espadas dos piratas, esqueletos,





Peter resolveu crescer! Desencanou da idéia maluca (e, cá entre nós, imbecil), de permanecer criança. O jogo é genial, estou apaixonadíssima e não paro de jogar. é muito bonito graficamente, céu azul, verdes matas, coloridíssimo. Adorei o som, quase tanto quanto os gráficos. A ação que

permeia o jogo todo não interfere nos movimentos. Eles são quase lentos, bonitos. Peter voa, nada, salta como numa coreografia de balé. Dá uma sensação de leveza e entrega, como criança ouvindo história pra dormir.

**Marjorie Bros**

arqueiros e seres da Terra do Nunca, em 12 excitantes estágios. Na primeira fase Peter tem que travar um duelo contra Rufio e os garotos perdidos, para reconquistar a liderança. Com sua verdadeira identidade já revelada Peter batalha através de mais 11 fases para chegar ao Capitão Hook. As outras áreas incluem: duas florestas, montanhas rochosas, duas cavernas, uma lagoa e o esconderijo pirata.

**SNES**  
LANÇAMENTO

# Hook

pelo mar com a ajuda das sereias e pelo ar quando recebe o pó mágico de Sininho, ele atravessa várias fases incríveis. Sempre abrindo caminho com sua faca encantada contra as espadas dos piratas, esqueletos, arqueiros e seres da Terra do Nunca, em 12 excitantes estágios. Na primeira fase Peter tem que travar um duelo contra Rufio e os garotos perdidos, para reconquistar a liderança. Com sua verdadeira identidade já revelada Peter batalha através de mais 11 fases para chegar ao Capitão Hook. As outras áreas incluem: duas florestas, montanhas



## PODERES EXTRAS



**ESPADA**  
Arma de longo alcance.



**CEREJA**  
Aumenta pouquinho a sua vida.



**APLLE**  
Reconquista todas as suas vidas.



**FOLHA**  
Aumenta as suas vidas.



**PO MAGICO**  
Faz você voar alto.



**1 UP**  
Uma vida extra para Pan.



**TIARA**  
Vale 100 pontos.



**ANEL**  
Vale 500 pontos.



**COLAR**  
Vale 1000 pontos.



**COROA**  
Vale 10000 pontos.

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Hook
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	12
Fabricante:	Sony Image Soft
Capacidade:	8 Mega

## AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	8
Desafio:	7



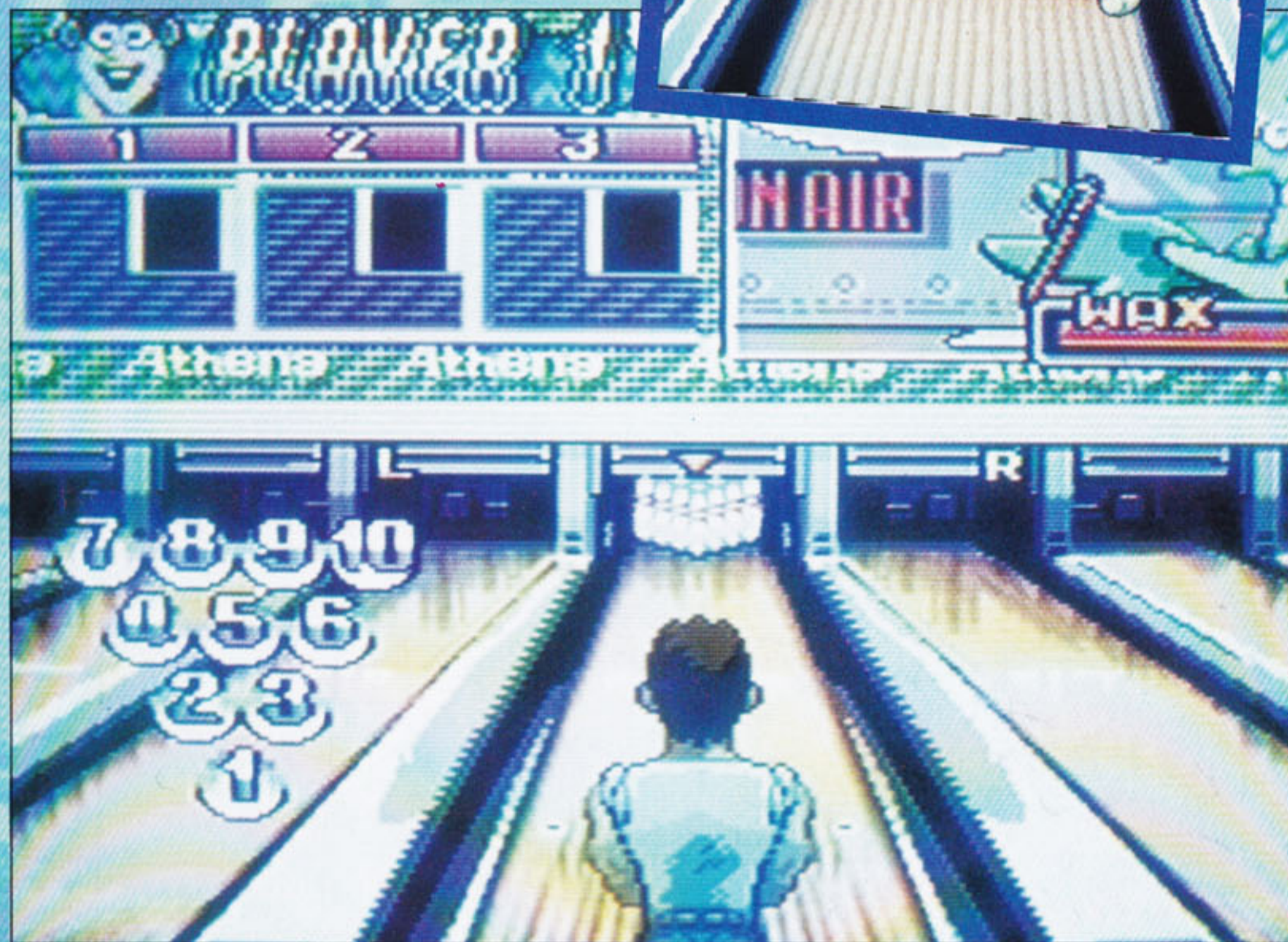
rochosas, duas cavernas, uma lagoa e o esconderijo pirata. Ao longo do caminho aparecem vários itens para ajudar, como: tesouros piratas que aumentam seus pontos, vidas extras, frutas para restaurar a energia perdida e folhas para conseguir a força máxima. O ponto forte são os lindos cenários, e a trilha sonora.



Para compensar o fracasso da versão NES, a Sony Image Soft caprichou e lança agora para SNES um dos jogos mais bem feitos nos últimos tempos. Hook para SNES surpreende os mais céticos gamemaniacos e transforma a tela num fantástico desenho animado! Os gráficos de 8 Mega beiram a perfeição, os movimentos são bem reais e a trilha sonora é sem dúvida o ponto mais forte do cart, com 16 bits de puro som orquestrado! Fora tudo isso, o enredo é fiel à história original. Em suma: pare de ler e vá correndo jogar!

**Marcelo Kamikaze**

# SNES LANCAMENTO SUPER BOWLING



**P**ara você que adora levar a namoradinha ao boliche, ou mesmo jogar com os amigos, e não quer gastar gigantescas somas de dinheiro por apenas alguns momentos de deleite, enfim surge a solução! Super Bowling leva até você todas as emoções, desafios e realismo do boliche, com uma única diferença: você não vai precisar calçar os fedorentos sapatos especiais. Escolha o seu jogador. São quatro personagens com estilos diferentes e que podem jogar simultaneamente. Logo de cara você escolhe o peso da bola (de 6 a 16) e o braço preferido para o arremesso. São 3 módulos à sua disposição: treino, standard e opcional. Na hora do lançamento em direção aos pinos é preciso um certo equilíbrio de força e posicionamento para obter o efeito necessário a um "spare" ou até mesmo um "strike". Por isso, pegue o telefone, encomende uma pizza, convide o broto para uma partida e relaxe. Aproveite bastante, tá?

● ● ● ● ●  
**Strikes, bolas de efeito e adrenalina em Super Bowling**  
 ● ● ● ● ●

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Bowling
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 a 4
Nº de fases:	-
Fabricante:	Technos
Capacidade:	4 Mega

## AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	6



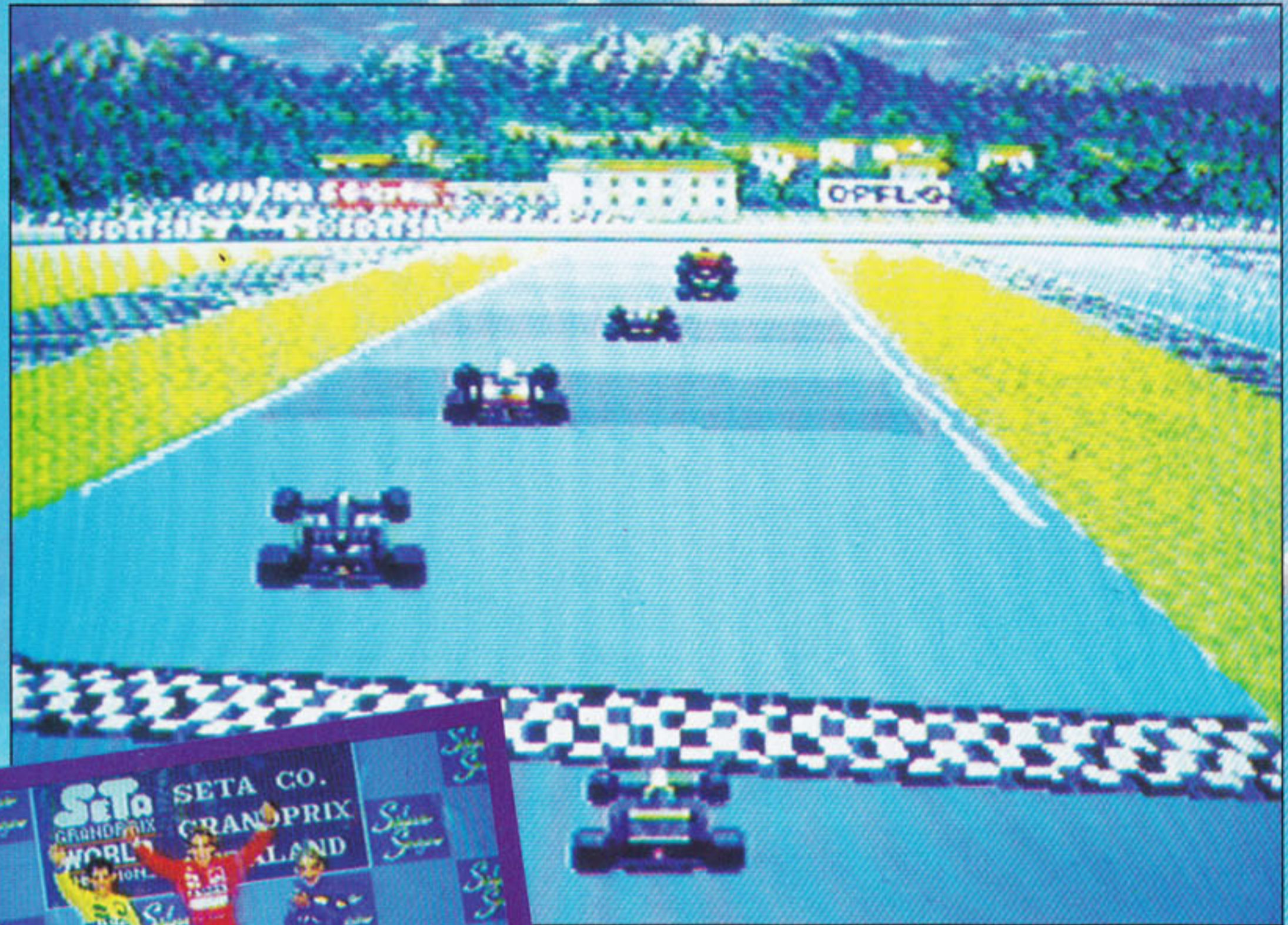
Hey, man! Se liga no que o negão aqui vai dizer: Esse papo de levar a brota pra jogar um boliche é pra quem não tem o mínimo de criatividade. Essa era a desculpa que o pessoal de New York dava aos pais das garotas. Acabava indo todo mundo para a discoteque, curtir um som do Earth, Wind and Fire! Quanto ao jogo, vale a pena. O cenário é bem feitinho, o fator diversão é grande e o som dá pra enganar os amadores que não estão acostumados ao sacolejo de um bom swing. Muito bom, mas até parece que se eu levasse a mina pra casa eu ia perder meu tempo jogando!

Lord Matias

**SNES**  
LANÇAMENTO

# F1 EXHAUST HEAT

**T**ambém é conhecido como F1 Roc, sigla de Race of Champions. É um jogo de 16 corridas de F1 num campeonato que pode durar até oito anos. Os circuitos são os mesmos das corridas de F1 que todos manjamos. O jogador pode escolher entre três tipos de chassi, três tipos de suspensão, três de freios, pneus para chuva e ainda vários tipos de motores, até o incrível Honda V-12. Todas essas opções o jogador pode adquirir no decorrer do jogo. Conforme a posição que consegue nas corridas, ganha dinheiro e compra determinado tipo de pneu ou de motor e melhora sua performance. A primeira colocação vale seis mil dólares, por exemplo. Pode-se optar pela suspensão ativa, ou seja, computadorizada, aderindo perfeitamente a cada curva. O som valoriza o ronco dos motores e a visão é panorâmica.



FICHA TÉCNICA	
Nome:	F 1 Exhaust Heat
Console:	SNES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	16
Fabricante:	Seta
Capacidade:	8 Mega
AVALIAÇÃO	
	BB
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	7



Brother, tem corrida que não acaba mais. É um tempo imenso pra completar o campeonato. Oito anos, uma eternidade. É na base "tentativa e erro", mas é bom não errar muito. O melhor é se classificar superbem sempre, ganhar uma nota legal e se equipar pro final. Tem um som chocante que reproduz o barulho dos motores. Cada máquina! Gráficos de primeira e uma visão incrível das carangas correndo no maior pau. Você vê as pistas de cima com muita rotação. Melhor que tribuna de honra. Jogo de dispensar programa e voltar pra casa pra continuar.

**Baby Betinho**

**SNES**  
LANÇAMENTO

# CYBER FORMULA



**J**ogo de direção na categoria ficção científica. Espécie de F-1 do futuro no qual os carros podem alcançar até 500 K/h! São quatro corridas em quatro circuitos e são três os módulos para se jogar. Num deles, pode-se escolher o modelo do carro e o melhor deles chama-se Super Asudara. Neste bólido é possível mudar a configuração da asa dianteira se você quiser voar pelo asfalto ou em pista de terra. A tecnologia do futuro promete carros infernais mesmo. Há um módulo chamado GP que é um RPG de F-1. São algumas histórias a serem perseguidas e a escolha é vencer ou vencer. Não tem escapatória. O módulo

possibilita ao jogador ir subindo na classificação, ganhando em consequência mais dinheiro e podendo comprar carros melhores. Qualquer carro tem a opção de turbo. Conforme vai se perdendo power, perde-se também velocidade. Este cartucho permite o uso e o abuso de passwords, para que o jogador possa começar de onde parou e retomar sua saga rumo ao podium de cada circuito e à classificação final.



◆◆◆◆◆  
**Uma fantástica F-1 futurística, com muita velocidade e emoção!**  
 ◆◆◆◆◆



Imaginem! Uma corrida no futuro em alta velocidade (500km/h!!), com vários desafios e fases chocantes. Só mesmo para quem tem muito peito! E quem me conhece sabe que coragem nunca me faltou. Por isso, mal consegui descolar este cart e já estou completamente fissurada. Para mim velocidade é paixão antiga. Se você tem o mesmo prazer que eu sinto quando jogo cartuchos de corrida, com certeza vai babar ao conhecer Cyber F-1.

Marjorie Bros

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Cyber Formula
Console:	SNES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	-
Capacidade:	8 Mega

## AVALIAÇÃO

Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	8

**SNES**  
LANÇAMENTO

# CAMELTRY



▲▲▲▲  
**Vencer o cronômetro, guiando a bola por um labirinto. Fácil?!**



A missão é dura, my brother! Tenho uma dificuldade duca em

meter pau nesse cart. Não posso dizer nada sobre Cameltry, a não ser que esse jogo diverte mas não agrada! Diverte porque o desafio é sempre presente, e não agrada porque é repetitivo. O gráfico ainda vá lá, mas o som não podia ser mais xarope. Gostei muito da rotação da tela, que lhe dá a impressão de estar guiando uma bolinha dentro de uma máquina de lavar roupas ligada. Podia ter mais ação e variação. É a chamada pipoca sem sal.

**Lord Matias**



**G**rande sucesso de Arcade lançado agora para SNES, Cameltry é sem dúvida um jogo que exige muita habilidade e atenção. Consiste em guiar uma bola elástica através de um chocante labirinto rotatório. O cronômetro é o seu maior inimigo para conseguir obter o sucesso, e não ajuda muito quando você atinge o bloco de -2 segundos ou esbarra nas paredes. Você pode escolher quatro modos diferentes de jogar, sempre com muito desafio e dificuldade. Terminando o labirinto no tempo limite, você cai automaticamente no próximo estágio. O cenário é bem colorido (no bom sentido) e futurista. Passando uma certa fase você poderá arriscar a sorte num caça-níqueis, para adquirir tempo extra. Parente próximo dos jogos pinball de tela, apesar das adaptações, Cameltry vai fazer você ficar constantemente tonto com a rotação da tela e o sonzinho enjoado que rola sem parar.

## FICHA TÉCNICA

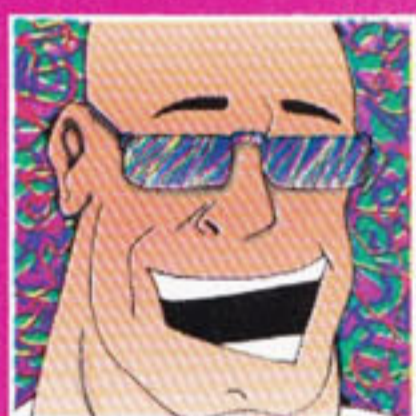
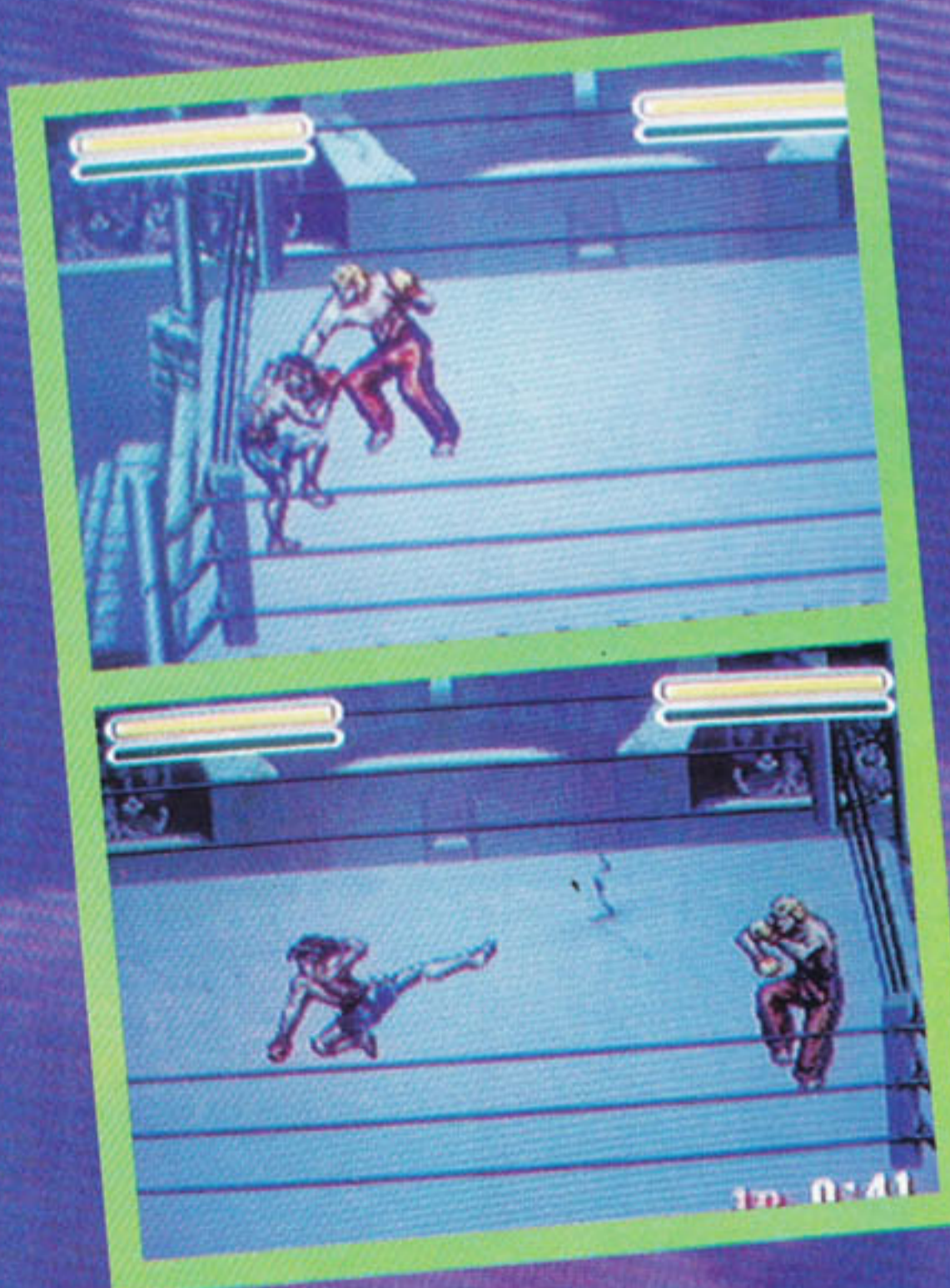
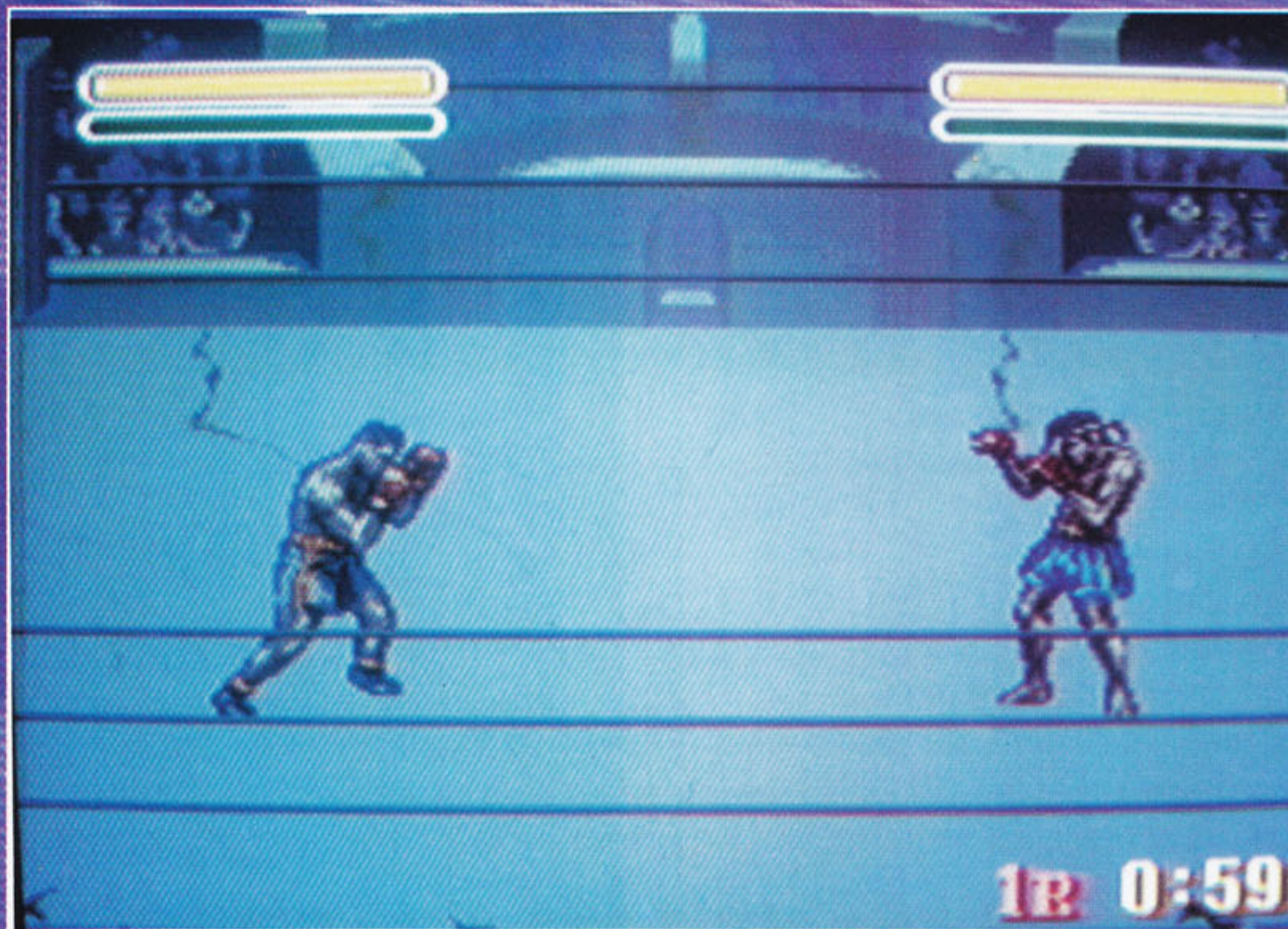
Nome:	Cameltry
Console:	SNES
Modalidade:	Destreza
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	
Fabricante:	Taito
Capacidade:	8 Mega

## AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	6
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	7

**SNES**  
LANÇAMENTO

# Astral Bout



Sossega galera, segura o rojão que tem luta pra todo mundo. Ninguém vai ficar de fora. Tem até pra quem não é do ramo. Não é um exagero de cartucho. Já vi coisa melhor. Mas dá um caldo. São vários tipos de luta e os adversários jogam entre si. Os golpes são repetitivos e você acaba se enchendo. Não pinta nada parecido com aquela surra legal, bem dada. O problema é o descontrole de adrenalina. Não vá pirar e sair por aí acertando otários desavisados, que é a maior sujeira.

**Baby Betinho**

**Diferentes estilos de lutas, se enfrentam num Campeonato Mundial**

**P** repare-se! A partir de agora é tudo ou nada! Qual será o melhor estilo de luta? Ou os golpes mais eficientes. Com muita pancada o tempo todo, vale tudo. Só não vale arregar na hora H. O cart é sobre um campeonato que reúne variados tipos de luta e seus golpes tradicionais. São diversas modalidades: Judô, Boxe, Karatê, Mwai Twai, Luta Livre, Artes Marciais, Luta Profissional, Sambô. Cada luta é representada por um campeão da categoria, o que torna o jogo competitivo e emocionante. Os golpes são bem reais e característicos de cada luta. Mesmo usando estilos diferentes, há um certo equilíbrio nos combates. Ganha quem conseguir dar mais porrada no adversário no período de um round. Afinal estamos lidando com os melhores lutadores do mundo.

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Astral Bout
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	King
Capacidade:	8 Mega

## AVALIAÇÃO

	<b>BB</b>
Gráfico:	6
Som:	5
Diversão:	6
Desafio:	6

# SNES

## LANÇAMENTO

# PARODIUS

**T**rata-se de jogo de tiro mais esquisito jamais lançado. Concebido pela Konami para PC, foi alardeado como o primeiro jogo para computadores a ter 8 Mega. Sai agora para o SNES com a mesma capacidade de memória. Este jogo vai onde outros não foram ainda. Como o próprio nome indica, é uma paródia dos jogos Gradius 1, 2 e 3 e Salamander e provoca enormes gargalhadas em quem o joga. Enquanto você dizima tudo o que está pelo caminho, aparecem uns trecos estranhos. Foram adicionados pés aos mísseis, sinos mágicos salvam o seu dia e os devastadores e atraentes poderes podem ser jatinhos, polvos, abelhas gêmeas ou pexinhos. Os chefes de fase são um capítulo a parte. As coisas mais esquisitas aparecem na tela: um navio com cara de gato, uma vedete enorme, uma terra de doces, um pinball gigante, um baiacu. Só vendo.



## FICHA TÉCNICA

Nome:	Parodius
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	8
Fabricante:	Konami
Capacidade:	8 Mega

## AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	7



Oh my God! Esta é uma grande piada dos games. RARARA!! A Konami, num momento de inspiração, desenvolveu o game mais estranho e gozado de todos os tempos. É muito doido! Parodius quebra o padrão dos jogos atuais, que são na maioria bem comportados, fazendo uma sátira da série Gradius I, II e III, bem como do jogo Salamander. Os gráficos são paranóicos, com cenários surrealistas e o som é bem fusion. Rola desde acid house até valsa sintetizadas! Pode? Quanto aos chefes de fase, nem tento descrevê-los. Isso é coisa pro Dr. Timothy Leary! Parodius: gozado, estranho e divertido!! Experimente!

Lord Mathias



# GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA  
DE VIDEO GAMES

## APRESENTA o novo point dos videogamânicos



**VENDAS NO ATACADO E VAREJO,  
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)**

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

**SNES**  
**TOTAL**

# LEONAGE MUTANT NINJA TURTLES TURTLES IN TIME

Cowabunga!!! A GAMEPOWER já descobriu tudo que você precisa fazer para acabar Tartarugas. Escolha Leonardo e detone!

## Big Apple

Ao escolher os jogadores dê preferência ao Leonardo, que é o melhor e mais completo de todos.

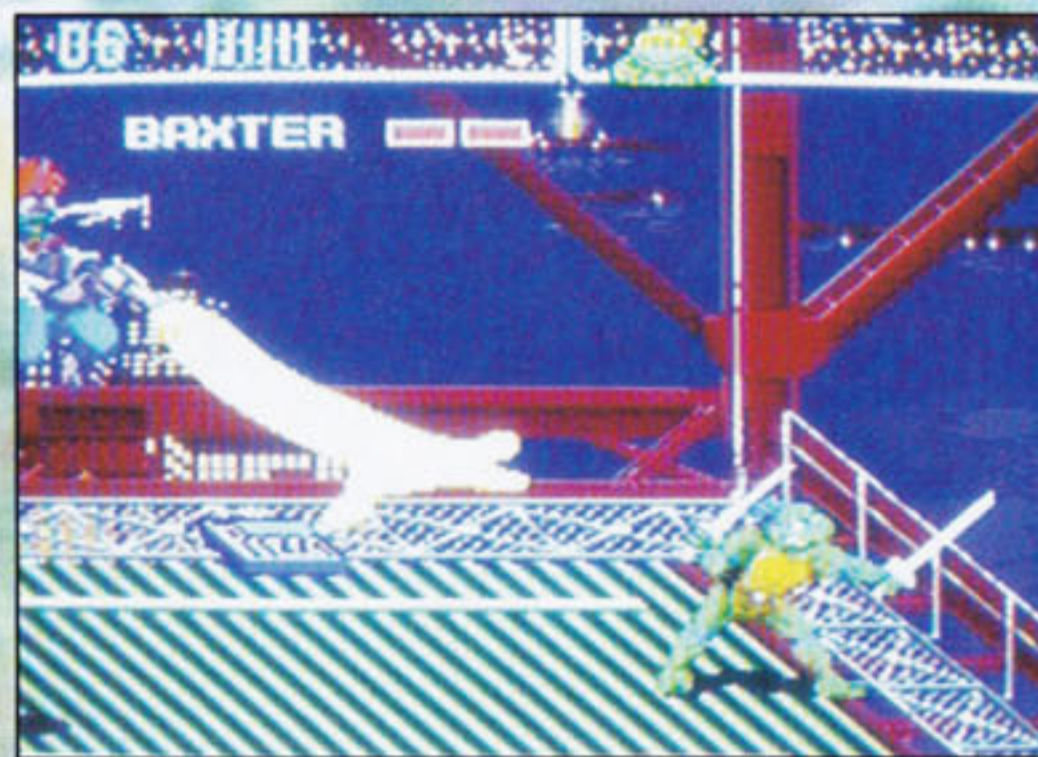
**Dica:** siga bem devagar para não dar bandeira e chamar a atenção de muitos inimigos ao mesmo tempo. Não marque! Todo cuidado é pouco aqui.



**Outra dica:** a melhor técnica de combate consiste em dar uma espadada e arremessar o seu adversário para a esquerda e para

a direita várias vezes. Isto fará com que os outros inimigos sejam atingidos também.

### 1o. Chefe - BAXTER



Cuidado. Fuja das rajadas de bala. Quando ele descer ao solo, preste-o na parede e ataque várias vezes. Repita a operação.

## Alleycat

Logo de início, aproveite os hidrantes para jogar água nos adversários.



Uma boa dica é ficar escondido atrás das paredes para evitar o contra-ataque de inimigos camuflados, até que sobrem na tela apenas 2 ou 3 deles.



**Dica:** na tela dos robosinhos, ataque-os em primeiro lugar

deixando a pizza para depois. Você poderá precisar repor sua energia caso eles o atinjam.

## 2o. Chefe - METALHEAD

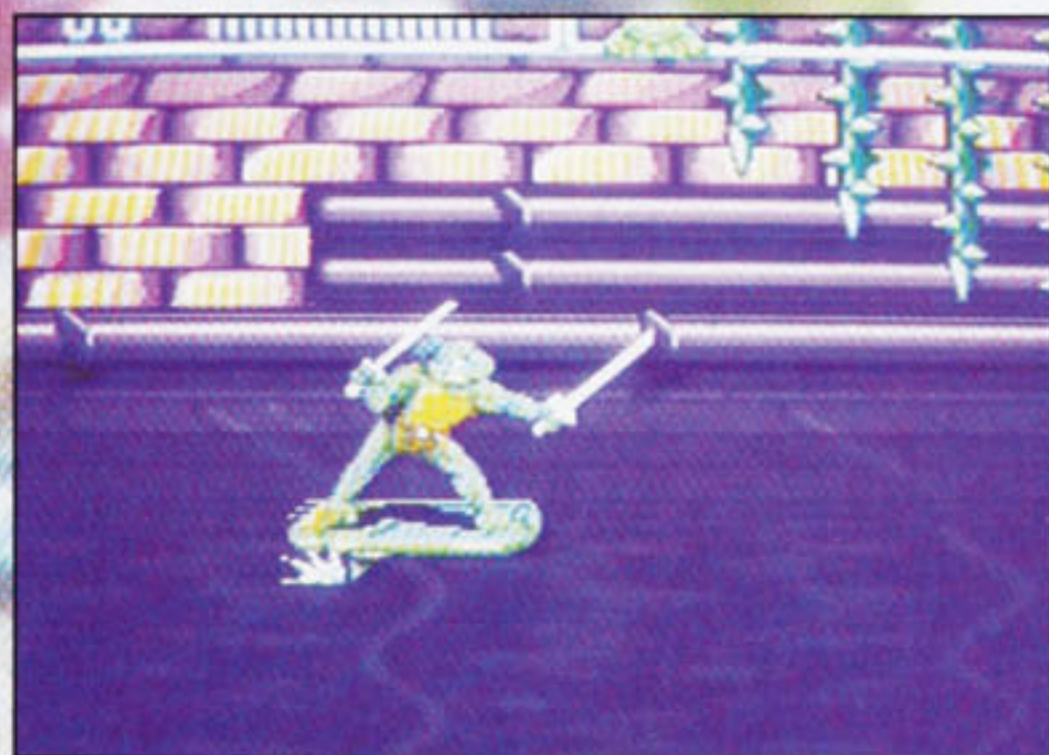


No começo da luta fique bem próximo do bueiro. É lá que ele costuma aparecer. A melhor estratégia é cercar o Metalhead contra a parede, porque dar-lhe espaço é morte na certa

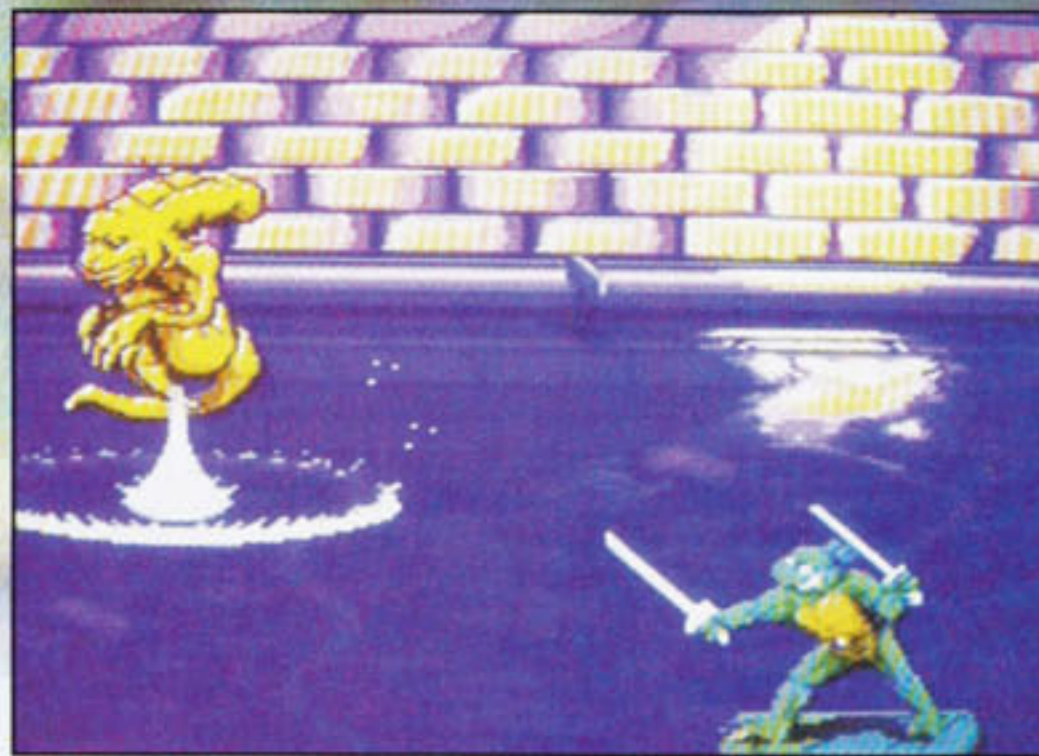
# Sewer Surfin



Esta é uma fase de bônus, onde devemos acertar o maior número de Ninjas possível.



**Dica:** na tela das grades, basta ficar na diagonal inferior esquerda, que você não será atingido.



Fique preparado para os monstros que pulam do esgoto. Eles tiram muita energia e ainda não é hora de ficar gastando vidas de bobeira.

## 3o. Chefe - RIVER KING



Quando ele atirar mísseis, devemos ficar dando espadadas no centro da sua lancha. Logo após, River King começará a atirar bolas vermelhas com espetos, e é nessa hora que se deve fugir para qualquer uma das partes inferiores da tela. Repita a operação.

**Dica:** a partir desta fase os inimigos começam a neutralizar os seus golpes. Para quebrar essa defesa basta correr e dar uma ombrada antes de atacar o adversário.

## TOKKA E RAHZAR



Evite que os dois subchefes se unam, desferindo três golpes no inimigo escolhido e fugindo para repetir a operação no outro.

# Technodrome



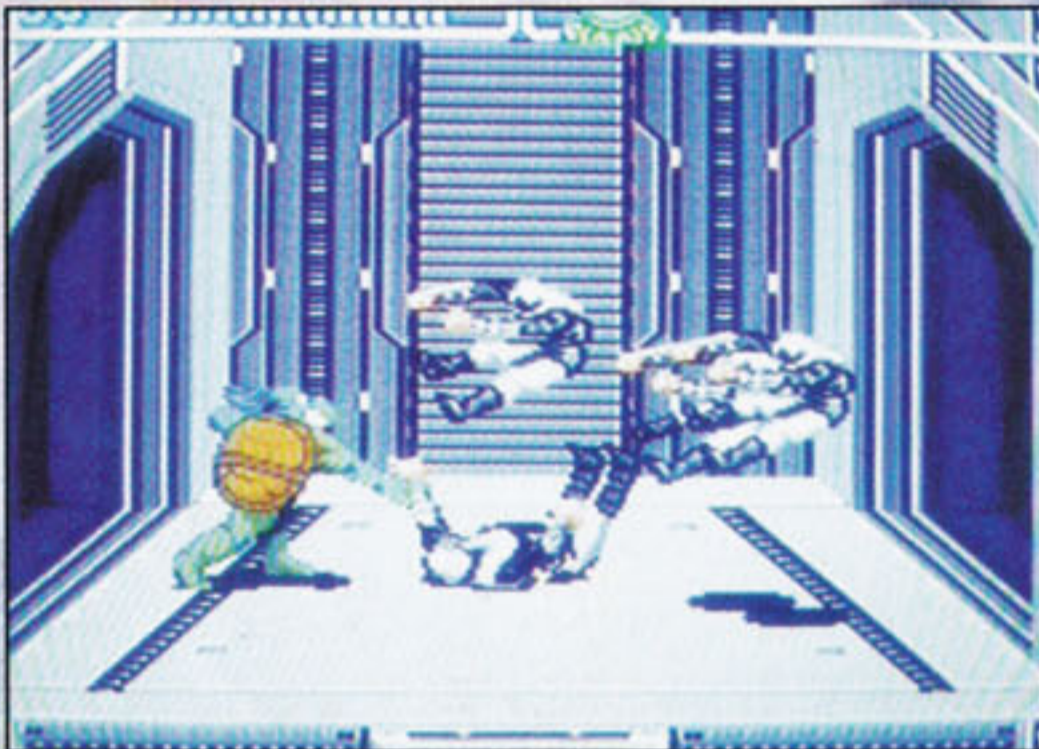
Não avance muito a tela para não chamar muitos inimigos ao mesmo tempo.



**SNES**  
**TOTAL**

TEENAGE MUTANT NINJA  
**TURTLES**  
TURTLES IN THE

## ELEVADOR



Na fase do elevador existem duas maneiras boas de ataque. Uma delas é dar voadoras de um lado para o outro até o fim da fase. A outra maneira é dar uma espadada e arremessar o adversário para todos os lados.

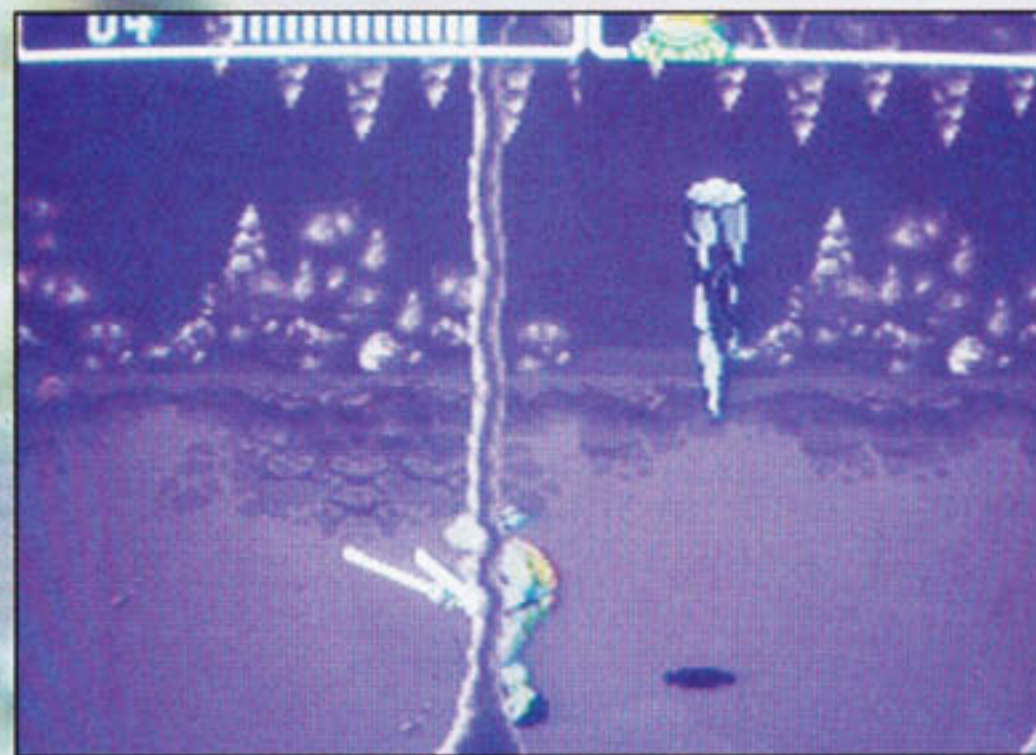
## 4o. Chefe - SHEREDER



Este Chefe é diferente dos outros. Para detoná-lo, basta correr de um lado para o outro, dar uma ombrada no inimigo e arremessá-lo contra a tela (Shredder). Repita a operação.

Dica: não se importe com a mira branca que o persegue. Mas se ela ficar vermelha, fuja!

# Pre-historic Turtlessauras



Caminhe pelas extremidades superiores e inferiores da tela, para evitar pedradas e para não ser pisoteado por dinossauros.

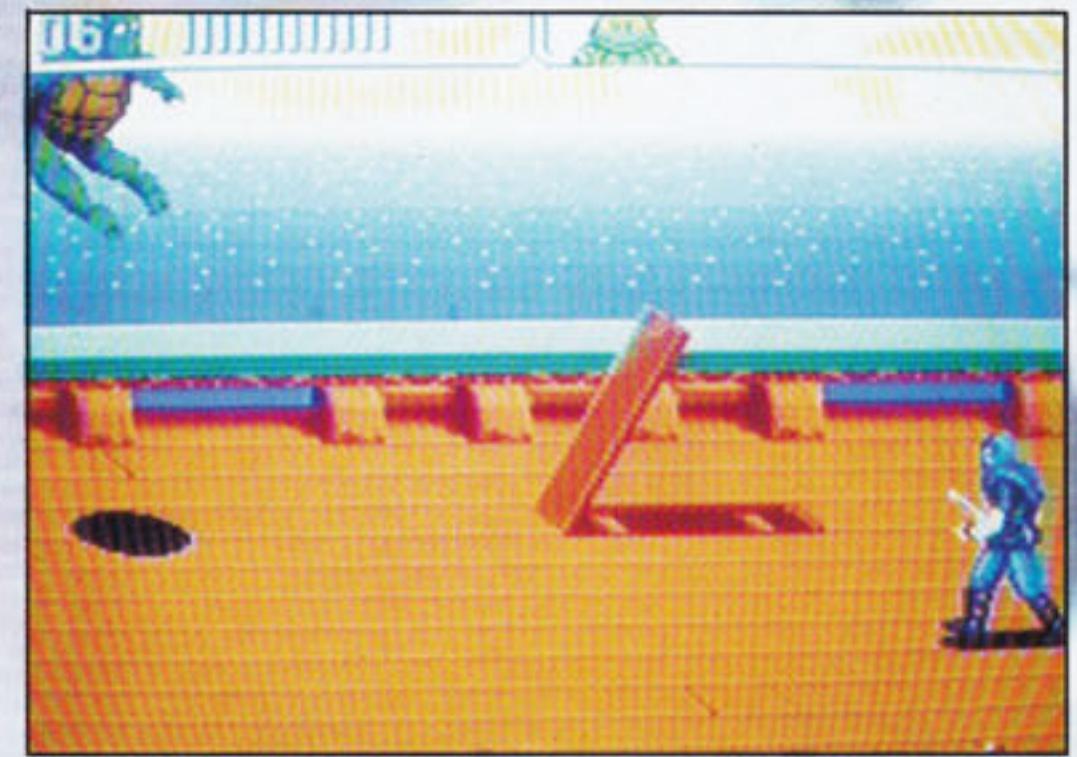
Dica: ao entrar na caverna, cuidado com as estalactites que caem do teto.

## 5o. Chefe - SLASH



Para derrotá-la é simples. Basta ficar frente a frente no local onde ela aparece e desferir contínuas espadadas sem sair do lugar, ou seja, simplesmente girando para continuar de frente para ela.

# Skull and Crossboner



Fase sem novidades. Continue a andar devagar para evitar os inimigos.

Dica: olhe bem para as tábuas do convés, pois um passo em falso significa uma bela paulada na cara.



Outra dica: não fique na mira dos arqueiros e preste muita atenção ao canhão do navio-pirata que dispara enormes bolas de ferro.

## 6o. Chefe - BEBOP ROCK



Não pare um minuto de se movimentar e só ataque quando eles estiverem de costas, enroscados ou após um contra-ataque.

# Bury my Shell...



Esta é sem dúvida a fase mais gostosa de se jogar! É a hora certa para liberar as energias. Não se contenha e ataque sem dó.

**Dica:** tome cuidado com os barrís que caem e com os monstros marrons com vigas de ferro, eles são os que mais roubam energia

## 7o. Chefe - LEADER HEAD



Não desgrude dele um segundo sequer. Use voadoras com ataque e finalize com três espadas, repetindo a operação.

# Neon Night Riders

Chegamos a outra fase de bônus. Ela lembra bastante o jogo F-Zero, mas fique tranquilo pois não é necessário pular os vãos da estrada.



**Dica:** pegue a maior quantidade de pontos de interrogação possível.

## 8o. Chefe - KRANG

Comece a luta no centro da tela e logo que Krang aparecer atinja-o com três espadas e fuja repetindo a seqüência.



## 9o. Chefe - KRANG



Aqui não existe nenhuma manha para passar. A única dica é atacar sem parar até destruí-lo.

## 10o. Chefe - SUPER SHREDDER



Só ataque quando ele estiver atirando raios para cima.

# Starbase



Esta é a última fase. Nela voltamos aos toquinhos para evitar a aglomeração de inimigos na tela.

**Dica:** cuidado com os Ninjas Amarelos que lançam bumerangues. Na tela dos Hexágonos não pise nos que estiverem acesos. Eles podem congelar você!



.....  
**COWABUNGA**  
Você venceu!

# A LUTA CONTINUA

## FINTAS

Este mês a GP oferece algumas dicas que podem ser usadas para confundir aqueles adversários que acham que já sabem de tudo. Consistem em realizar golpes demorados, como o Dragon Punch do Ryu, por exemplo, mas utilizando o botão do soco fraco. Esta técnica deslocará o adversário para um golpe rasteiro, mas você já estará preparado.

### Chun-li

É a mais rápida e ágil desta versã do jogo.

#### FINTA



Avance em direção ao adversário. Quando você estiver frente a frente com ele, provoque um chute forte. Volte para não ser atingido e agarre-o. Obs: Não funciona com: Blanka, Dhalsim, Zanguief.

### Guile

Lento mas com muitos recursos. Sempre carregue os golpes do Guile em diagonal. Deste modo você poderá escolher entre o Pente e o Sonic Boom.

#### FINTA



Para atrair o adversário realize um Pente (com o botão do chute fraco). Quando ele se aproximar, escolha entre um pente ou um Sonic Boom.

### Blanka

É ágil e o alcance de seus golpes é fantástico.

#### FINTA



Comece recuando e carregando ao mesmo tempo. Quando a distância for a máxima possível, dê uma bola de modo. Você vai cair antes de colidir com seu adversário. Espere-o abaixar a guarda e desfira-lhe um soco ou um chute forte.

### Zanguief

O mais lento e forte de todos. Mas é bom de finta.

#### FINTA

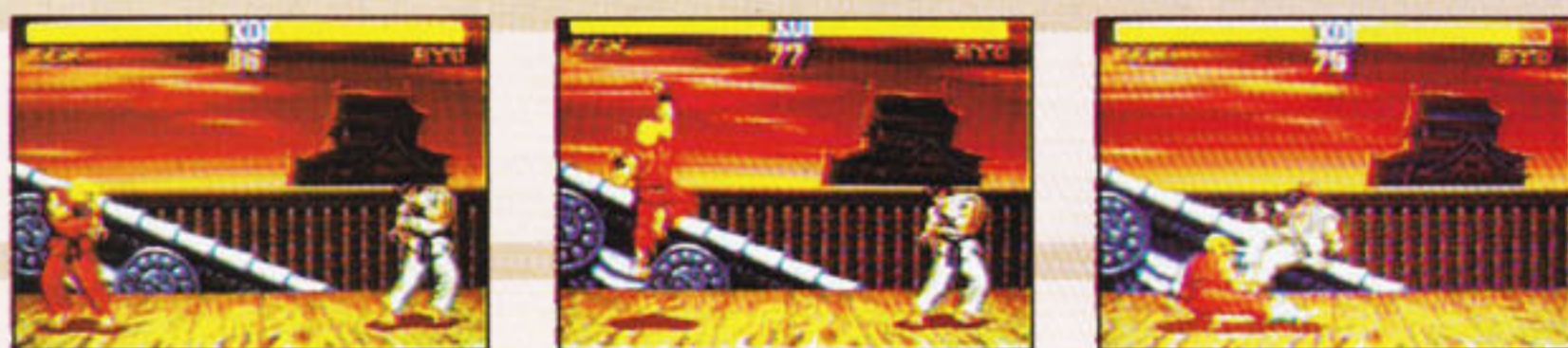


Realize um Spin Punch. Assim, você atrairá o seu adversário e estará imune a magias. Agora basta calcular o espaço e detonar um chute forte no seu adversário.

### Ryu e Ken

Os dois são ágeis e bons de finta. Veja a mais eficaz.

#### FINTA



Atraia o adversário com um Dragon Punch (soco fraco). Quando ele se aproximar, surpreenda-o com um chute forte antes que ele o faça.



# indibia

Comércio Atacadista Ltda.



## CARTUCHOS MASTER SYSTEM

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

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

## CARTUCHOS MEGA DRIVE

Super Futebol  
 Shapes and Columns  
 Golden Axe  
 Last Battle  
 Moon Walker

Truxton  
 Super Monaco GP  
 Castle of Illusion

## JOYSTICK

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

## VIDEO GAME

Game Gear

## CARTUCHOS GAME GEAR

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

## ACESSÓRIOS

Rapid Fire

Adaptador para Mega  
 Adaptador AC. Game Gear

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

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

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

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

# POWER DICAS

## SNES

### ASTRAL BOUT

#### CHAMPION EDITION

Ao entrar na tela de opções, vá para a segunda opção de cima para baixo e escolha um lutador com o botão B. Em seguida, cancele com o botão A e, no controle 2, escolha o mesmo jogador. Boa sorte!



### STREET FIGHTER

#### DESAFIO CEGO

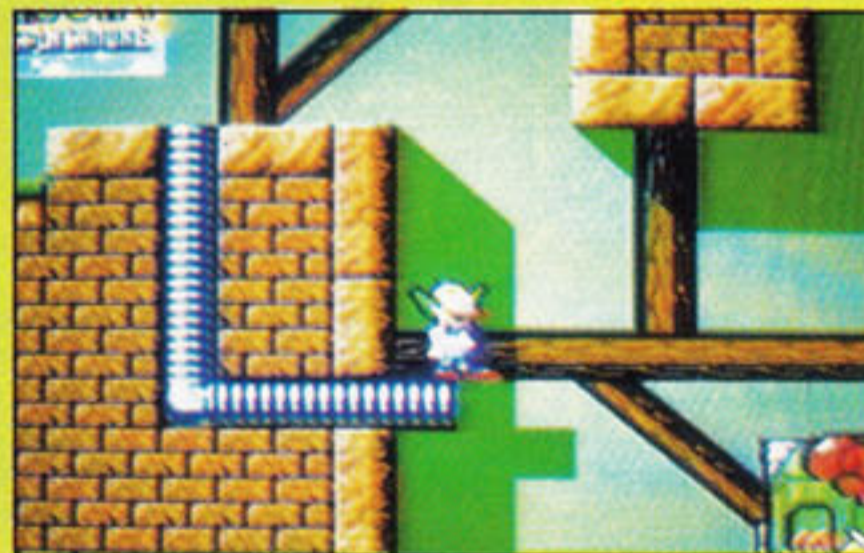
Esta dica é a última mania no Japão e promete pegar por aqui. É muito simples, basta colocar uma fita isolante no indicador de energia de cada lutador. Deste modo o jogo fica mais difícil pois a pressão psicológica será muito maior. Invente, tente, jogue Street diferente.



### KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

#### PASSWORDS

Fase 2 - BARTMAN  
Fase 3 - SMITHERS  
Fase 4 - SNOWBALL  
Fase 5 - JEBEDIAH



### TURTLES IN TIME

#### CONTINUES EXTRAS

Para você dobrar o número de continues deste jogo é simples: basta escolher a opção para um jogador e, quando você estiver na última vida do último continue, digite o botão Start do controle 2. Você terá o mesmo número de continues utilizados no controle 1. O único inconveniente é que você será obrigado a trocar de lutador.



## HOOK

### 99 VIDAS

Na quinta fase, vá por baixo até a extrema direita. Atravesse a parede azul e você encontrará 3 vidas. Volte, morra e repita a operação até atingir as 99 vidas. Este recurso demora um pouco mas é a garantia de um final feliz.



## PARODIUS

### AUMENTE O PODER DE FOGO

Para aumentar o seu poder de fogo, basta pausar o jogo na fase desejada e digitar: para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, para a esquerda, para a direita, para a esquerda, para a direita, X, X, B, B, Y, A, Y, A. Esta dica pode ser repetida infinitas vezes numa fase.



## STREET FIGHTER

### RYU VS RYU COM A MESMA ROUPA

Na versão 2 jogadores, sem escolher o Ryu, jogue até a tela dele, faça o jogador 1 ganhar a primeira luta e o jogador 2 ganhar a segunda. Empate duas vezes. Quando aparecer a contagem regressiva, entre com o Ryu e pronto.



## PARODIUS

### PODER TOTAL



Para você conseguir todo o poder de fogo, em qualquer fase em que você estiver, basta pausar o jogo na hora desejada e digitar: B, B, X, X, A, Y, A, Y, para cima e para a esquerda. Esta dica só pode ser utilizada uma vez por fase.

### TURTLES III

#### TELA DE OPÇÕES

Digite na tela de apresentação: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A, B e Start. Se optar por apenas 1 jogador, pressione Select 3 vezes. Depois de selecionar os jogadores, aperte Start. Escolha sua tartaruga. Aparecerá então uma tela de opções. Este truque só funciona em cartuchos americanos.



### MONSTER IN MY POCKET (GAME GENIE)

#### INVENCIBILIDADE VIRTUAL

Para tornar-se invencível diante da maioria dos obstáculos, use com seu Game Genie o código:  
A A A E T V. Essa dica vai fazer você aguentar firme e ainda fazer bonito dessa!

### MANIAC MANSION

#### CODIGO DA PORTA

O código da porta do laboratório é 0 0 0 0. Utilize-o se você não conseguir consertar os fios do fliperama. É isto mesmo: são quatro zeros. Não se engane.



### SMASH TV

#### SELEÇÃO DE FASE

Ligue os dois controles. No controle 2, pressione e segure o direcional para baixo e o botão B. Aperte Start no controle 1. Você deve selecionar um jogador e um controle. Aperte de novo Start no controle 1. Aparecerá uma tela de seleção de fases.

### POWER BLADE

#### PASSWORD

Você pode pular as cinco fases iniciais e entrar logo no jogo duro, no nível 6. Para isso, digite: J 3 2 K G B B K D 7 K K 7 B 3 G.



## BART VS THE WORLD (GAME GENIE)

### COMECE COM 99 BOLAS

Comece o jogo por cima, ou seja, levando vantagem. E para isso faça desta maneira: para começar o jogo com 99 bolas, use a seguinte password com o Game Genie: P A E Z P A A E.



## SOLAR JETMAN

### SUPER PASSWORD

Inicie o jogo no planeta 14 com 15 naves Nippon, 799.993 em dinheiro, sistema de mapeamento, escudos e propulsores com a seguinte password:  
Z H H Z Q Q Q Q N N N N.

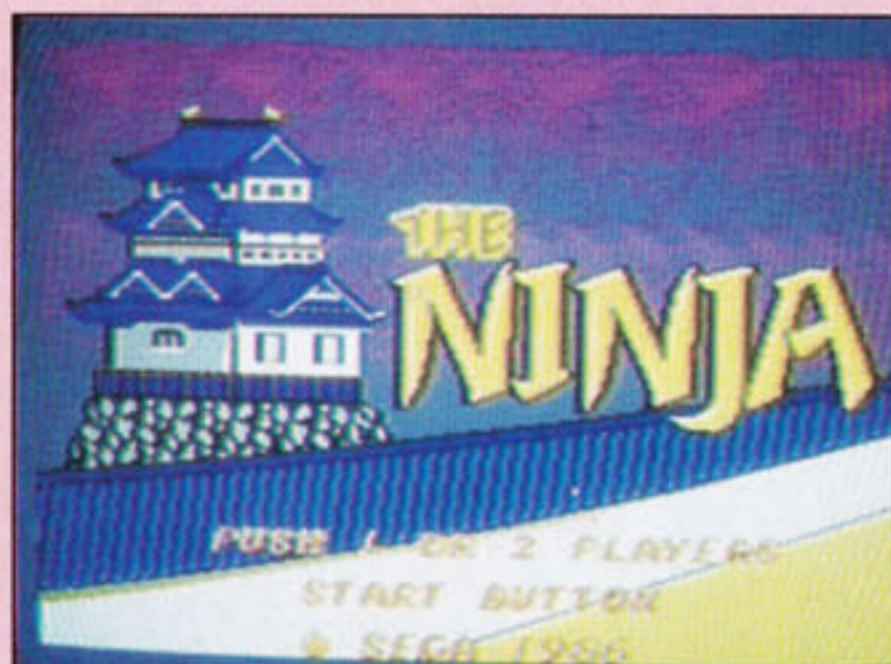
## CODENAME VIPER

### PASSWORD

Tempo é dinheiro! Não fique parado, que quem fica parado é poste, sabia? E se você pode andar para frente não vai querer ficar atrás, não é? Pois então, mãos à obra. Não marque bobeira nos primeiros estágios. Entre logo no estágio 8, marcando este código: 0 8 1 6 2 0.

## THE LAST NINJA

### 15 VIDAS



Para iniciar o jogo com 15 vidas, use como password:

H H H H H H H H H H H H  
0 H H H.

Conte bem: são onze Hs, e outros três depois do 0.

## FLYING WARRIORS

### VEJA O FINAL

Para chegar rapidamente ao final, sem o trabalho de jogar o jogo todo, use a seguinte password: E N D.



# POWER DICAS

## G. BOY

### HYPER LOAD RUNNER

#### NO PONTO CERTO

Se você quiser começar o jogo acima da 16ª. fase, é simples: basta digitar a password : QM-0388.

### PIPE DREAM

#### PASSWORDS

Fase 5 - HAHA  
Fase 9 - GRIM  
Fase 13 - REAP  
Fase 17 - SEED  
Fase 21 - GROW  
Fase 25 - TALL  
Fase 29 - YALI

### PSYCHIC WORLD

#### SELEÇÃO DE FASE

Para escolher a fase desejada neste jogo, basta direcionar para a diagonal superior esquerda e digitar os botões 1 e 2, juntamente com o Start. Tudo isso na tela de apresentação.

### PENGUIN WARS

#### SELEÇÃO DE FASE

Durante a tela de caracteres, digite e segure o direcional para a esquerda juntamente com o botão B e só então finalize, pressionando o botão A. Se você fez tudo certo, aparecerá um número no canto direito da tela. Agora é só escolher a fase.

### NINJA BOY

#### CONTINUE

Para obter continues neste jogo, basta digitar simultaneamente os botões A, B e Start. Mas só faça isso se você perder a sua última vida.

## ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



**GRÁTIS**

ESCREVA PARA MACK COLOR  
E SOLICITE UM ADESIVO  
DA CAMPANHA

"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"  
PARA COLAR NO SEU CARRO.



# MackColor

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



**A** revista norte-americana de videogames, Electronic Gaming Monthly, uma das mais respeitadas no gênero, acaba de lançar uma tabela com as qualidades, defeitos e chances de vitória de cada lutador do jogo de arcade Street Figher II: Champion Edition (Street III para os íntimos). Mudou muito desde a versão anterior. Ken se tornou o melhor lutador em geral, por exemplo. Enquanto Chun-Li, uma vespinha perigosa na versão II, ficou fraquinha demais para oferecer perigo na III. A EGM fez questão de dizer que os números ainda são

preliminares. Devem mudar nos próximos meses.

**Entenda a tabela da EGM**

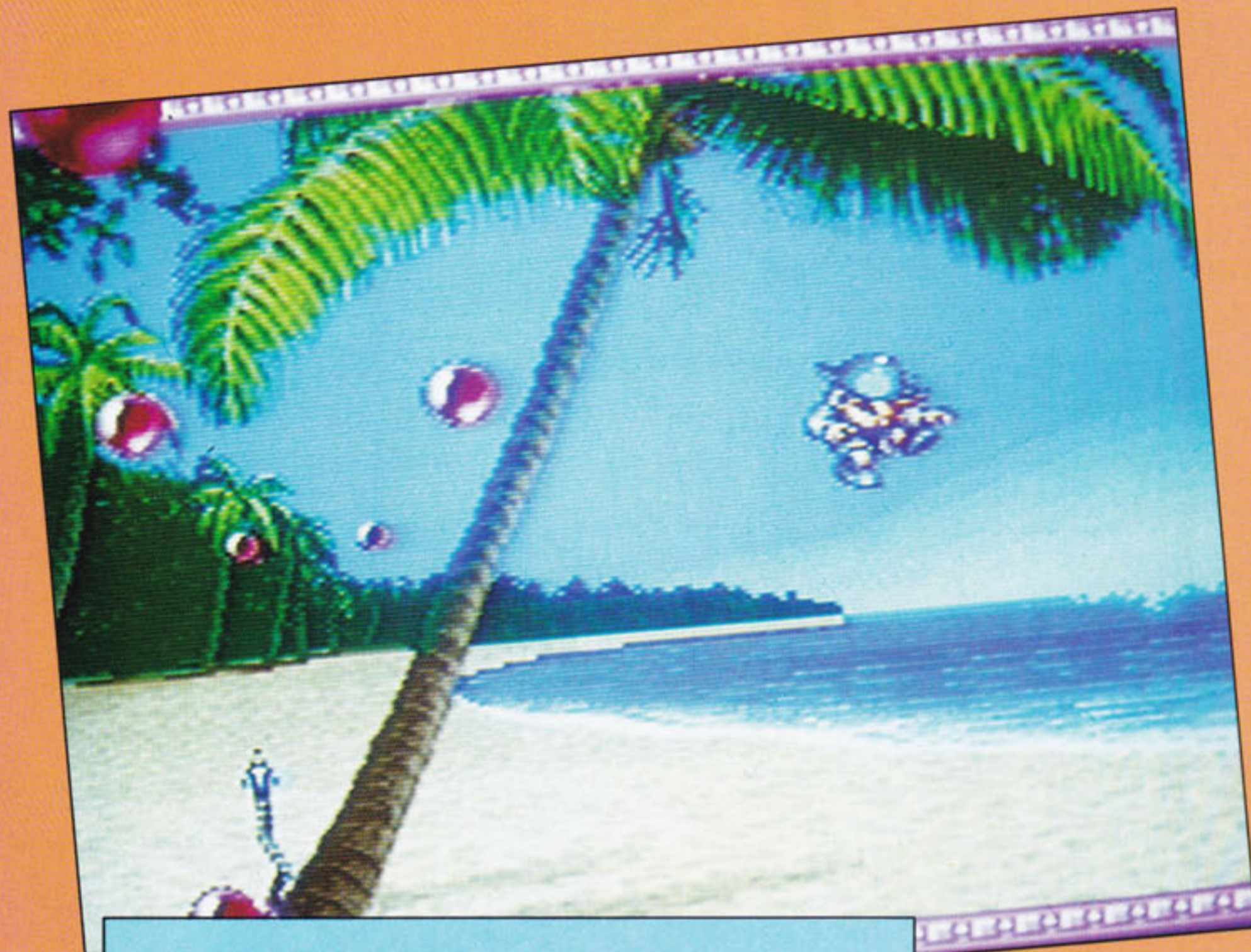
Os números das colunas verticais representam as chances em 10 que os lutadores da linha de cima têm contra cada lutador listado na coluna do lado esquerdo. Ryu, por exemplo, tem 5 chances em 10 (óbvio) de ganhar dele mesmo, 3 em 10 contra Ken, 3 contra Guile, 7 contra Chun-Li, etc. Os números das linhas de baixo representam a avaliação das qualidades de cada lutador, também numa escala de zero a dez.

**Conheça as chances de cada lutador segundo a EGM**

<b>Versus</b>	Ryu	Ken	Gui	Chu	Bla	Zan	Hon	Dha	Bal	Veg	Sag	Bis
Ryu	5	7	7	3	5	3	4	4	3	3	3	5
Ken	3	5	6	2	4	3	4	2	2	3	2	4
Guile	3	4	5	7	6	3	3	6	3	4	4	5
Chun-li	7	8	3	5	4	3	3	4	4	5	4	4
Blanka	5	6	4	6	5	3	4	4	4	5	4	6
Zanguief	7	7	7	7	7	5	6	6	4	6	6	5
E.Honda	6	6	7	7	6	4	5	5	4	6	6	5
Dhalsim	6	8	4	6	6	4	5	5	6	4	7	7
Balrog	7	8	7	6	6	6	6	4	5	6	6	8
Vega	7	6	6	5	5	4	4	6	4	5	4	6
Sagat	7	6	6	6	6	4	4	3	4	6	5	5
M.Bison	5	5	5	6	4	5	5	3	2	4	5	5
<b>Total</b>	<b>68</b>	<b>80</b>	<b>67</b>	<b>66</b>	<b>64</b>	<b>47</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>45</b>	<b>57</b>	<b>56</b>	<b>65</b>
<b>Colocação</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
<b>Força</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>8</b>
<b>Velocidade</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
<b>Resistência</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
<b>Agilidade</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
<b>Média</b>	<b>725</b>	<b>750</b>	<b>650</b>	<b>625</b>	<b>700</b>	<b>725</b>	<b>700</b>	<b>450</b>	<b>625</b>	<b>725</b>	<b>625</b>	<b>725</b>

# A PRÓXIMA ONDA

A equipe da GP comenta o que vem por aí



## PACIÊNCIA E TIRO EM SUPER PANG

As primeiras informações sobre este cartucho levam a crer que vem aí um jogo original para o SNES. Viajantes descolados do ramo de games descrevem uma mistura de jogo de pontaria com quebra-cabeças num bonito e tranquilo cenário japonês. Dizem que vai agradar jogadores pacientes, do tipo que gosta de Tetris. Logo veremos.

(MK)

## UM ATAQUE MONSTRO

Quem curte jogo de luta e ainda tem uma queda por monstros deverá adorar King of Monsters. Jogo de dois, você escolha entre umas criaturas esquisitas sai lutando no meio de uma cidade japonesa. Pelo jeito, não sobra pedra sobre pedra. É o tipo de coisa que eu curto.

(BB)

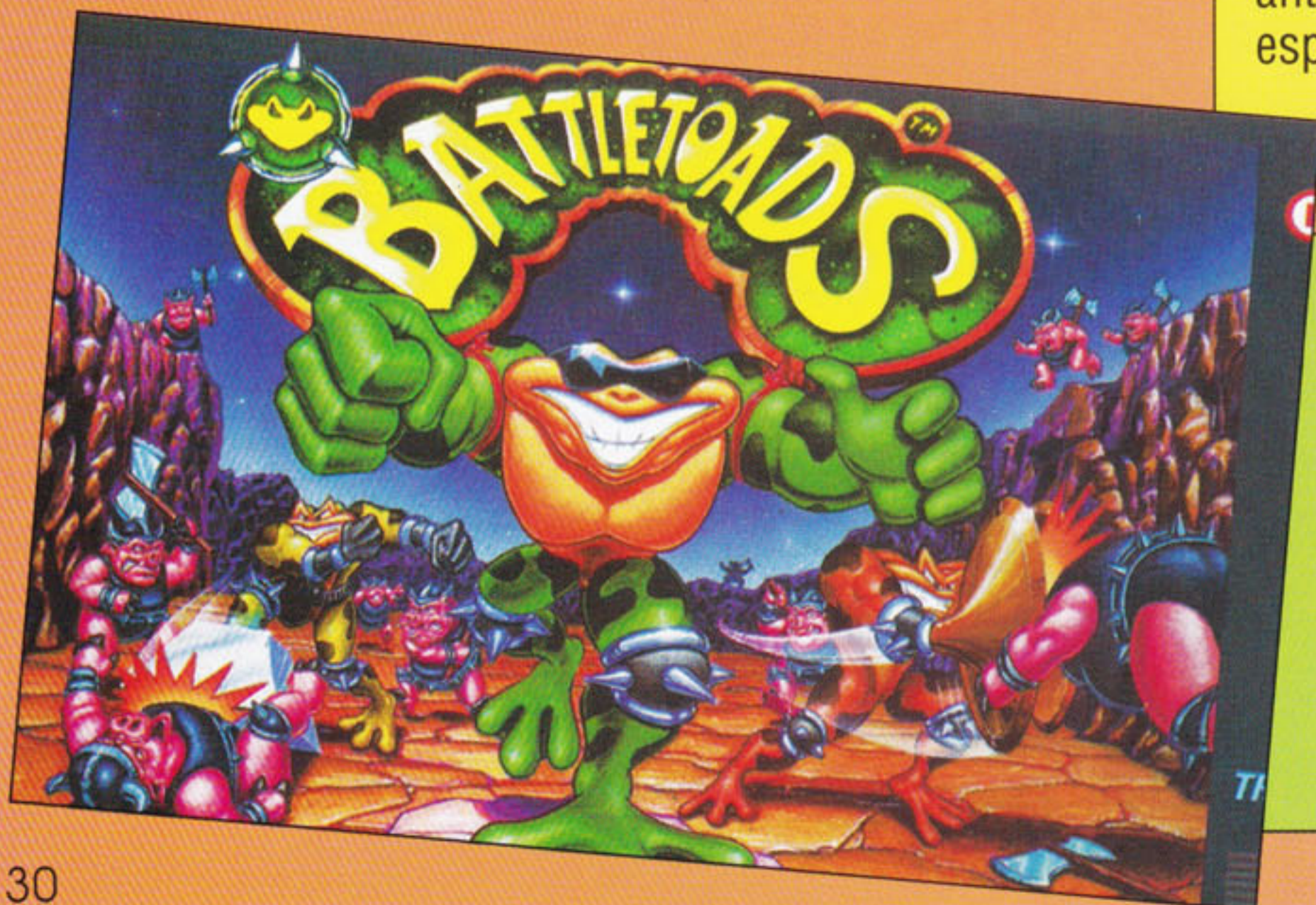


## CHAME UM ENCANADOR!!!

Ao que tudo indica, os encanadores fazem um sucesso invejável entre produtores e jogadores da telinha. Mas em

Pipe Dream parece que o encanador não é mais o Mário e sim você. O objetivo é montar uma tubulação bem complicadinha antes que estoure um vazamento daqueles. Se você não for esperto vai inundar até o apartamento de baixo. Fique ligado.

(MB)



## PERGUNTAR NÃO OFENDE...

Quando chega Super Battletoads e por que está demorando tanto? Estava para chegar a qualquer momento, mas de repente mudaram de idéia. Segundo a Tradewest, só deverá sair em 93. A gente tem que engolir cada sapo...

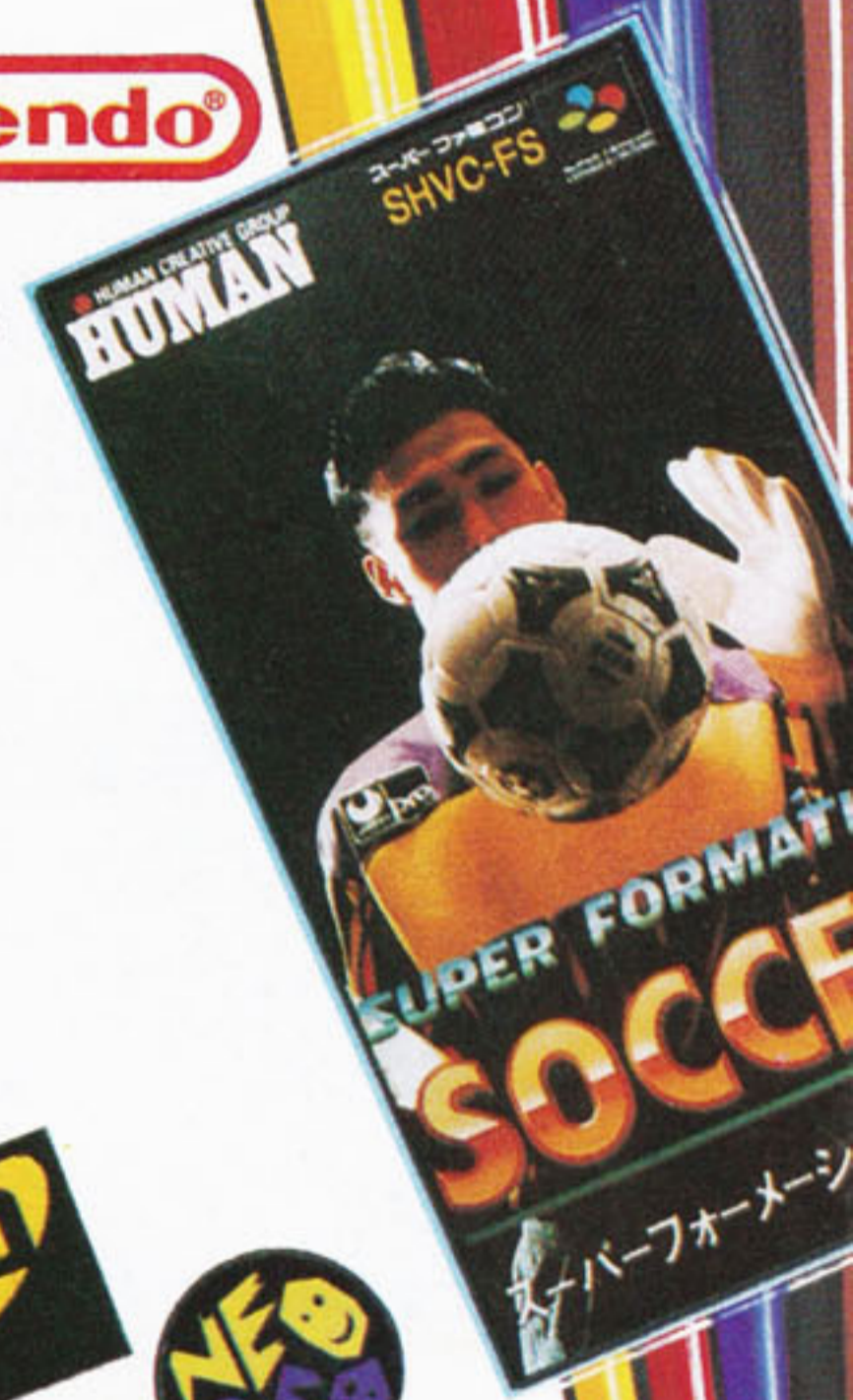
(LM)



**ELES  
LANÇAM LÁ...**



**NÓS  
JÁ TEMOS  
AQUI.**



VALTER BAEZA JR., de São Bernardo do Campo-SP, é a fera que ganhou o SUPER NINTENDO 16 BITS sorteado pela LKC durante o "Video Game Shopping Festival".



# FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.  
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



**VÍDEO DO BRASIL**

- LKC MATRIZ** - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - Fax: (011) 954-8392 São Paulo - SP
- LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ** - R. Apucarana, 1209 Tel.: (011) 217-4699 - 217-3424
- LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA** - R. do Oratório, 1240 Tel.: (011) 264-6734
- LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN** - R. Guararapes, 204 Tel.: (011) 535-4981
- LKC BRASÍLIA-DF** - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35 Tel.: (061) 273-9083
- LKC FÓZ DO IGUAÇU-PR** - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel.: (0455) 73-2031

- LKC CURITIBA-PR** - R. 24 de Maio, 765 Tel.: (041) 225-5432
- LKC GOIÂNIA-GO** - Av. Perimetral, 1862 Setor Coimbra - Tel.: (062) 233-4122
- LKC GUARULHOS-SP** - R. Barão de Mauá, 716 - Centro Tel.: (011) 209-0537
- LKC MOGI DAS CRUZES-SP** - R. Otto Unger, 158 Tel.: (011) 469-1614
- LKC JOINVILLE-SC** - R. Pedro Lobo, 46 Tel.: (0474) 33-6572 - 33-0016
- LKC POUSO ALEGRE-MG** - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
- LKC FORTALEZA-CE** - Av. Engº Santana Júnior, 2828 Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545

ACAO



# DARKWING

## DUCK



Esmiuçamos toda a trajetória heróica deste pato justiceiro, louco por perigo!!

Por Marcelo Kamikaze

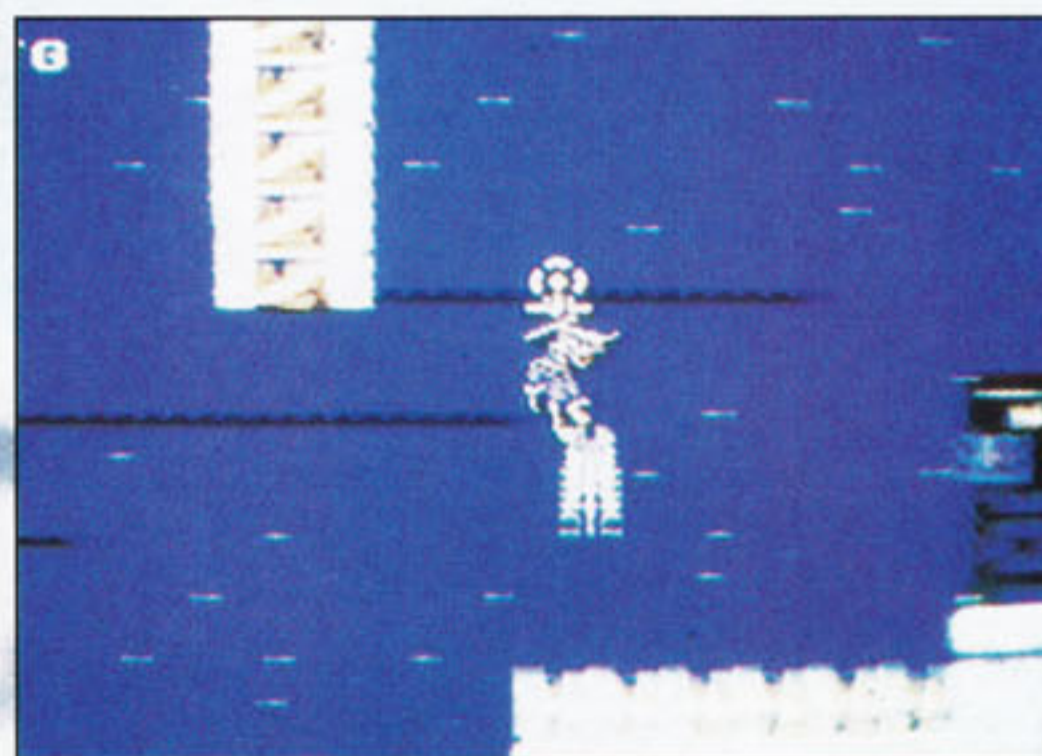
### ~~1ª Fase~~



Para derrubar as barras de ferro, puxe a alavanca. Vá por cima, pelos ganchos, e após pegar a vida extra, atire no paredão para encontrar a fase Bônus.

#### Fase Bônus

Em todas as fases Bônus deste jogo, você precisa atirar nos ovos que surgem na tela para depois colher os itens.



Antes do Teleférico, à direita das duas caixas brancas, você encontrará outra fase Bônus. Pegue o Heavy-Gas. Quando você enfrentar o pato de capa verde, espere que ele abra a capa para depois acertá-lo.

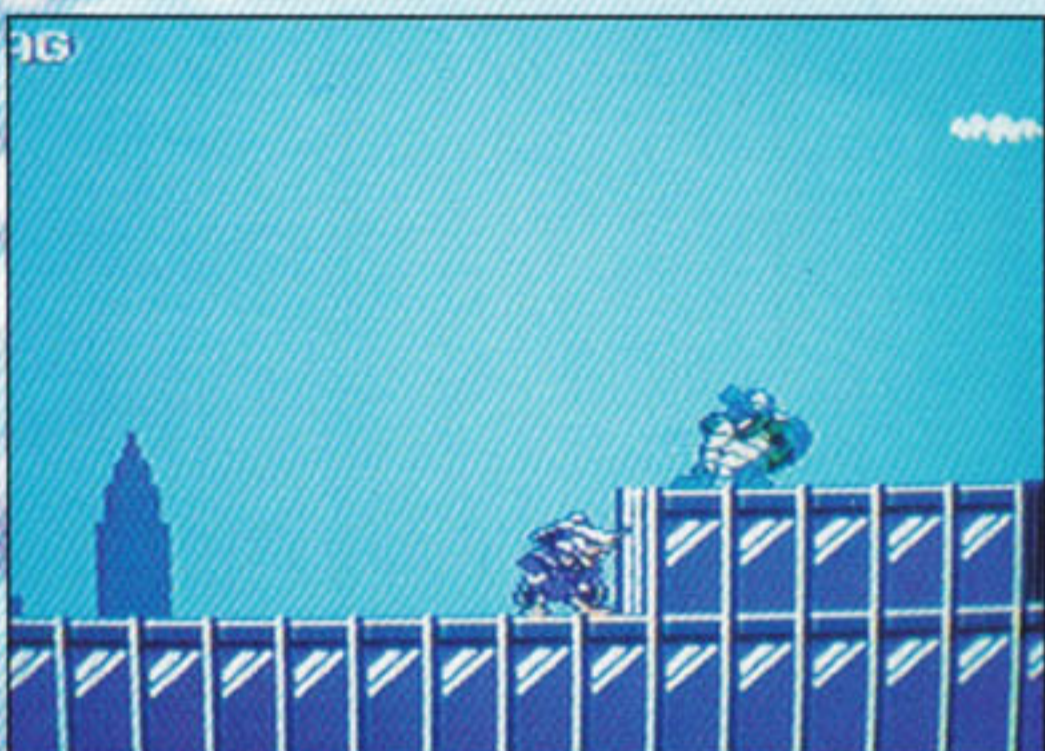
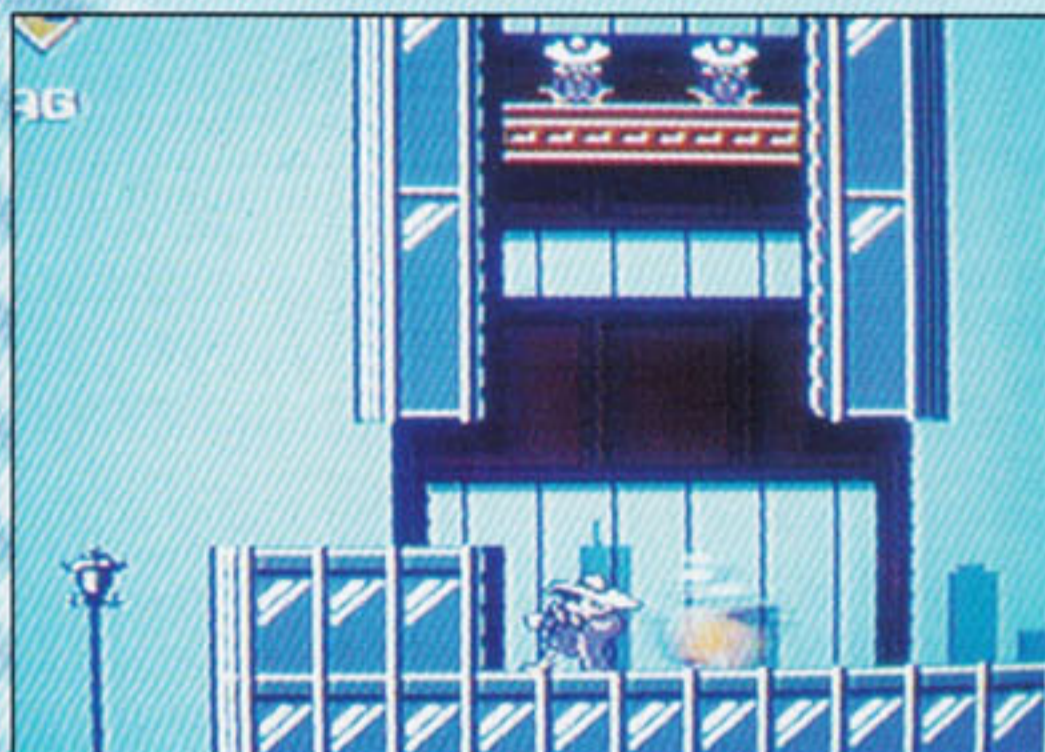
### 1º Chefe



Fique num andar acima. Pendure-se no andar dele e dispare o Heavy-Gas.

### ~~2ª Fase~~

Bem no comecinho desta fase, você encontrará a fase Bônus. Siga em frente, e suba em cima da roda para evitar os espinhos. Vá para cima e pegue o Arrow-Gas. Não marque aqui, para não dançar mais à frente. Fique esperto.



**Dica:** para enfrentar a tartaruga, siga este conselho. Espera ela jogar o casco contra você. Quando ela estiver sem o casco pule e atire. Repita a operação.

É a hora de usar o Arrow-Gas! Solte uma flexa na parede à esquerda e uma mais acima à direita. Suba e colha mais duas vidas.

**Outra Dica:** para detonar os João-Bobos, atire na luzinha que pisca sobre suas cabeças.

## 2º Chefe

Aproveite para atirar no 2º chefe quando a lua estiver encoberta pelas nuvens. É neste momento que deve-se investir cotra este chefe pois ele fica vulnerável. Quando ele está forte, o melhor negócio é escapar das caixas que



arremessa. Fique nas extremidades do buraco, para dificultar as investidas do nojento.

## 3ª Fase



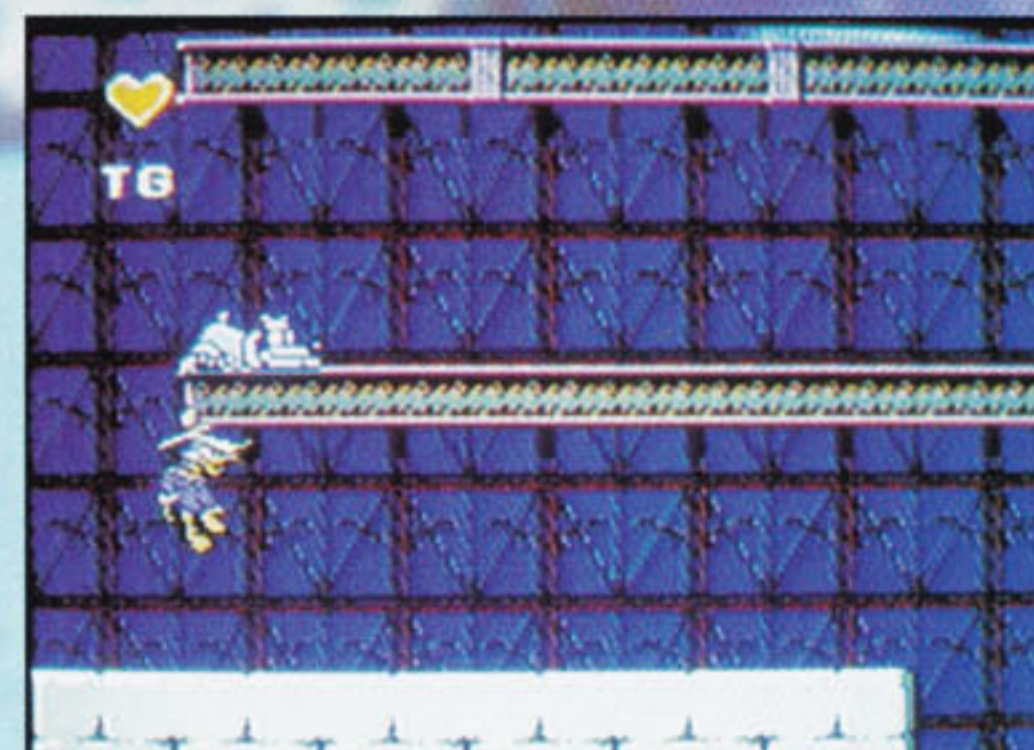
Esta é a fase dos bueiros. Cuidado com os ovinhos que descem de pára-quadras. Ao cair no buraco, use a Arrow-Gas para subir um andar. Seguindo em frente você avistará 3 vidas. Fique esperto com os patos de martelo. De repente, tudo vai ficar escuro como breu! Você só enxergará se puxar a alavanca de luz. Quando chegar ao fim do andar, colha o Thunder-Gas. Caia mais um andar, drible os jacarés e cangurus e você encontrará mais uma vida. Vá pelas plataformas e desvie dos espinhos. Tente pegar a caixa de energia. Continue pelas colunas e chegue ao Chefe.

## 3º Chefe

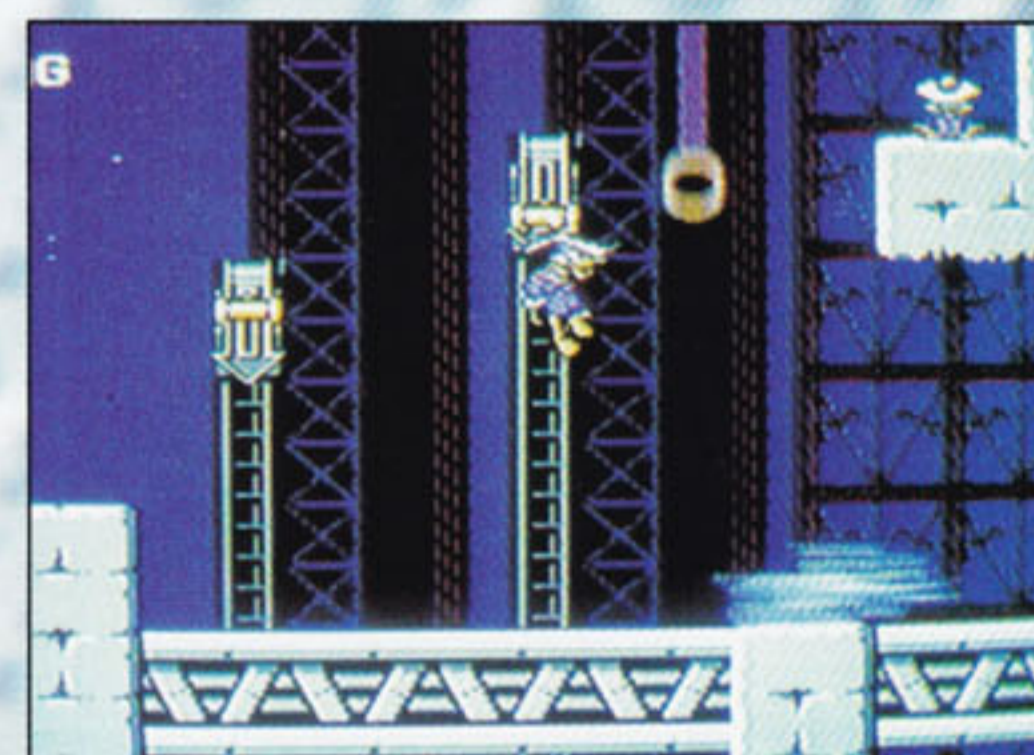


Desça da plataforma e atire nele. Depois suba e desvie das bolhas de água.

## 4ª Fase



Puxe a alavanca e espere que uma argola desça até você. Só então você poderá subir. Vá subindo, subindo, tomando muito cuidado com os cachorros.



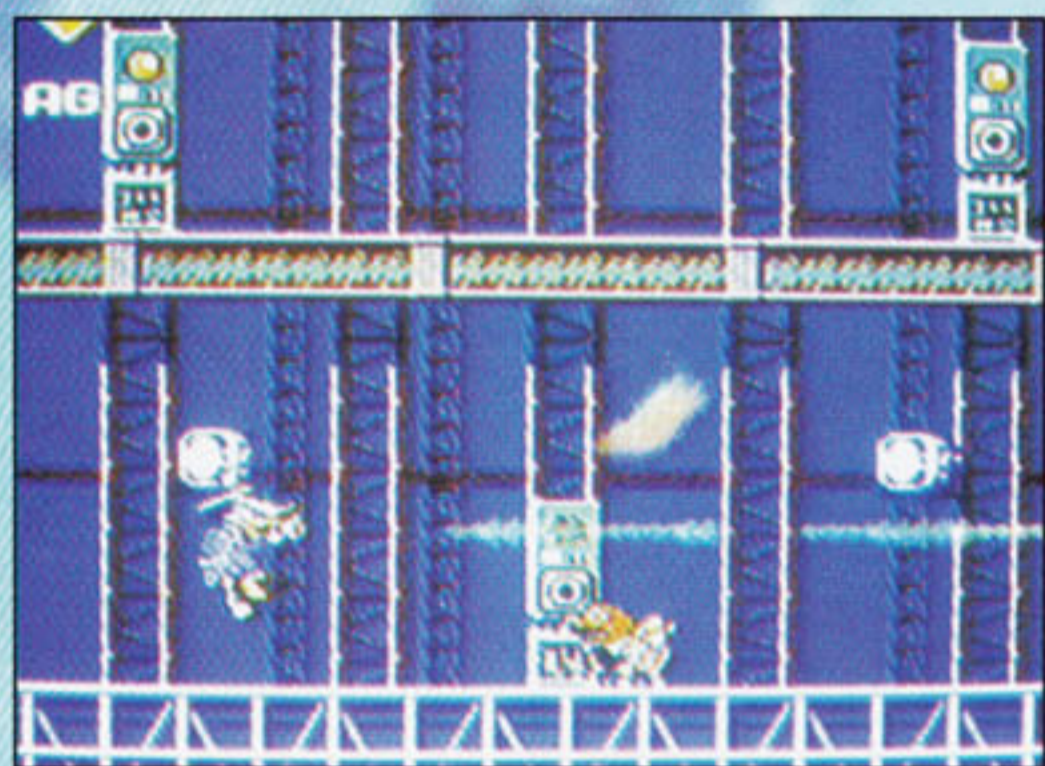
Suba pelo candelabro da direita e pegue primeiro o Thunder-Gas, e só depois então, o Aero-Gas. Depois de fazer isto, vá pela esquerda para poder pegar a caixa de energia. Bravo!



# DARKWING DUCK

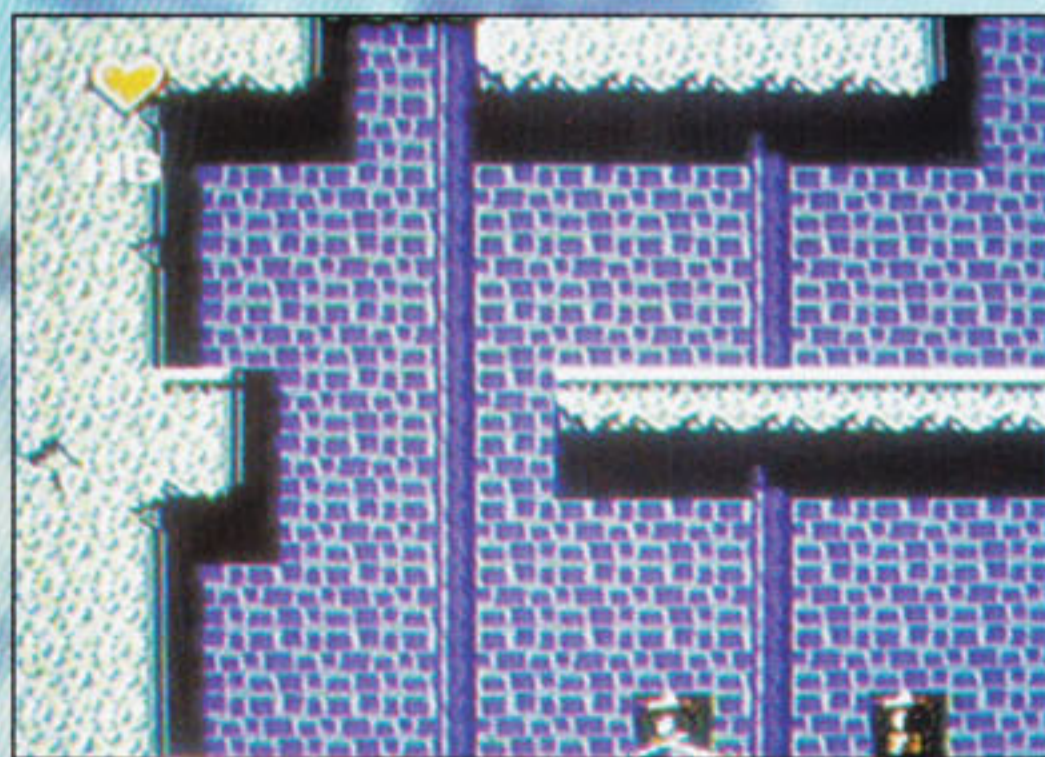
Na subida, fique atento aos João-Bobos e tartarugas. Ao avistar a vida, lance o Arrow-Gas para alcançá-la. Chegando no buraco, caia e se segure na placa.

## 4º Chefe

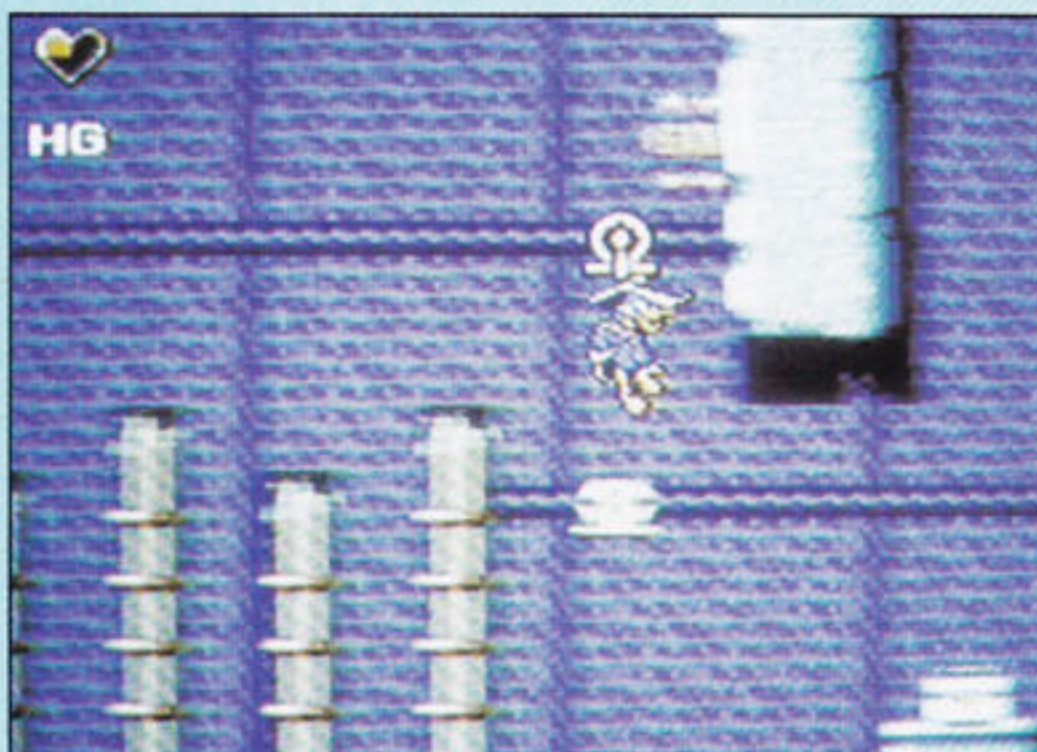


Fique no lugar indicado na fotografia acima, atirando como um condenado.

## 5ª Fase



Siga em frente, caia e pegue o Heavy-Gas. Desça depois pelos candelabros. Para matar o chefe da lâmpada, encoste nela.



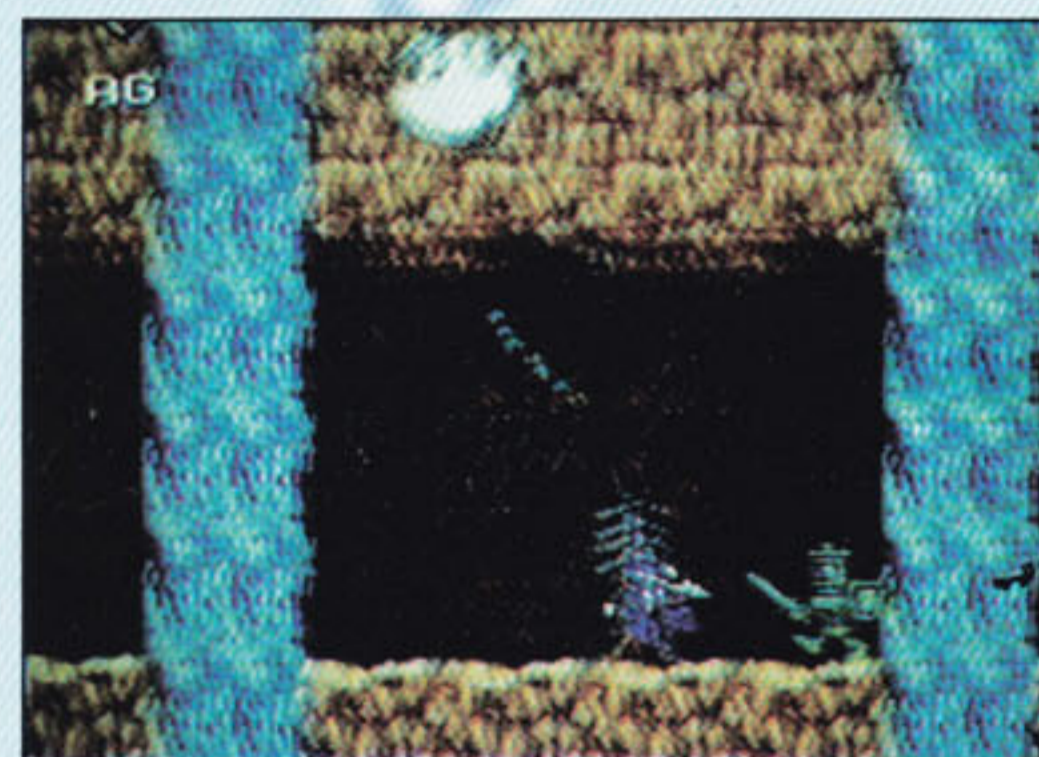
Dica: vá pelo teleférico e atire no paredão para passar à fase Bônus. Depois, siga para a direita.

## 5º Chefe



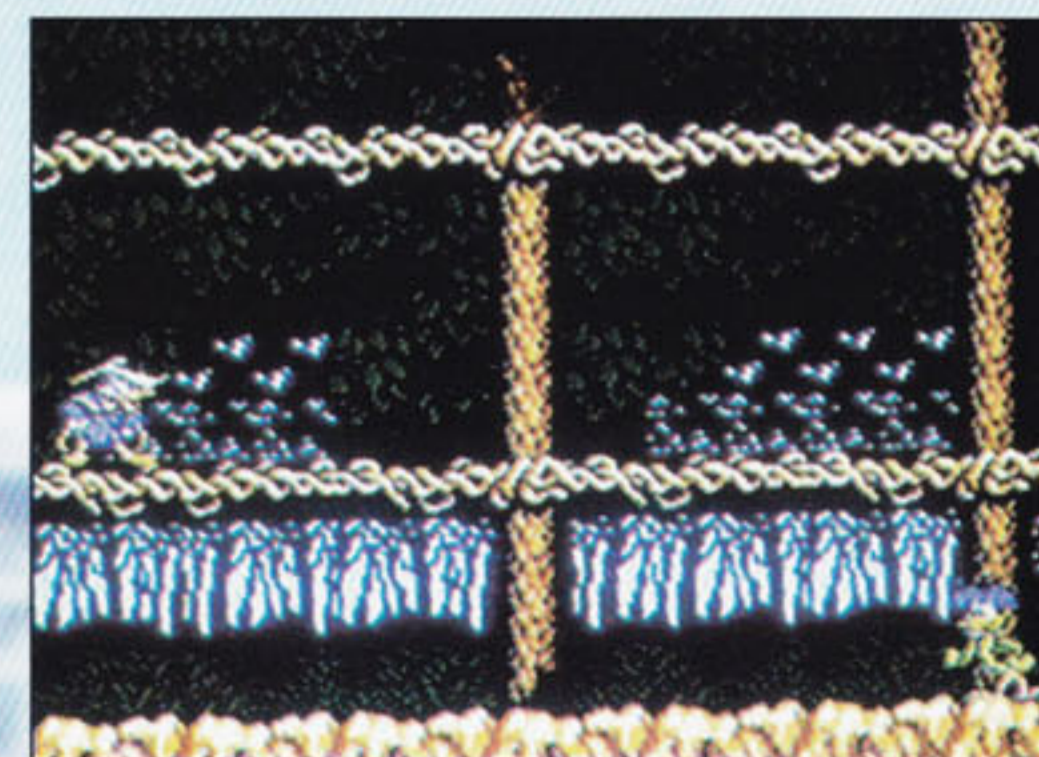
Fique pendurado, como você tem feito, nos candelabros localizados ao centro da tela, sempre atirando que nem um maluco.

## 6ª Fase



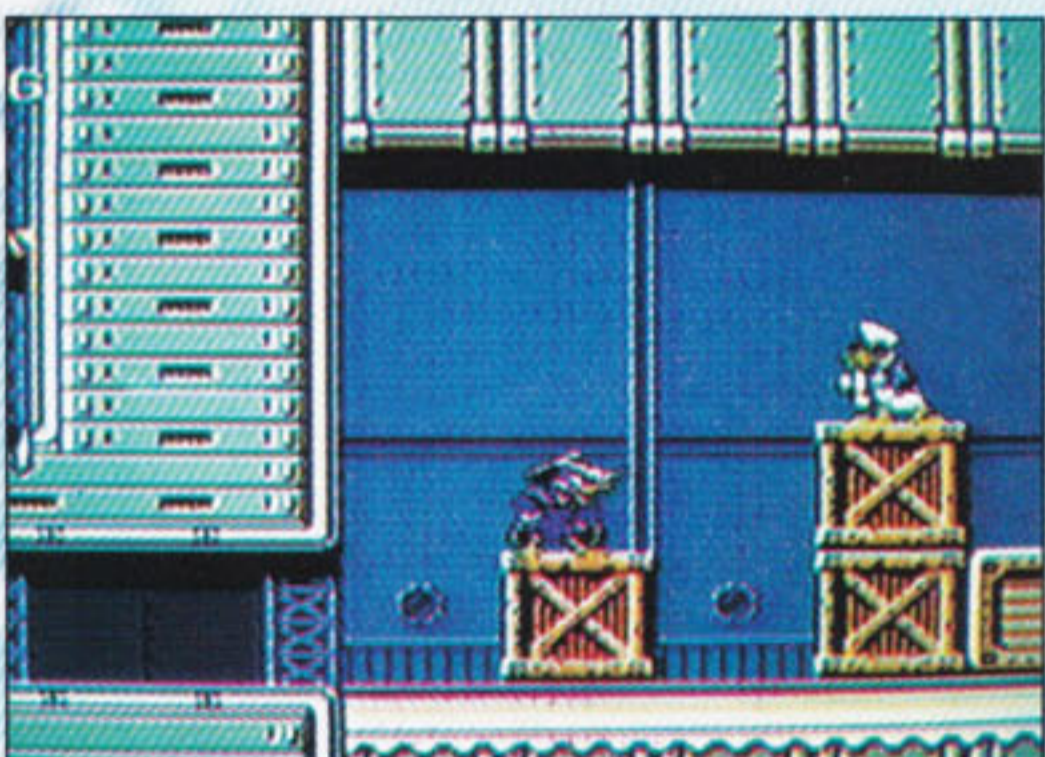
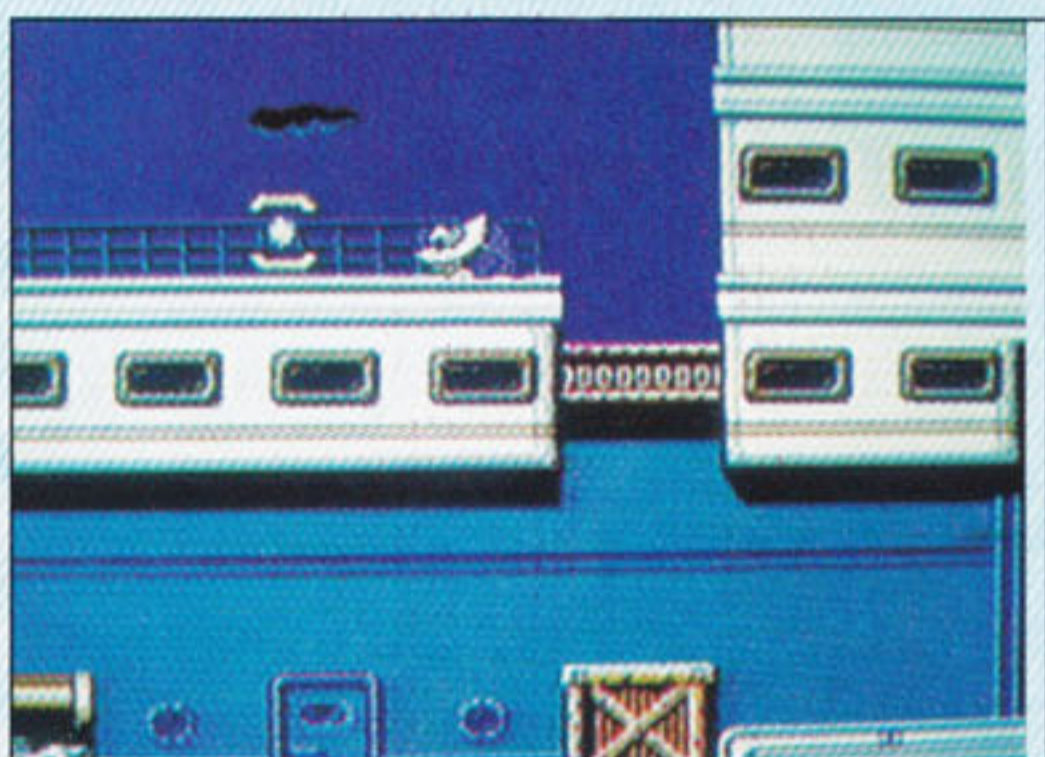
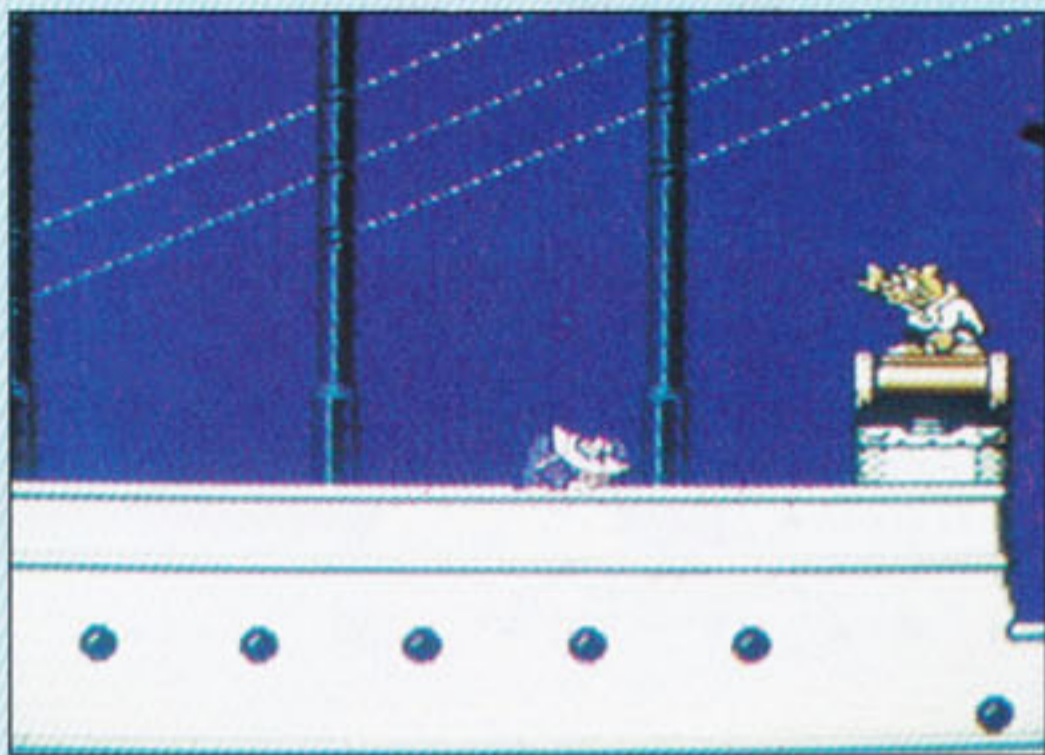
Destrua os cipós, os cachorros e os pássaros (ecologistas radicais não costumam conseguir). Passando as cachoeiras você poderá escolher entre ir por cima ou por baixo. Se você optar pela parte de cima, encontrará energia. Por baixo, só achará armas. Fuja dos morcegos nojentos. Ao passar por estes bichos indecentes, siga para a esquerda e caia. Uma revoada de galinhas inchadas e pequenos ratos cavaleiros vai aparecer na tela. Não se trata de um pesadelo. É o jogo mesmo. Muita atenção!

## 6º Chefe



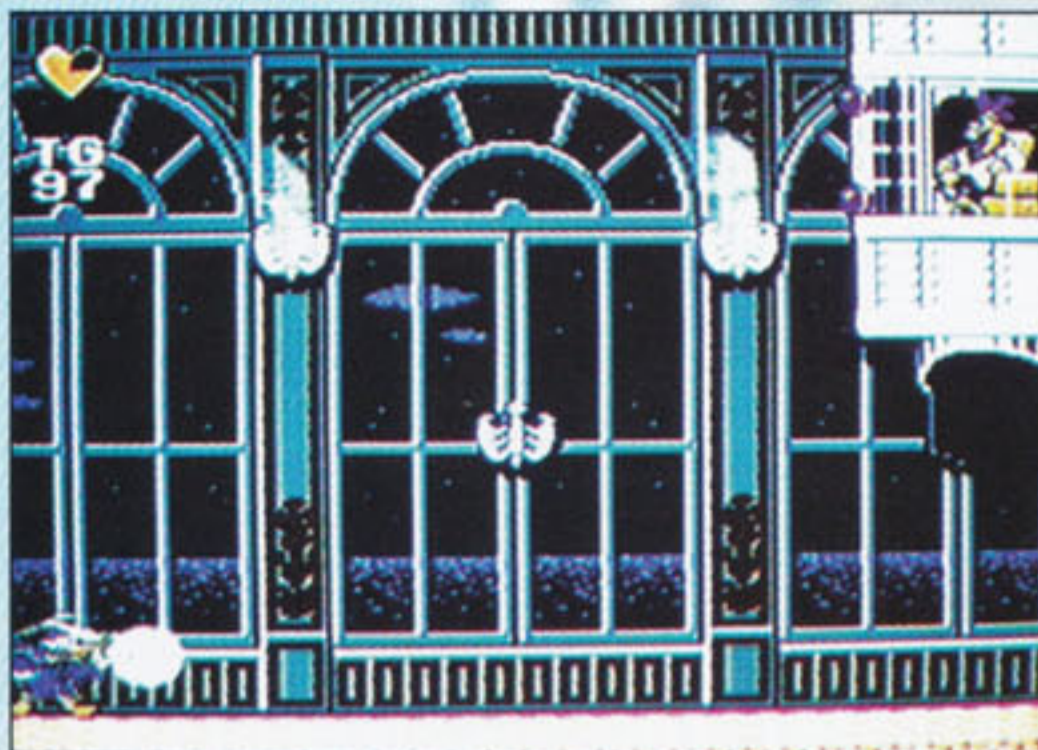
Fique nas extremidades (longe do chefe), sempre atirando. Cuidado com as mãozinhas que saem das árvores.

# Última Fase



No quartel general dos F.O.W.Ls, ande pelo convés e tome bastante cuidado com os canhões. Suba, pegue o Heavy-Gas e, logo após, um pouco mais à esquerda, procure uma vida que acha. Depois, vá entrando no navio. Ao passar os "containers", ligue a chave e saia pulando rapidamente pelas plataformas. Elas ficarão muito pouco tempo no ar. Cuidado com os patos de metralhadora. Eles têm o péssimo hábito de se transformarem em robôs mortíferos. Ao avistar (finalmente) os dois armamentos desejados, pegue primeiro o velho e bom Heavy-Gas. Depois, pode pegar o Thunder-Gas.

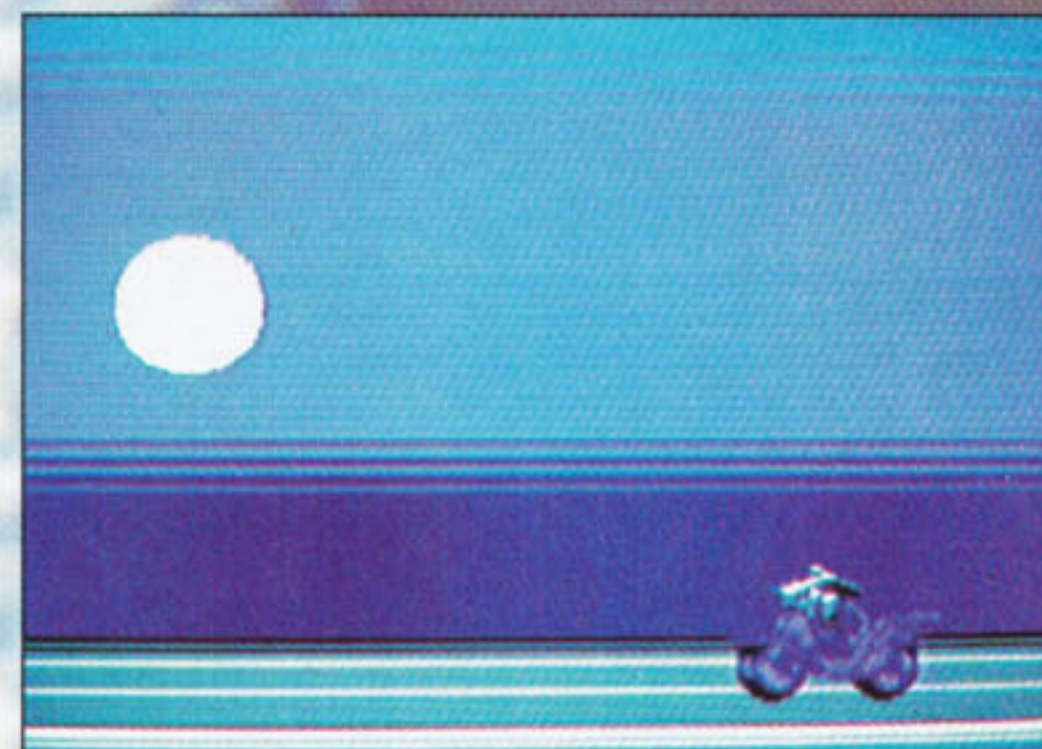
## Último Chefe



Fique no candelabro da esquerda, atirando nas luzes em frente à cabine do bico de metal. Após isso, fique no candelabro do meio e, quando ela passar por baixo de você, desça e atire pelas costas.



YOU'VE FOILED MY PLANS THIS TIME DARKWING! BUT THE NEXT TIME WE MEET,



THE END



Parabéns, você detonou mais um!

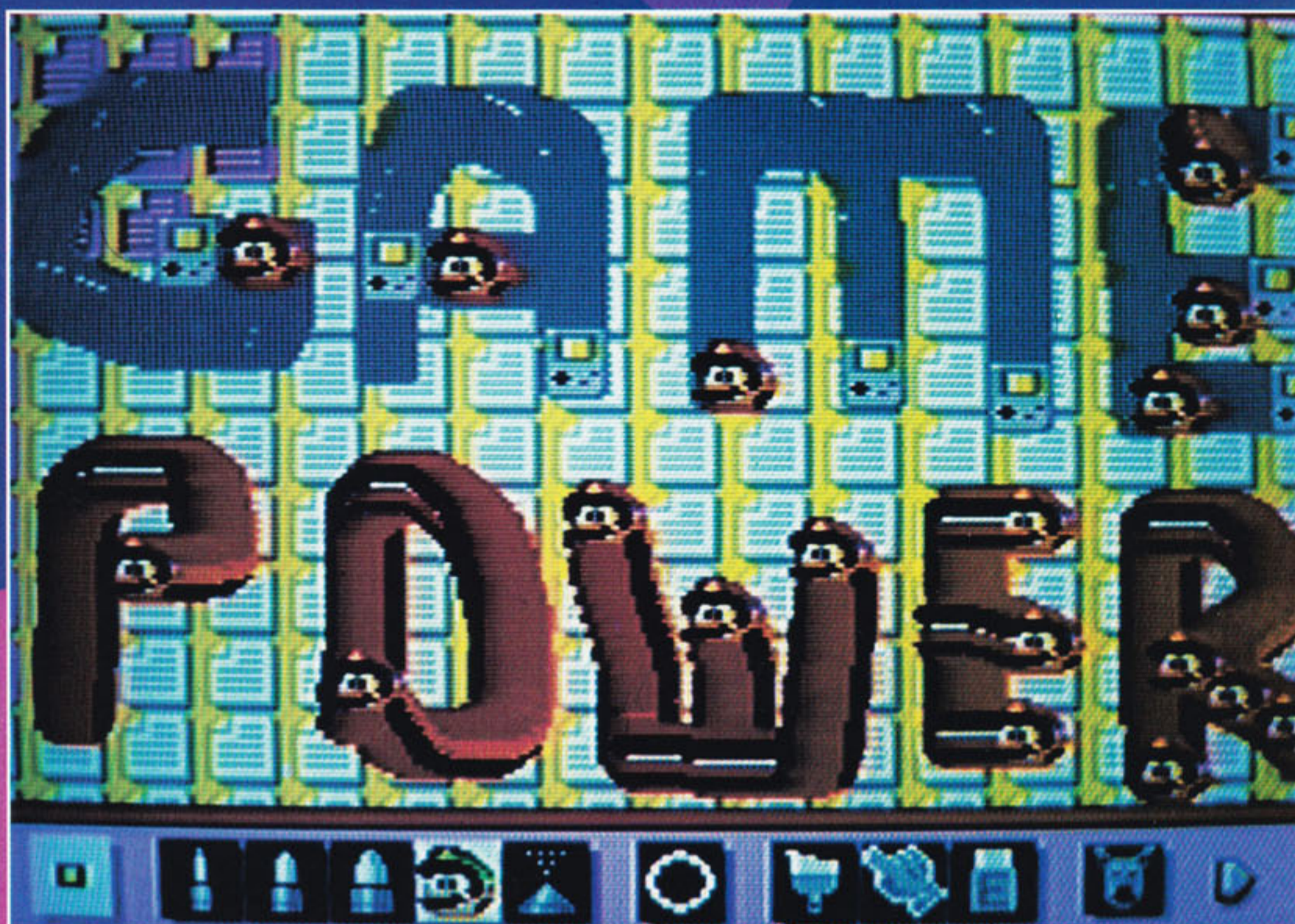
# ÚLTIMA HORA

# MARIO PAINT

Com este cartucho, você pode desenhar, compor música, fazer animação e até jogar videogame. Confira. É um dos grandes lançamentos do ano.

**M**ario Paint para SNES é um caso a parte. Não é um videogame e sim um programa de computação gráfica com um jogo incluído. Embora não seja um jogo, o fator diversão chega a ser incrível! Logo na apresentação, você começa a sentir a barra. São inúmeras maneiras de se fazer arte na tela. Os materiais são os mais variados possíveis: lápis fino, médio e grosso; carimbos; spray; tintas; copiadores e borrachas. Tudo isso em uma incrível gama de cores e matizes. Você também pode compor desenhos com as figuras mais loucas do universo Mario: Yoshis, Game-Boys, Cogumelos, corações, entre outros. Mas Mario Paint não se resume apenas em pintar. Pelo contrário, você pode usá-lo como bem entender. Para criar frases e palavras na tela, você conta com um abecedário em vários tipos, inclusive com caracteres japoneses! Animar os seus desenhos para este cart é moleza. É só fazer o seu desenho, marcar na tela as posições aonde você quer que ele passe e

Qualquer jogador  
vira artista com este  
cartucho!!

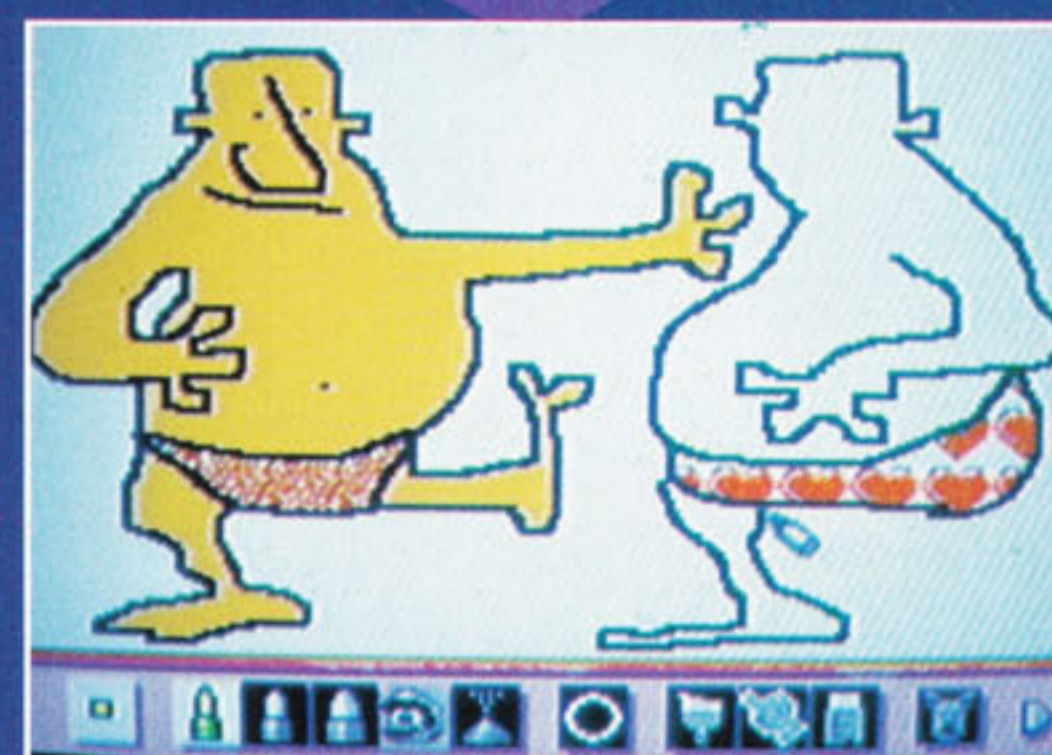


## FICHA TÉCNICA

Nome:	Mario Paint
Console:	SNES
Modalidade:	1
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/a
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	8 Mega + B

## AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	10
Som:	10
Diversão:	10
Desafio:	n/a



escolher a velocidade dos movimentos: 4, 6 ou 9 quadros. Pronto, o seu desenho está programado para se movimentar! Uma bateria armazena até um desenho. Para quem gosta de pintar, Mario Paint possui muitas telas para colorir com a cor que você desejar. E quem gosta de música tampouco foi esquecido. Existem trilhas sonoras para você ouvir e pautas para inventar o seu próprio som. O cart acompanha um Mouse (ratinho) que controla os movimentos. O Mouse consiste em um pequeno controle que, passando por cima de uma prancheta, transmite os seus desenhos para a tela. Agora uma pausa para o



A Nintendo é soda, podes crer. Lança com muito balanço para SNES, esse cart aloprado, muito colorido e com um som do além. Mario Paint, que faz um sucesso danado entre os grafiteiros de Manhattan, chega aqui na terrinha com tudo para estourar. Agora os artistas do vídeo não precisam gastar todo o seu vintém num Macintosh para ficarem atualizados. Uma pena, o velho e bom Da Vinci não estar vivo para ver a Monalisa que eu fiz só com Yoshis e Game-Boys. Certo, tio?

Lord Mathias

cafezinho! Quando você cansar de fazer arte, leve o cursor para o quadrinho com uma xícara de café desenhada. Lá tem um jogo chocante. É simples mas divertido. Tão divertido que vai ser difícil parar. A sua missão é pegar as mosquinhas que aparecerem na tela com um mata-moscas. No começo é baba, mas depois pega fogo. Enfim, Mario Paint é tudo isso, temperado com muita diversão e humor.

# ÚLTIMA HORA

# ROBOCOP 3

**A** OCP enviou centenas de oficiais reabilitados, para limpar as ruas da velha Detroit e abrir caminho para a construção de Delta City. Inúmeras famílias são despejadas de seus lares à força pelos oficiais, quando Robocop decide comprar a briga. Resistir à ação desses crápulas e impedir que as escavadoras desabriguem as pobres famílias é a sua difícil tarefa. Para isso ele conta com um armamento muito sofisticado

e complexo: uma multi-arma com tiro simples, tiro triplo, laser,

lança mísseis, lança chamas e lança bombas. Percorrendo os becos de Detroit sob fogo cerrado de inimigos, tanques, artilharia pesada e o novo adversário OTOMO, o nosso herói tem um páreo quase impossível de se vencer. Mas não podemos nos esquecer que ele é Robocop! O jogo lançado agora para SNES é uma sequência dos 2 primeiros sucessos de NES.

Para quem já gastou milhares de fichas com a primeira versão feita para Arcade, não pode perder este super lançamento.

NOTA: Recomendamos ao jogar usar um babador!



Esse é o homem da minha vida! Corajoso, justiceiro, forte e com um grande coração. Pena que é de lata! Com muita ação, tiros, violência, Robocop só não me satisfaz num quesito: velocidade. Os movimentos são muito lentos, como se faltasse óleo nas suas juntas de metal. A violência é justificada, uma vez que está se lidando com bandidos, essa cambada tem de ser estirpada! Adorei tanto, que quase largo tudo e pego o primeiro voo para Detroit para ajudá-lo em sua boa causa.

Marjorie Bros

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Robocop
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Ocean
Capacidade:	-

## AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	9

# TELAMANIA

## STREET FIGHTER (I): NOS JOGAMOS COM SHENG LONG!!



Na sua edição de Abril, a revista americana Electronic Gaming Monthly publicou uma dica "bomba" em que "revelou" a existência de um chefe secreto em Street Fighter II. O seu nome? Sheng Long. Como encontrá-lo? É só

chegar até o Bison, sempre segundo a EGM, derrotando todos os outros lutadores com pontuações perfeitas. No Bison é preciso conseguir 10 time overs, sem acertar nenhuma porrada. Pronto. Você chegou no verdadeiro Chefão de Street II. Como era de se imaginar, a dica correu o mundo. Jogadores no quatro cantos do planeta se vangloriaram de ter derrotado o velho mestre. Só que a dica não existia. Era uma homenagem da revista americana ao 1º de Abril. E, na verdade, nós tampouco conseguimos jogar com ele

## STREET FIGHTER (II): SAI A TRILHA EM CD



Esta notícia é verdadeira. A trilha sonora de Street Fighter II, feita pela banda Alfh Lyra, saiu em Compact Disc no Japão. As músicas são as mesmas do cartucho, mas com arranjos diferentes. Alguns títulos trazem nomes engraçados. A música de Blanka, por exemplo, chama-se "The Naked Man". Ou seja, o "Homem Nu". A da Chun Li é "Ao seu Coração com Paixão".

## A ULTIMA PALAVRA EM JOYSTICKS



Para não dizer que só falei de Street Fighter, dê uma olhada no XE-1. Trata-se de um joystick programável que permite gravar seqüências de golpes e outras coisas mais. É tecnologia para profissional nenhum botar defeito. Quem não for craque mesmo, vai precisar de um curso de programação para usá-lo. Custa US \$ 150 no Japão.

# NES

## LANÇAMENTO

**M**ais um jogo de basquete, desta vez para Nintendo 8 Bits. Round Ball é o que se chama no jargão de basquete de "jogo de garrafão". São dois jogadores em cada time disputando a melhor pontuação numa só tabela. O quente são passes rápidos, arremessos e enterradas. Ganha quem souber manter o equilíbrio. Os bloqueios no ar podem ajudar, mas muito cuidado para não cometer uma falta. A marcação é feita homem a homem e, se você não escapar dela, não conseguirá arremessar a bola, muito menos acertar a cesta. Nos lances livres, a tela muda de posição (como se estivesse na tabela) e você tem de esperar a hora certa para fazer o arremesso. Os arremessos de 3 pontos são bem difíceis e enloquecem a torcida. Infelizmente, o som é fraco e não ajuda a criar clima.

# ROUND BALL! 2-ON-2 CHALLENGE

◆◆◆  
**Passes rápidos, enterradas e bloqueios no ar garantem a vitória**  
◆◆◆



Jogão de bola, meu! Desencana de correr a quadra toda atrás da bola. O manero é jogar só no garrafão. É assim que a galera do gueto joga lá em NY. Cansa menos mas em compensação a partida fica bem mais rápida e a marcação cai matando em cima. Tente desafiar o computador para você ver. É querer tomar banho de suor! Os gráficos até que são legais, o que não acontece com o som - de muito mal gosto. O maior zebú deste cart é sem dúvida a ação. O infeliz que planejou esta parte do jogo deve estar arrependido do resultado final. Não muda! É só aquele arroz com feijão o tempo todo.

**Lord Mathias**

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Round Ball
Console:	NES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	2 Mega

## AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	7

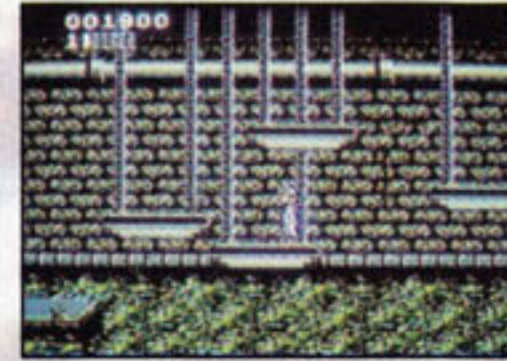
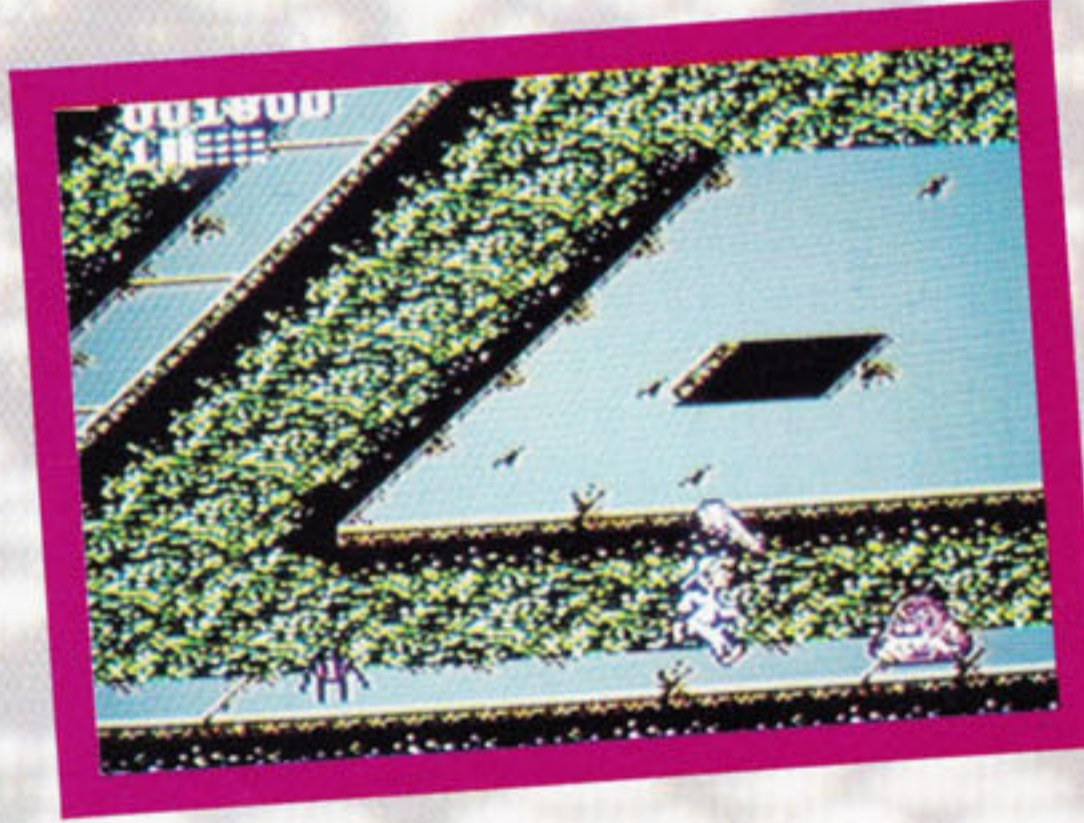
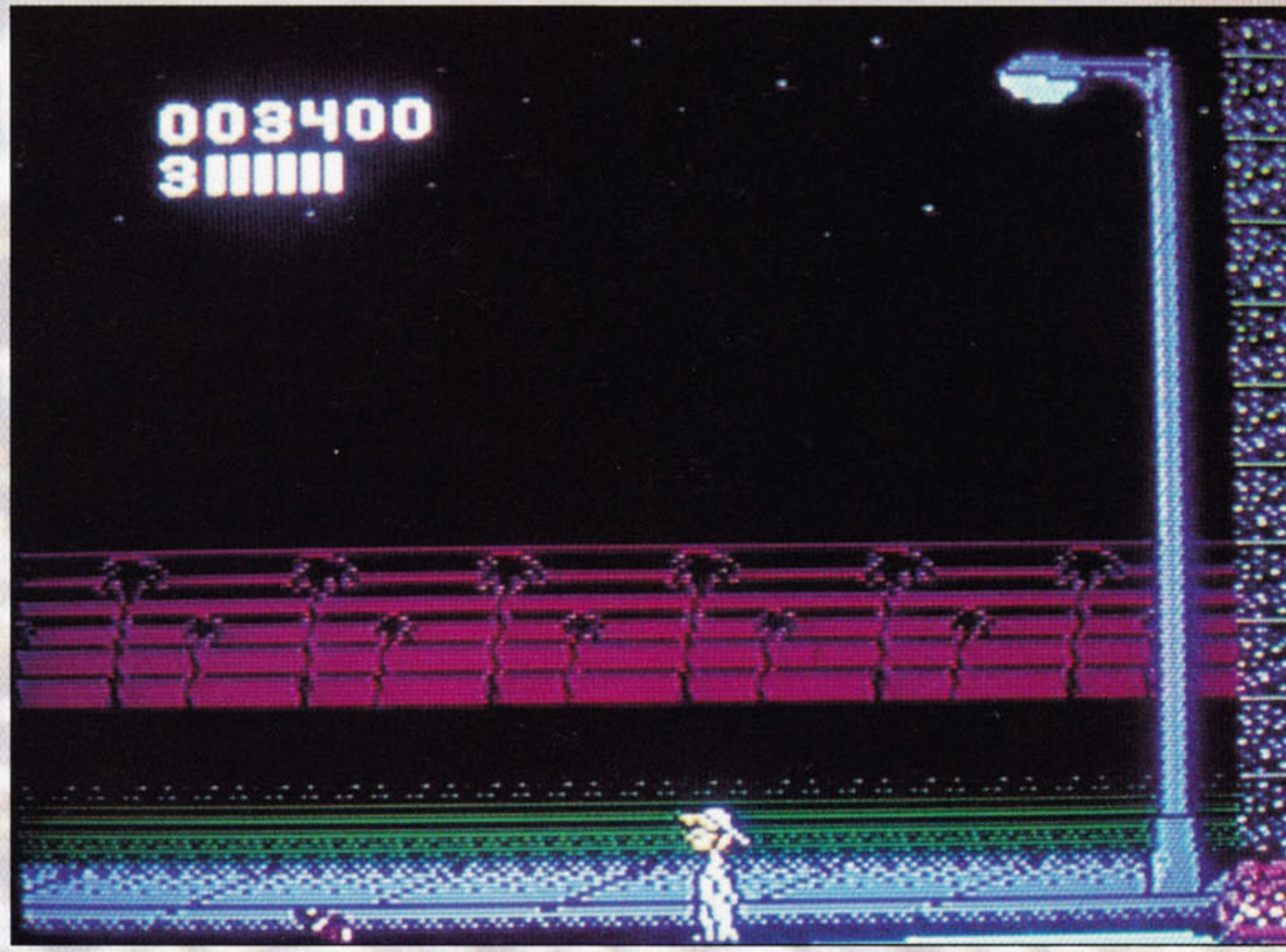


# NES

## LANÇAMENTO

# O ATAQUE DOS TOMATES ASSASSINOS

**O** cartucho mistura ação e humor. Faz o estilão “desopilador” contra o desgaste da vida moderna. Trata-se de uma aventura maluca com o afamado caçador de tomates, Wilbur Finletter. Junte-se a ele nessa missão e tente erradicar a opressora invasão de tomates em San Zucchini. Ele é o tipo de homem que não arredará pé do combate até que suas botas fiquem completamente manchadas de Ketchup. Combaterá exércitos de vegetais mutantes usando skates, pára-quadras e sabres sibilantes. Os tomates-mutantes têm nomes pra lá de significativos: Ketchuk, Fangmato, Zoltan, Beefsteak, Mummato, Tomacho, só para citar alguns. Procurando pelo ardiloso Suco de Tomate, Wilbur dispara sobre telhados, aventura-se com o skate em terrenos hostis e arremessa-se para os céus atrás dos inimigos. Eles atendem pelos nomes de: Beefsteak, Viper e Zoltan. Wilbur tem necessariamente que passar por eles para chegar ao seu objetivo último, o temerário Dr. Gangrene. Eles são café-pequeno perto deste derradeiro encontro. Derrotar o doutor é a única maneira de deter a Ameaça Vermelha. Ele vai precisar de muita ajuda.



Tomates assassinos invadem a tela e mancham tudo de vermelho sangue

### FICHA TÉCNICA

Nome:	Killer Tomatoes
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	THQ
Capacidade:	8 Bits

### AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	6
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	7



Esse promete muito, mas na hora não cumpre. Tem uma história com um enredo que até pinta engraçado. Um justiceiro infalível (Wilbur) procura por tomates-mutantes assassinos a fim de reuzí-los a massa de tomates. Ele é pirado num belo banho de sangue, western spaghetti, derrame de ketchup, e por aí vai. Deve ter sido legista na outra encarnação. Vai saber. Aí cara, você se anima todo, pega o joystick com a maior fé. Mas não decola, é chato, lento, a ação passa-se dentro de um labirinto interminável. Sai fora!

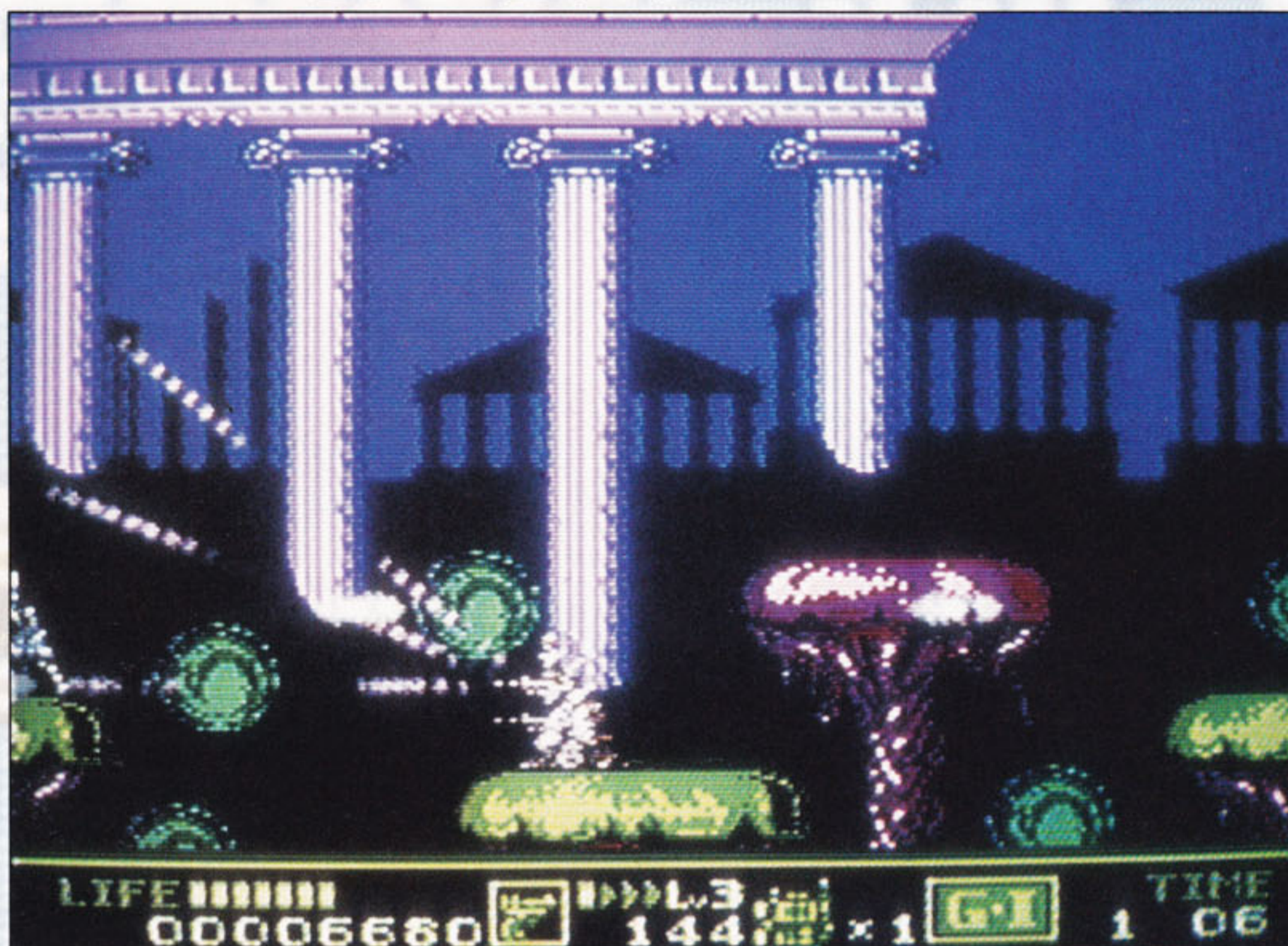
Baby Betinho

# NES

## LANÇAMENTO

# GI JOE

**C**artucho que mistura tiro e ação em tremendas missões de resgate numa ilha que tem o sugestivo nome de Atlântida, a cidade perdida.. O Comando Cobra está, fabricando armas superiores para tomar de assalto o mundo. Os Joes têm ordens de se infiltrarem no complicado complexo onde são feitas as armas e destruí-las. Devem aniquilar o exército de guardas e sequestrar o general inimigo em cada estágio. Você escolhe as missões. Depois de limpar uma área, pode escolher outra. Escolhe as armas. A Força dos Joes pode se utilizar de combates corpo-a-corpo, revólveres, pistola laser, metralhadora e lança-mísseis. Em cada situação deve-se escolher o homem certo. General Hawk é o comandante. Storm Shadow é o líder da Força Ninja. Snake Eyes, especialista em técnicas de arte marcial. Roadblock, especialista em armas pesadas. Duke, 1º Sargento. Wet-Suit, sabe - tudo.



Um ataque dos Joes na Atlântida ao poderoso exército dos Cobras.

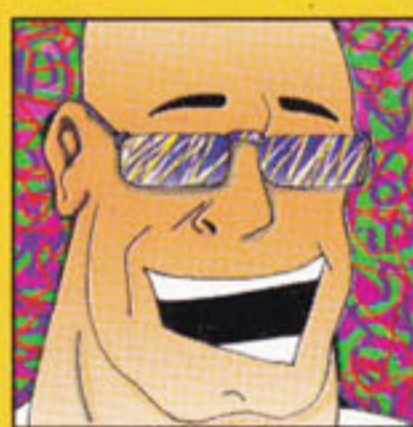


## FICHA TÉCNICA

Nome:	G.I. JOE-The Atlantis Factor
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Capcom
Capacidade:	2 Mega

## AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	8
Desafio:	8



É o que interessa! Porrada, socos, tiros e destruição. Manero esse cart, interessante pacas. Faltou só um pouco de gás, aí ia ser até gozado. Os cobras que se cuidem. Atravessar a Atlântida, destruindo tudo na frente: soldados, chefes de fase, armas; tudo pelo prazer quase sádico dos Joes. Eles batem por instinto. Até que é difícil atingir o objetivo de aniquilar essa cambada. Mas quanto mais desafio, melhor! Não é? O que estraga um pouco é a parte RPG, isso é coisa pro Kamikaze. O meu negócio é na porrada!!

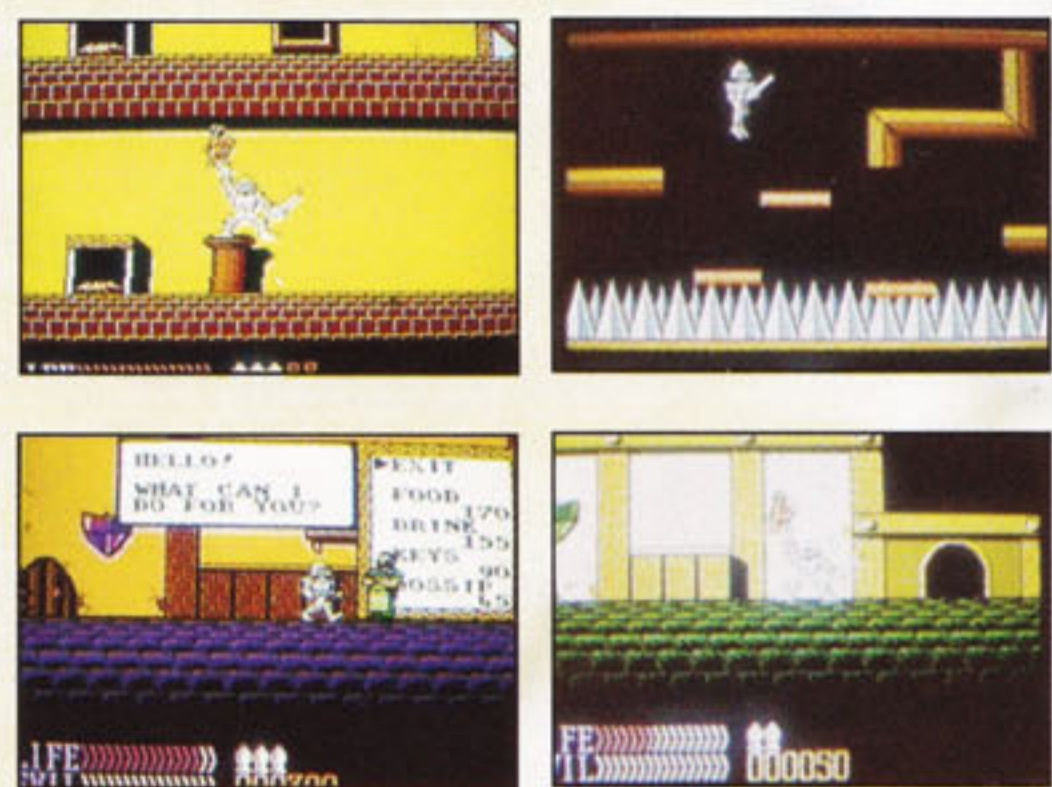
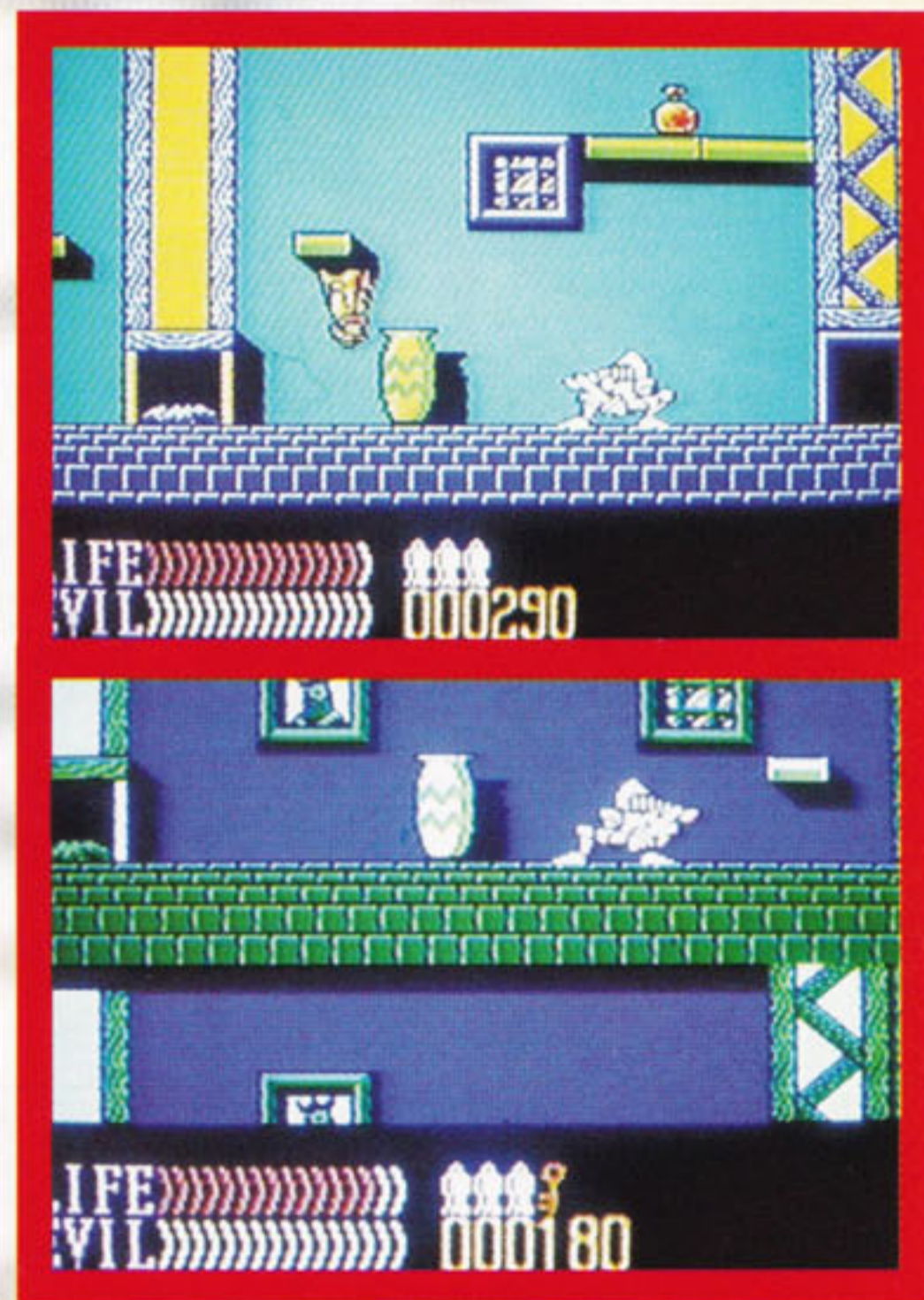
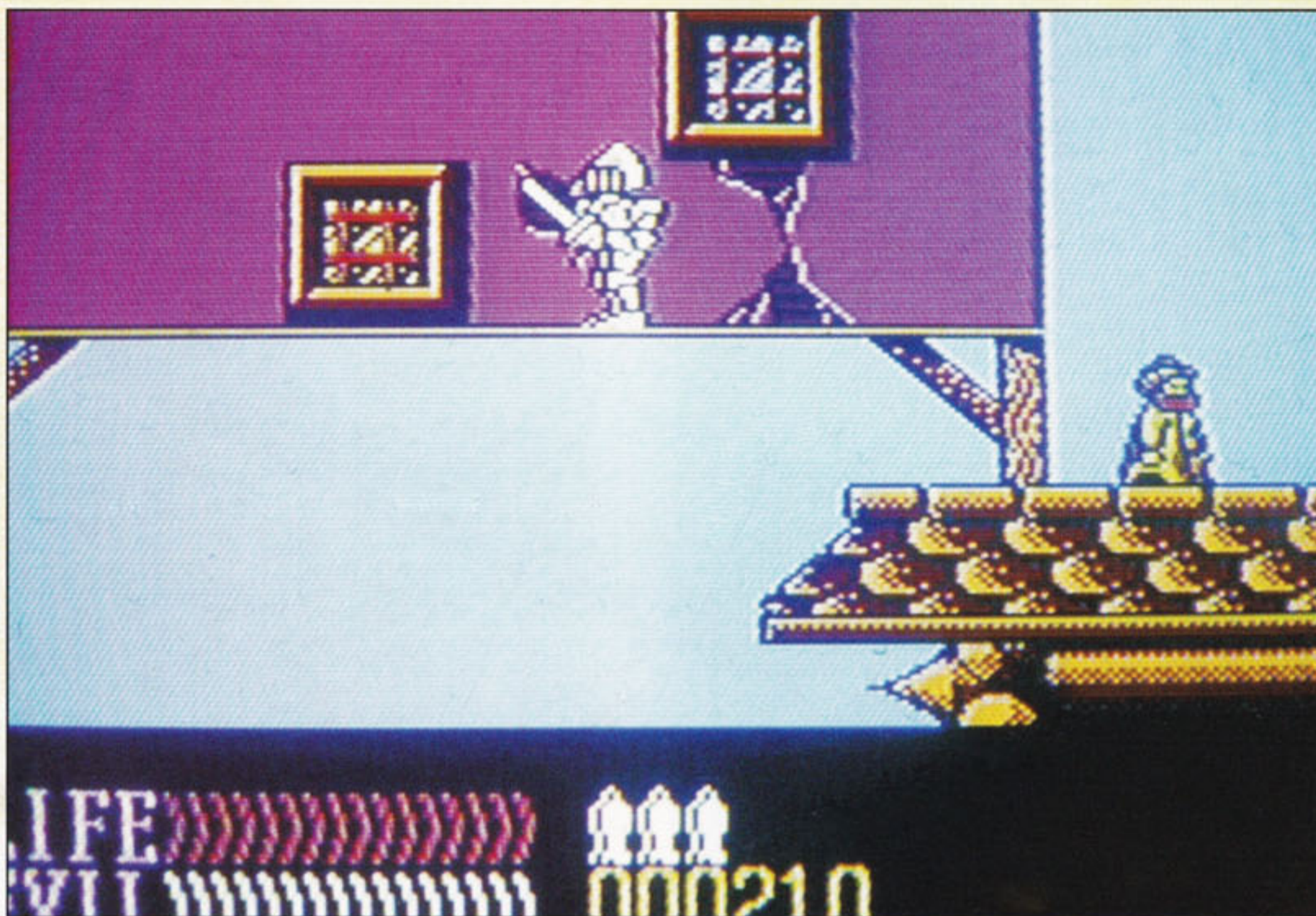
Baby Betinho



# WIZARDS & WARRIORS III

**M**ais um jogo de RPG com Ação, Wizards and Warriors III começa onde o II acabou. Kuros (você) já combateu por duas vezes Malkil, o Mago do mal. Mas não adianta. Toda vez que você o derrota, Malkil volta mais forte e mais malévolo do que nunca.

No seu último encontro, Malkil lutou com a Espada de Aço, a mais forte arma já criada. Agora ele encontrou algo ainda mais poderoso: MAGIA. Use-a também. Encontre-a. Para chegar à vitória, Kuros tem de lutar com ela do seu lado. O guerreiro Kuros vai mudando de cara ao longo do jogo. Cavaleiro numa armadura brilhante, ele vai se tornando mais hábil e se transforma em outros personagens tais como ladrão e mago. O importante, para quem quer acabar o jogo, é pegar o que tiver pela frente: chaves, dinheiro, o que for... Só assim você terá condições de derrotar o perverso Malkil.



O Mal é persistente e a parada é duríssima para vencer é preciso muita magia!

## FICHA TÉCNICA

Nome:	Wizards & Warriors III
Console:	SNES
Modalidade:	RPG - Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Acclaim
Capacidade:	8 Bits

## AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	7
Som:	5
Diversão:	6
Desafio:	7



Wizards & Warriors III na verdade é continuação de uma linha de jogos. Francamente, não sei por que eles insistem na má idéia de investir em jogos assim. É chato, cansativo e apresenta defeitos do tamanho de um bonde. O gráfico dá até prá engolir (em se tratando de 8 bits), o som é infeliz demais, coisa de enjoar! O que é difícil no jogo é entender o que se deve procura. Onde? Qual a missã? Ou seja, mais um fator negativo. E finalmente, o desafio é ridículo, muito fácil. Definitivamente, não vale nem o tempo que gastei, colocando-o no console!

Marcelo Kamikaze

# CLASSIFICADOS

## VENDO OU TROCO

Seis cartuchos de Atari sendo: Frogger, Dragon Treasure, Sneak'n Peak, Pac-Man, Tennis e Demon Attack e mais duas fitas do sistema Nintendo (F-15 War e Top Secret), por Super Shinobi (novinha) ou Golden Axe II ambas do Mega Drive. Tratar com Álvaro Jaffé Cruz Barros, Rua Prisco Medeiros, 1576 - Teresina - PI - CEP 64049-620, ou ao telefone - 232-7024.

Atari Vg 1600 em bom estado, com 5 fitas: Enduro, Esmorfes, Ero, Bilbal, Dragon Treasure, ou troco por um Phantom System em bom estado com um controle e um cartucho. Tratar pelo fone (0176) 31-1975. Falar com Edi Carlos, Rua 17, no. 1060 - Santa Fé do Sul - SP - CEP 15775.

## TROCO

Cartucho Mario Bros I de Nintendo japonês, por outro cartucho de Nintendo (Americano ou Japonês). Fone - (041) 243.7081. Falar com Carlos Eduardo, Rua Prof. Ulisses Vieira, 189, ap. 86, Vila Isabel - Curitiba - PR - CEP 80320.

Mega Drive + um adaptador para jogos

Master System + 3 joysticks ( sendo um para Master) + 1 rapid Fire + 8 cartuchos ( entre eles Golden Axe, Desert Strike, Decap Attack, Moonwalker, Shinobi ) por um Super Nintendo com, no mínimo, 3 cartuchos. Tratar com João Manuel, Rua Camargos, 18, Itaparica - Petrolândia - PE - CEP 56463-000.

Mega Drive japonês transcodificado e já sem trava com dois cartuchos: Quackshot e Moonwalker, mais dois joysticks sendo um com turbo individual e câmera lenta e um adaptador para ligá-lo em automóveis. Tudo na caixa com manual de instruções. Troco por um Super Nintendo com no mínimo 1 cartucho, se tiver mais de um cartucho pago a diferença. Tratar com Vinícius pelo tel: (032) 273-1474 - Matias Barbosa - MG.

A fita Roger Rabbit ou Tiger Hell, por qualquer outra fita de Nintendo Americano, de Nintendo Japonês ou Turbo Game. Tratar com Gustavo Barreto Prudente, Rua Moacir Wanderlei, 80, Bairro Salgado Filho - Aracaju - SE, CEP 04553 ou pelo tel: (079) 231-0253.

LOCAÇÃO E VENDAS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

**TOKI GAMES**  
Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

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

## VENDO

Nintendo com 55 jogos, uma pistola, um adaptador, controle turbo. Ou troco por Super Nes com 5 jogos. Tratar com Daniel, pelo tel: (0192) 42-1019- Campinas - SP.

Super Nintendo, lacrado na caixa e uma fita Super Mário World por 300 dólares. Tratar com Sr. Fernando pelo telefone 579-2341 - São Paulo - SP.

Top Game VG 9000 com dois cartuchos e as seguintes fitas para Nintendo (EUA): Mario I e III, Double Dragon I e II, Earth Star, Section-Z, Platoon, Dragon Warrior, Simpsons e um controle NES Max especial para Nintendo. Tudo em ótimo estado, americano e original. Tratar com Felipe, Tel: (011) 872-6712 - São Paulo - SP.

Um Phantom System, acompanhado de dois controles, uma pistola Laser Gun, um adaptador

**TILTY'S**

VÍDEO & GAMES

LOCAÇÃO E VENDAS

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

Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326  
Tel.: 217.2159

Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41  
Tel.: 296.5731

J-72 e dois cartuchos, sendo um deles de pistola. Grátis outro jogo para pistola. Preço - 415.000,00 cruzeiros. Tratar com Alan, Rua João Ferreira Leite, 200 - Curitiba - PR - CEP 81510. Tel: (041) 276-5500.

**Classificados**  
**GAMEPOWER**  
**Al. Ministro Rocha**  
**Azevedo, 346**  
**9º andar**  
**CEP 01410-901**  
**São Paulo, SP**



**MEGA, MASTER**  
**NINTENDO**

**NEO GEO**  
**SUPER NES**

**DESCONTO DE 20% NAS**  
**LOCAÇÕES E VENDAS**  
**(021) 719-2430**



# G. BOY

## LANÇAMENTO

# Tamanho nunca foi documento a prova disso são enormes sucessos num pequeno console

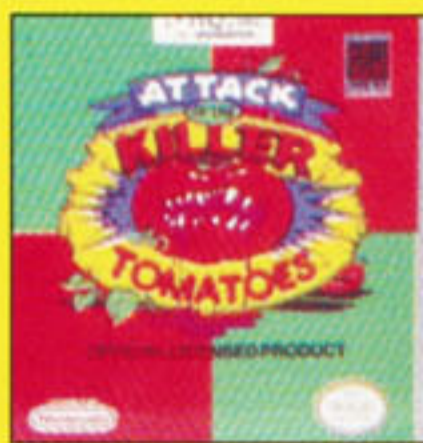
### Batman: The Return of the Joker



Jogo, baseado na série "O Cavaleiro das Trevas", com quatro fases emocionantes.

Batman tem de enfrentar vários inimigos e obstáculos, usando seu arsenal de armas e a suas acrobacias morcegasais. A cada fase, você tem um duro combate com o chefe antes da próxima.

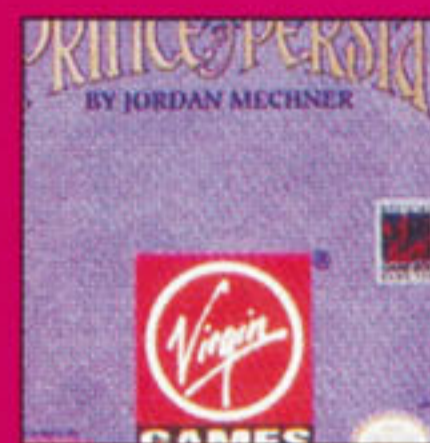
### O Ataque dos Tomates Assassinos



Divirta-se com as loucas aventuras do famoso "caçador" de tomates Wilbur

Finletter. Sua missão é exterminar a invasão de tomates em San Zuchinni. Wilbur combate inimigos e vegetais mutantes, com a ajuda de skates, pára-quadras e espadas. A batalha final é a mais difícil: destruir o superlouco Doutor Gangrene!

### Prince of Persia



Você é um aventureiro que tem de impedir o casamento da princesa com o tirano

Gran Vizir, que quer tomar o trono e implantar a escravidão! Correndo pelos calabouços do palácio, onde você foi aprisionado, e enfrentando as tropas fiéis ao Vizir, você vai completando seu objetivo: derrotar Jaffar e resgatar a princesa.



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

O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?

Para não esquentar a cabeça com esse

tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento  
Exclusivo.  
Fonte de  
alimentação  
Super Nes  
e Megaboy.

#### Distribuidores (Atacado):

#### São Paulo

CATV  
JOTÃO  
DIMECO  
CLIMACOLOR  
WYCALE

#### Rio de Janeiro

VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES  
SÃO PAULO - CAPITAL  
REGIÃO CENTRO  
TRANCHAM  
ELETRORADIO GLOBO  
JOTÃO NEW DAYS  
SOM MARAVILHA  
SUPERGAMES I  
MUNDO DO VIDEOGAME  
COLORSOM  
MIDOPA  
ELPISOM  
REGIÃO NORTE:  
PROGAMES  
MULTIMIX  
GAMEMANIA  
SUPERGAMES IV

REGIÃO LESTE:  
TECH VIDEO  
REGIÃO JARDINS:  
TECH GAMES  
NEW ÓTICA  
INSTANT KOLOR  
BELLA CENTER  
REFLEX  
REGIÃO SUL  
TECH VIDEO  
MICROGENIUS  
SUPERGAMES III  
VIDEOVOX  
REGIÃO OESTE:  
TOYS N' GAMES  
WUTEC  
GAME & CIA  
CONCERTO & ACERTOS

REDES:  
FOTOPTICA E FILIAIS  
AUDIO E FILIAIS  
AMAROSOM E FILIAIS  
MESBLA (Brasil)  
REVENDEDORES  
SÃO PAULO - INTERIOR  
MICROSHOPPING - GUARULHOS  
SHOP ÁUDIO & VÍDEO - SANTO ANDRÉ  
TOP CENTER - SÃO CAETANO  
FOTO GILBERTO - SÃO CAETANO  
PLENISOM - SANTOS  
FRANCO & TEODORO - SÃO SEBASTIÃO  
IRISOM - MARÍLIA  
YOSHIKO NAKATANI - ARAÇATUBA  
ANDRÉ ALVES GAMES - OURINHOS  
NAKATANI & OTSUBO - TUPÃ

OUTROS ESTADOS:  
BONSOM - RIO DE JANEIRO  
TELREX - BRASÍLIA  
SUPERGAMES NORTE - BRASÍLIA  
SUPERGAMES SUL - BRASÍLIA  
AUDITEL - BRASÍLIA  
C.L.C. - GOIÂNIA  
NEOCENTER - JOINVILLE  
SUPERGAMES II - MACEIÓ  
VIDEOTÉCNICA - RECIFE  
RELEVO - FORTALEZA  
GAMEMANIA - NATAL  
M. PEIXOTO - BELÉM  
VOLMA - BELÉM  
RIBEIRO & NETO - BELÉM

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.

Fontes de alimentação

São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708

Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor

 **DYNALF**  
ELETRÔNICA LTDA

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!



**NOVA CULTURAL**  
Editorial Ltda

**Diretoria**

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto,  
Shozi Ikeda, Walter Thomé

**GAMEPOWER**

Número 3 - Setembro de 1992

**REDAÇÃO**

**Editor Executivo:** Gabriel Manzano Filho  
**Editor de Arte:** Omar Grasseti  
**Editor:** Matthew Shirts  
**Chefe de Arte:** Hamilton M. Fernandes,  
*Editoração:* Celson Scotton, Carla de Franco  
**Assistentes de Arte:** Maria Cristina Braga,  
Simone Leandro  
**Assessor Técnico:** Roberto Carnicelli  
**Secretário de Produção:** Paulo Sérgio Agostinelli  
**Colaboradores:**  
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

**MARKETING**

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

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**GAMEPOWER** é uma publicação da Nova Cultural Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO**

**TEL. (011) 881-8266**

Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação. Por escrito, remeta sua carta para:  
Revista GAMEPOWER  
Central de atendimento  
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346  
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

**Números Atrasados**

Para obter números atrasados, procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO

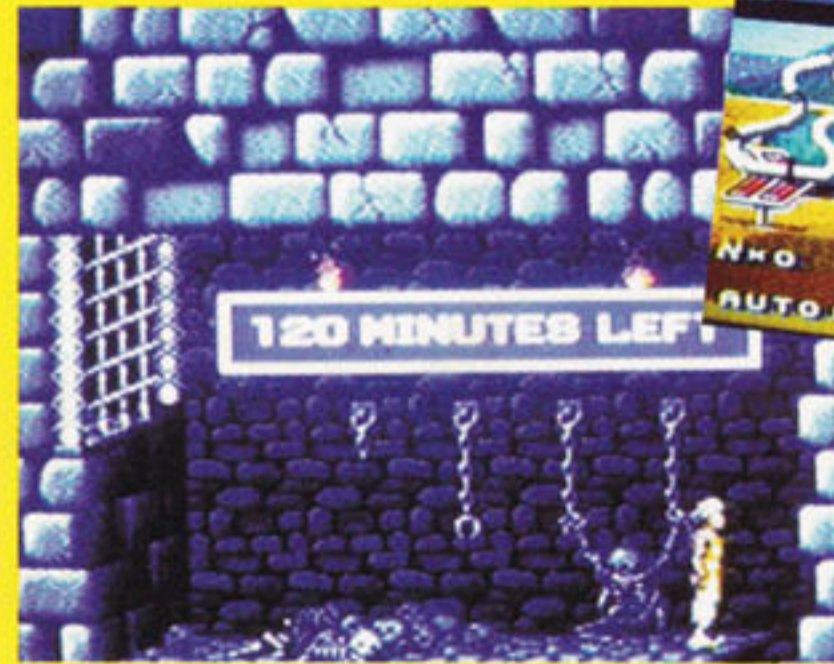
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# OS 10 MAIS

Os cartuchos de Nintendo mais alugados em São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GamePower

**SNES**

**Tiny Toon  
Turtles III  
Flintstones  
Mega Man IV  
Batman II**



**NES**

**Street Fighter II  
Turtles IV  
Prince of Persia  
Super Soccer  
Top Gear**



**RECORDES AMERICANOS**

**NES**

Addam's Family.....1.034.200  
Batman.....6.802.500  
Battletoads.....999.999  
Castlevania.....999.999  
Dr. Mario.....1.026.600  
Robocop.....112.081  
Tetris.....855.781

**SNES**

Act Raiser.....99.990  
Final Fight.....784.840  
Pit Fighter.....1.777.510  
S. Adventure Island...116.800  
Super Mario World..9.999.990  
Super R-Type.....9.999.900  
Super Smash TV....47.778.925

# SUPER MÁQUINA

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

A "EuSou" traz prá  
você os super  
gabinetes

Winners

Champion para  
lojas e o Winners

Boy para  
residências.



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

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



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

\*Marca registrada de terceiros

# TEEM ARMA PRA CACETE



Turbo Flash Gun

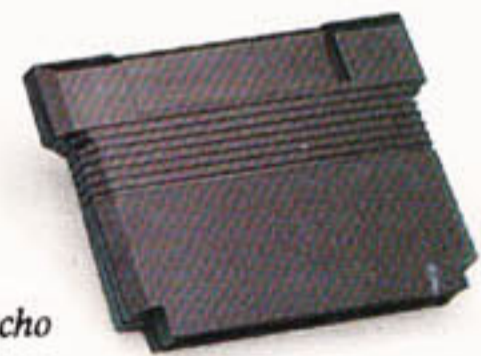
Digital Stereo Earphone



Console Radical  
Dual Connector



Turbo Jet Control



Supercartucho

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO\* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

**DYNAVISION 3 RADICAL**  
O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*

# Retro AVENGERS

## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.  
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Charles Paim

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](https://retroavengers.com.br)

