

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

OUT OF THIS WORLD

TODAS AS DICAS PARA LIQUIDAR ESTE JOGÃO!

WING COMMANDER™

SEJA O SENHOR DO ESPAÇO PILOTANDO
ESTA NAVE ESPECTACULAR!



SUPERCARTAZ 93

UM SPIDERMAN CHOCANTE!



MAIS PANCADARIA!

■ FATAL FURY

O desafio quentíssimo de arcade, agora em SNES!

■ POWER ATHLETE Mais pauladas, magias e voadoras!

■ P.O.W. Dica por dica, um show de ação em NES!

■ ART OF FIGHTING

O novo super-pesado de Neo Geo!



UM BANHO DE JOGOS DE ESPORTE!
BOXE, VOLLEY E DAVID CRANE'S TENNIS!

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames



jotaesse

Mais, mais,
muito mais
prá você curtir.

GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE. Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus cartuchos e os seus poderes, tornando-se um SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em

Com todos os
SUPERPODERES

qualquer fase.
GENIECOM é o
mais completo de todos.

- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância, sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

Você agora é
INVENCÍVEL

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!

GENIECOM

tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

NTD ELETRÔNICA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Olivia Guedes Penteado, 378 - CEP 04766-000 - São Paulo
Tel.: (011) 522-3268 - Fax.: 55-11-523-4656

Vendas: Av Ipiranga, 919 salas 926/927
Telefax: (011) 220.8557 e 220.7618

GAME POWER

SUMÁRIO

DAVID CRANES TENNIS



10 Toda emoção do tênis, num cart que vai fazer você sentir-se jogando uma partida final da Copa Davis.

WING COMMANDER



41 Uma missão suicida onde você tem que pilotar uma super nave e impedir a destruição da sua nave mãe. Aventura garantida!

SNES

DAVID CRANE'S TENNIS	10
FIST OF NORTH STAR	12
CLUE	14
BOXE	15
VOLLEY	16
POWER ATHLETE	17
POWER DICAS	22
OUT OF THIS WOLRD	28
FATAL FURY	38
WING COMMANDER	41

ART OF FIGHTING



43 Não é por falta de pancadaria que você vai deixar de jogar. Confira os golpes em Arcade Especial!

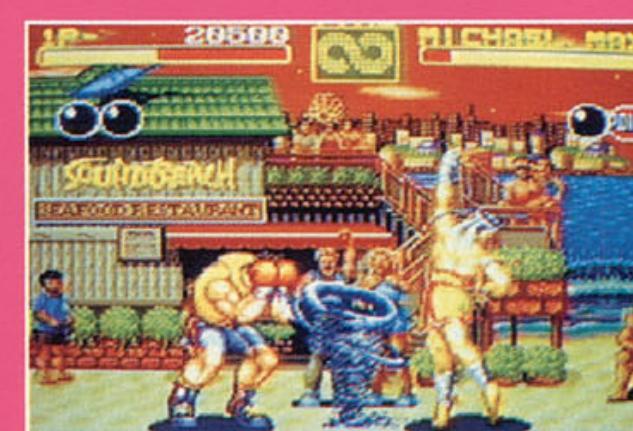
NES

P.O.W.	18
POWER DICAS	24
FLINTSTONES	34
RESCUE	36
CHIP AND DALE	37

G. BOY

POWER DICAS	26
LANÇAMENTOS	44

FATAL FURY



38 Sucesso de Arcade e de Neo Geo, esse Kick and Punch da pesada chega agora para o Super NES prometendo sucesso igual ao do Street Fighter!

E MUITO MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CRÍTICOS	4
CARTAS	6
PERGUNTE AOS PROS	8
TELAMANIA	27
ARCADE - ART OF FIGHTING	43
CLASSIFICADOS	45
OS 10 MAIS	46



CARTA DO EDITOR

Que tal, nestas férias, sumir pra outro mundo e lá curtir desafios incríveis? Então entre logo no jogo Out of This World, todinho mastigado em SNES Total, e bom proveito! Você prefere esporte? Pois esta edição tem um tênis inacreditável, o David Crane's, além de lançamentos em boxe e volei. Novidadíssimas lá de fora: Fatal Fury, Wing Commander. E pra turma do fliperama uma luta que vai fazer história: Art of Fighting, em Neo-Geo. Pois é, nas férias nossa turma trabalha

dobrado para que vocês se divirtam muito mais! Por falar nisso, a grande novidade de 1993: já está tudo acertadíssimo para a Nintendo "chegar" ao Brasil! A Gradiente, em aliança com a

"Antes da GamePower a Terra não era redonda: era chata!"

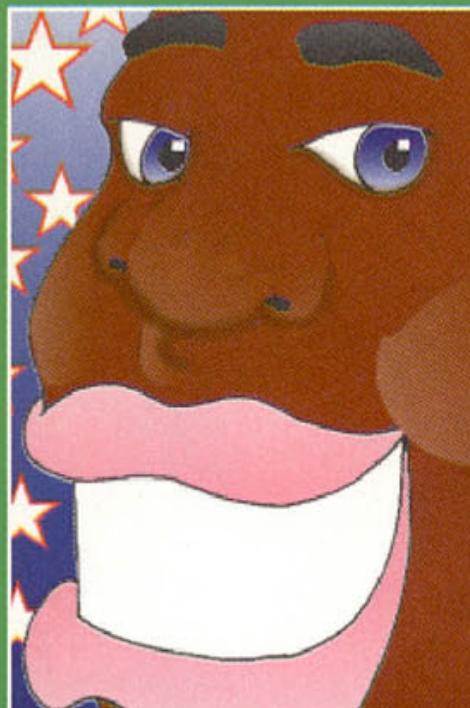
Estrela, começa a lançar ainda neste semestre os jogos e consoles em todo o país - com a mesma agilidade e o alto padrão Nintendo dos EUA e do Japão! É só esperar um pouco pra começar a curtir os melhores games do planeta que a *Gamepower*, logicamente, vai continuar antecipando e decifrando, melhor do que ninguém, para os nintendomaníacos de todo o país. Grande jogos, muitos tiros e pancadas e ótimas férias para todos vocês!

ANO NOVO, VIDA NOVA E MUITOS JOGOS!



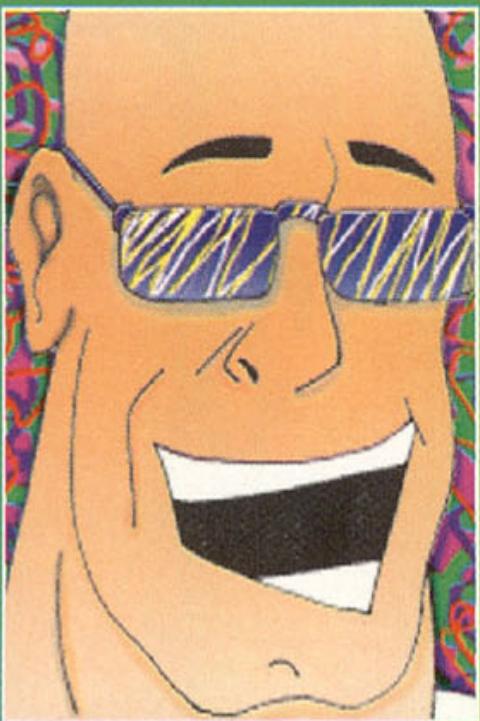
Marcelo Kamikaze

Voltando de Tóquio, onde foi ver seu time bater o Barcelona, nosso japa pegou uma lente, bancou detetive e decifrou Clue pra explicá-lo melhor. E quando mergulhou em Out of This World, curtiu como um menininho, de tão legal que é o jogo. Agora ele só namora com hora marcada!



Lord Matias

Ele é um número. Pegou uma fita, aumentou o volume e saiu voando em Wing Commander, só aterrissando quando tava tudo explicado! Fugia dos perigos como um demônio em P.O.W. (Prisoner of War), prometendo que vai desbancar o Baby.



Baby Betinho

Férias, para ele, significam pancadaria em dobro. Ele bateu muito em Power Athlete, bateu mais ainda em Fist of North Star, esmagou tudo em Art of Fighting. Mas quando ia descansar, caiu-lhe nas mãos uma novidade: Fatal Fury! Não parou nada em pé. Nosso piloto-porrada nocauteia até o vento!



Marjorie Bros

A moça tá impossível neste verão. Deu saques estonteantes no tênis de David Crane's. E parecia finalista da Davis, de tão concentrada! Exorbitou nas cortadas do Volley e bagunçou o trabalho da redação pelo tamanho das blusas e bermudas com que veio trabalhar!

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



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
- Manchê do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!



Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotáu • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So I • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilly's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudente Técnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilár • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitoria • Novelletto • Eletro Rádio Astral • Casa das Gravadoras • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletróeletrônica Confiança • F. Walter • King Jdias • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinoss • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tocayassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquei • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca



CARTAS

CHAMPION EDITION

Olá, turma da GP. Adorei a revista, nunca vi igual. Os quatro críticos então, nem vou comentar. A minha pergunta é para o Baby Betinho: "O que você achou do Street Fighter II' Champion Edition Special (a tão falada versão)? Até mais.

**André Luiz dos Santos
Itapetininga - SP**

BB: *O que eu achei? Meu chapa, todos estão com o ovo virado de saber que o meu jogo predileto é o Street II. Mas, verdade seja dita, essa versão II' é um "T" dos maiores, tem mudanças incríveis. Tô pressionando a diretoria para fazer um especial desta versão, se tudo der certo. Inté!*

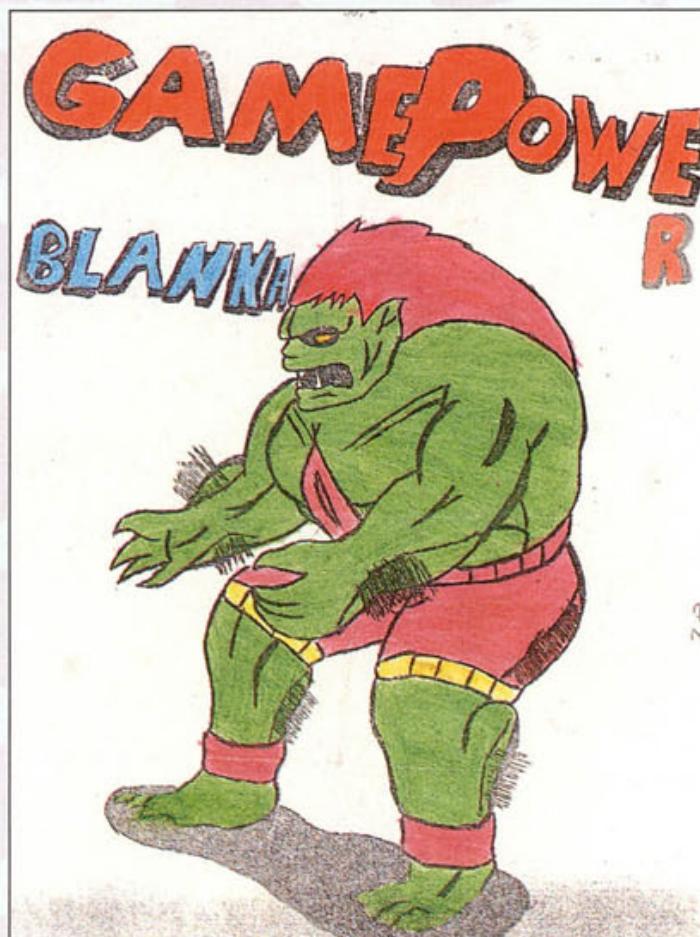
RICARDÃO ARTISTA

Olá pessoal, estou enviando essa carta com dois desenhos do **Street Fighter II**. Ficaria muito contente ao ver um dos meus desenhos publicados na GP, já que ela é tão popular. Um abraço para

todos da redação e um beijão pra Marjorie.

**Ricardo da Silva Cavalcante
São Paulo - SP**

RED: *OK, Ricardão a sua carta e o seu desenho estão aí, publicados nessa edição. Parabéns pelo traço bem criativo do Mr. Blanka, ficou um estouro. O pessoal agradeceu o abraço. Mas, com sua licença, o beijão na Marjorie eu mesmo dou*



BRINQUEDO DE CRIANÇA?

E aí, pessoal da Game Power, tudo beleza? Quero dar minhas "congratulations" em nome do grupo de jogadores "Comando" (são 4 pessoas, por isso o nome). Vocês estão fazendo um excelente

trabalho valorizando cada vez mais o que alguns palhaços chamam de "brinquedo de criança". Vocês acham que alguma criança zeraria **Mario IV** com suas 96 fases? Acho que não. Aproveitamos a carta para implorar um poster do jogo **Castlevania IV**. Obrigado do **Marvim, Cabeção e Mac**.
Rio de Janeiro - RJ

RED: *Está mais que provado que videogame é coisa séria, pois além de divertir abre a cabeça para muitas outras coisas. Os incomodados que se retirem. Os piores cegos são aqueles que não querem enxergar, não é?*

MARACUTAIA EM BRASÍLIA

Essa é para o Baby Betinho. Aqui em Brasília, está rolando uma versão suspeita de **Street Fighter II** em Arcade. Para você ter uma idéia, nessa versão podemos mudar de lutador durante a partida na hora que quiser, apertando o botão Start. Não é só isso, todos os ataques especiais (Sheng Long, Sumô Torpedo, Sonic Boom, Fireball, Etc...) podem ser acionados sem serem carregados, no ar e seguidas vezes. Queria saber quem produz esses arcades (não é a Capcom) e se vocês poderiam falar sobre isso nos próximos números.

**Jeferson B. Luz
Brasília - DF**



**Se você não usar
essa Caixa Preta no seu videogame,
vai ser um desastre**

 **DYNALF**
ELETROÔNICA LTDA
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

BB: É isso mesmo ,Jeff. Os Arcades de **Street Fighter** estão sendo alterados por algumas empresas piratas. Constatei andando pelos flippers de Sampa que o número destas máquinas piradas aumentou assustadoramente. Pior de tudo é que os carinhos conseguiram o jogo e ainda por cima fazem sucesso. Só mesmo vendo para crer nas filas que se formam para jogar essas versões baratas. Pois é, neste país, além de cheque -fantasma a gente precisa conviver também com **Street fantasma!**

DOCINHO DE CÔCO

Sacanagem. Escrevo para vocês e as minhas cartas nunca são publicadas. Gostaria de saber se existe mesmo a fita **Fatal Fury** para SNES. Vocês conhecem alguma manha para jogar com os últimos chefões (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison) na fita **Street Fighter II**? Beijos na Minie.

Tamine Liz C. Santana
Salvador - BA.

LM: Ô ,brotinho. Não fica triste assim não. Demora um pouco mas a gente publica. Principalmente as cartas das gatinhas. Aqui só chega carta de homem. Então presta bem atenção: **Fatal Fury** não só existe como mereceu atenção especialíssima nesta edição. Prepare-se para curtir, que o jogo é realmente bom e vai dar muito o que falar!

FISSURADO EM RPG

Em primeiro lugar, quero parabenizá-los pelo alto padrão gráfico da revista: a paginação está nota dez. Em seguida, agradecer ao Marcelo Kamikaze por acrescentar inteligência às resenhas de RPGs feitas no Brasil. Gostaria de saber se as duas versões do jogo **Might and Magic**, no qual sou fissurado, irão sair para o SNES?

Ricardo Christie
São Paulo - SP

MK: Belíssima carta , Ricardão, uma pena que devido ao pouco espaço não pude publicá-la na íntegra. A Quanto ao **Might and Magic**, este cart já foi lançado e está sendo muito bem aceito.

CHAVECO FURADO

Marjorie, eu tenho uma tremenda curiosidade de saber como você é, eu te curto pacas. Será que dá pra você me enviar uma foto sua com dedicatória?

Jefferson de Souza
Botucatu - SP

LM: Hei Jeff, get back! Tire ficha e entre na fila, que eu cheguei primeiro. Mas cá pra nós, Jeff, a Lady Bros só escolhe namorado na lista de seu caderninho particular. Nunca vi mulher tão irreduzível, desfila aqui na redação como uma deusa grega em seu Olimpo particular. Ah, se ela me desse bola!

CURIOSO

Gostaria de fazer algumas perguntas :

- 1- Confessem os salários dos críticos!
- 2-Qual o verdadeiro nome da Marjorie Bros?
- 3- Nome de alguns futuros jogos para CD SNES.
- 4- Qual o limite de Mega de uma fita de SNES?
- 5- Há alguma possibilidade de o **Mega Man** sair numa versão para SNES?
- 6- Qual a fita de SNES que tem mais Mega?
- 7- Na primeira edição, a Marjorie comentou, em uma de suas opiniões: " Existem 3 coisas que me dão muito prazer: Velocidade, combate ao crime, mas a terceira só o tempo me permitirá revelar". Agora que já passou um tempinho, será que dá para revelar?

Olecrum Fontinelli Rodrigues
Goiânia - GO

RED: Vamos as respostas, uma por uma:

- 1- Uma mixaria, que nem queremos revelar!
- 2- Marjorie Bros.
- 3- **Mad Dog Macree**, **Space Pirates**.
- 4- Teoricamente, 16 Megabytes.
- 5- Uma grande possibilidade.
- 6- Até agora, **Street Fighter II** e **Final Fantasy V**.
- 7- Ainda não chegou a hora. Espere um pouco mais, apressadinho!



NEW GAME

FLIPERAAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA E LOCAÇÃO DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

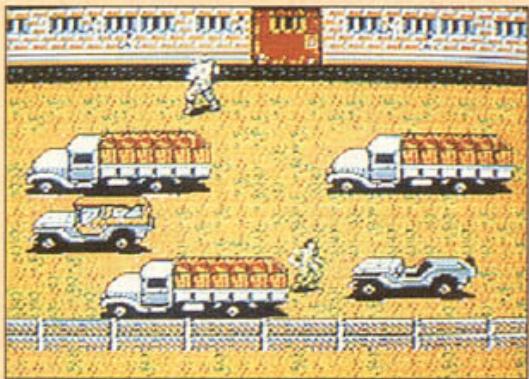
PERGUNTE AOS PROS

METAL GEAR

Marcelo Kamikaze: Peço que publique os passwords de Metal Gear para todas as armas. Seu xará.

MARCELO ROBERTO DE CASTRO
Juiz de Fora, MG

MK: Aguarde mais um pouco. Nos próximos números daremos todas as dicas e passwords deste joguinho mais do que complicado. Fique de olho.



BABY REVELA

Baby Betinho: Gostaria de saber como faço para jogar com Vega, Sagat, M. Bison e Balrog, no jogo **Street Fighter II**. E como dou o Sho-Ryu - Ken de Ken e Ryu, e o pilão giratório de Zangief?

LUIZ ERNANE LIBERATO
Natal, RN

BB: Caracoles. Quanto ao truque de jogar com os quatro chefes, repito pela milésima vez: **não existe!** Para dar Sho-Ryu-Kens, direcione para frente, para baixo, diagonal inferior direita, para direita e botão de soco. Para conseguir o pilão, faça um movimento de 360 graus e aperte o botão de soco. Bico!

4 PERGUNTINHAS

Marcelo Kamikaze: Tenho um montão de dúvidas que vocês me deixaram nestas cinco últimas edições: 1- Qual é o jogo que tem mais Megas no SNES fora o **Street Fighter II**?

2- É verdade que já existe o protótipo do **Street III**? 3- E o jogo **World Heroes**, vai sair para o SNES (jogo do Neo Geo)? 4- É verdade que o CD-Rom do SNES terá um chip de memória especial, inédito até hoje de 32 bits, que deixará o SNES com características de 48 bits, com efeitos de 3D, som e gráfico melhores do que os do Neo Geo?

THIAGO BRAYNER DE BARROS
Curitiba, PR

MK: 1- Final Fantasy V. 2- É mentira! A única novidade de **Street Fighter**, que está saindo no mercado, é um **upgrade** para **Street Champion Edition**, onde Chun Li desta vez pode soltar bolas de fogo. 3- Mentira deslavada. Por enquanto **World Heroes** é só Neo Geo. 4- Não. Será um co-processador que elevará o SNES a 32 bits. O som e os gráficos terão a mais alta qualidade. Mas para fazer comparações o melhor é esperar!

Se você tiver uma dúvida, pergunte aos profissionais (pros)!

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.



Mack Color

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

Só os verdadeiros

1) Onde você encontra a maior variedade de games e novidades em brinquedos?
a) Super Games b) No açougue c) Na padaria

2) Onde é o ponto de encontro dos verdadeiros feras?
a) Casa da sogra b) Super Games c) Zoológico

feras

3) Quem tem a Super Grana e o Super Games Clube com dicas de lançamentos e promoções?
a) Loja da fábrica b) Caixa Econômica c) Super Games

serão capazes

4) Qual foi a 1º loja a oferecer cabine de testes?
a) Fuvest b) Super Games c) Lavanderia do Chinês

5) Qual o nome da rede de games que mais cresceu em 92?
a) Super Games b) Gueime do Zé C) Arrastão

de acertar



SUPER GAMES - ELEITA A Nº 1 PELOS FERAS

1) A - 2) B - 3) C - 4) B - 5) A - Se você acertou as respostas arranque a folha e leve na SUPER GAMES mais próxima que você ganhará um super brinde surpresa!



SÃO PAULO
SG-IQUATEMI - SP
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1191
3º Piso
01451-000 - São Paulo - SP
Fone: (011) 816-6998
SG - GRANJA JULIETA - SP
Rua Verbo Divino, 954
04719-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 548-4902
SG - HIGIENÓPOLIS - SP
Av. Higienópolis, 195 Loja 03
01238-001 - São Paulo - SP
Fone: (011) 258-0977

SG - NOVA CANTAREIRA - SP

Av. Nova Cantareira, 3230
02341-001 - São Paulo - SP

Fone: (011) 203-1597
Fax: (011) 203-1597

SG - CAMPINAS - SP

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

Fone: (011) 242-0177
Fax: (061) 223-9060

SG - BRASÍLIA SUL - DF

SCLS 106 Bloco C Loja 11
70345-530 - Brasília - DF

Fone: (061) 242-0177
Fax: (061) 223-9060

SG - BRASÍLIA NORTE - DF

SCLN 215 Bloco C Loja 19
70864 - Brasília - DF

Fone: (061) 347-8281
Fax: (061) 274-8547

SG - PETROLINA - PE

Galeria Manhattan Center
Rua Manoel Clementino, 1018
Loja 14

56300 - Petrolina - PE
Fone: (081) 992-1125

SG - MACEIÓ - AL

Galeria Sete Coqueiros Loja 08
57000 - Maceió - AL
Fone: (082) 231-8186

SG - BELÉM - PA

Av. Serzedelo Correa, 880
66033 - Belém - PA

Fone: (091) 223-5701
Fax: (091) 223-4320

SG - FLORIANÓPOLIS - SC

Rua Amo Hoeschl, 81 Loja, 02
88015-620 - Florianópolis - SC

Fone: (0482) 22-1347

SG - SANTA MARIA - RS

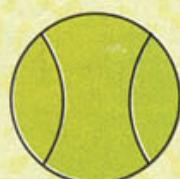
Galeria San Carlos de Bariloche
Rua Coronel Niederauer, 1565
Sala 10

97015-123 - Santa Maria - RS

FRANCHISING - VOCÊ TAMBÉM PODE SER UM FRANQUEADO SUPER GAMES
INFORMAÇÕES - FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S.A. - TEL.: (011) 824-9588 - FAX: (011) 66-4777



**Mostre classe.
O jogo é da mais
alta categoria!**



Wimbledon, Roland Garros, a Copa Davis e outros torneios internacionais já não são o "must" da temporada. **David Crane's Tennis** é a última palavra em videogame esportivo. Tudo foi desenvolvido com tanta fidelidade pela Nintendo que, ao ligar a tela da TV, tem-se a impressão de estar assistindo a uma transmissão da rede esportiva ESPN. Na tela de opções você pode escolher entre jogar com dois jogadores ou contra o computador, a dificuldade da partida, o braço para segurar a raquete e jogar um ou três sets.

A multidão se aglomera na arquibancada para assistir ao duelo entre os dois tenistas. Começa a partida. Os movimentos são bem reais e transmitem a tensão evidenciada na recepção dos saques. Na hora de sacar, um painel ao lado revelará a exata velocidade da bola no momento. A complexidade dos movimentos e batidas permitem ao jogador bolar jogadas com uma estratégia prévia. São lobs, smashes, voleios, saques forçados, saques colocados, enfim, uma coreografia

DAVID CRANE'S TENNIS



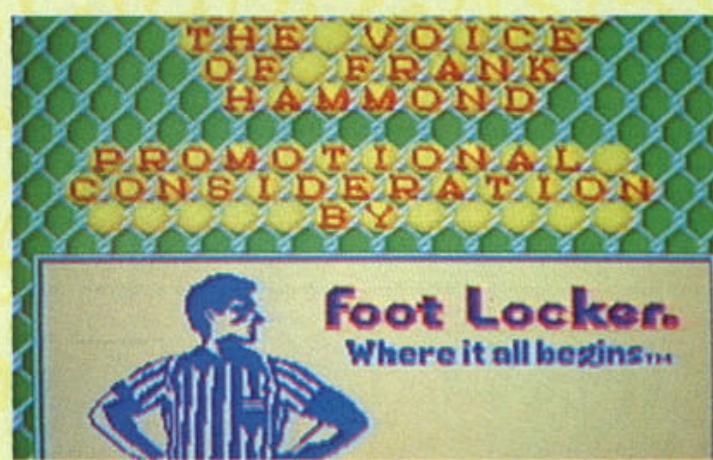
esportiva de fazer inveja a qualquer Becker, Borg ou Agassi. Juiz é o que não falta neste

campeonato. São dois para controlar a rede e muitos deles na linha. Portanto, a sua esperança de "molhar" a mão do juiz é inútil. Seria preciso uma verdadeira inundação, para molhar a mão de



Uma gracinha, o David Crane's, não? O jogo é realmente tudo isso que foi dito e mais um pouco. Até os uniformes dos jogadores são cheios daquele charme europeu. Só não dá mesmo para reconhecer alguma personalidade na platéia, detalhe que foi esquecido na concepção gráfica. Platéias à parte, é o primeiro jogo de tênis realmente revolucionário. Até o ângulo da ação dá uma perspectiva frontal de profundidade, inovadora. Este é um jogo pioneiro, que dá uma noção de como serão os futuros jogos esportivos. Não é preciso ser nenhum profeta para prever que cada vez mais o videogame vai chegando ao esporte. Videogame não é droga, pratique-o!

Marjorie Bros



tantos auxiliares. A cada jogada de craque (que, podemos garantir, serão muitas) na partida, o replay é automaticamente acionado em câmara lenta para imortalizar aquele instante mágico. É preciso ser muito bom para quebrar o serviço do oponente e manter uma média de saques eficientes (aces). No desenrolar da partida, o jogo vai "pegando fogo", o desafio vai aumentando e jogadas incríveis tornam-se mais freqüentes. Portanto, se você quiser figurar no ranking dos melhores, não fique aí parado. Comece a treinar e muito, isso pode demorar um bom tempo!

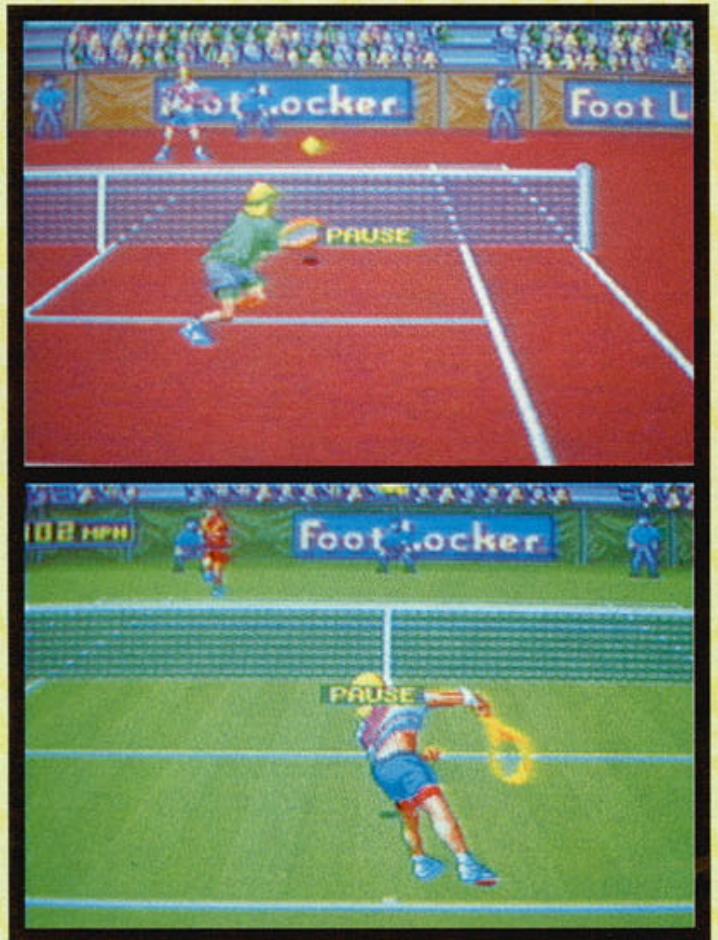
Tão bom que você fica até nervoso

FICHA TÉCNICA

Nome:	David Crane's Tennis
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	
Capacidade:	

AVALIAÇÃO

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



Quer ver o erro de uma jogada? Peça o replay!



**Em clima sombrio,
oito lutadores
lutam até a morte na
cidade destruída.**

Fãs das mais variadas espécies de videogame (até as mais estranhas) poderão saciar a sua sede de destruição com **Fist of North Star**. Apesar do título complicado este jogo consegue reunir muita ação e



Um Kick and Punch diferente da grande maioria. Uma mistura de jogos como Cacooma Knight, Golden Fighter e Sonic Blastman numa concepção um tanto dark. A violência está sempre presente, da abertura até os mínimos detalhes. O visual do jogo é bem trash. Segundo o Lord, o som ideal para curtir enquanto se joga é o hardcore do English Dogs. Os golpes e magias são super-originais, mas perdem em velocidade. A ação é muito lenta e o alcance das magias reduzido. Podiam ter caprichado um pouquinho mais. Aí sim, ia detonar. Jogo interessante - e só.

Baby Betinho

FIST OF NORTH STAR



pancadaria. A abertura já mostra tudo: uma grande metrópole devastada por um holocausto nuclear é o palco para a maior competição de "street fighters" da galáxia. São ao todo oito lutadores que se enfrentarão em batalhas de vida ou morte. Pode-se optar entre 1, 2 jogadores ou luta livre. Nesta última, vale tudo. Cada um dos oito guerreiros domina um estilo de luta e magia particular. Repare que alguns deles são realmente exóticos, como o Mago Anão com garras de aço e o Gordo Mongol com suas incríveis barrigadas. O jogo todo tem um clima sombrio, pesado, desde o visual até a trilha sonora bem fúnebre. O cart tem uma identificação de estilo com jogos como: **Cacooma Knight, Sonic Blastman e Golden Fighter**. Já deu pra se ter uma idéia, não? Então o que você está esperando para batalhar um para você?

FICHA TÉCNICA

Nome:	Fist of North Star
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidade:	-

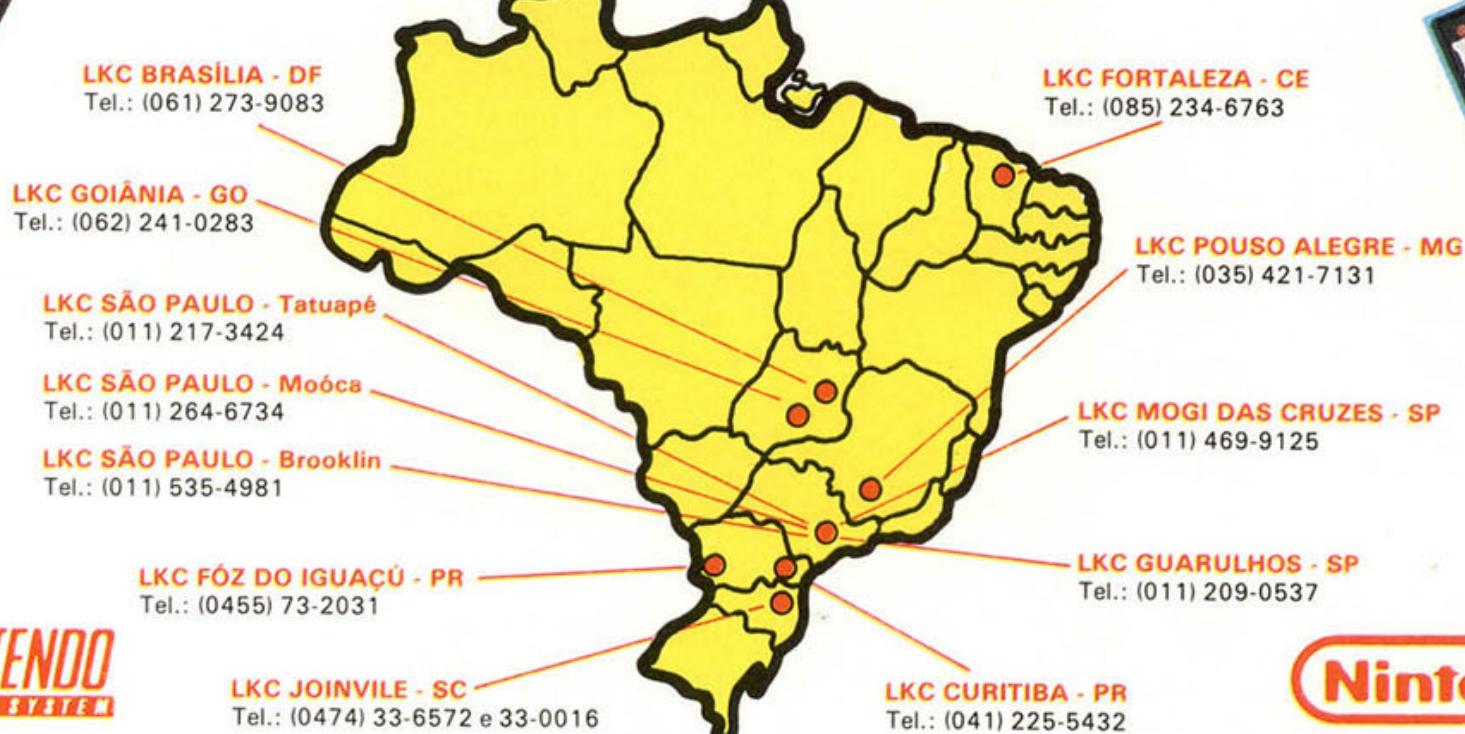
AVALIAÇÃO

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



**LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**

**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO
CONTA DO BRASIL.**



Nintendo®

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

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

LKC

VÍDEO DO BRASIL

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guarapê, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

CONSULE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Meyer, 158
LKC JOINVILLE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP



CLUE

(O DETETIVE)

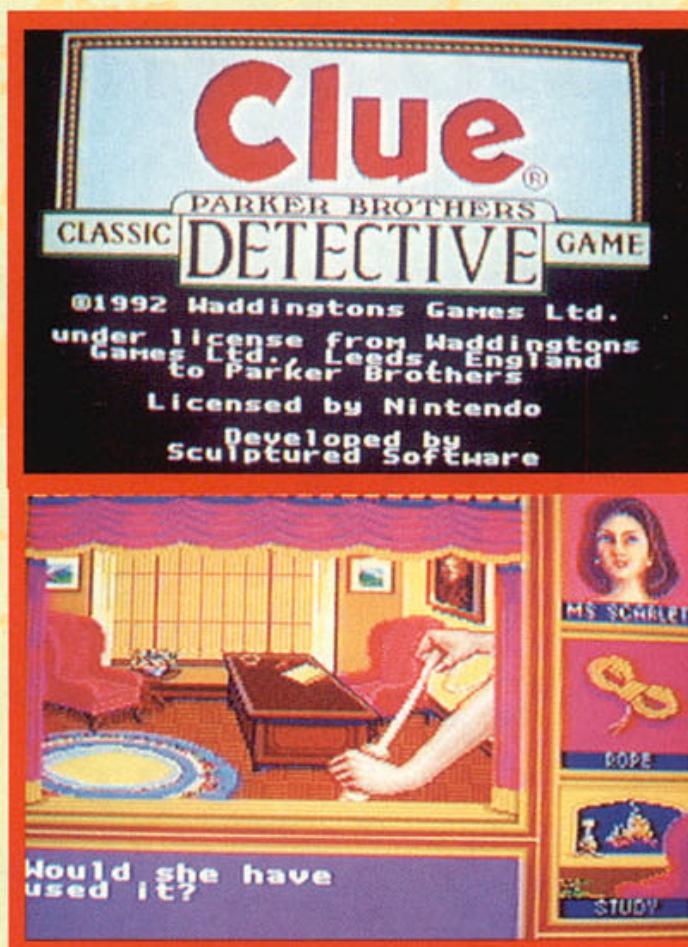
**Um assassinato, uma casa enorme.
Você tem que descobrir o
culpado! Olho nos detalhes,
para achar logo o assassino!**

embram-se do jogo Detetive? Tudo neste cart foi concebido como o original. Os personagens continuam os mesmos: Cel. Mustard, Mr. Green, Ms. Peacock, Ms Scarlet, Ms. White e Prof. Plum. Todos são suspeitos de um assassinato cometido numa grande mansão. Cabe a você resolver o mistério. Cada um escolhe o seu jogador e recebe um certo número de cartas-pistas para ajudar na solução do homicídio. Com as cartas na mesa, você vai para um tabuleiro rolar os dados. Uma mão digitalizada aparecerá na tela e lançará os dados com muito realismo. No tabuleiro estão todos os aposentos da mansão (conservatório, cozinha, sala de jantar, sala, salão de jogos, etc...). Você também terá que descobrir qual foi a arma utilizada no assassinato (faca, revólver, candelabro, cano, etc...). Entrando nos aposentos, colhendo as pistas que vão aparecendo no decorrer do jogo juntamente com as informações contidas nas cartas e nos interrogatórios, você estará pronto para fazer a acusação. Não vá bancar o bido. Só acuse quando você tiver certeza absoluta de quem é o assassino. Senão, game over. A cada entrada nos aposentos, você verá cenas digitalizadas simulando assassinatos, como se fosse sua dedução.



Só faltava essa! Clue é um jogo desenvolvido para abocanhar um público geral, ou seja, de todas as faixas etárias. A maior dificuldade é o idioma do jogo (inglês), o que reduz esse público aos que dominam a língua. É antes de tudo um jogo de muita observação e raciocínio. Os gráficos são muito criativos com cenas digitalizadas bem acabadas. A trilha sonora faz jus ao melhor estilo hitchcockiano. Se você procura agitação, esqueça. O jogo é demorado, bom para quem quer se divertir sem qualquer esforço mental. Gosto não se discute, lamenta-se!

Marcelo Kamikase



FICHA TÉCNICA

Nome:	Clue
Console:	SNES
Modalidade:	Tabuleiro
Nº de jogadores:	1 a 4
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidade:	-

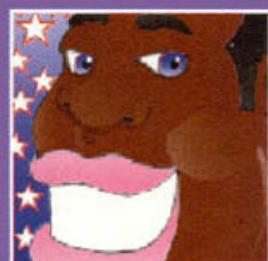
AVALIAÇÃO

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

SNES
LANÇAMENTO

Uma briga feia
entre orientais
e chicanos
onde você apanha
pacas

Mais um cart esportivo inspirado em lutas de boxe. Como de praxe, o que faz sucesso no EUA também emplaca no Japão. O povo da terra do Sol Poente não perdoa e cria para SNES um dos jogos mais sem charme já apresentados sobre esse esporte. Na tela de opção você escolhe a dificuldade, o número de jogadores e os controles no joystick. Em outra tela você escolhe o seu campeão entre: Yabuki, Ianagaki, H. Mendoza, Harimao, Kin, Ribera, Ozaki, Rikiishi, Kanagushi. Curiosamente só campeões orientais e chicanos! Escolhido o lutador, você vai para o ringue. Aí a coisa pega fogo. Os golpes são bem simples: gancho, direto e defesa. Sairá vencedor quem souber aplicar melhor a sequência de defesa e ataque. Mas não se orgulhe tanto: não há nenhuma vantagem em ser campeão contra desafiantes fracos.



Tá bacana? Não mesmo. Ô joguinho mais ou menos! Tô pra ver campeonato japonês de boxe que preste. Os nomes dos tipos parecem elenco do Ultraseven. Os gráficos são catastróficos, nem parece Super Nes. Os golpes são primários, totalmente previsíveis. Oh my Good! Oxalá um dia tudo isso mude. Deviam ser proibidos os lançamentos assim, pra gente não dar porrada à-toa. Arrume outra coisa para bater!

Lord Mathias

"SHOW DE AMANHÃ"

BOXE



FICHA TÉCNICA

Nome:	Show de Amanhã
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	K.A. Wasing.CO.
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

LM
Gráfico:
Som:
Diversão:
Desafio:



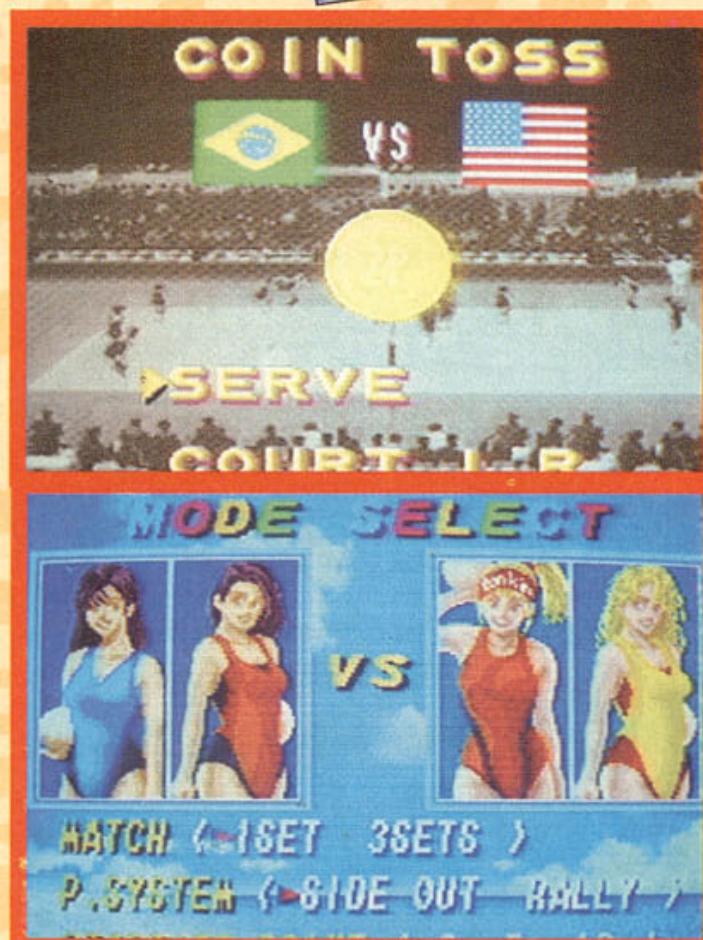
**Saques, bloqueios,
cortadas... Este
vôlei é sério,
superenvolvente!**

O futebol já não é mais o ópio do povo brasileiro. Com a medalha de ouro conquistada pelo Brasil na última Olimpíada em Barcelona, o vôlei conquistou até mesmo o pessoal mais fissurado: os torcedores de carteirinha de estádio de futebol. Agora, os adoradores do vôlei poderão disputar na tela da TV partidas alucinantes e sentirem-se como um Giovanni, Marcelo Negrão, Carlão e outros heróis. Escolha entre jogar em time numa quadra, ou em dupla na praia. Todos os movimentos desse esporte foram desenvolvidos com o máximo de realismo: cortadas, saques, bloqueios, levantamentos. Competindo na quadra, você poderá escolher a sua seleção: Cuba, EUA, Itália, Argélia, Brasil, etc... No vôlei de praia, a presença feminina em duplas.

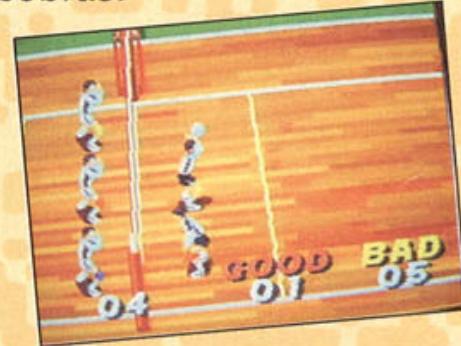


A exemplo do David Crane's Tennis, este é outro cart de esporte que chega para chacoalhar. Até hoje, não tinha sido lançado nenhum com tanta fidelidade para este esporte. Os caras são perfeccionistas. Os gráficos são muitíssimo apurados. Os movimentos das jogadas, então! O som faz o clima para o desenrolar da partida e o ponto forte do cart é a diversão, que é delirante. Gente, quando eu jogo volêi de praia, fico pensando nas minhas férias vencidas. Enquanto elas não chegam, vou treinando na tela para detonar neste verão. Para as luluzinhas um toque: notem nos modelitos para volêi de praia, uma graça!

Marjorie Bros



A diversão chega a ser contagiente, como se você estivesse assistindo à transmissão de uma partida. Os lances podem ser complexos, numa partida entre cobras.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Volley
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidade:	-

AVALIAÇÃO

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



Páreo duríssimo.
Os adversários são
especialíssimos!

Joe é um lutador de rua que sempre sonhou em um dia ser o maior street fighter do mundo. Depois de vários anos de intenso treinamento, chegou a hora de testar suas habilidades entre os melhores. **Power Athlete** é a luta extrema, no limite da dor! Como Joe, você tem que batalhar seu caminho através de sete países para disputar o desafio final. É preciso lutar com vários personagens ou numa versão para 2 jogadores. São oito fases: Hawaii, Rússia, Kenya, Japão, China, Espanha Tailândia e Ranker. Em cada uma delas um lutador bem diferente está à sua espera. Há um mistério a ser desvendado a cada fase. Só mesmo chegando

POWER ATHLETE



nelas para conferir. Você terá que usar força e violência para sair dessa. Enfim, um eterno duelo entre os atletas da violência!



Essa não! Quando meu agente internacional me disse que tinha conseguido um Kick and Punch de arrepiar, não botei muita fé. O até então desconhecido Power Athlete é um fighting game de prima! O jogo bem que merece as boas notas que dei ao fazer a avaliação. Um pouco lento, mas dá um caldo. O fator diversão teve nota maior que os outros itens, mas isso não quer dizer que estes não sejam também muito bons. Numa classificação de jogos de luta (um tanto grosseira), pegaria muito bem um quarto ou quinto lugar, ultrapassado por: SF II, Fatal Fury, Art of Fighting e Ramna 1/2. E olha que são todos jogos de primeira grandeza. Enfim, para quem gosta de fighting, é mais que obrigatório!

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	Power Athlete
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	7
Fabricante:	Kaneko
Capacidade:	8 Mega

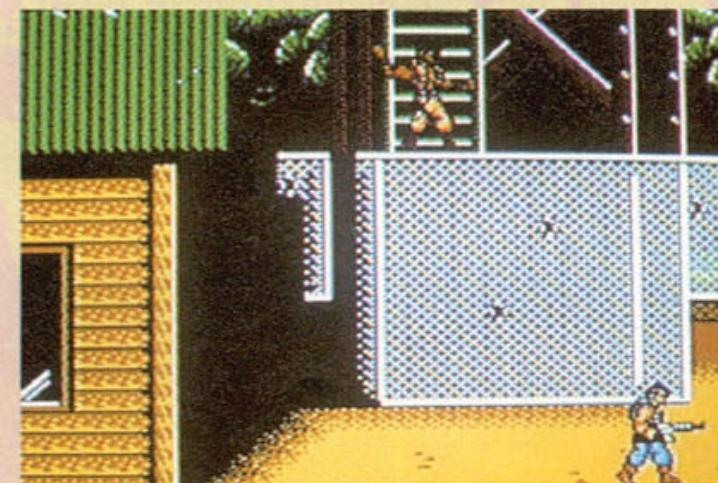
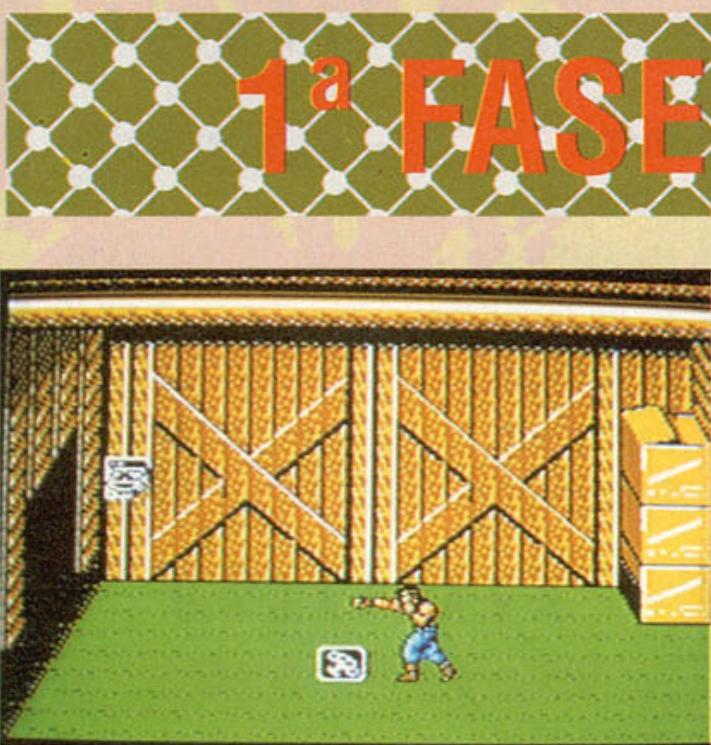
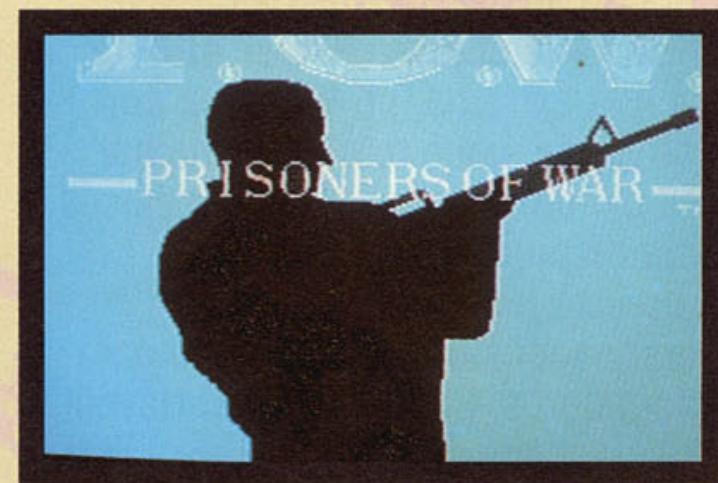
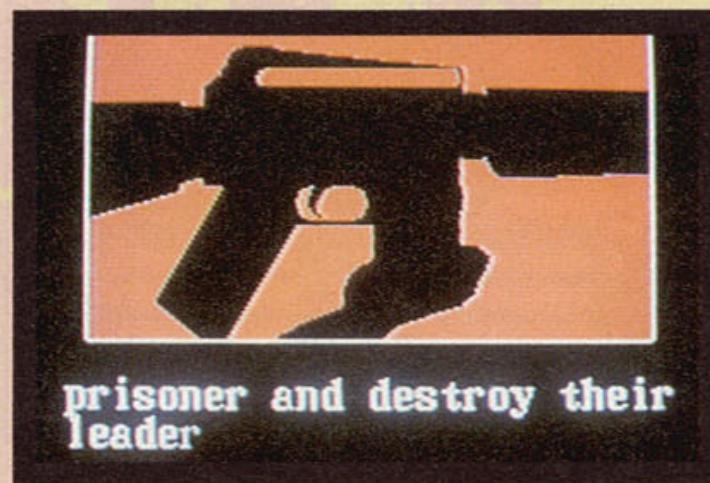
AVALIAÇÃO

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



PRISONERS OF WAR

Balas, granadas, facas, fugas, motos, helicópteros, cavernas, metralhadoras...

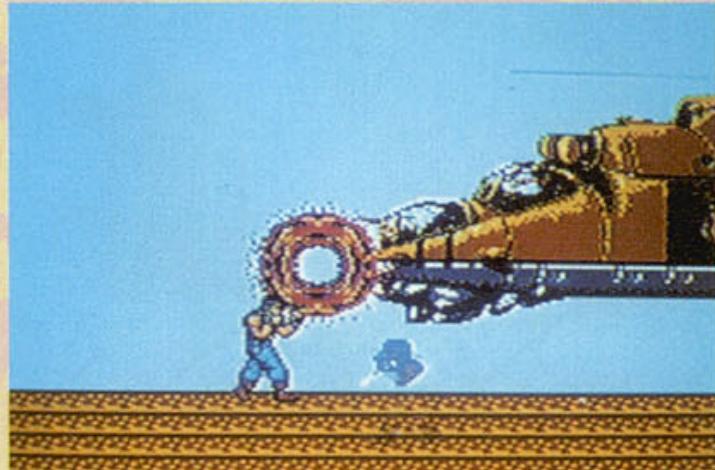


Saindo da prisão, elimine seus inimigos com um soco e um chute. Entre na primeira casa para pegar o soco inglês.

Roube a arma do guarda (M-16). Será bem mais fácil matar seus inimigos. Ao chegar à segunda casa, apanhe a armadura.

Para adquirir uma vida extra, entre na terceira casa e colha o item. Tome cuidado com as granadas inimigas. Antes de atravessar o alojamento, certifique-se de que todos os inimigos estão mortos. Ao sair, você enfrentará os temíveis boinas

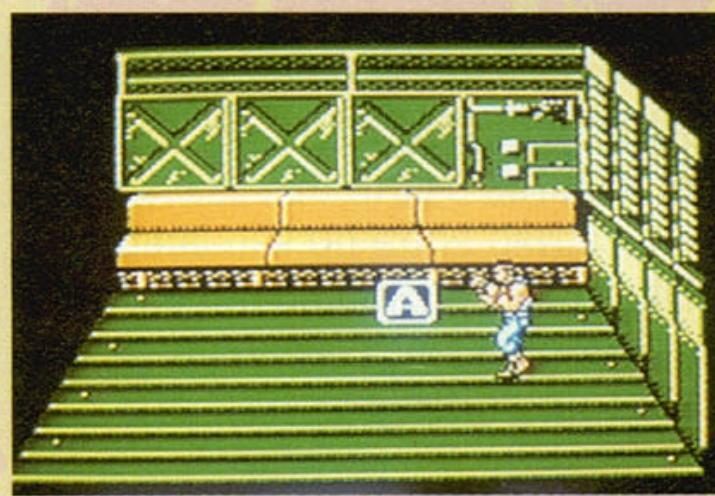
verdes. Cruze correndo o segundo alojamento, prestando muito atenção para não ser atingido por uma granada na saída.



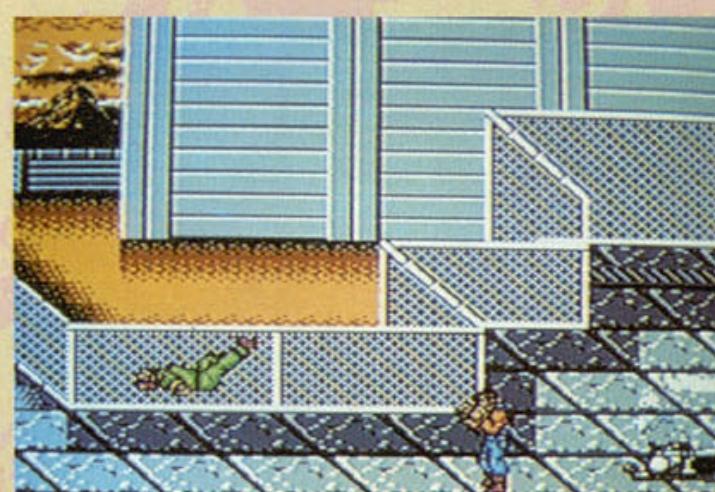
Automaticamente você passará para a plataforma de cima e encontrará o Chefe de Fase.

1º Chefe de Fase

Combata os canalhas e pegue suas granadas para atirar no helicóptero. Acerte o número de 15 granadas e pronto. Ande para pular da plataforma.



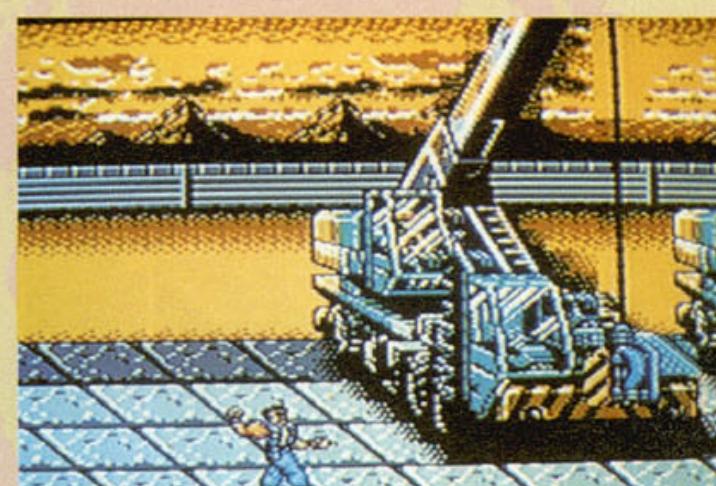
Siga pelo meio fio, para matar os oponentes. Entre no primeiro tanque e pegue o colete à prova de bala.



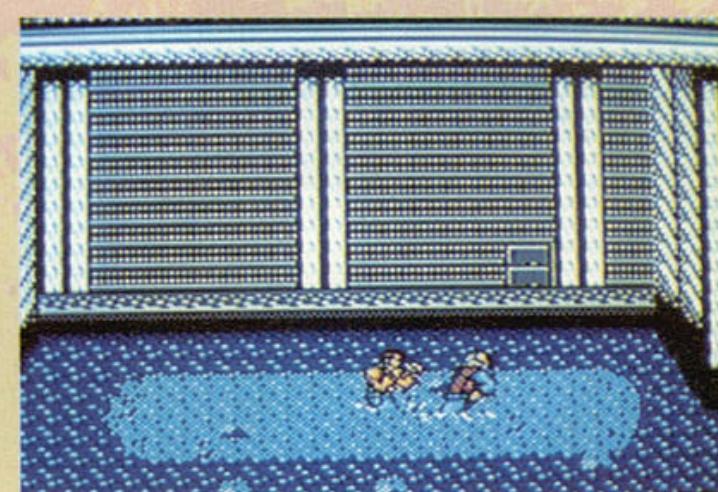
No segundo tanque, pegue o soco inglês. Ao chegar ao cercadinho, vá pela parte de baixo para não ser atropelado pela motocicleta.



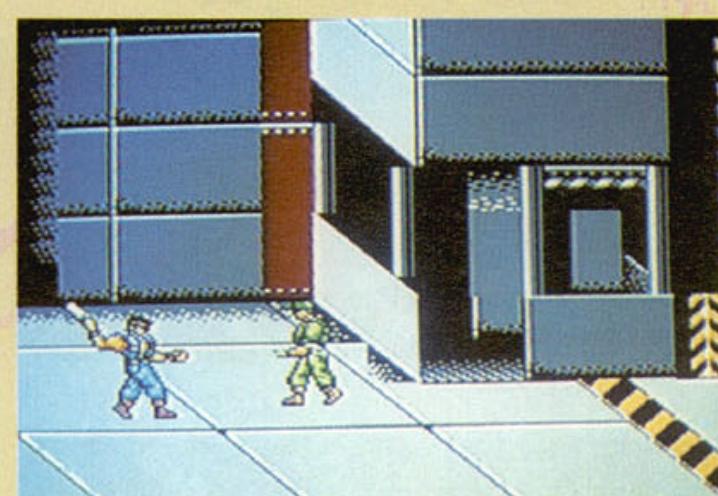
Soque os boinas verdes contra a grade. Atravesse a base pela parte de baixo para não ser atropelado pelas Harley (motos).



No caminho, você vai avistar um reservatório. Afaste-se: ele vai explodir. Corra muito para não ser atingido pela chuva de fogo. Espere o tempo certo, quando o peso do guindaste abaixar, para pular sobre ele.

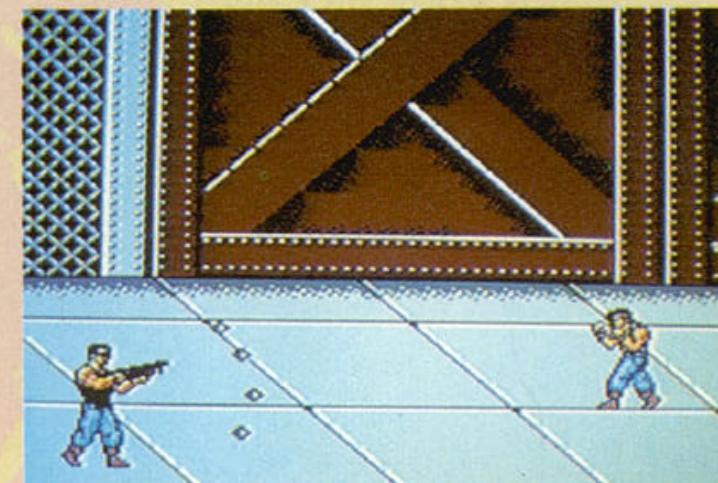


Quando estiver atravessando pela água, prefira seguir por baixo para evitar algumas granadas traíçoeiras. Espere os mergulhadores cairem para depois socá-los, sem piedade. Fique bem esperto, pois ao mergulhar eles irão aparecer atrás de você.



Assim que você sair da água, virão soldados armados de metralhadoras. Não entre no posto de comando, trata-se de uma armadilha. Siga em frente, até o final da fase.

2º Chefe de Fase



Encoste nele e aplique uma bela sequência de voadoras.

Seja rápido: tem perigo por todo lado!

P.O.W.

Use bem as facas e bombas para escapar dos inimigos.

3^a FASE



Utilize-se dos cantos para chutar os inimigos. Entre na caverna, mate os canalhas e colha a armadura. Na segunda caverna, pegue o soco inglês.

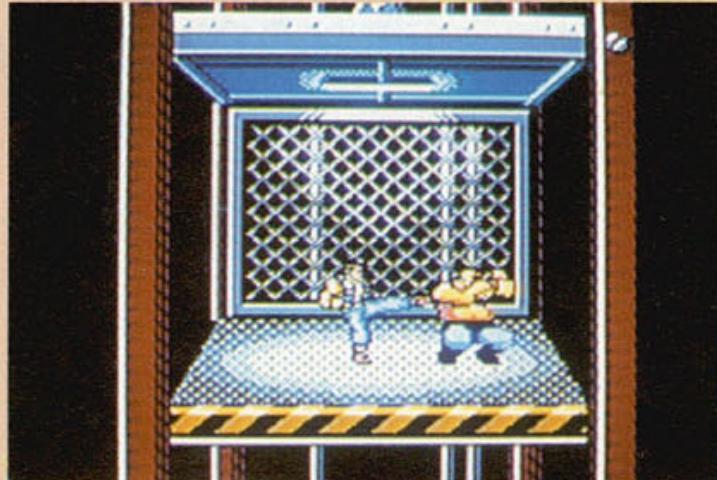


Vá por baixo da tela. Na cachoeira pule para o regato e prossiga. Fuja das boinas cor de rosa.



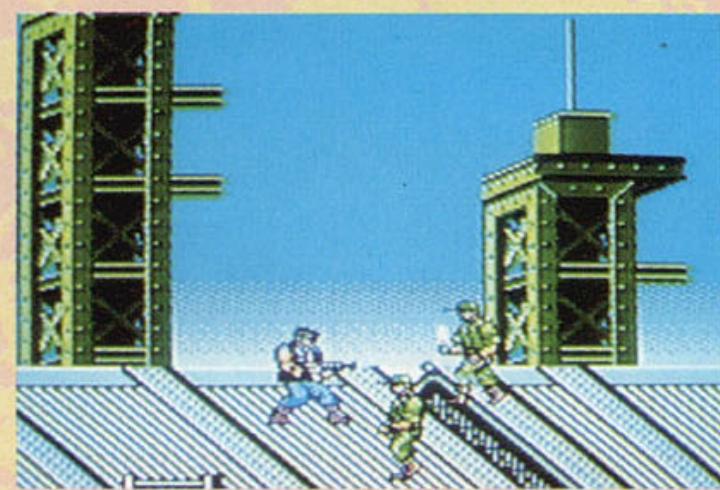
Quando os mergulhadores aparecerem na superfície, procure socá-los. Ao sair da água, cruze correndo, pois o granadeiro o espera logo acima. Fique no lugar indicado na foto, socando. Passe batido pela entrada da caverna.

Chefe de Fase

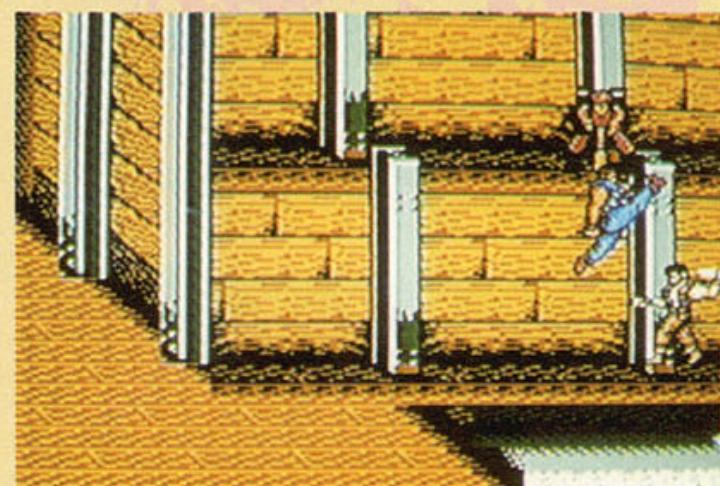


Encoste no canto do elevador e comece a socar.

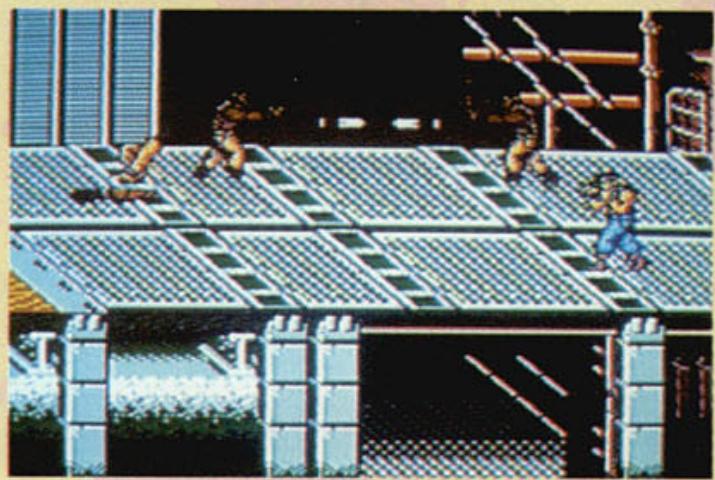
4^a FASE



Nesta fase, dependerá de você decidir se quer ou não pegar o soco inglês. Melhor não perder tempo com isso. Soque o soldado e roube sua metralhadora. Ao subir a plataforma, você encontrará mais inimigos para enfrentar. Tente manter a metranca durante a fase toda.



Pule para o andar de baixo, tomando cuidado com os granadeiros e com os assassinos de faca. Não entre no vão lateral. Na plataforma de cima há um exército equipado de lança-chamas, passe correndo por eles.



No piso de aço, altere sua posição de cima para baixo, desviando assim das investidas das motos. Tente atrair seus inimigos para uma faixa em fila e acerte-os de uma só vez.

Chefe de Fase



Não fique sob sua mira. Acompanhe-o em outro nível e acerte-o com socos e chutes.

Tanque

Desvie das bombas, pegue as granadas deixadas pelos inimigos e atire contra o tanque.



Última Fase

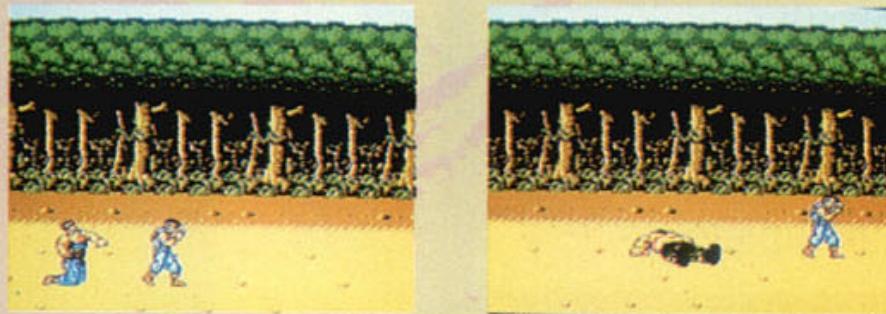
Pegue o máximo de facas que puder. Você vai precisar.

Subchefe



Para matá-lo, é simples: basta usar uma faca e duas voadoras.

Último Chefe



**Escape from prison
mission complete**

Para estraçalhar o grandalhão é preciso muita sorte. O melhor jeito é esperar que ele pule sobre você - então, chute suas costas. Se possível, use a faca. Quando ele cair, não se iluda. Ele vai se levantar de novo, é apenas um truque sujo. Repita a operação e pronto: você liquidou a fatura. Parabéns!

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 System 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

POWER DICAS

SNES

SKY MISSION

ENTRE DIRETO NA MISSÃO 4



Se você acha as primeiras missões deste jogo fáceis, entre no password e, sem escrever nada, vá com o cursor direito no "End". Você começará o jogo no estágio 4, com todos os seus níveis de energia completos.

BATTLE CLASH

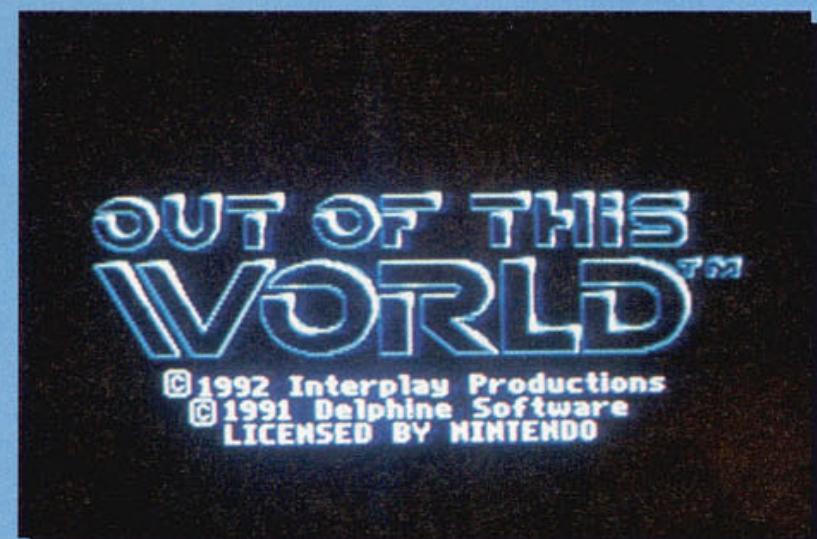
LEVEL SELECT



Com o joystick 1 (a bazuca está ligada no 2) na tela de apresentação, aperte Select + L + Start. Você poderá então escolher entre : Easy, Normal ou Hard Mode.

OUT OF THIS WORLD

PASSWORDS



- | | | |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| 1 ^a HTDC | 5 ^a FXLC | 9 ^a BRTD |
| 2 ^a CLLD | 6 ^a KLFB | 10 ^a TFBB |
| 3 ^a LBKG | 7 ^a TBHK | 11 ^a TXHF |
| 4 ^a XDDJ | 8 ^a HBHK | 12 ^a CKJL |

Último Estágio: LFCK

SKY MISSION

SPECIAL RADAR



Neste jogo é possível instalar um radar e localizar seus inimigos com facilidade. Basta iniciar o jogo com os botões L e R para baixo apertados. Vá pressionando Start até o jogo começar.

MARIO KART

ACERTE OS INIMIGOS POR TRÁS



Na edição passada, ensinamos você a jogar a casca de banana para a frente. Agora, vamos ensinar como jogar as cascavéis de tartaruga para trás. Quando seu rival estiver bem atrás de você, arremesse a casca de tartaruga com o direcional apertado para baixo.

O CORREDOR FANTASMA



Escolha a opção para 1 jogador. Depois, entre no "Time Trial Mode" antes de escolher o seu corredor. Com o controle 2, selecione um outro corredor qualquer (em cima do corredor escolhido surgirá a palavra **com**). Agora escolha seu corredor normalmente, com o controle 1. Durante a corrida, vai aparecer um "corredor fantasma" ao seu lado. Ele não afeta seu tempo e nem colide com você. Mas preste muita atenção no traçado que ele faz na pista. Isto poderá ajudá-lo para melhorar seu tempo.

STAR WARS

99 VIDAS



No estágio 5, na segunda sessão das plataformas de pulo, caia logo no começo dela e mantenha o direcional para a esquerda. Você vai cair dentro de uma caverna. Atire contra o céu, para encontrar cinco vidas. Morra e repita a operação.

SONIC BLASTMAN

CONTINUE DE ONDE VOCÊ MORREU



Na tela de **continue** mantenha pressionados: L,R,Select, simultaneamente. Pressione Start. Com esta dica você poderá continuar o jogo do lugar onde morreu, ao invés de voltar para o início da fase.

POWER DICAS

NES

BUCK O'HARE

PASSWORDS



Mundo verde destruído: 5NJZJ

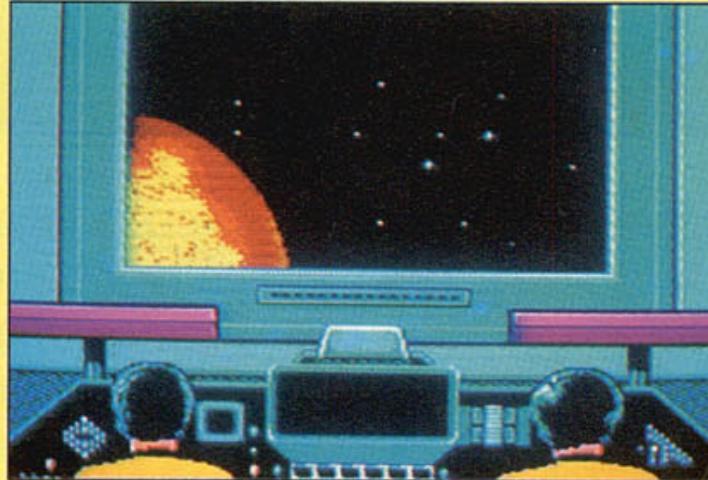
Mundo azul destruído: 6PJ!3

Mundo vermelho destruído: MRV23

Escape: MRM (Triângulo pb.) X

STAR TREK

PASSWORDS PLANETÁRIAS



Depois de Masaba: R6XW MLFT ?6XD

Depois de Lekythos: P?RV !RZH LAQD

Depois da nave Romulana: KAA55 R?XC LA4D

Depois de Shorud: J!3L RZX7 M?BD

Em rota para Lotia: JH1L !XX3 K?DD

LOW G MAN

SUPERPASSWORDS



Iniciar com 8 vidas - LOBB

Chapter 4: ISAC

Cena secreta 1: AMAN

Cena secreta 2: NAKA

MANIAC MANSION

DETONE A MANSÃO



Se você já está de saco cheio e quer mandar tudo pelos ares, vá para o subsolo, mude a válvula do encanamento.

BUCK O'HARE (GAME GENIE)

DEZ VIDAS



Para ter dez vidas, cada vez que você continua, use PEXGVYZE.

TERMINATOR II (GAME GENIE)

ENERGIA INFINITA



Para ter energia infinita, use : 00TTXX.. Agora vamos ver o T1000 apanhar um pouco.

SHADOW OF THE NINJA

SELEÇÃO DE NÍVEL

Para selecionar seu nível, na tela-título use: A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B. Caso você tenha entrado com o código direito e queira iniciar na fase 5-2, segure A e B no controle 1 e A no controle 2, tudo junto e mais Start.

KING'S QUEST V

PASSWORDS

JT500F155R30R18 - Labirinto embaixo do Castelo de Mordarc.
19S8013Q50MNJ - Biblioteca de Mordarc.

NARC

EXTRA CONTINUES



Para obter alguns **continues** extra, na tela de apresentação digite e segure para cima: A, B, Select. Aperte o Start quando o contador aparecer, depois que você perdeu a última vida.

MAGICIAN

MÁGICAS

Fire Spray: FIOLHUNARA
Death Ring: POSTRAMIST

POWER DICAS

G. BOY

Snow Bros JR

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases em Snow Bros Jr, é simples. Na tela de apresentação, mantenha precionado o direcional para cima ,Select, A, B e digite Start. agora com direcional escolha a fase na qual você deseja começar.

As melhores dicas para seu video game portátil

Maru's Mission

MAIS BOLHAS

Para conseguir várias bolhas, vá para o primeiro toco de árvore árvore da primeira fase. Continue atirando no toco de . As bolhas surgirão após cada tiro.

Mega Man

MEGA PASSWORD

Penetre no mundo do Dr. Willy's usando estas passwords:
Fire: A1, B1, B2, C4, D2
Cut: A2, B2, C3, D1, D3
Ice: A2, A3, B4, C2, C3
Elec: A3, B2, B3, B4, C4

Game Action

O melhor do mundo dos games num único lugar!

SUPER NES/SUPER FAMICOM

Título	US\$
TURTLES IV.....	.65,00
DINOCITY.....	.65,00
PIT FIGHTER.....	.65,00
ROBOCOP 3.....	.65,00
HOOK.....	.65,00
AXELAY.....	.65,00
ADVENTURE OF SANDRA.....	.65,00
BART'S NIGHTMARE.....	.65,00
KING OF THE MONSTERS.....	.65,00
JOE E MAC.....	.65,00
SUPER SOCCER.....	.65,00
STREET FIGHTER II.....	.88,00
RANMA ½.....	.65,00
PARODIUS.....	.65,00
PRINCE OF PERSIA.....	.65,00
SUPER MARIO KART.....	.65,00
METAL JACK.....	.65,00
S. MARIO PAINT.....	.83,00
CONTRA III.....	.65,00
SOCCKER.....	.65,00
SONIC BLASTMAN.....	.65,00
F-1 EXHAUST HEAT.....	.65,00
TOP GEAR.....	.65,00
SUPER DOUBLE DRAGON.....	.65,00
FINAL FIGHT.....	.65,00
HOME ALONE 2.....	.65,00
MYSTIC QUEST.....	.65,00
WINGS 2.....	.65,00
GOLDEN FIGHTER.....	.65,00
DESERT STRIKE.....	.65,00
SUPER STAR WARS.....	.55,00
DEATH VALLEY RALLY.....	.65,00
MICKEY MAGICAL QUEST.....	.55,00
SPYDERMAN VS XMAN.....	.55,00
AMAZING TENNIS.....	.65,00
FATAL FURY.....	.65,00
BRASS NUMBERS.....	.55,00

COSMO GANG.....	65,00
BEST OF THE BEST.....	55,00
HARLEY HUMONGOUS.....	55,00
POWER ATHLETE.....	55,00
TINY TOON.....	65,00

INTERATIVE (Nintendo 8 Bits)

Título	US\$
SUPER MARIO BROSS.....	.6,30
YO? NOID.....	.17,10
PUNISHER.....	.16,20
HARLEN GLOBETROTTERS.....	.23,40
N. Y. NYANKIEES.....	.18,00
BATTLE TOADS.....	.17,10
ROCKETEER.....	.21,60
NINJA BROTHERS.....	.21,60
INDIANA JONES.....	.20,70
WRESTLE MANIA CHALLENGE.....	.18,90
MEGA MAN 4.....	.20,70
FLINTSTONES.....	.22,90
ROBIN HOOD.....	.22,50
STAR WARS.....	.24,30

TOM E JERRY.....	21,60
SNOW BROTHERS.....	16,20
CALIFORNIA GAMES.....	18,90
HOME ALONE.....	23,40
PETER PAN AND PIRATES.....	21,60
BACK TO THE FUTURE II.....	18,90
SUPER MARIO III.....	18,00
MUPPET ADVENTURE.....	18,00
DRAGON'S LAIR.....	18,00
FRANKENSTEIN.....	21,60
SIMPSONS 2.....	28,80
STREET FIGHTER II.....	30,00

APARELHOS

Produto	US\$
SUPER NINTENDO.....	260,00
SUPER NINTENDO (VERSÃO ECONOM.).....	190,00
NEO GEO (SÉRIE PRATA).....	447,00
NEO GEO (SÉRIE OURO).....	776,00
GAME BOY.....	115,00
GAME GEAR.....	141,00

ACESSÓRIOS

Produto	US\$
JOYSTICK ASCII PAD (S. Nes).....	.36,00
JOYSTICK PRO PAD (S. Nes).....	.36,00
JOYSTICK JB KING (S. Nes).....	.100,00
JOYSTICK CAPCOM S. FIGHTER II.....	.153,00
JOYSTICK ARCADE (MEGA DRIVE).....	.77,00
JOYSTICK PRO 2 (MEGA DRIVE).....	.17,00
JOYSTICK ARCADE (NEO GEO).....	.77,00
JOYSTICK ORIGINAL (S. Nes).....	.30,00
ADAPTADOR MASTER GEAR CONVERTOR.....	.21,00
ADAPTADOR HONEY BEE (S. Nes/S. F.).....	.18,00
ADAPTADOR HONEY BEE (MEGA/GENESIS).....	.18,00
MODULADOR R. F. (MEGA/NEO GEO).....	.12,00
BAZOOKA (S. Nes).....	.95,00
BAZOOKA (MEGA DRIVE).....	.100,00



GAME ACTION COM. IMP. EXP. LTDA.
TEL/FAX: (011) 279-8134 ou 277-8091



TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

GRADIENTE TRAZ A INTENDO PARA O BRASIL

Negócio fechado: a Nintendo está entrando pra valer no mercado brasileiro! Ao fim de bem sucedidas negociações, a maior empresa de games do planeta acertou tudo com a **Gradiente**, de São Paulo, já famosa pela qualidade de seus eletrônicos - e que comandará as operações dos games entre nós. Os lançamentos de consoles e jogos (que deverão ser simultâneos aos dos EUA) começarão em maio/junho próximos. Do acordo faz parte também a **Estrela**, que fará a distribuição dos produtos nos Estados. É um notícia destinada, sem dúvida, a mexer fundo no mercado nacional, onde apenas a Sega estava representada (pela Tec Toy) e onde, até agora, várias marcas de

consoles compatíveis com o sistema Nintendo não tiveram de se preocupar com a presença da matriz japonesa. Recém instalada no México, depois na Colômbia, a Nintendo continua "fechando o cerco", devendo em breve estar presente em toda a América Latina. Bom para o consumidor brasileiro, que já pode antever, daqui por diante, uma dura competição. Não só pelos jogos mais criativos, como pelo CD-Rom, que as duas empresas prometem para breve.

NINTENDO, A MAIOR DE LAS VEGAS

Acabou de acontecer a **Winter Consumer Electronic Show** de 1993, em Las Vegas. Existem duas grandes feiras eletrônicas nos States, uma no verão (a **CES** de Chicago) e outra no inverno, esta que aconteceu entre 4 e 10 de janeiro. Mais uma vez, o estande da Nintendo arrasou. Eram 65 mil metros quadrados de novidades. O papo mais ouvido por lá era o já esperadíssimo console CD-Rom de 32 bits da Nintendo. Meu, tá pintando mesmo, prometido para meados do ano.

DINOSAUROS Á VISTA!



se transformarão em videogames, brinquedos e roupas. A Nintendo está nessa, é claro. É só esperar que vem vindo aí uma fornada de jogos (super, superenvolventes!) para todos os consoles, com a qualidade da obradinha Spielberg-Nintendo. (P.S. - O filme vai ser tema de jogos da Sega também).

Steven Spielberg está preparando o maior evento cinematográfico de 1993. O filme "Jurassic Park", com base no livro (que é supersucesso em vários países) e com estréia prometida para junho, vai gerar negócios de cerca de 10 milhões de dólares, como réplicas de dinossauros que

GAME GENIE PARA SNES

A Galoob Toys, distribuidora dos Game Genie para a Sega nos EUA, anunciou recentemente que produziu para o SNES um equipamento similar, já disponível nas lojas americanas desde antes do Natal. Com o nome de "Super 16" Game Genie, o periférico vem com um livro com códigos para 51 jogos. Além disso, ele tem cinco efeitos que podem ser usados ao mesmo tempo. O custo: cerca de 60 dólares. O periférico não é licenciado pela Nintendo.

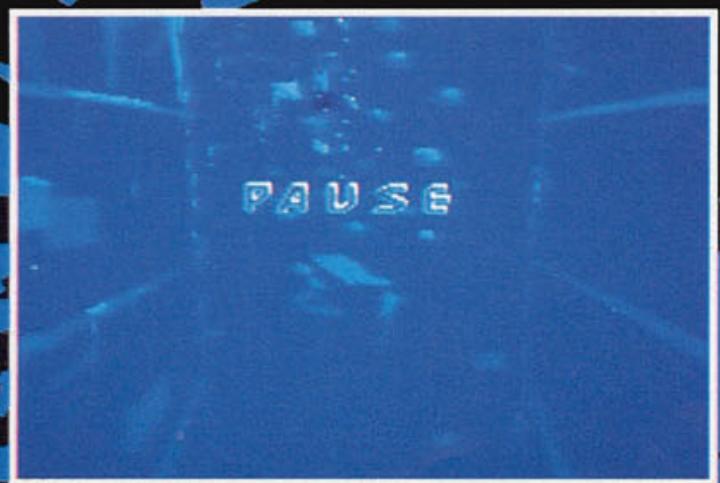
STREET FIGHTER II TURBO, CHAMPION EDITION

Devido às frequentes alterações piratas no Arcade **Street Fighter II** (ver edição passada: Street Maluco), a Capcom foi obrigada a lançar uma nova versão para esse jogão. Ela traz o nome de **Street Fighter II Turbo Champion Edition** e está dando o maior pé nos fliperamas dos EUA.. Os lutadores estão 15% mais rápidos que os do jogo original. E alguns deles com novos movimentos especiais. É o caso da Chun Li, que nesta versão pode usar a magia "Fireball". Honda pode valer-se do U-Boi para escapar das bolas de fogo do adversário. Para carregar a magia ficou muito mais rápido. Adoradores da pancadaria com certeza vão adorar as novidades.

SNES
TOTAL

OUT OF THIS WORLD

Com gráficos incríveis e sequências envolventes, este jogo carrega você para um outro mundo!



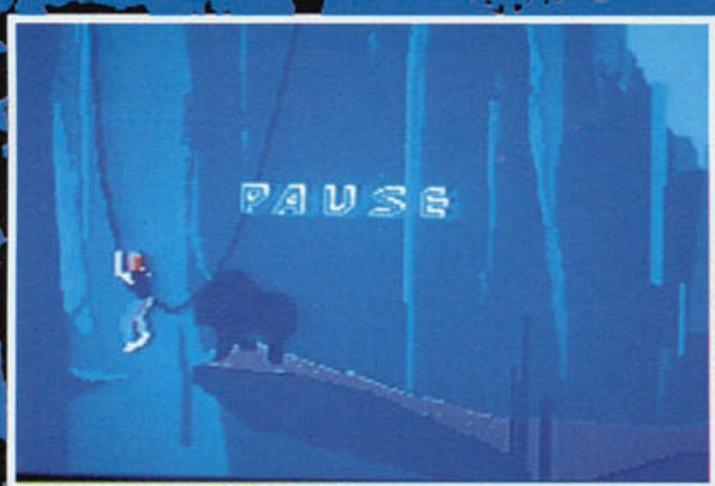
No início do jogo você aparecerá em uma piscina. Suba rapidamente para não ser pego pelas algas.



Vá para a direita e tome bastante cuidado com as minhocas que estão no chão. Se você pisar em alguma delas, adeus, meu chapa. O jogo estará terminado para você.



O leão negro vai aparecer na sua frente. Fuja e corra para a direita, sempre tomando cuidado com as minhocas que continuam aparecendo na sua frente.



Passe pela piscina e pule há corda que aparece na extrema direita.



Volte para o lugar onde você encontrou o leão.



Você está preso e deve balançar a sua jaula para que a corrente se quebre. No chão, pegue a arma e acompanhe o seu novo amigo até a extremidade da tela...



... matando todos os inimigos enquanto seu aliado abre a porta (para isso use o escudo de força).



Pegue o elevador e vá para o último andar (de cima para baixo). Mate o inimigo e desligue em seguida o sistema das portas.



Suba um andar e rapidamente estoure a porta. Não desperdice munição, pois este é seu ultimo tiro. Desça e corra para a direita, onde verá uma passagem no chão. Entre nela sem susto.



Agora vai aparecer uma tubulação muito perigosa. Vá devagar para não ser atingido por gases mortais. Para não errar o caminho comece andando para a direita e faça um zigue-zague.



Chegou a hora de recarregar a sua arma. Para isso, basta entrar na cabine luminosa.



Vá para a direita, mas tome bastante cuidado com possíveis inimigos. Na extremidade da tela, você deverá pular bem longe para cair do outro lado. Para poder passar deste ponto destrua a parede com um feixe de laser bem concentrado e vá para a direita.



Desça no primeiro buraco, repetindo a ação no andar seguinte. Vá para a direita e pule sobre as estalactites.

Este jogo exige inteligência e alta percepção. Concentre-se ! A intuição é o seu melhor guia!



SNES
TOTAL

OUT OF THIS WORLD



Agora tome muito cuidado com as pedras que caem do teto. Na tela seguinte suba na rampa e detone os tentáculos presos no teto.



Siga sempre para a direita, destruindo os tentáculos e desviando dos obstáculos no chão. Destrua a parede da extrema direita e retorne, tomando sempre os mesmos cuidados.



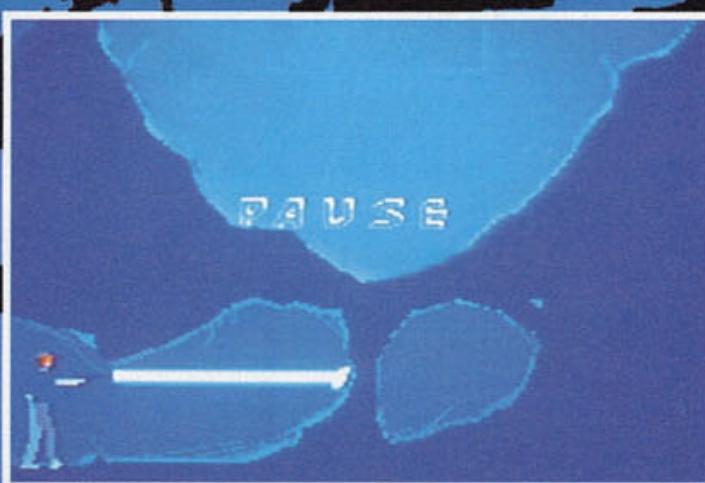
Powerdica: na tela do pássaro, atire nele e siga para a esquerda.



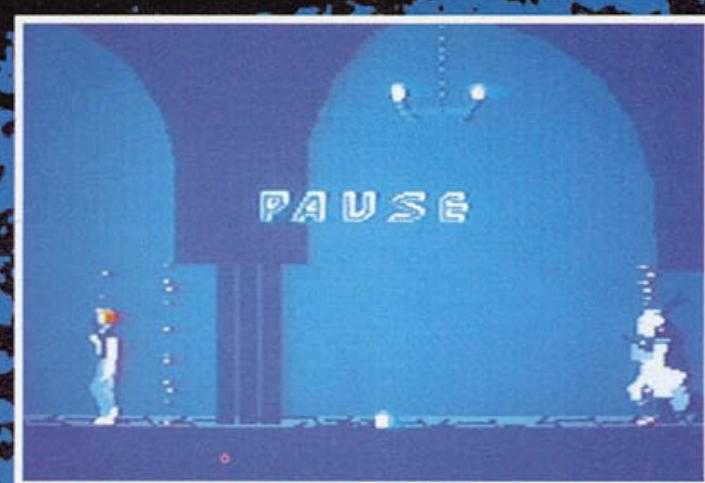
Comece a pular nas estalactites. É deste modo que o pássaro será aprisionado pelos tentáculos. Assim, você passará numa boa.



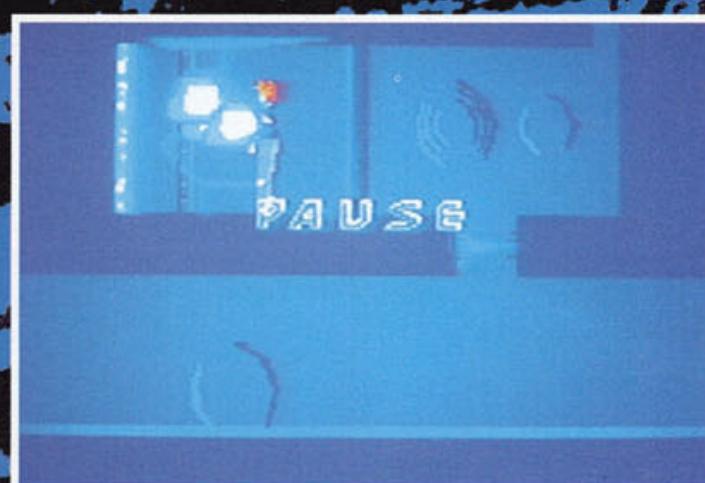
Detone a plataforma triangular e suba por ela.



O melhor caminho, aqui, é para a direita. Detone a parede que está represando a água e fuja para a esquerda para não morrer afogado.



Siga para a direita e destrua a porta de ferro. Suba a escada e uma porta tripla onde está um guarda inimigo. Continue para a direita, sempre tomando muito cuidado com os inimigos. Continue em frente até você encontrara tal porta tripla.



Powerdica: faça um escudo bem próximo à porta e aproxime-se. O guarda lançará uma bola de energia quando a porta se abrir. Recue um pouco para que ela se feche e a bola de energia voltará à origem, retomando o inimigo. Estoure a porta de metal e continue caminhando para a direita. Recarregue a pistola e avance mais uma tela para a direita.



Dica: fique abaixado olhando para o reflexo do lustre verde. Você verá um guarda caminhando de um lado para outro. Quando ele estiver bem embaixo do lustre, atire na corrente. O lustre cairá sobre a cabeça do vigia.



Carregue novamente a sua pistola e desça a escada, indo para a direita. Você será agarrado pelo adversário. Não se preocupe. Para escapar você só precisa dar um chute no lugar certo. Vá rolando até a sua arma e mate o inimigo.



Suba a escada e desça para que o seu rival não atire. Arme um escudo e acabe com ele. Vá direto para a tela com três lustres. Atire no lustre central, pra liberar o caminho de seu amigo. Siga em frente.



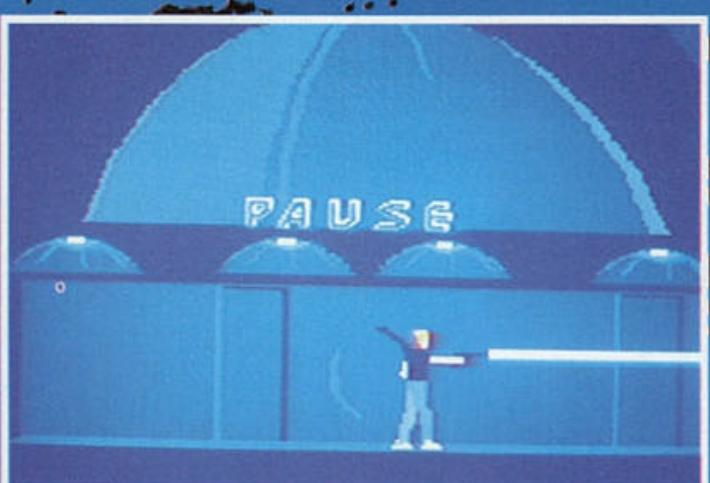
Na segunda tela, tome cuidado com a emboscada. Para escapar, cerque-se de escudos e atire contra o inimigo. Reveze os tiros, dando um forte e um fraco, rapidamente. Entre no poço com água e desça mergulhando para a direita. Penetre na segunda fenda para cima e respire um pouco de ar (bolsão de oxigênio).



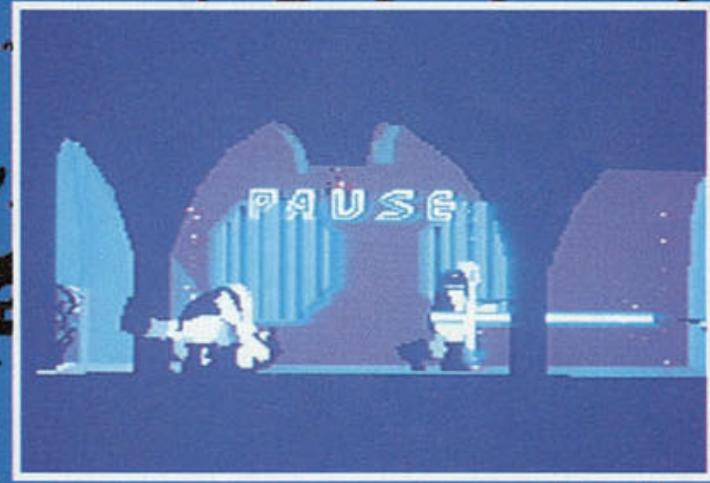
Desça e continue na passagem, caminho abaixo. Ao sair da água, pule para não ser devorado pelos monstros rasteiros. Dê um tiro no condutor de eletricidade e volte todo o caminho até a entrada do poço. Continue para a direita.



Powerdica: não vá para a porta com seu amigo. Siga para a esquerda e depois para a direita para contornar o muro.



Passando pelo guarda morto, caia e imediatamente segure o botão de tiro. Faça um disparo para abrir a porta e saia correndo.



Dê a volta, entre na porta de trás, arme o escudo e reveze tiros sucessivos, fortes e rápidos.



Não marque touca para não queimar o chicotinho. Vá até o fim do corredor e atire sem parar, saindo depois pelo alçapão, com ajuda de seu aliado.



Corra com seu amigo até encontrar um fosso com uma tenda na extremidade. Fique bem à beira do fosso e espere o seu amigo arremessá-lo para o outro lado.



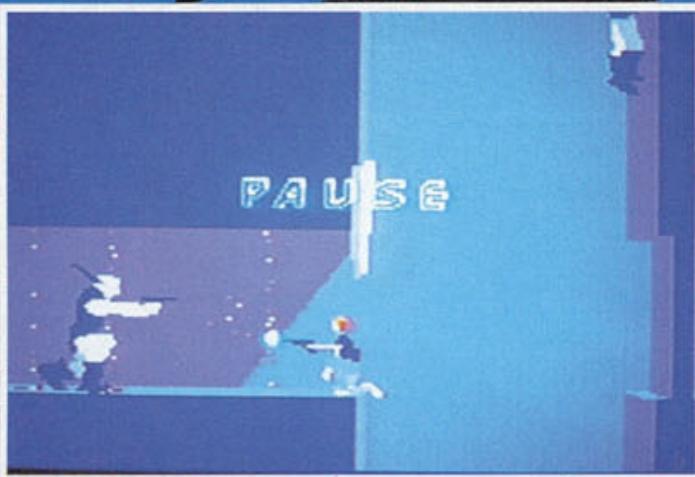
Depois desse salto, siga na direção contrária rumo à outra tenda e caia finalmente no andar certo.

**Guarde suas energias.
O melhor ainda está por vir!!**



SNES
TOTAL

OUT OF THIS WORLD



Ao cair no chão, volte dois passos e arme o escudo, usando a já conhecida sequência de tiros.



Siga em frente sem subir a escada. Na tela dos inimigos, renda um soldado. Ele vai acionar disfarçadamente um botão que tranca as duas portas. Volte para a tela anterior e suba a escada.



Powerdica: arme três escudos e dispare tiros fortes para destruir a parede. Aguarde um ataque de 5 bombas, que abrirão um buraco no chão. Agora sim, atire e mate o canalha.



Atravesse a escada e desça pelo tubo de teletransporte. Ao cair, arme o tiro forte e espere o rival abrir a porta. Dê um forte e um fraco.



Vá para baixo e desligue o sistema de luz para não se ferrar mais à frente.



Volte ao andar de origem, desça a escada e caia na fenda.



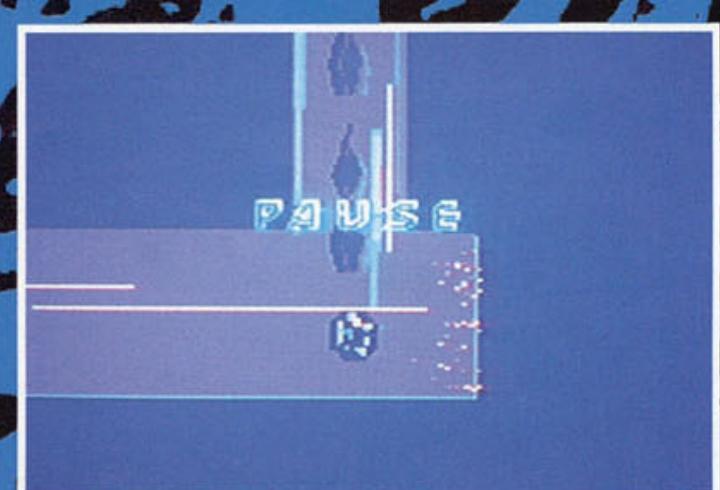
Saia correndo. Depois de mudar de tela, aperte o botão de pulo para não ser atingido.



Terminado os tiros, pare de andar e fique na mesma tela. Movimente-se com leves toques no controle direcional até a luz acender. Junto ao buraco, pule para o outro lado e acione a alavanca para libertar os ferozes leões.



Caia, arme um escudo para a esquerda e corra o mais rápido que puder na direção contrária.



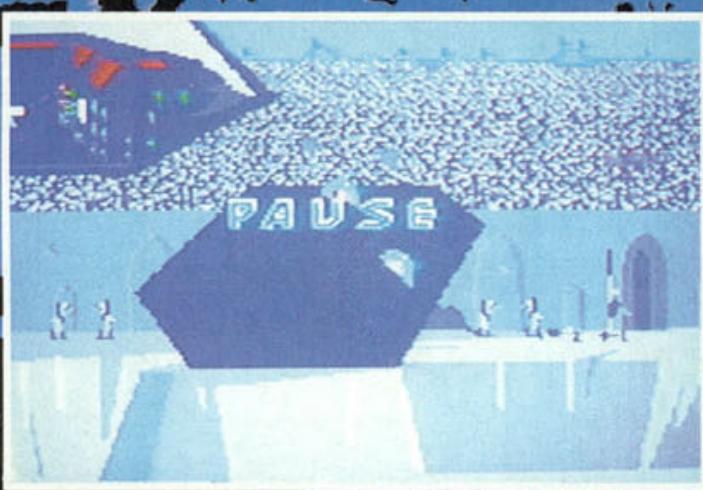
Não pare de correr até o final do corredor e direcione para cima.



Vá para o lado esquerdo e abra a plataforma para o seu amigo cair sem correr riscos.



Siga -o. No andar de cima há um super tanque à sua espera.



Ao entrar na arena, surgirá no lado superior esquerdo da tela um painel de controle com dois botões. Aperte o de baixo para que apareçam outros botões. Aperte os quatro botões de cima e, em seguida, o que estiver brilhando. Você será ejetado do tanque.



Ao cair na piscina, saia da cabine e corra para a tela seguinte.



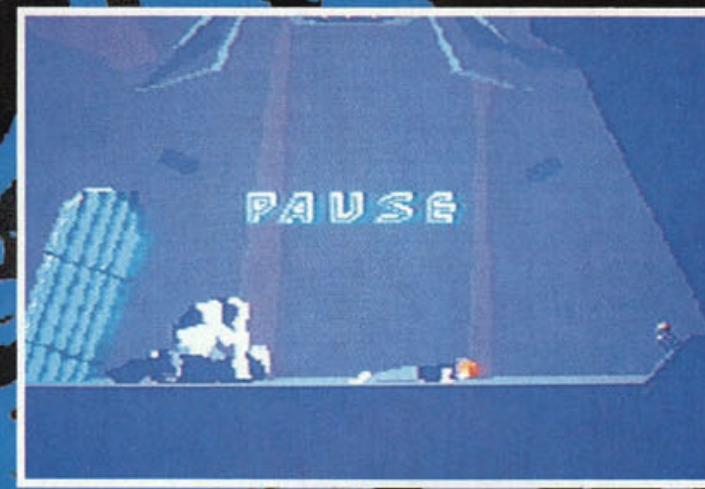
Arme o escudo e atire sem dó. Seu aliado vai entrar na cena.



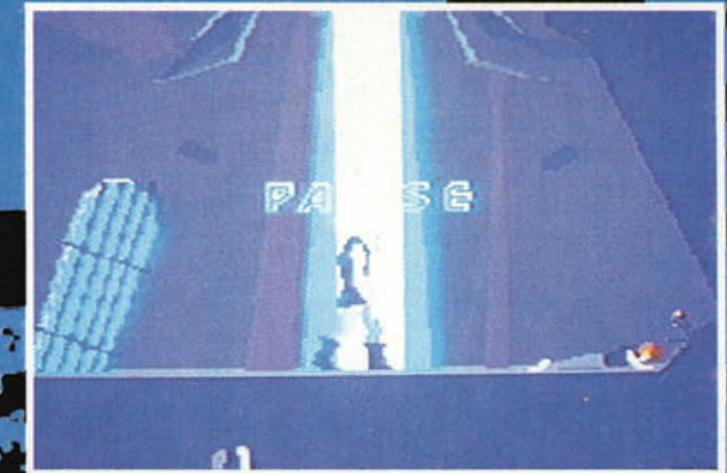
Vá atrás dele. Você cairá na ponte detonada. A queda no precipício pode parecer um final trágico. Mas uma mão da providência chegará em seu auxílio.



O seu salvador o jogará no chão e chutará a sua cara.



Quando seu inimigo estiver a ponto de pegá-lo, vai aparecer o seu companheiro para defendê-lo.



Acione a alavanca quando seu inimigo ficar sob os raios.



Em seguida corra para debaixo do teletransportador e espere o lindo final do jogo.



Deu trabalho terminar, mas a paciência valeu a pena.
Parabéns!!

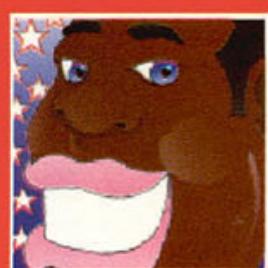
NES LANÇAMENTO

Fred Flinstone e seu amigo Barney Rubble tiveram seus animais de estimação, Dino e Hoppy, capturados por uma máquina do tempo inventada pelo satânico Dr. Buther. Agora os dois dinossauros podem virar peça de um museu num futuro distante. O sinistro doutor, para impedir o resgate dos animais, destruiu a máquina do tempo em mil pedaços. Fred agora terá que resgatá-los um por um, para que Gazoo, o seu amigo vindo do espaço, o ajude a reconstruir a máquina e assim trazer Dino e Hoppy de volta para o passado. São sete fases (Bedrock, Reefrock, a selva, o fundo do mar, Tea Rock, cidade de gelo e o futuro) de rotação vertical e horizontal, onde nosso herói tem que colher as peças enfrentando vários inimigos, dinossauros e pterodáctilos. Para conseguir mais peças e pontos, existem três estágios Bônus. Wilma, Betty, Barney e Gazoo, também participam do jogo dando informações no decorrer da ação. Os movimentos de Fred são realmente espantosos. Ele pode detonar os inimigos com sua clava, saltar grandes distâncias e se agarrar à beira



Conheça
as loucuras
pré-históricas de
um personagem
inesquecível!
YABADABADUUU!!

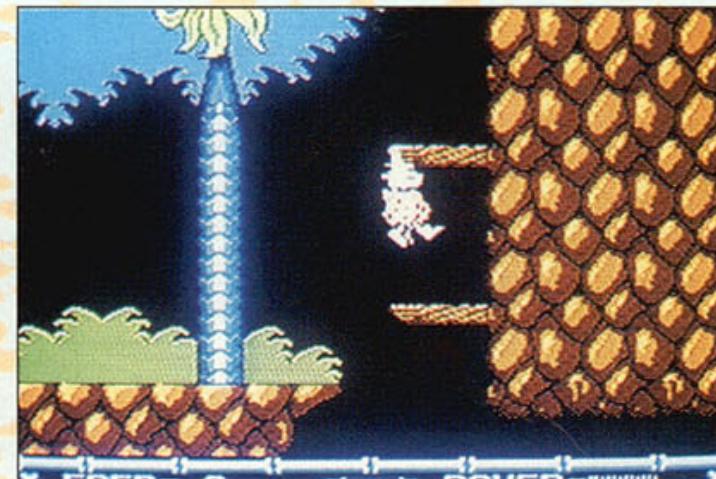
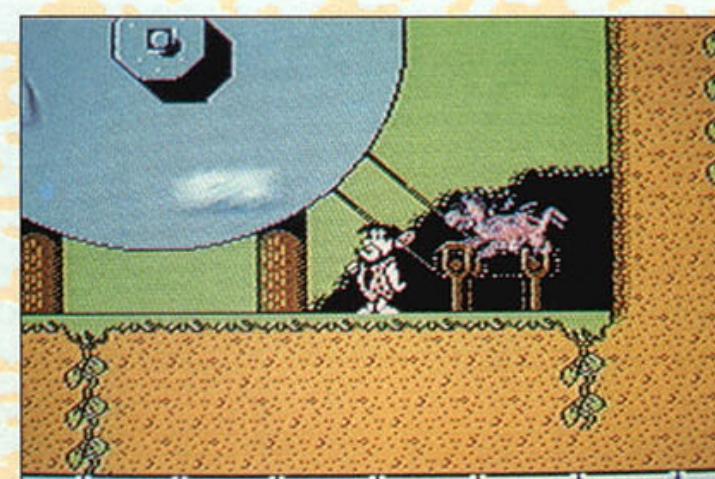
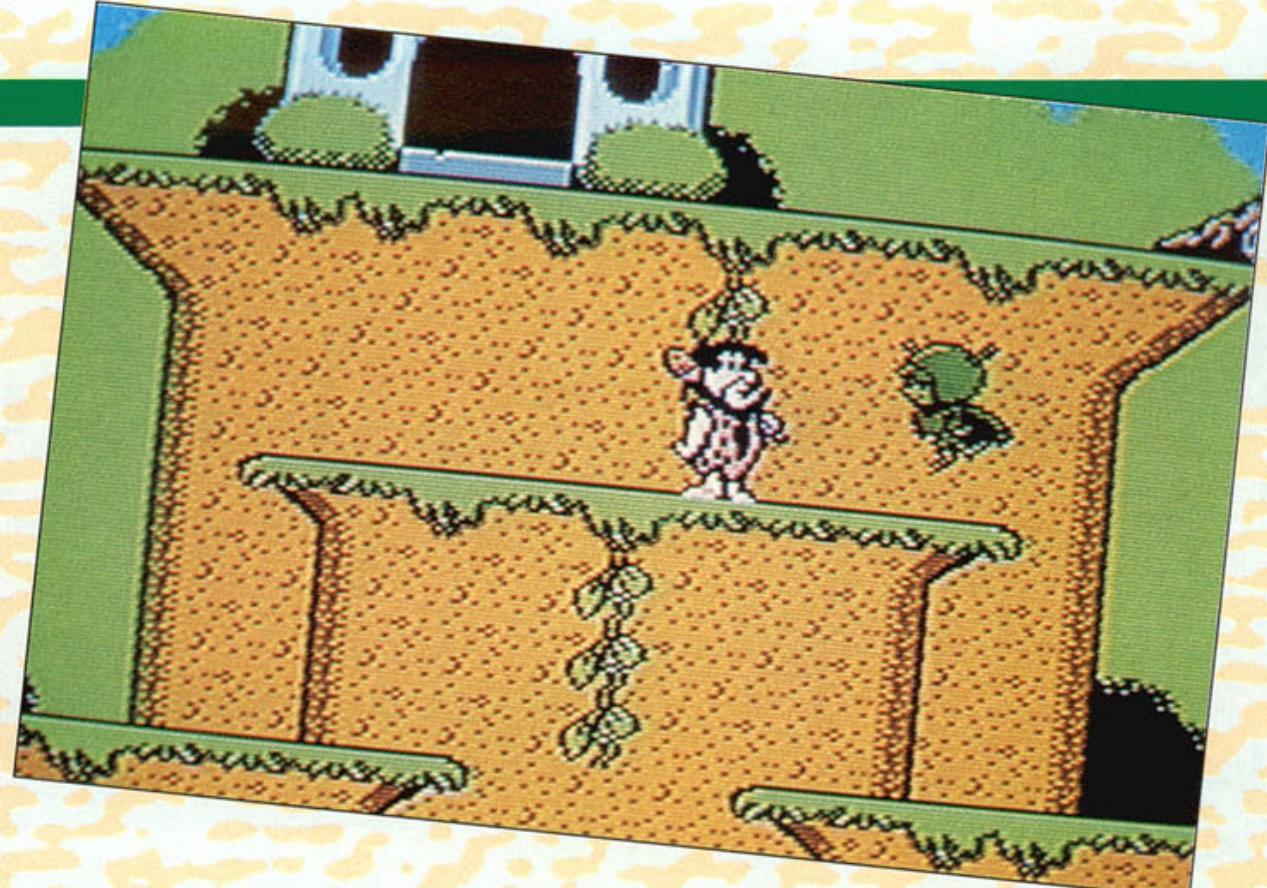




Lembro que quando era um pivete não perdia um desenho desses caras. Divertido, bons gráficos e desafio e, principalmente, com uma trilha sonora bem manera. A coisa está mudando cumpadi. Você que tem o console 8 Bits, pode ficar sossegado, que a rapaziada tá investindo e botando a mão no bolso como nunca. Este é um exemplo de cart bem feito, um pusta jogaço. O estilão é de jogos como Chuck Rock, obviamente sem toda aquela memória.

Lord Mathias

dos precipícios e plataformas como Velcro. As armas podem ser adquiridas durante a aventura, portanto, colha todos os itens que puder. Os chefes de fase são uma dificuldade à parte, com dragões que cospem fogo e outras cositas mais.



**Clava na mão,
Fred vai a luta
contra dinos e
pterodáctilos
assustadores!**

FICHA TÉCNICA

Nome:	Flintstones
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	7
Fabricante:	Taito
Capacidade:	8 Bits

AVALIAÇÃO

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

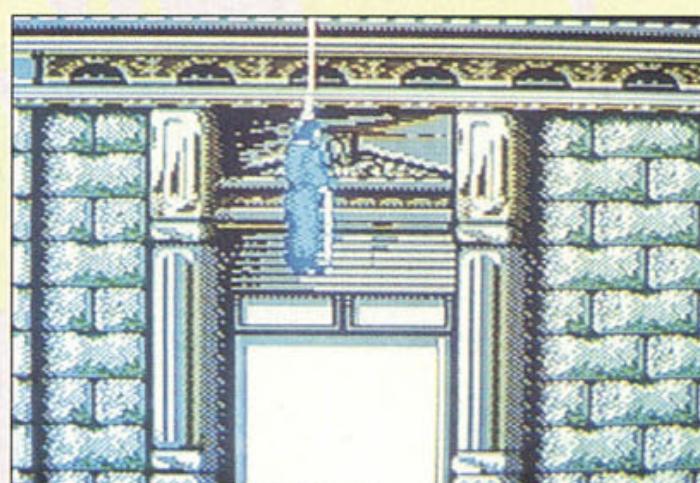
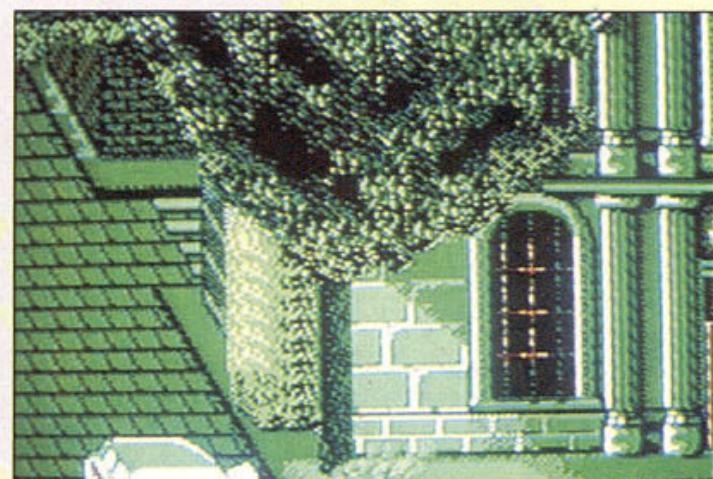
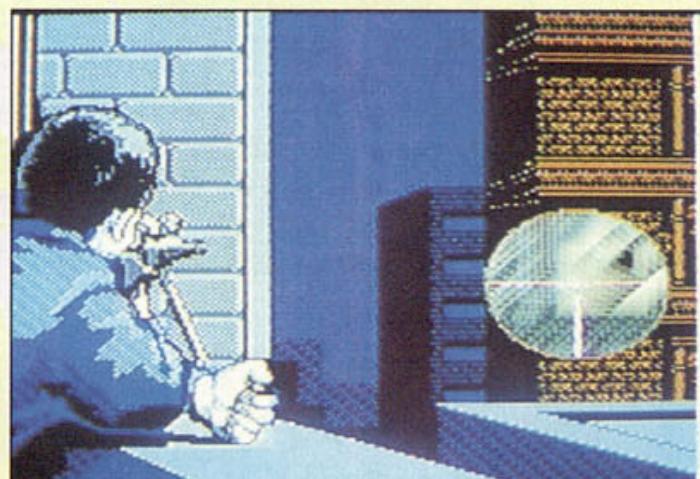


Uma aventura bem bolada, que exige pontaria e habilidade

Nem o britânico James Bond seria assim tão perfeccionista. O enredo deste jogo é um dos melhores já feitos para *Action*. Você tem que liderar uma equipe paramilitar num atentado a uma embaixada. Missão difícil, pois o prédio, além de muito bem guardado, está cercado de policiais fortemente armados. O carro encosta numa rua sombria. A sua equipe tem de atravessar o quarteirão, driblando os refletores da segurança. Numa tela à parte você terá o seu plano de estratégia, traçado com o posicionamento que sua equipe deverá ter para que tudo saia perfeito. Cada um dos homens (Mike, Steve e Jumbo); terá que escapar dos tiros dos policiais e conquistar a posição. Ocupada uma base, num prédio ao lado,

RESCUE

"THE EMBASSY MISSION"



os três chegarão de helicóptero e invadirão a embaixada descendo pelo teto. Da janela do prédio vizinho, você poderá mirar nas janelas e acertar o seu alvo. Jogo complicado que envolve ao mesmo tempo habilidade e estratégia.



A Kemco acertou na mosca ao desenvolver esse jogo. Rescue é para quem gosta de pensar e se divertir. Os gráficos são muito bons para NES, inclusive os movimentos dos personagens, uma coisa de louco! Justiça seja feita, a história do jogo deve ter sido tirada de algum Best Seller de J.M. Simmel ou Frederick Forsyth. Roteiro de videogame é literatura! As cenas são cinematográficas e demonstram que o console 8 Bits não pode ser discriminado, pois alguns títulos dão banho em muitos de 16 Bits. Esse cart é um exemplo claro disso!

Marcelo Kamikaze

J.M. Simmel ou Frederick Forsyth. Roteiro de videogame é literatura! As cenas são cinematográficas e demonstram que o console 8 Bits não pode ser discriminado, pois alguns títulos dão banho em muitos de 16 Bits. Esse cart é um exemplo claro disso!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Rescue
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Kemco
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

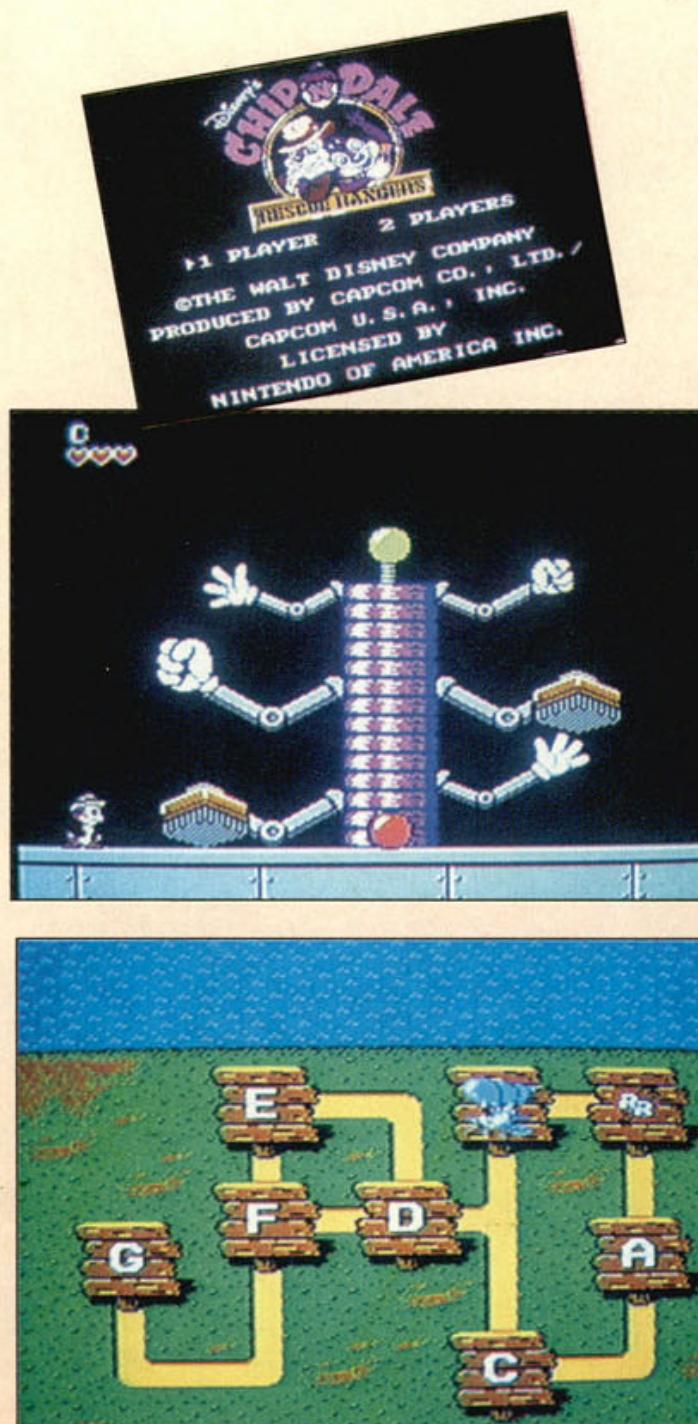
MK	
Gráfico:	8
Som:	6
Diversão:	8
Desafio:	8



CHIP AND DALE

Ajude Tico e Teco a derrotar o gatão Big Boss!

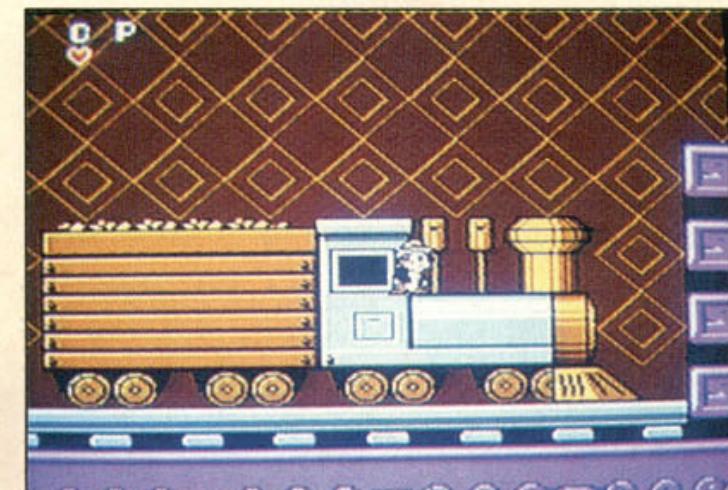
Mais um jogo inspirado nos fantásticos desenhos de Walt Disney. Desta vez os protagonistas são Tico e Teco, aquela dupla infernal de esquilos. Os dois têm uma difícil missão pela frente: derrotar o Big Boss, um gatão malandro que quer devorar a ratinha Mandy. Acontece que Mandy é a nova vizinha de nossos heróis, que não vão deixar o vilão cumprir seu sinistro objetivo de jeito nenhum. Você poderá escolher entre jogar com Tico ou Teco, ou até mesmo chamar um amigo para acompanhá-lo numa versão para 2 jogadores. Percorrendo as fases do jogo, por lugares como quintais, jardins, bibliotecas, você encontrará toda sorte de inimigos para enfrentar. São buldogues mecanizados, ratazanas e vários outros. As suas armas são os objetos com que você cruza, pois pode arremessá-los contra as criaturas: caixotes, maçãs, etc... Procure colher todos os bônus do trajeto, isso aumentará seus pontos. Algumas partes do jogo são incríveis, como escalar os postes e trilhar os fios de alta tensão. Uma curtição atrás da outra.



Os dois pestinhos do tio Disney estão com a bola toda. Neste ótimo jogo para NES, os gráficos receberam um tratamento especial, um dos melhores da safra. Um jogo bonito de se ver, colorido e com fases emocionantes. Diversão? Muita, do começo ao fim. Tem um toque meio zen, uma terapia bem gostosa para as horas vagas.

Fiquei louca e comprei um exemplar para minha coleção. Comigo é assim: coisa boa é para se ter, nada de alugar ou emprestar. O cart obteve um boa média por ser simples e divertido, é assim que deve ser. Afinal, a tia Marjorettes manja tudo de videogame, não?

Marjorie Bros



FICHA TÉCNICA

Nome:	Chip & Dale
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Tecmo
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

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

**ÚLTIMA
HORA**

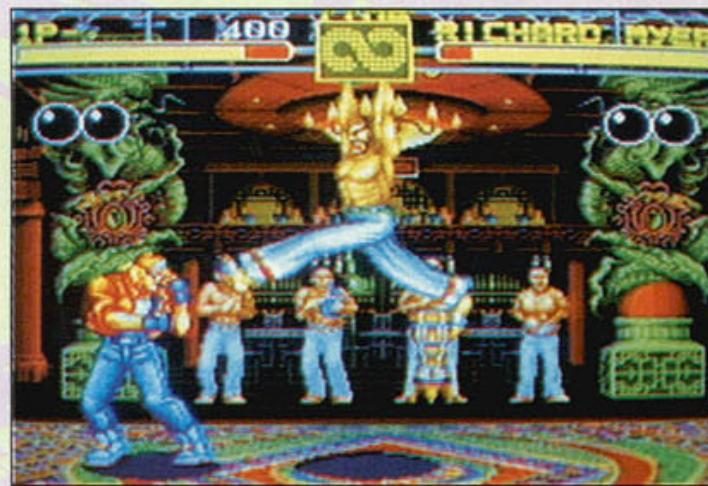
Lutas chocantes!
Um cart de primeira, pra
quem já vibrou
com o "Street II"!

ANintendo não sossegou enquanto não conseguiu trazer para o Super NES este grande sucesso de Arcade. Apontado pelos maníacos de todas as praias como um jogo capaz de competir em qualidade com **Street Fighter II**, os japoneses acharam prudente lançá-lo para evitar qualquer concorrência. Os gráficos são de excelente resolução, iguais aos da versão Arcade, com movimentos bem fiéis ao estilo de luta de cada jogador. O enredo daria um bom filme do Van Damme: Jeff Bogard, um lutador de rua profissional, é brutalmente assassinado por marginais pagos pela máfia das apostas. Movidos pela vingança, seus dois filhos, Andy e Terry, treinam incessantemente para o dia fatídico em que enfrentarão os melhores lutadores de rua do pedaço, numa competição de vida ou morte. Joe Higashi, o melhor amigo dos irmãos Bogard, sente o drama da família e decide comprar a briga. Cada personagem tem um estilo próprio, com seus truques e golpes especiais. Na tela de opções você escolhe: o level (de 1 a 9), número de **continues** (de 3 ao infinito), tempo (1 minuto, 50, 40 segundos ou infinito). É possível também optar pela "Champion Battle", combate onde um ou dois jogadores disputam contra o computador (lutadores profissionais), ou tirar um racha

FATAL FURY



com o parceiro na opção "Street Fighters", um treino de habilidade entre os três amigos onde não faltam pancadaria e golpes baixos. Amigos, amigos. Porradas à parte! Para ninguém botar defeito, é possível escolher também o palco da luta entre os lugares menos recomendáveis para pessoas de bem: West Subway, Sound Beach, Howard Arena e Pao Pao Café. Definitivamente, aqui não há lugar para maricas. O negócio é para quem gosta de muita porrada! Com três lutadores deste naípe, uma coisa é garantida: no final não sobra pedra sobre pedra em sua tela.

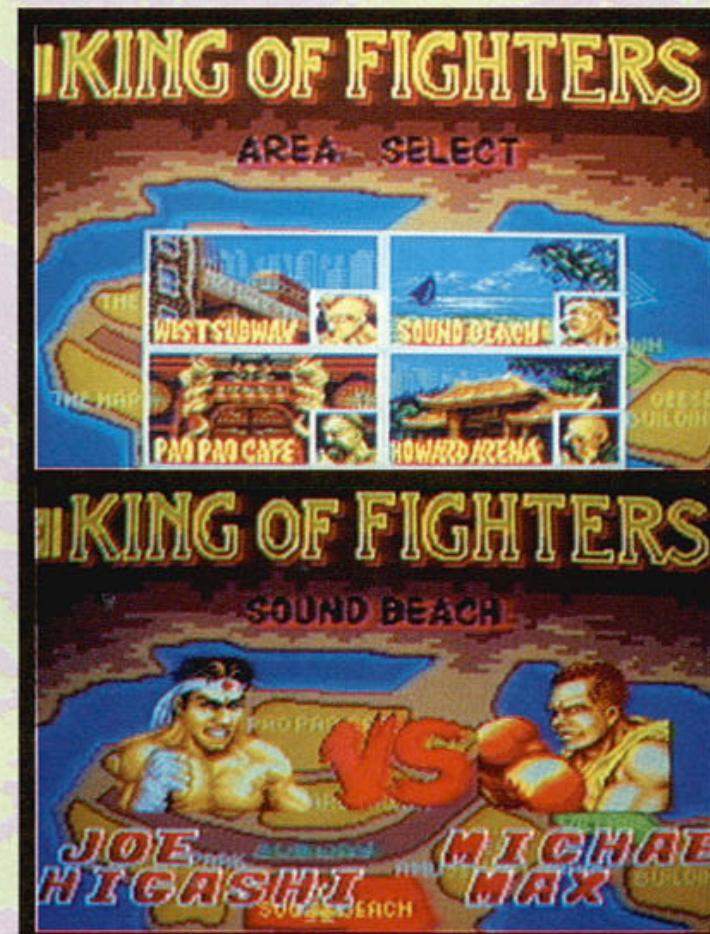


Estes combates vão ficar na História!



Agora posso deitar minha cabeça no travesseiro e dormir tranqüilo, sabendo que poderei jogar os meus dois carts prediletos num só console. O favorito nem precisa falar, né? Agora, o segundo lugar em preferência é esse aí. Chorei! Cada golpe que só vendo. O gráfico é de fazer neguinho babar na gola. É completo e foderozo, dos movimentos à trilha sonora, que é pura agitação. Diversão não vai faltar, a variação de pancadaria é entusiasmante. Vai à luta, comadre!

Baby Betinho



Vire a página
e aprenda
os truques mortais
dos heróis Joe,
Terry e Andy!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Fatal Fury
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Takara Amusement
Capacidade:	12

AVALIAÇÃO

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

ÚLTIMA HORA

FATAL FURY

Joe Higashi

Joe conhece a dor dos irmãos Bogard, os seus melhores amigos. Está determinado a acabar com este sofrimento de uma vez por todas. Tem treinado sua mente e espírito para a batalha. Ele luta pela vingança de Jeff Bogard, assassinado cruelmente.




Rocket Kick (chute foguete)

Chute fulminante que detona qualquer um.



Dragon Punch (soco dragão)

Uma sequência de socos leves.



Cyclone Punch (soco ciclone)

Você vai produzir um ciclone. Use contra os mais lerdos, apenas.



Flame Kick (chupe de fogo)

Chute médio que mina defesas adversárias.

Andy Bogard

Andy era muito novo quando seu pai morreu, mas logo depois, movido pela vingança, começou imediatamente a aprender as artes marciais. Uma vez lutou contra um mestre japonês baixinho, que o derrotou em público. Aprendeu que tamanho não é documento e começou a treinar com seu novo instrutor.




Acrobat Kick (chute acrobático)

Golpe que, apesar de ser fácil, causará danos irrecuperáveis ao outro lutador.



Force Wave (onda de força)

Usando a sequência acima, você solta uma bola de energia.



Elbow Smash (esmagada com o cotovelo)

Eficente contra qualquer inimigo.

Windmill Punch (guilhotina voadora)

Terry Bogard

Terry é o filho mais velho do campeão de luta de rua, Jeff Bogard. Com o assassinato de seu pai, Terry passou a viver nas ruas. Lá ele aprendeu seu estilo único de lutar, sem regras nem proibições. Movido pela raiva, quando luta é para valer! Nunca se rende e não tem medo de nenhum adversário.




Lightening Fist (punhos de fogo)

Esse golpe é capaz de pegar a maioria dos adversários de guarda abaixada, com excelentes resultados.



Screwdriver (chave de fenda)

Golpe muito eficaz quando usado contra adversários tonteados por outros golpes. É poderoso, mas tem um alcance limitado.

Napalm Punch (soco de Napalm):



Este soco produz uma linha de fogo no chão e tosta o inimigo.



Flash Kick (giletada)

Provocará danos incríveis a qualquer um que ouse pular sobre você.

Soco ciclone, chute acrobático, onda de força... Conheça abaixo e pratique estes e outros golpes devastadores!



**ÚLTIMA
HORA**

WING COMMANDER

Entre
na nave, escolha as
armas, torne-se
o senhor do espaço!

Bestseller para PC, **Wing Commander** chega para o console SNES para a felicidade dos fissurados em simuladores de nave espacial. Naves, inimigos, tripulação, missões, músicas, ou seja, todo o jogo permaneceu igualzinho ao original, com uma pequena perda na qualidade gráfica. A estória é uma clássica aventura espacial. Uma raça de felinos conhecidos como Kilrathi está promovendo uma guerra contra a espécie humana. Você é um piloto estreante a bordo do navio Tiger's Claw, da Confederação Terrestre, a nave mãe que está retornando do front com apenas metade de sua tripulação. No começo do jogo você falará com os líderes da tripulação, irá até a sala de estratégia e sairá rumo ao espaço para a sua primeira missão. No cockpit você encontrará os mais variados controles de luta. Poderá escolher suas armas, comunicar-se com seu parceiro de vôo ou com o inimigo e checar seus danos no computador. Depois de um certo número de missões você estará pilotando sua nave como um profissional.



ULTIMA HORA

WING COMMANDER

Várias missões o esperam: em algumas, seu objetivo principal é proteger os transportes da Confederação Terrestre ou naves já avariadas. Em outras, eliminar cargueiros inimigos e destróieres; e na batalha final você e seu parceiro terão que destruir o porto espacial.

Wing Commander acumula dificuldades espantosas! São no mínimo 20 missões, se você conseguir se sair bem de todas elas. Mas não desanime, pois algumas missões que parecem impossíveis no começo acabam dando certo. Bota fé no controle, que a sorte está do lado dos iniciantes!

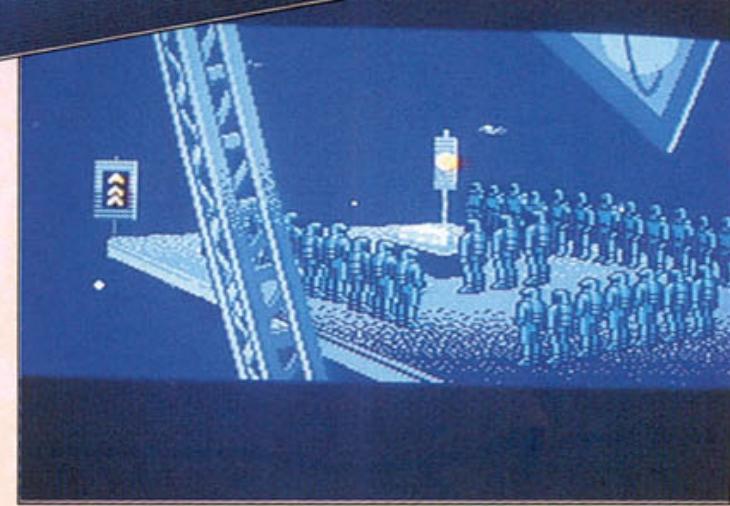


Muita gente considera este um dos melhores jogos para PC (e que agora vem para SNES). O fato é que Wing Commander não está perfeito nos gráficos, às vezes parece meio borrado. O desafio levou 7 porque não é assim um bicho de 7 cabeças. A diversão chega a envolver o piloto, com boa ajuda do som, que traz uma trilha gostosa, quente mesmo. Mais quente que show da Daniela Mercury no farol da Barra! Não fossem os gráficos, que poderiam ser melhores (para um jogo desta grandeza), este seria o melhor simulador espacial já lançado em SNES. Mas o resto, podem crer, é de primeira!

Lord Mathias



Não desanime. Bem cedo você estará pilotando como um veterano!



FICHA TÉCNICA

Nome:	Wing Commander
Console:	SNES
Modalidade:	Simulador
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Mindscape
Capacidade:	12 Mega

AVALIAÇÃO

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

ARCADE

ESPECIAL

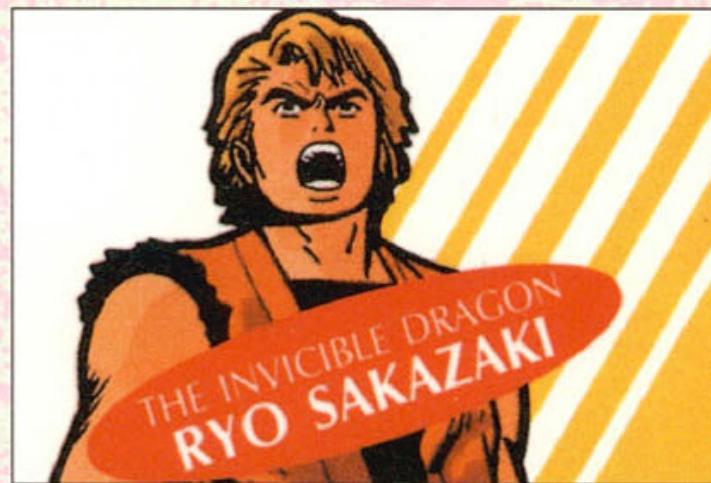
Briga sofisticada, 106 mega de memória, um Neo Geo de primeira!

Mais um Kick and Punch sensacional descolado pela equipe de GP liderada por Baby Betinho. **Art of Fighting** é a mais nova emoção em Arcade! São dois modos de se jogar. No modo **1 player**, você pode lutar com Ryo ou Robert, dois experientes lutadores de rua, especialistas em artes marciais. A dupla dinâmica está à procura da irmã de Ryo, Yuri, capturada por um misterioso mestre de karatê. Para encontrar Yuri, você terá que enfrentar seis lutadores da pesada, e depois brigar com dois chefes no final. No modo **2 players**, você poderá escolher entre oito street fighters: Ryo, Robert, Jack, Mickey, Lee, Todo, John e King, que é a única lutadora. Cada um deles tem um conjunto básico de movimentos, golpes e técnicas especiais. O monitor dos danos dos lutadores pode ser lido na barra de vida, mas neste jogo existe uma barra especial de KI (energia

LEVE UM NEO GEO EM TROCA DA DICA SECRETA!

A SNK, que desenvolveu este jogo, resolveu lançar um desafio: o **Master - The Magic Contest**. Detalhes: as primeiras 1100 pessoas que conseguirem descobrir um certo movimento secreto devem contá-lo numa carta para a sede da SNK nos EUA - e assim faturar um Neo Geo. Isso mesmo, um Neo Geo novinho em folha! Você quer tentar? Mande sua carta para: **Master - The Magic Contest**, 20603, Earl Street - Torrance, CA 90503 - U.S.A.

ART OF FIGHTING



RYO, um dos oito lutadores, em ilustração da SNK Corp.



psíquica). Outra novidade é que existem três estágios de bônus. Lançamento ambicioso, de 106 mega de memória (a maior quantidade armazenada num único jogo até hoje!), que promete arrasar todos os demais. Será?

FICHA TÉCNICA

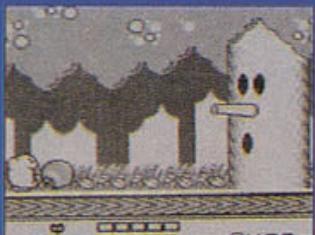
Nome:	Art of Fighting
Console:	Arcade
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	SNK
Capacidade:	106 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	10
Diversão:	9
Desafio:	7



FLINTSTONES



Wilmaaaaaaaa!
Fred encontrou um mapa do tesouro e vai querer encontrá-lo a todo custo para melhorar a imagem junto à esposa. Para isso, terá que enfrentar monstros da pré-história e vários outros problemas. O jogo tem um mega de memória e três continues.

ALIEN 3

A heroína Ripley faz sucesso também nos portáteis.

A aliensmania chega agora aos jogos portáteis! Fechada numa prisão interplanetária, a heroína Ripley luta por sua vida com rifles e metralhadoras, escapando de armadilhas e aliens disfarçados de humanos. O jogo é uma sensação no exterior.

KIRBY'S DREAMLAND



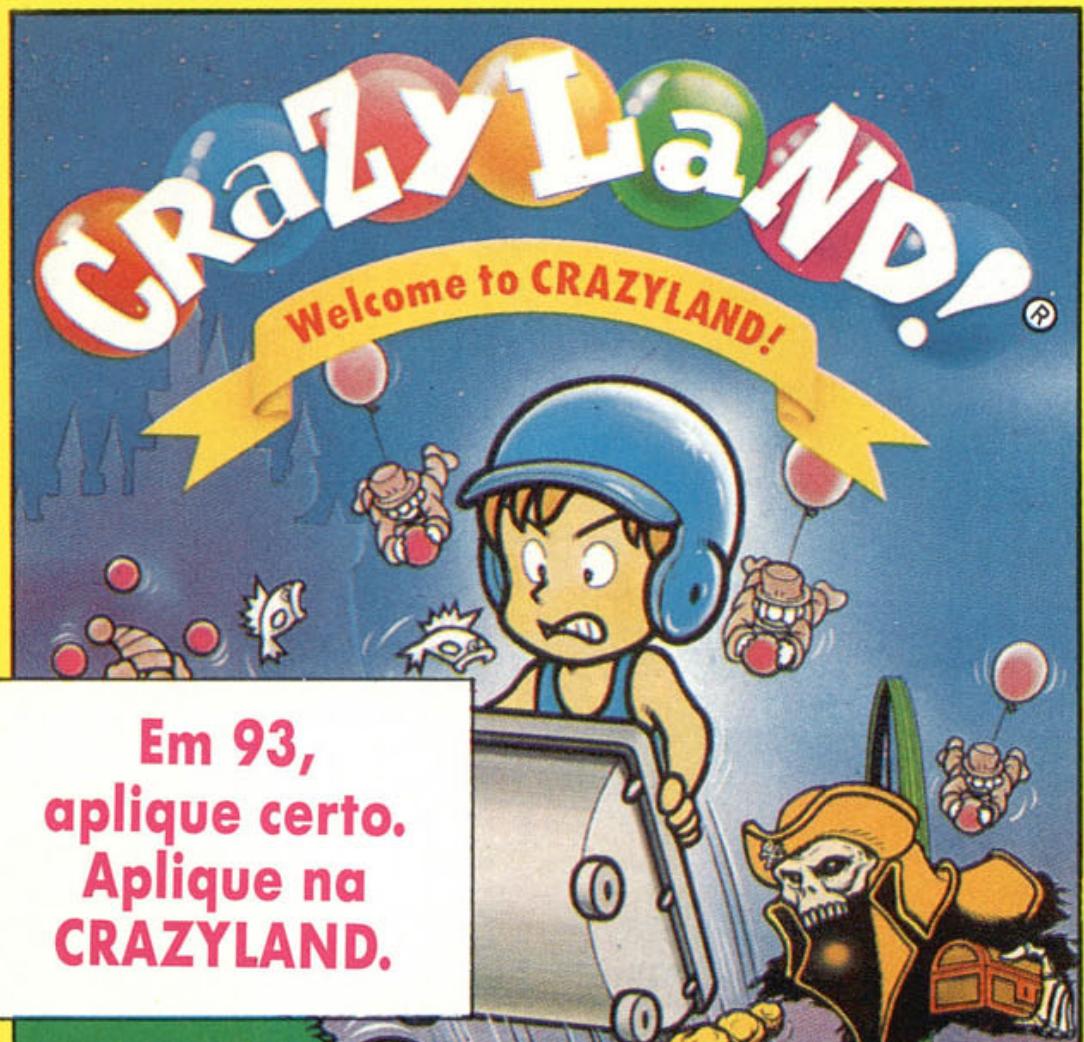
O glutão Kin Dedede e seu bando de ladrões resolveram apavorar a Terra dos Sonhos, roubando toda a comida e tesouros do planeta. Você é Kirby, o herói fissurado em chicletes, cuja única arma é seu poder de succção que liquida inimigos. Gráficos finos e ótima diversão!

Se você lucrou neste fim de ano, passe suas férias conosco e continue lucrando.
Aproveite nossa sensacional promoção de vendas de cartuchos originais Nintendo, Mega e Super Nintendo a partir de US\$ 30,00.

Para Papai Noel atrasadinho,
Super Nintendo Jr. + 01 cartucho original

US\$ Confira

ELEJA CRAZYLAND A N° 1 EM GAMES.
Fone/Fax: (011) 959-3040 — 299-6463 — 290-8164 — 290-7952



Em 93,
aplique certo.
Aplique na
CRAZYLAND.



Super Famicom



GENESIS
CD - ROM

GAME GEAR

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Nintendo

NEO
Geo



CLASSIFICADOS

TROCO

- Xadrez Chinês, dama e cavalo pela fita Capitão América de Phantom ou Nintendo. Falar com Sérgio no tel: (011) 511-1988 - São Paulo.
- Master System com 6 fitas, 2 controles e pistola por Game Boy completo com 3 fitas. Falar com Lucas Torres, tel: (071) 248-3531 - Salvador - BA.
- Mega Drive com 2 fitas mais adaptador para Master e + 10 fitas. Tudo por um SNES. Falar com Cícero Lourenço da Silva, Rua Anacleto, 31 - São Paulo - CEP 020083.
- Turbo Game semi-novo, com 2 controles turbo e 2 cartuchos, sendo um de 31 jogos e Double Dragon III. Por um Game Boy, com pelo menos um cartucho. Tratar com Eduardo após as 18:00 horas no fone: (011) 563-3760. São Paulo - SP
- Um Hi-Top Game, na caixa, com os controles e 6 fitas: Double Dragon III, Double

Dragon I, Futebol Times do Brasil, Dragon Ninja, Top Gun, Super Mário I e adaptador, por um Master System com 4 ou 5 fitas de ótima qualidade como: Spider Man, Asterix, Sonic, Alien Storm, Rastan, etc..., ou por um Mega Drive sem fitas. Carlos Eduardo Esteves, Rua Dr. Vladimir do Amaral, 30 - São Paulo.

VENDO

■ Super Famicom novo, NTSC, com 2 joysticks, 110 ou 220 V c/ adaptador para SNES (sem fita), por 250 dólares. Falar com Pedro no fone: (011) 826-2011 - São Paulo.

■ Turbo Game CCE compatível com Nintendo, em ótimo estado, com entrada para cartuchos de 60 e 72 pinos, ou troco por SNES e pago a diferença. Vendo por 50 dólares. Tratar com Luciano G. Leone, Rua Clemente Araújo, 137 - Centro - Sacramento - MG - CEP 38190-000. Tel: (034) 351-1692.

■ Três cartuchos de pistola (Wild Gunman, Hogan's Alley, Duck Hunt + 1 pistola por Cr\$ 935 mil. Ou troco tudo pelo cartucho Cabal ou Castlevania II. Tratar com Leonardo, pelo fone: (0440) 28-2458 ou novo telefone (0449) 28-1625, Assis Chateubriand - PR.

VENDO OU TROCO

■ Supergame VG-3000, com 1 controle e 5 cartuchos por 3 cartuchos de Nintendo japonês. Tratar com Everton Bispo da Silva - Tel: (0449) 22-2281 - Goioerê - PR.

■ Dynavision II + 5 fitas (Tartarugas Ninja II, Gun Smoke, Kung Fú Master, F 15 e Robocop) + 2 controles originais + adaptador + muitas revistas de videogame. Vendo por 900 mil ou troco por um Game Gear com 1 fita, ou com Game bBoy com 2 fitas. Tratar com Jefferson (depois da 1:00 h) na Rua São Turíbio, 27 - Cidade Patriarca - São Paulo - SP - CEP 03557-070.

■ Aztec Adventure, Rocky, Pro Wrestling, Gangster Town, Fantasy Zone 2, Alex Kidd the Lost Stars. Telefone para contato: (011) 530-7366 - São Paulo - SP. Falar com Fábio.

COMPRO

■ Os cartuchos: Twin Cobra, Juju, Wings of Wor, Rastan Saga II, Street Smart e

outras de Shooting do Mega Drive. Tratar com Cristiano, fone: (011) 229-8967 - São Paulo.

CLUBES

■ **Em Brasília:** J.J. Games Club. Nossa clube destina-se à todos os sistemas de videogame. Fornecemos um jornal mensal com dicas, classificados, lançamentos e muito mais. Para associar-se, solicite sua ficha cadastral, dizendo o nome do seu videogame. Mande Cr\$ 3.500 para a carteirinha e Cr\$ 4.000 para o primeiro jornal. Endereço: Higs - 708 - BL - J - CASA 05 - Brasília - DF - CEP 70351 - 763

■ **No Rio:** Enterprises Game Club - Especializado em SNES e NES, sabemos macetes incríveis e enviamos boletins mensais. Mande pelo menos 3 macetes com nome, endereço, data de nascimento e selos para receber o jornal. Rua Urucum, 475, Bangu, Rio de Janeiro - CEP 21830 - 390, tel: 331-2399 - Falar com Wagner.

PARA ANUNCIAR

Escreva para
"Classificados
Gamepower",
Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346
CEP 01410-901
São Paulo, SP

GAME SHOP

Vendas e Locação

VENHA CONHECER
ARCADE E NEO GEO

Rua Rocha Pombo, 30 - Liberdade
Tel: (011) 277-8199 - São Paulo





NOVA CULTURAL

Diretoria

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto,
Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 7 - JANEIRO DE 1993

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho

Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts

Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto

Assistentes de Arte: Lídia Arasaki, Maria

Cristina Braga

Assessor Técnico: Roberto Carnicelli

Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Éder Luiz Medeiros, Fran Moreira (fotos).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 851-3111

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

ASSINATURAS

Ligue para: (011) 851-3111

NUMEROS ATRASADOS

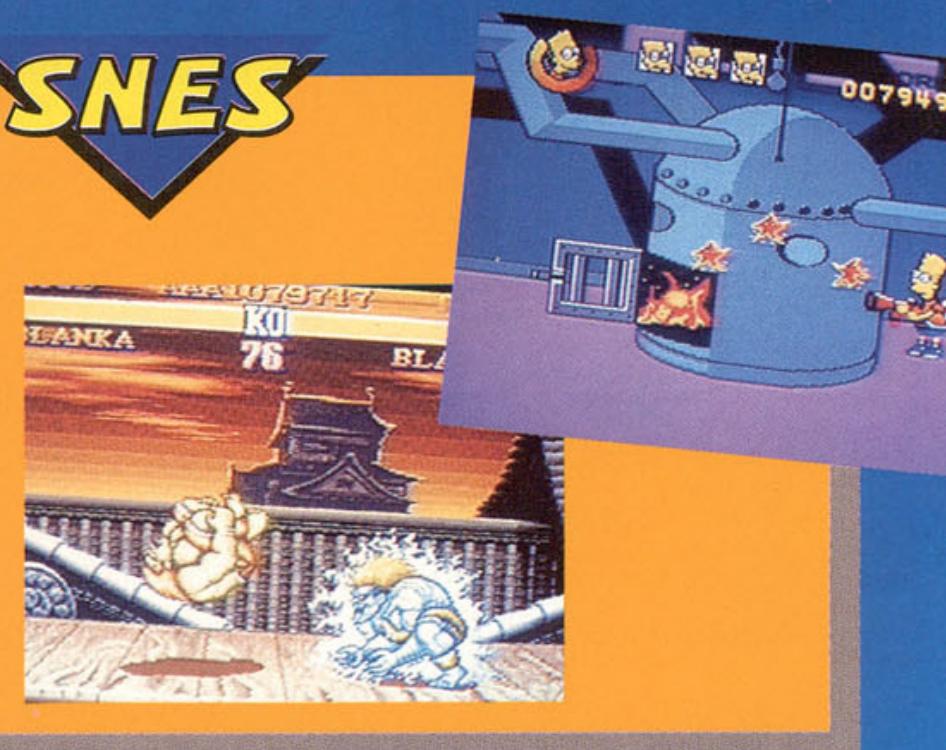
Para obter números atrasados, informe-se no seu jornaleiro ou procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

OS 10 MAIS

Os dez cartuchos mais locados de NES e SNES neste mês, segundo pesquisa realizada nas grandes locadoras de São Paulo

SNES

**Street Fighter II
Bart Nightmare
Mario Cart
Super Star Wars
Turtles IV**



NES

**Street Fighter II
Flintstones
Turtles III
Darkwing Duck
Corrida Maluca**



RECORDES AMERICANOS

NES

Adventure Island	2.272.040
Bugs Bunny C.	174.900
Dr. Mario	1.026.600
Home Alone	126.080
Paperboy	191.300
Robocop	112.081

SNES

Act Raiser	99.990
Final Fight	3.617.803
Pit Fighter	1.777.510
Super Adventure Island..	494.100
Super Mario World	9.999.990
Super R-Type	9.999.900

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 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



ESTRATÉGICO

AVENGERS



GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

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.**



Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706

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

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

RETRO AVENGERS HELD

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

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: Charles Paim

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

