

GAME POWER



ANO 1 - Nº 1
JULHO DE 1992
Cr\$ 7.900,00



STREET FIGHTER II

REVELAMOS TUDO!

E mais:
Blanka vs. Chun-Li
num cartaz
Imperdível

PROMOCÃO
Três SUPER NES e
mais 100 prêmios em
troca de uma frase!



Dois NES, cartuchos, bonés
e camisetas!
ENTRE NESSA!!

- **POWER DICAS DE MAIS DE 25 JOGOS DIFERENTES!**
- **Flying Warriors até o fim!!**
- **LANÇAMENTOS QUENTES DE 8 BITS!**
- **SEGA e NINTENDO: o que vamos jogar no futuro!**



Passo a passo de
Contra III!



Finalmente, uma revista especializada em Nintendo!!

SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Ampliar, reformar ou incrementar com as últimas novidades em Nintendo, Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy consulte a Progames, a primeira empresa do país a oferecer assessoria aos seus clientes. Garanta o seu sucesso.



SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Seja um franquiado Progames. Venha fazer parte da maior e mais bem sucedida rede de lojas de videogames do país.

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

PASSE SUAS FÉRIAS COM A GENTE!

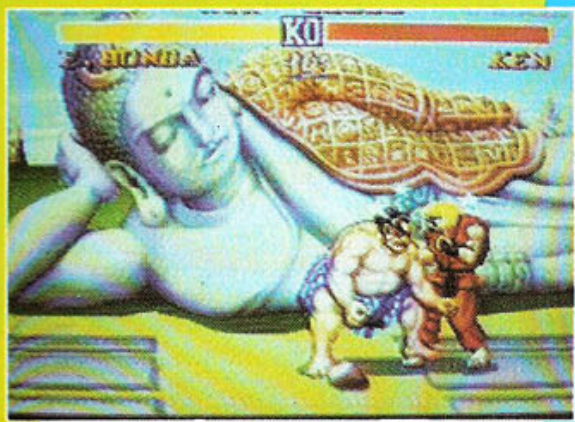
Na Progames suas férias terão mais emoção.
Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games.

“ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO”:

São Paulo:	Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444 Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 Tel.: (011) 950.6329 V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638 Tatuapé - R. Serra do Japi, 766 Tel.: (011) 941.9957 P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127 Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224 Tel.: (011) 876.5531 Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088 Tel.: (011) 288.2200 Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992 Av. Paulo Faccini, 525 1º andar Tel.: (011) 209.0971	Campinas:	Av. Andrade Neves, 1654 Tel.: (0192) 41.6828
Guarulhos:	Santo André:	Rio de Janeiro:	Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F Tel.: (021) 264.8336
S. B. do Campo:	S. C. do Sul:	Brasília:	SCLN 313 Bl. E Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311
Bragança Paulista:	S. J. dos Campos:	Salvador:	R. Araújo Pinho, 523 - Tel.: (071) 336.5552 R. Juviano Duarte, 38 - Senhor do Bonfim Tel.: (075) 841.1716
		João Pessoa:	Tambáú - Av. Nego, 200 Sl. 112 Tel.: (083) 226.2369
		Campo Grande:	R. Pedro Celestino, 1717 Tel.: (067) 624.5334
		Cuiabá:	Av. Isaac Póvoas , 1217 - Tel.: (065) 624.7112
		Vitória:	Praia do Canto - R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 Tel.: (027) 225.0639
		Belo Horizonte:	Savassi - Av. do Contorno, 6283 Tel.: (031) 225.8121 Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 Lj. 5 Tel.: (031) 488.1644

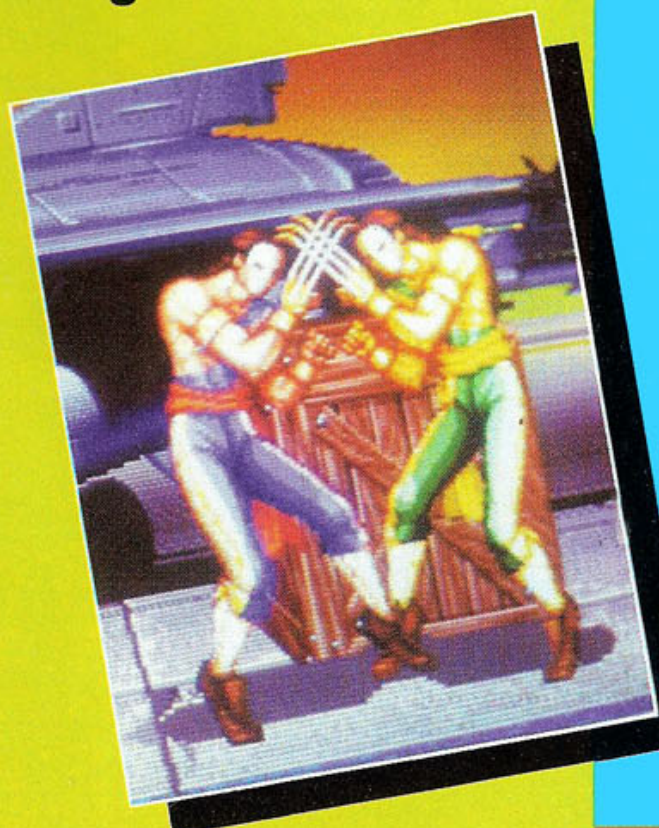
GAMEPOWER

SUMÁRIO



6 Acabe Street Fighter II já!

40 Economize fichas em Street Fighter III



4 Carta do Editor

6 SNES Lançamentos

Street Fighter II, Top Gear, Rocketeer e outros jogos quentes!!

12 Promoção

Você pode ganhar um Super NES!!

18 SNES Total

Como passar por todos os chefes e fases de Contra III.

24 SNES Power Dicas

26 A Próxima Onda

Futuros lançamentos, novidades e fofocas de videogames.

28 NES Total

Flying Warriors até o fim.

32 NES Power Dicas

34 NES Lançamentos

Race America, Vice e outros!

38 Telamania

O futuro da briga entre Nintendo e Sega.

40 Arcade Lançamento

42 Game Boy Lançamentos

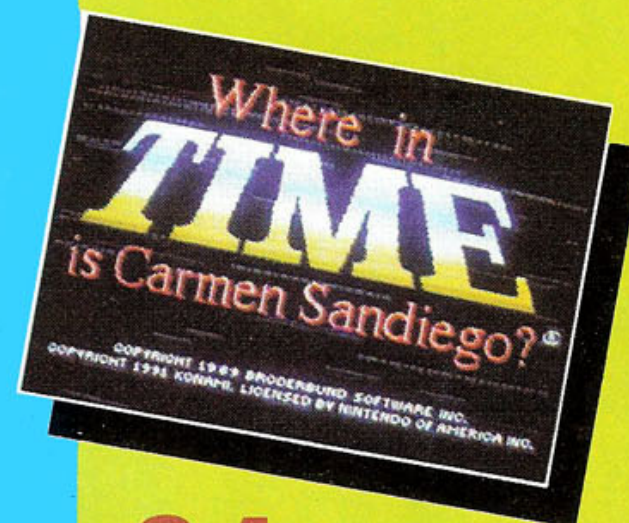
Banco Imobiliário e outras novidades portáteis.

43 Game Boy Power Dicas

46 Os 10 mais



18 Atire sem parar em Contra III!



34 Conheça o jogo-sensação dos EUA

CARTA DO EDITOR

Chegou a GAMEPOWER, a única revista do Brasil especializada no sistema Nintendo de videogames. Com dicas, mapas, lançamentos e notícias quantíssimas, ou seja, com tudo o que você precisa saber sobre Super NES e Super Famicom (que reunimos sob a rubrica de SNES, para facilitar), NES, Game Boy e videogames em geral. Você não precisa mais gastar uma fortuna com revistas estrangeiras, à procura de informações seguras e super-atuais sobre os jogos e consoles da Nintendo. De hoje em diante, falou

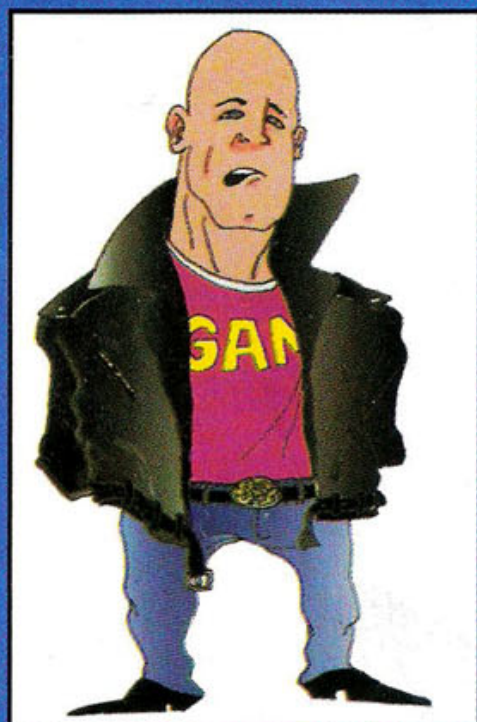
Nintendo, falou GAMEPOWER. O destaque desta edição, é claro, ficou para o lançamento histórico do cartucho de Street Fighter II.

"De hoje em diante,
falou Nintendo, falou
GAMEPOWER"

Publicamos as melhores dicas, como aplicar os golpes especiais, acabar o jogo e como apelar, além de oferecer, como brinde, um poster inesquecível. Mas não é tudo. Tem Flying Warriors para NES e Contra III para SNES até o fim, POWER DICAS para os três sistemas e uma análise brilhante da disputa entre Nintendo e Sega, feita por Marcelo Kamikaze, um dos quatro críticos especializados que recrutamos para lhe dar a palavra final sobre cada jogo. Aproveitem.

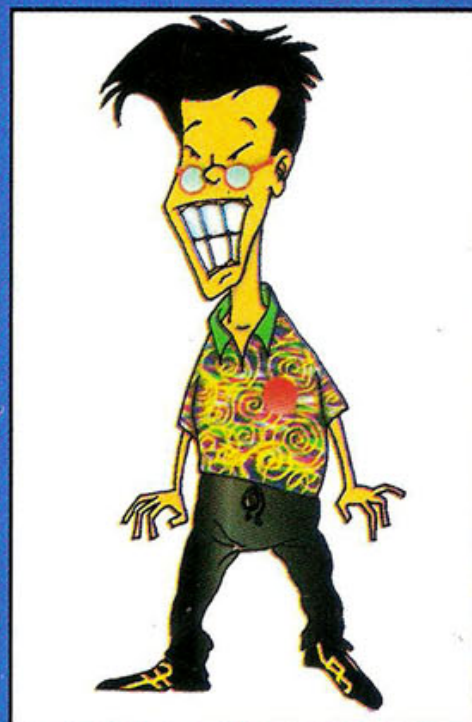
O EDITOR

CONHEÇA OS CRÍTICOS DA GAMEPOWER



"Baby" Betinho

Nosso "Baby" foi descoberto pela GAMEPOWER jogando Street Fighter II numa locadora dos Jardins, em São Paulo. Detonava tudo quanto era pivete. É especialista em jogos de luta em geral, mas gosta mesmo de "kick and punch", tanto em console como em arcade. Também joga carts de esportes e tiro. Tem 21 aninhos.



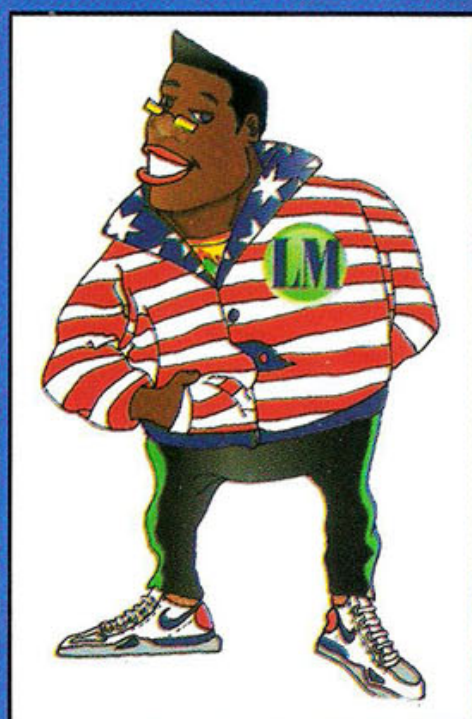
Marcelo Kamikaze

Embora tenha apenas 19 anos, o nosso jap é o intelectual da revista. Foi descoberto lendo revistas japonesas - em japonês, é claro - numa loja pouco recomendável no coração do bairro de Liberdade em São Paulo. É o nosso especialista em RPGs, mas joga bem qualquer coisa que liga na tomada. Usa expressões complicadas.



Marjorie Bros

A titia Marjorettes começou a brincar com o Atari do seu irmão dez anos atrás e nunca mais parou. Curte jogos de ação, como Mário (diz que já acabou todos) e Barbie, mas também gosta de carts de tiro e direção (não pára de jogar Top Gear!). Marjorie é natural de Porto Alegre, tem 26 anos e, embora não seja da nossa conta, está solteira no momento.



Lord Matias

O Lord é simplesmente o lorde. Carioca, fez um estágio de dois anos numa empresa de videogames nos EUA e um mestrado em música rap. É por isso que fala tanto inglês. Começou a carreira, na verdade, como disc jôquei, mas optou por este emprego na GAMEPOWER porque paga mais. Tem uma queda pelo som dos jogos e apenas 20 anos.



GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos



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

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

R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706

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

STREET FIGHTER II

Sai nos EUA e no Japão o melhor jogo de luta da história.

O lançamento mais esperado de toda a história do videogame já chegou às locadoras brasileiras. Street Fighter II provocou filas imensas no Japão, disputas entre jornalistas americanos e verdadeiros leilões nas importadoras do país. Valeu a espera. Com 16 mega de memória e um chip extra para som, a Capcom conseguiu traduzir o arcade para console com algo muito próximo à perfeição. Os personagens e os golpes (inclusive os especiais) do cartucho são quase iguais aos do arcade. Apenas os cenários mudaram um pouco para evitar "slowdown". E o som não chega a ser tão bom quanto o do arcade. A história é conhecida. Doze lutadores de rua de várias partes do mundo disputam um campeonato "underground" de porradas. Como no



arcade (versão II), você pode escolher entre oito deles. Os mais temíveis são Ken e Ryu. Americanos e ex-amigos, os dois estudaram artes marciais juntos no Japão. O outro americano é Guile. Ex-prisioneiro de guerra, ele tem um ódio todo especial do ditador e último chefe, Vega. Vega matou um amigo seu durante a guerra do Vietnã. Chun-Li, a única mulher, compartilha o mesmo ódio. O mesmo ditador matou o seu pai, e ela foi testemunha. Quando soube que Vega havia desafiado o ganhador do campeonato, Chun-Li se inscreveu imediatamente. Motivo



Meninos, todo mundo que produz jogos de videogame devia ser amarrado e levado imediatamente para fazer um estágio na Capcom. Street II para SNES é simplesmente m a r a v i l h o s o!! Chiquérrimo. Nunca dei tanta porrada e com tanto gosto. Não fica devendo nadinha para o arcade. Falta, é verdade, um elefante ali e uma palmeira acolá, mas é só. O resto tá tudo aí. E se vocês quiserem detonar mesmo, escolham a Chun-Li, que dá mais gosto de acabar com todo aquele bando de fascistas fedorentos.

Marjorie Bros

diverso tem o Blanka, que está nessa por pura vaidade. Blanka foi perdido num desastre de avião na selva amazônica quando era bebê, depois de ser atingido por um raio. Dhalsim, um mestre indiano de ioga, também está nessa pela glória, não para ele propriamente, mas sim em nome da sua família. Os dois grandalhões, Zangief e E. Honda, procuram honrar seus países de origem e suas tradições. Zangief vem da Rússia e treinou a vida toda, lutando com ursos selvagens! O



Atenção "Kick and Punchers", este é o cart mais *power* de todos os tempos. O

melhor gráfico, a melhor diversão e uma trilha sonora realmente bem trabalhada. Pela primeira vez você terá a oportunidade de ter um arcade em sua casa por um preço razoável. Parabens aos *brothers* da Capcom. Não se esqueçam: a Chun-Li luta bem, como disse a Marjorie... mas é mulher.

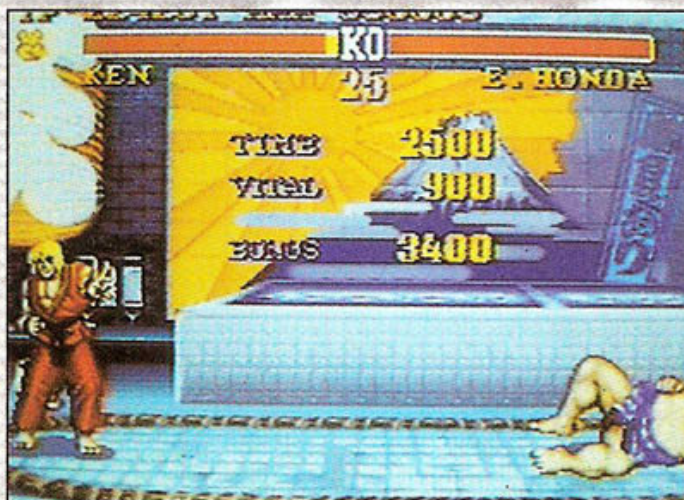
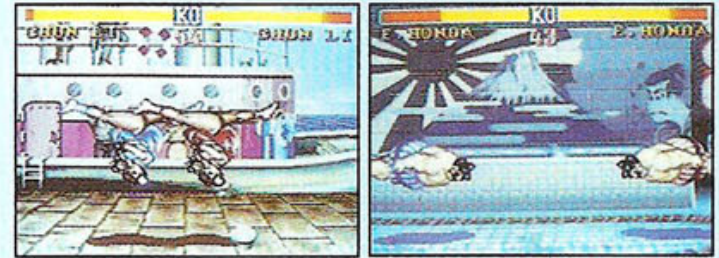
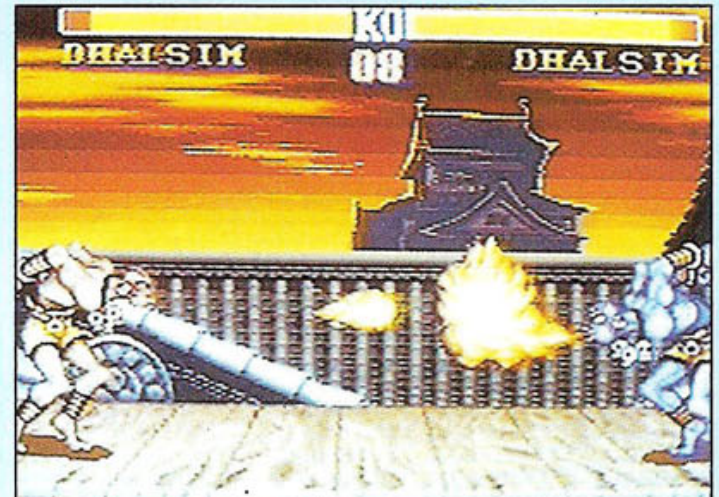
Baby Betinho

TOP SECRET ★ TOP SECRET

Experimente Street Fighter 2,5!

É fácil transformar seu Street Fighter II em Street fighter 2,5, ou seja, fazer uma luta de Ryu contra Ryu, Ken contra Ken, Blanka contra Blanka, etc. Ao ligar seu console, ainda na tela Capcom, digite: para baixo, R, para cima, L, Y, B, X, A. Atenção: você só terá quatro segundos para a operação.

(Dica oferecida à GamePower por Fabio P. Pacheri, da Real Video, São Paulo)



senhor E. Honda, por sua vez, é o melhor (e talvez o maior) lutador de sumô do Japão. Entrou nesse campeonato para provar a superioridade do sumô sobre todas as outras formas de luta. Tanto ele com Zangief agarram com

FICHA TÉCNICA

Nome:	Street Fighter II
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	12
Fabricante:	CAPCOM
Capacidade:	16 Mega

AVALIAÇÃO

	BB	MB
Gráfico:	10	9
Som:	10	8
Diversão:	10	10
Desafio:	10	8

muita força. Evite encostar neles. Todos os lutadores têm pelo menos um objetivo em comum. Querem detonar os quatro chefes do mal: Bison, Sagat, Balrog e Vega. Bison é um ex-campeão mundial de boxe. Adora mulheres e uísque e é



dono de um upper violentíssimo. Balrog é narcisista e perigoso no ar. Tome cuidado com os pulos dele. Sagat, por sua vez, é inimigo mortal do Ryu. Joga umas bolas de fogo bem perigosas. O último chefe, Vega, não é brincadeira. Ele dispõe de energia extra que dá mais poder aos seus golpes. O seu objetivo: dominar o mundo. Só você pode detê-lo.

DICAS PRECIOSAS PARA VOCÊ ACABAR STREET FIGHTER II COM KEN

KEN versus CHUN - LI



Ao iniciar o jogo espere a Chun - Li pular na parede e vir ao seu encontro. Posicione o Ken embaixo dela e dê um upper-cut forte ou um Sheng Long (Dragon Punch) médio. Ela vai refazer o movimento. Quando ela atacar por terra, apenas defenda-se dos golpes.

KEN versus DHALSIM



Comece defendendo embaixo, pois é mais garantido, evite usar a Fireball. As voadoras com chute Forte funcionam bem contra Dhalsim, mas esteja sempre em guarda caso ele defenda o seu golpe. Para escapar do ataque em parafuso, o Sheng Long é o melhor golpe. Caso contrário, defenda-se e agarre-o em seguida.

KEN versus ZANGIEF



É moleza! Fique pulando no mesmo lugar e, quando ele se aproximar, dê um chutão em sua cabeça, sem piedade.

KEN versus HONDA



Como todos os adversários grandes são lentos, use bastante a Fireball. Nesse caso uma outra boa pedida é ficar abaixando dando chutes médios, e quando o gordão vier para cima, Round House (chute forte em pé) nele.

KEN versus RYU



Aqui é pau a pau. Ryu conhece os mesmos golpes de Ken. Evite lançar as Fireballs para que Ryu não venha por cima, e fique longe dele, pois seu chute fraco é muito veloz. Tente agarrá-lo e use jabs (golpes rápidos e fracos), toda vez que puder.

KEN versus BLANKA



Parta para o ataque e, com um pouco de sorte, logo no comecinho você pode agarrá-lo. Se Blanka fôr ao chão, a luta está no papo. Cole nele e desfira uma sequência rápida de chutes fracos. A cada 3 chutinhos (abaixado) você pode se levantar e agarrá-lo. Essa apelação também funciona com o Honda.

KEN versus GUILLE



Quando Guile disparar o Sonic Boom, use o Hurricane Kick (giratória), assim você o atinge sem se ferir. OBS: Nunca use o Hurricane Kick quando o Guile estiver abaixado, pois é pente na certa.

BALROG



Fique esperando na defensiva, até Balrog pular na parede para lhe atacar da extrema esquerda e solte uma Fireball lenta. Quando ele cair, aproxime-se e pule sobre ele com o soco forte três vezes, até que ele fique tonto. Conclua seus golpes com o Hurricane Kick.

SAGAT



Basta ficar na defesa abaixando e, quando ele se aproximar, dê-lhe uma série de chutes fortes. Uma boa hora para pular sobre ele é logo após o Tiger Uppercut. Cuidado, não chegue muito perto para não ser surpreendido por um Tiger Uppercut.

M. BISON



A maior dificuldade aqui derrubá-lo pela primeira vez. Depois é só se aproximar dele e apertar o chute forte sem o direcional. Finalize com o Hurricane Kick.



VEGA



Aqui não existem regras. Habilidade e prática são essenciais para derrotá-lo. Evite pular, você pode ser atingido por um Parafuso de Fogo. Vencendo Vega, você é o campeão de Street Fighter II!

DICAS

Aqui vão algumas sequências que serão úteis para você tontear logo os seus amigos

Ruy - Ken

Voadora média e soco forte

Honda

Voadora média e chute médio

Dhalsim

Cabeçada

Chun-li

Voadora média e soco forte

Guile

Sonic-boom e voadora média
Voadora média e soco forte

Blanka

Voadora média e cabeçada

**CADA LUTADOR
TEM CAPACIDADE
PARA FAZER MAIS DE
50 GOLPES.**

APELAÇÕES

Aprenda, com paciência, a usar estes golpes sujos. Seu adversário não terá a menor chance.

Dhalsim:



Mantenha a distância indicada na foto, solte um Yoga Fire lento e, se o adversário pular, chute forte nele. Outra maneira é dar um parafuso e direcionar à frente apertando o soco forte. A seguir, agarre-o. Finalize direcionando para baixo e chutando forte.

Blanka:



Espere a melhor oportunidade para chegar perto do seu adversário e sugar o seu sangue (dicione ao seu adversário e aperte o soco forte). Enquanto isso digite à direção oposta para carregar a bola de Blanka. Direcione à frente, atacando-o em forma de bola.

Chun-Li:



Comece derrubando o seu adversário com um chute forte. Vá para cima dele e, quando ele se levantar, dê-lhe um soco fraco e finalize, arremessando-o bem longe. Depois, faça tudo de novo, igualzinho.

Guile:



Aguarde o momento certo para derrubar o adversário. Aproxime-se dele e, abaixado, desfira-lhe 3 socos. Assim você estará carregando o pente que será utilizado no final da sequência.

Zangief:



Comece atacando o seu inimigo com um chute fraco e, ao cair, agarre-o. Se ele estiver tonto, você pode finalizar com o pilão giratório.

Honda:

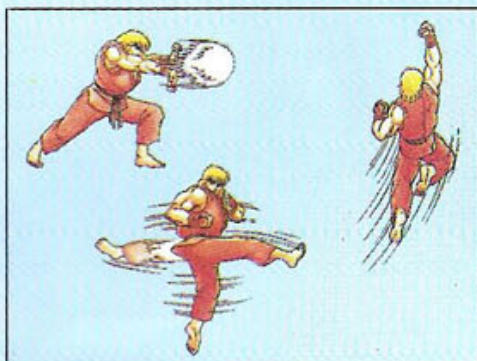


Pule sobre o seu oponente com o chute médio e quando ele se defender arremesse-o longe.

GOLPES ESPECIAIS

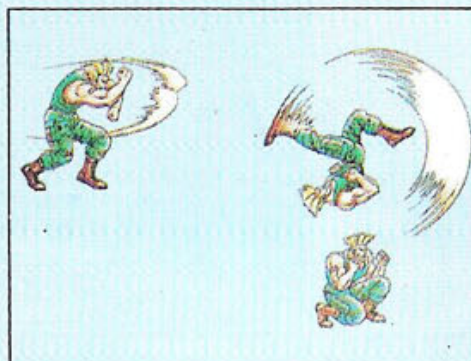
As dicas desta página só funcionam quando o adversário estiver à direita na tela. Em caso contrário, inverta!

Ryu - Ken



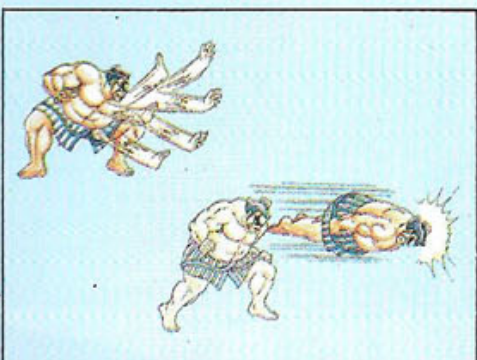
Fireball (bola):
direcione **pb**, **pdir**, **pd** e soco.
Cheng Long (hariuken):
direcione **pd**, **pb**, **pdir**,
pd e soco.
Hurricane Kick (giratória):
direcione **pb**, **pdesq**, **pe** e chute.

Guile



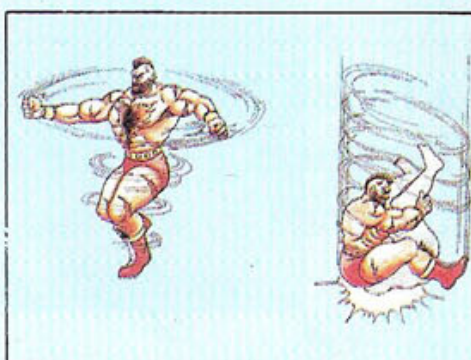
Sonic Boom (bumerangue):
digite **pe** e espere 2 segundos,
pd com o soco desejado.
Jack Knife (pente):
digite **pb**, espere 2 segundos
e digite **pc**, apertando qualquer
botão de chute.

Honda



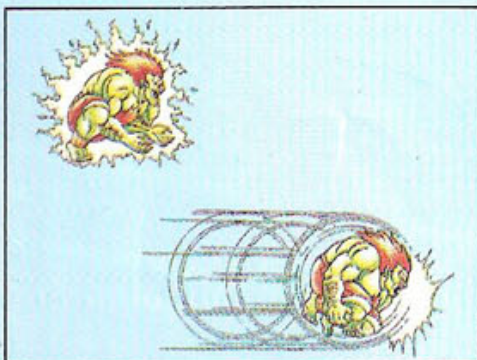
Lightning Hand (soco múltiplo):
digite o botão soco velozmente
várias vezes.
Sumo Torpedo (u-boat):
direcione **pe** e espere 2
segundos, **pd** e soco.

Zangief



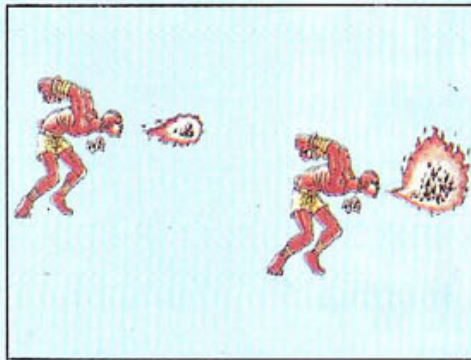
Spin Punch (soco giratório):
digite soco forte e soco médio
simultaneamente.
Pile Driver (pilão giratório):
digite **pd**, **pdir**, **pb**, **pdesq**, **pe**,
pdesq e **pc** com soco.

Blanka



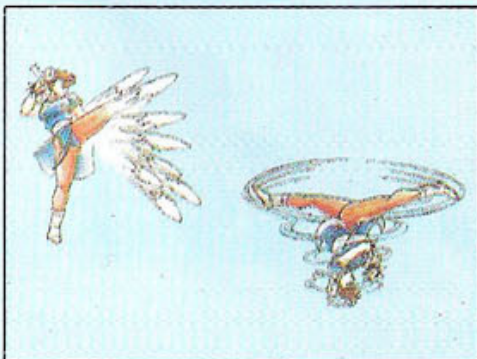
Shock Therapy (choquinho):
digite rápido várias vezes o
soco (médio e fraco).
Cannon Ball (bola):
direcione **pe** e espere
2 segundos, **pd** e soco.

Dhalsim



Yoga Fire (fogo):
Repita o mesmo procedimento
usado para **Fireball**.
Yoga Flame (chama):
direcione **pe**, **pdesq**, **pb**,
pdir, **pd**.

Chun-Li



Wind Kick (chute múltiplo):
digite o botão de chute várias
vezes rapidamente.
Cyclone Kick (helicóptero):
digite **pb**, espere 2 segundos e
direcione **pc** com algum botão
de chute.

Conheça as siglas de cada movimento

pb = para baixo
pc = para cima
pd = para a direita
pdir = para a diagonal inferior direita
pdesq = para a diagonal inferior esquerda
pdsdir = para a diagonal superior direita
pdesq = para a diagonal superior esquerda
pe = para a esquerda

SUPERPROMOÇÃO

U M C O N C U R S O

3

consoles
SUPER NES!!

2

consoles
NINTENDO 8 BITS!

E MAIS:

cartuchos de 8 e 16 bits,
bonés e camisetas
de desenho exclusivo —
um montão de prêmios
como você nunca viu!

PROCURA-SE: A FRASE DE OURO

Nintendomaníacos de todo o Brasil, mãos à obra!
A sua nova revista exclusiva, GAMEPOWER, além de informar sobre
todos os lançamentos e dar as dicas mais quentes de todos os jogos,
está chegando às suas mãos com uma promoção fantástica:
a procura da frase de ouro.

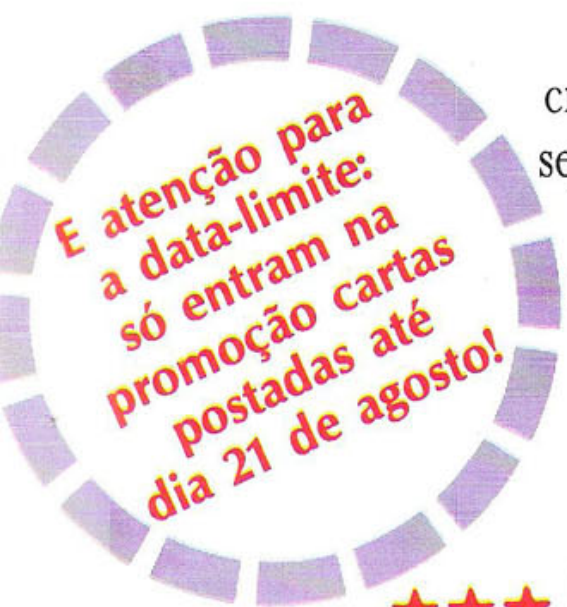
COMO PARTICIPAR?

É supersimples. Pense numa frase que defina, de maneira bem
criativa, a sua nova revista de games. Vale de tudo, desde que a idéia
seja correta e convincente. Procure resumí-la numa frase clara, direta,
não muito comprida (no máximo, entre 15 e 20 palavras).
Depois, escreva a sua frase no cupom ao lado, em letras de fôrma.
Complete o cupom, direitinho, com seus dados pessoais. Envie-o,
então, para a revista GAMEPOWER.

★★★★ E QUAIS SÃO OS PRÊMIOS? ★★★★★

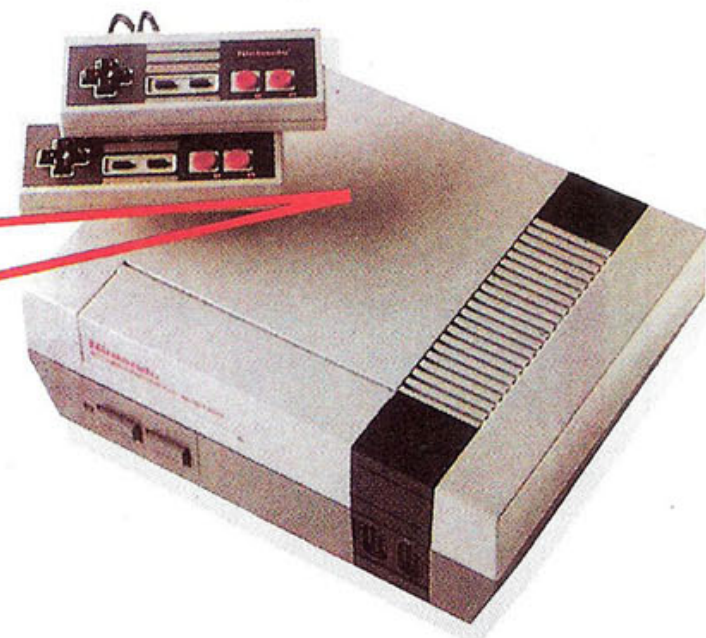
A promoção vai premiar as 100 melhores frases — aquelas mais
criativas e que definam da maneira mais adequada o que é, ou o que
representa para os craques Nintendo a revista GAMEPOWER.

Veja na página ao lado que prêmios espetaculares!



O GAMEPOWER

D E A R R A S A R R !



- 1º lugar: um SuperNES + 1 cartucho 16 bits
- 2º lugar: um SuperNES + 1 boné GamePower
- 3º lugar: um SuperNES + 1 camiseta GamePower
- 4º lugar: um Nintendo 8 bits + 1 cartucho 8 bits
- 5º lugar: um Nintendo 8 bits
- 6º ao 20º lugar: um cartucho (8 ou 16 bits)
- 21º ao 50º lugar: um boné GamePower, em design exclusivo e produção limitada
- 51º ao 100º lugar: uma camiseta GamePower, também exclusiva e em produção limitada



APOIO:
FRANCHISING



REGULAMENTO

(Leia com muita atenção)

1º A Superpromoção GamePower é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas participantes de sua realização e de seus parentes.

2º Para participar basta criar uma frase sobre a revista GamePower e enviá-la no cupom abaixo, devidamente preenchido (vale uma cópia xerox, se você não quer danificar a revista). Escreva em letra de fôrma e com todos os dados solicitados.

3º As melhores frases serão escolhidas no

final de agosto por uma comissão soberana, indicada pelos editores da revista

GamePower e divulgadas na edição nº 3, que chegará às bancas em setembro.

4º Só poderão participar da promoção os cupons postados até 21 de agosto de 1992, valendo como comprovante dessa data o carimbo do correio.

5º Os cupons devem ser colocados em um envelope e remetidos para:

Nova Cultural Editorial Ltda.

Superpromoção GAMEPOWER

Caixa Postal 9442 - CEP 01410-901

São Paulo, SP - Brasil

6º A entrega dos prêmios será feita a partir da circulação da edição nº 3 de

GamePower, na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. (para concorrentes da cidade de São Paulo) ou, no resto do país, na rede de distribuidores DINAP (os endereços em cada região podem ser informados nas bancas próximas de sua casa).

7º Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, na ordem especificada no texto da promoção.

Nome: _____

Endereço: _____

CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Idade: _____ anos. Console em que joga: _____

Minha frase: _____

(maximo: 20 palavras)

SUPER SOCCER

Jogo muito bem-bolado, talvez o melhor programa para cartucho de futebol de toda a história do Games. As possibilidades de ataque são muito maiores, com ombradas, carrinhos e chutes variados, como alto e forte, ou baixo e rasteiro. Pode-se inclusive marcar gols olímpicos, pois na cobrança de escanteios o jogador escolhe até o ângulo da bola. Os dribles são bastantes emocionantes – o que pode dar zebra. Uma empolgação maior em hora errada pode acabar com uma boa jogada. Tem falta grave e até mesmo expulsão de jogadores. Continuar depois com o time desfalcado não será fácil e quem joga com dez, dança mesmo, na maior.

Todas essas emoções são possíveis graças aos chamados Full Graphic Effects 3D. Isto quer dizer, em bom português, que a tridimensionalidade do campo mostrado na tela e o efeito zoom acentuam a sensação de estar lá no meio do campo suando a camisa.



Não dá para ignorar. Este é o melhor jogo de futebol lançado até agora para

qualquer sistema de 16 bits. O que não é pouco. Coisa para profissional. Quem não é do ramo vai sofrer que nem corintiano para marcar um gol. O jogo vem completo com juiz, faltas, penaltis, cotoveladas, etc. O gráfico e a perspectiva são legais. O fator diversão é monstro.

Baby Betinho



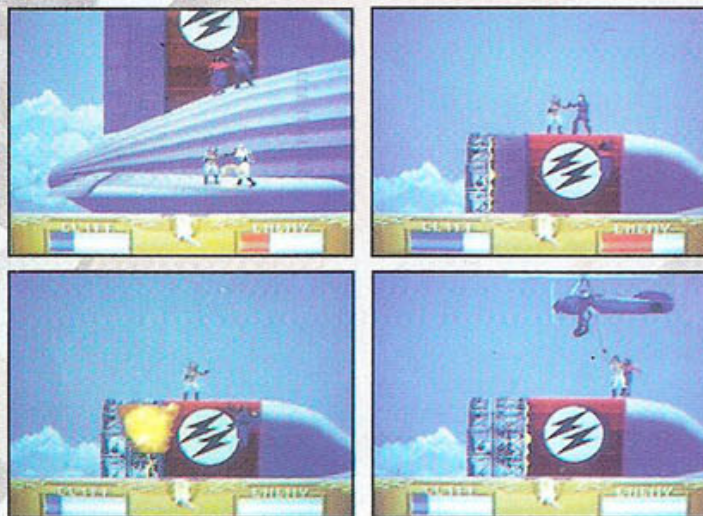
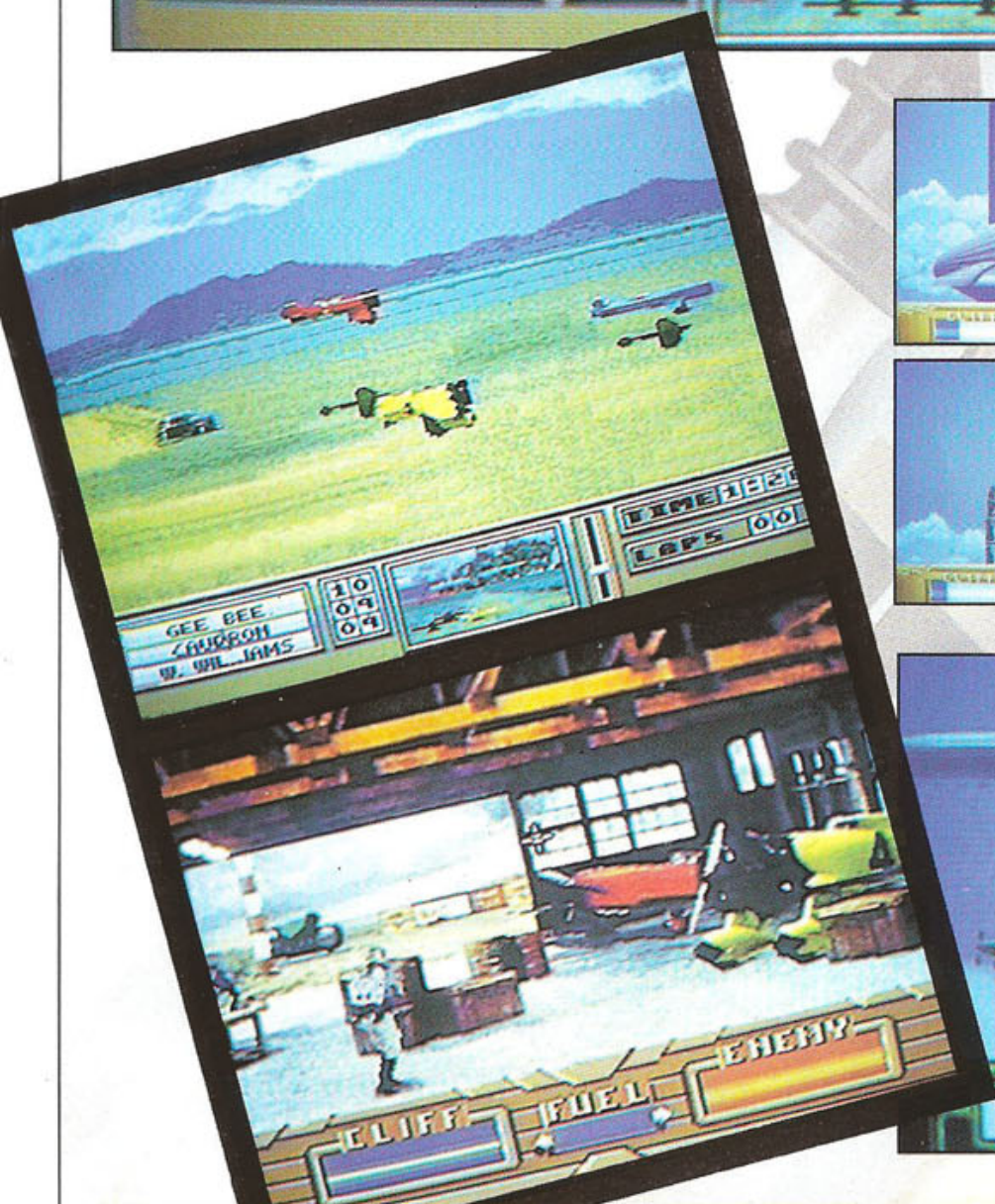
FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Soccer
Console:	SNES
Modalidade:	esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	Human
Fabricante:	8 mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	8
Som:	6
Diversão:	9
Desafio:	9

ROCKETEER



As empresas americanas estão cada vez mais avançadas e estão lançando o segundo jogo totalmente digitalizado, depois de Pit Fighter da Sega), que inaugurou esta incrível tecnologia. Na primeira fase o jogador deve vencer uma corrida entre aviões, primeiro em 10 voltas e depois em 15 voltas.

Na segunda fase, o que entra em jogo é agilidade. Dentro de uma garagem é preciso atingir os inimigos antes que eles o acertem. Saindo de lá, entra-se numa outra corrida, bem mais fácil que a anterior. Ao sair da garagem o jogador está vestido com a roupa de Rocketeer e, como no script do filme homônimo, voa literalmente. A agilidade é total, devido à ausência de asas, facilitando o acesso nas curvas fechadas. Depois aparecem duas fases de tiros. Terminada a artilharia, passa-se ao confronto final que acontece, em grande estilo, sobre um dirigível.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Rocketeer
Console:	SNES
Modalidade:	ação/tiro
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	6
Fabricante:	IGS
Capacidade:	8 mega

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	9
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	4



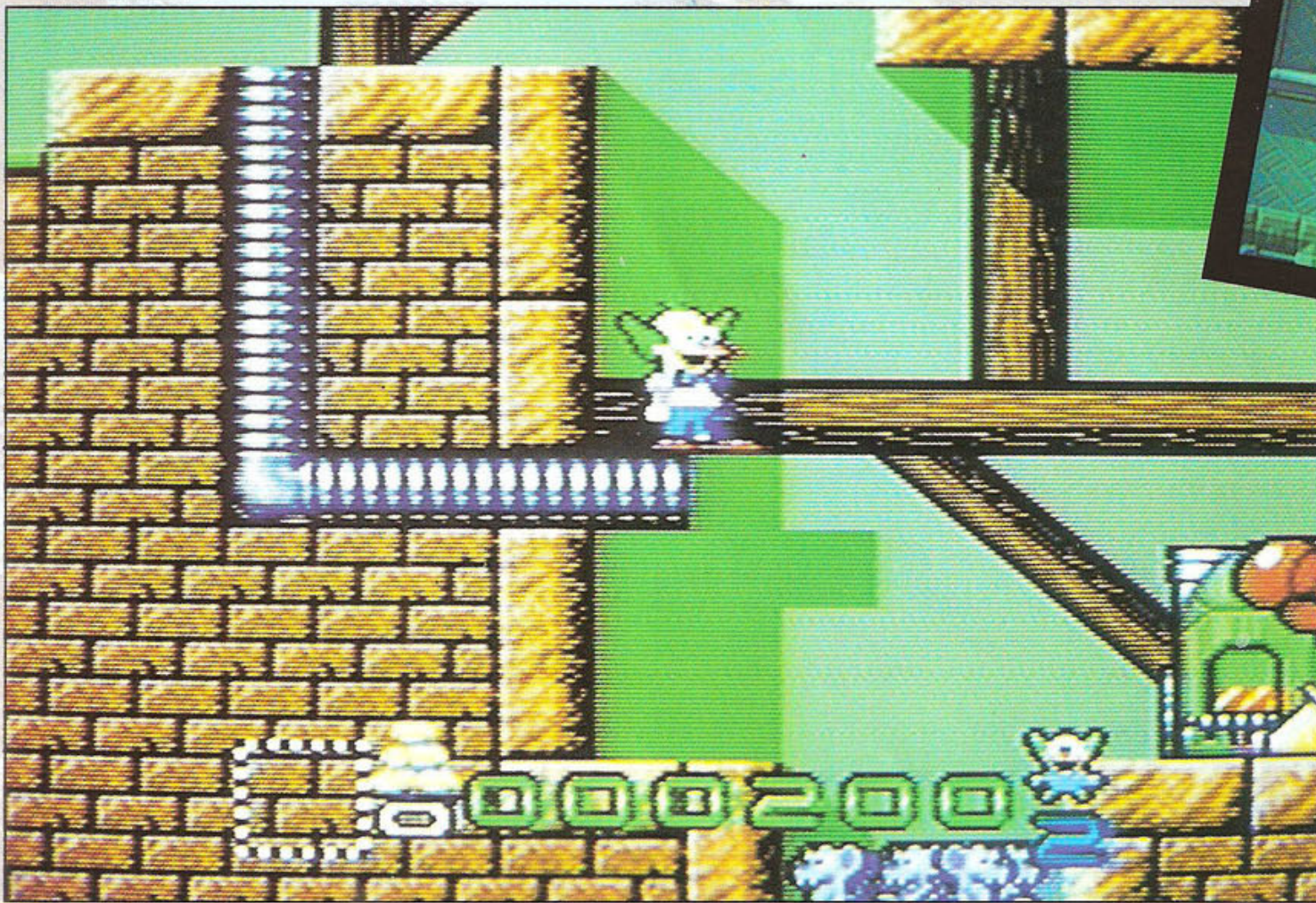
Nada como voar como um pássaro no maior pau e ainda por cima detonar uma meia dúzia de babacas que estão pelo caminho. Também é só. Michou por aí, pois o jogo é bem fácil, até chatinho e você tem que se esforçar para achar que está se divertindo. Eu aumentaria as duas últimas fases com mais tiroteio e velocidade. Quanto ao som, não vou nem comentar...

Marjorie Bros

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

O herói desse cart é o palhaço Krusty, o astro de TV preferido de Bart Simpson e Lisa. Jogo que envolve um misto de quebra-cabeça e labirinto, onde Krusty atravessa uma casa muito louca, cheia de ratos dentuços. Sua missão é expulsar os ratos da casa. Para isso, você conta com a ajuda de dois assistentes, Bob e Mel, da bailarina Tina e da Polícia. Krusty's

Nightmare não é o único jogo novo de Simpson's. Deverá chegar em breve, também, Bart's Nightmare. Neste, Bart cai na soneca e sonha que sua lição de casa saiu voando pela janela. Para recolher as páginas perdidas, ele atravessa vários mundos enfrentando verdadeiros pesadelos e estranhos inimigos, com a ajuda de fadas (com a cara de Lisa), chicletes e arrotos.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Krusty's Nightmare
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Acclaim
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

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

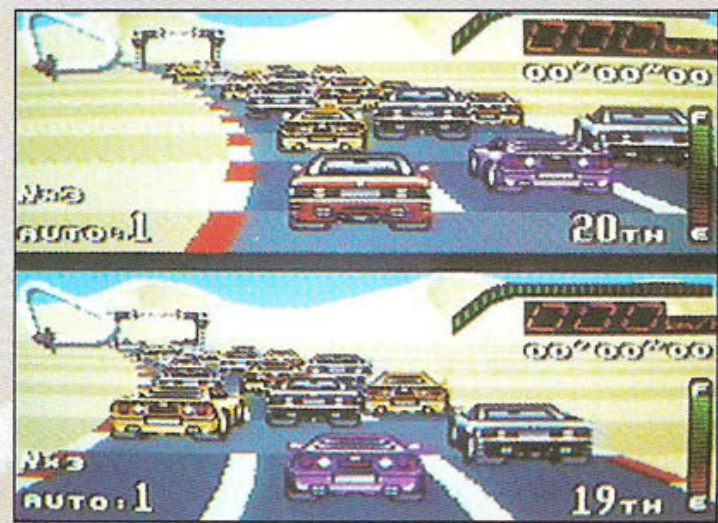
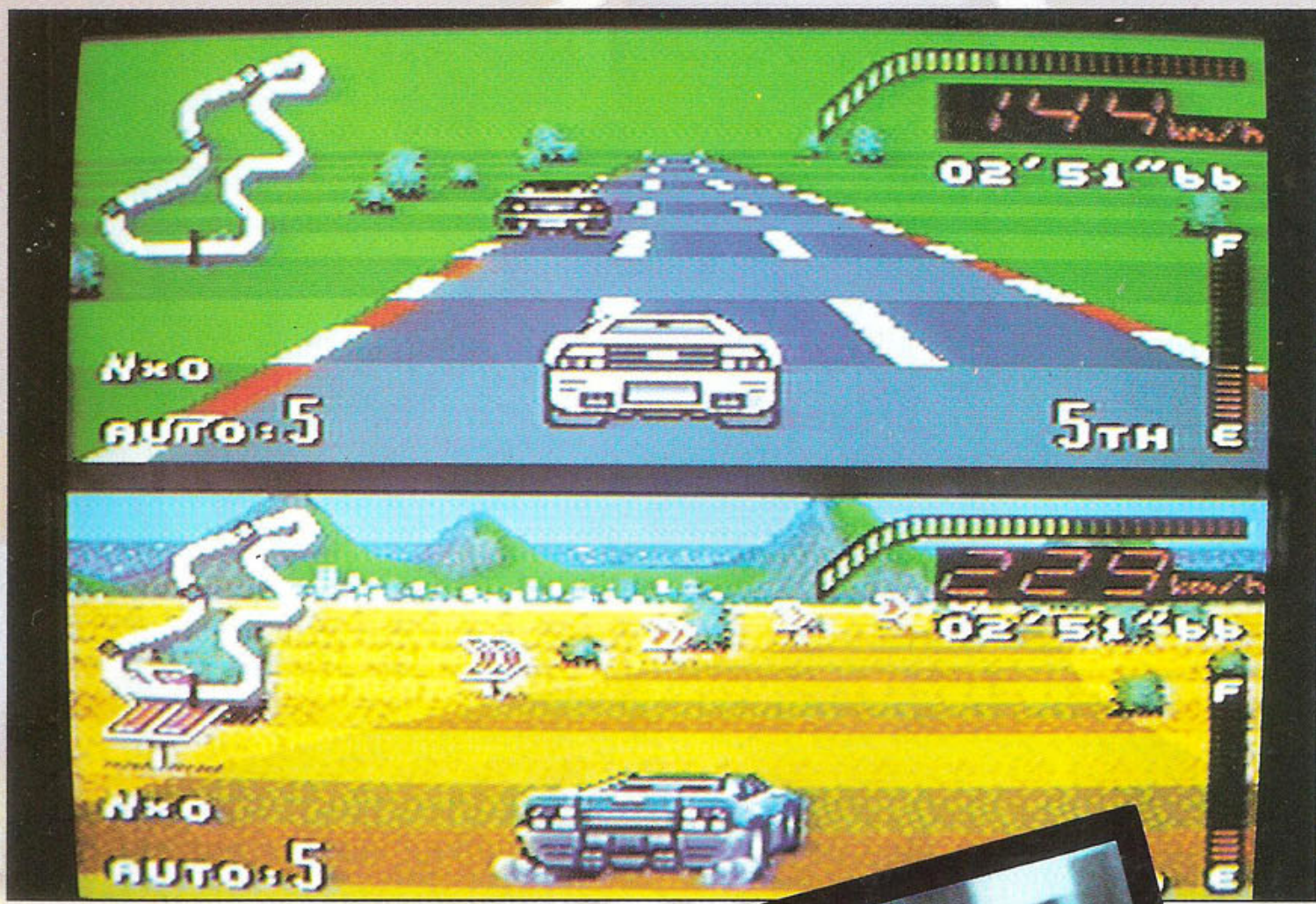


Krusty's Funhouse decepcionou. Todo mundo esperava um jogo parecido com o do Arcade, mas a Acclaim resolveu lançar algo mais original. Até aí, tudo bem. A tentativa de misturar um jogo de labirinto com inteligência, porém, não deu grandes resultados. Apesar de gráficos bem trabalhados e um som moderninho, o jogo se torna cansativo após as primeiras horas. Pode até levar um oriental ao suicídio, por mais zen-budista que ele tente ser.

Marcelo Kamikaze

TOP GEAR

Jogo de corrida para 1 ou 2 pilotos contra o computador. As pistas são de várias cidades nos diferentes continentes. Os carros são esportivos e cada um tem uma configuração própria que vai da aderência dos pneus ao consumo de combustíveis. Em todas as pistas existe um pit stop e o reabastecimento tem que ser bem administrado. O jogador deve maquirar uma estratégia que não prejudique o seu desempenho. Os gráficos do cartucho são apenas razoáveis. Em compensação o som parece ter o poder de acelerar o motor, enlouquecendo o ponteiro do contagiros. Passwords de Top Gear podem ser encontradas na seção **SNES Power Dicas** desta edição.



Escolha o carro branco e detone!!



Vou logo dizendo, pode alugar. E se você curte jogo de carro, compre de uma vez. É muito cool. A começar pelo som, que é nota 10, sem dúvida: aquelas coisas new age, made in Japão. O gráfico é bom, sem ser demais. Mas o playability, o nosso fator diversão, é excepcional. É uma espécie de Out Run (Sega) bem melhorado, para dois jogadores. Vale um aviso: vicia.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Top Gear
Console:	SNES
Modalidade:	direção
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	4 por país
Fabricante:	Kemco
Capacidade:	8 mega

AVALIAÇÃO

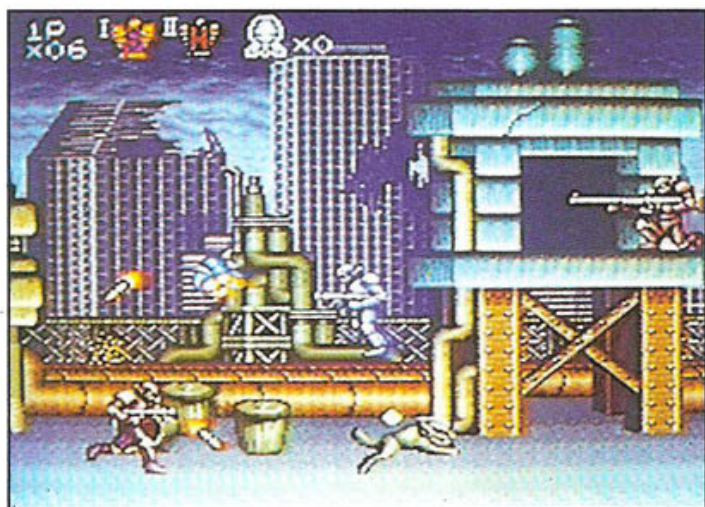
	LM
Gráfico:	6
Som:	10
Diversão:	9
Desafio:	7

CONTRA AT THE ALIEN WARPS

O jeito mais eficiente de arrasar milhares de inimigos e acabar logo com o último chefe.



3ª Fase



No início do jogo vale a pena colocar os itens adquiridos em braços diferentes. Assim, se você for atingido não perderá tudo que conquistou.

Primeira dica: passando pelo cachorro, pule sobre ele e atire para matar.

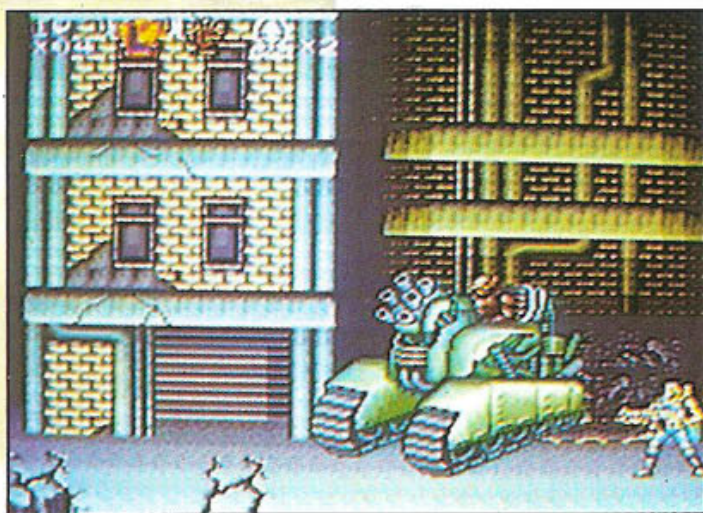


Segunda dica: entre sempre no tanque de guerra que é mais fácil matar os inimigos e destruir o paredão blindado.



"Chegou a hora"

1º Chefe



Terceira dica:
ao passar pelo chão com tubulações de gás, um prédio vai desabar. Fique do lado direito da tela que será mais fácil destruir o tanque.



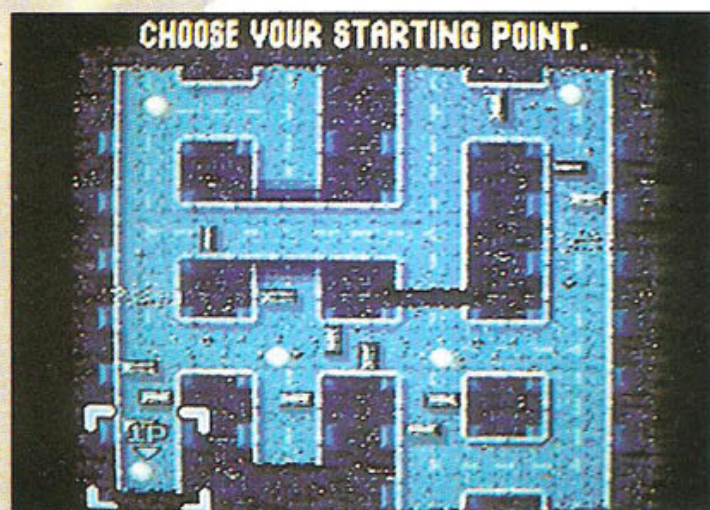
Permaneça na plataforma de cima até fazer algum estrago. Solte então uma Mega Bomb e desça então atirando. Abaixar-se quando necessário.



Bomb. Se você não a tiver, recue e repita tudo novamente.

3ª Fase

2ª Fase



Saia do lado inferior esquerdo e caminhe para cima. Entre na terceira esquina à direita, primeira à esquerda e primeira à esquerda, sempre destruindo as trincheiras. Você logo vai chegar ao chefe de fase.

2º Chefe

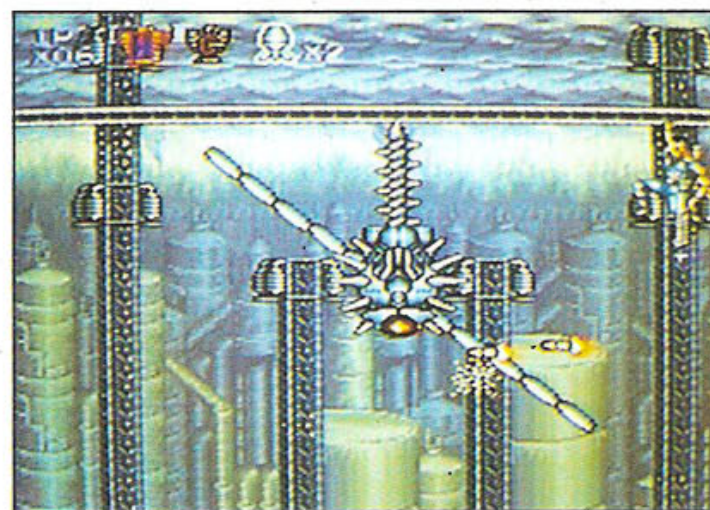
Mantenha-se longe dele e fique abaixado, atirando sempre. Quando ele se aproximar solte uma Mega Bomb



Escolha a arma que solta fogo, assim você poderá acertar seus inimigos à distância.

Dica:
quando possível, vá por cima.

1º Subchefe



Fique à direita na tela, atirando sempre – demora um pouco, porém é mais seguro. Ou então agarre-se na sua haste e continue atirando, até aparecer uma lâmina de metal. Pule para a plataforma. Repita a

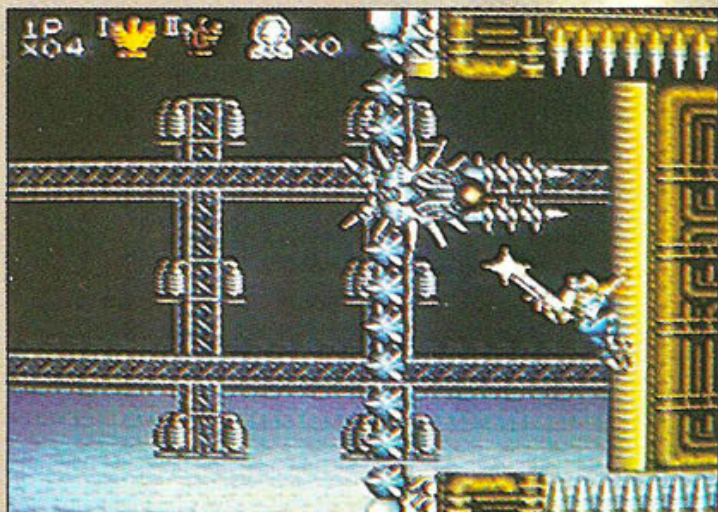


Quarta dica:
passando pelo poste, solte a Mega Bomb para não ser atingido durante a travessia.

ra da vingança"

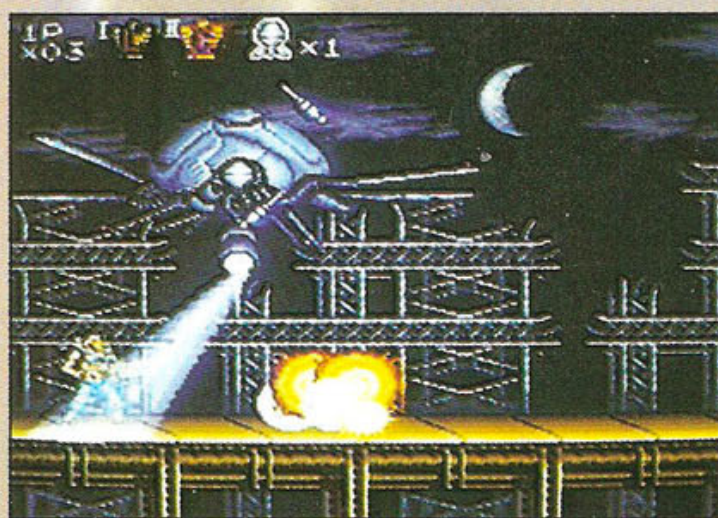
operação. Agora suba com cuidado para não ser pisoteado.

2º Subchefe



Aqui todo lugar é um perigo. É melhor você se ligar, para não dançar. O segredo é esperar o chefe subir, para você descer atirando.

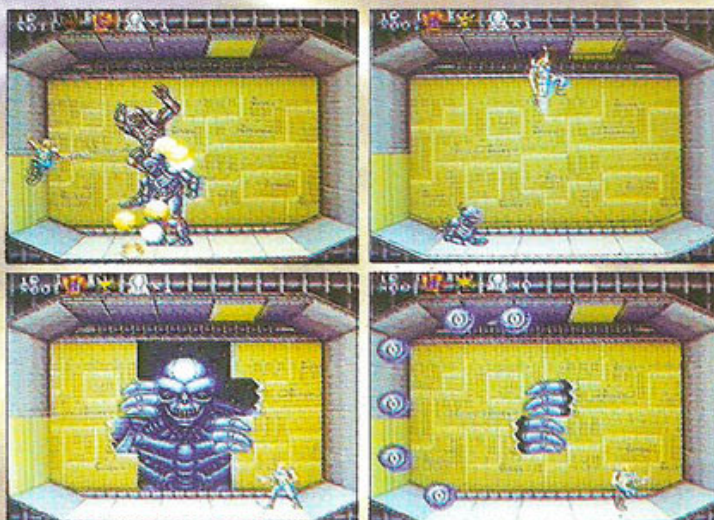
3º Subchefe



Fique embaixo dele, atirando sem parar. Cuidado: quando ele começar a lançar bombas, vá para o canto esquerdo e continue atirando para matar.

3º Chefe

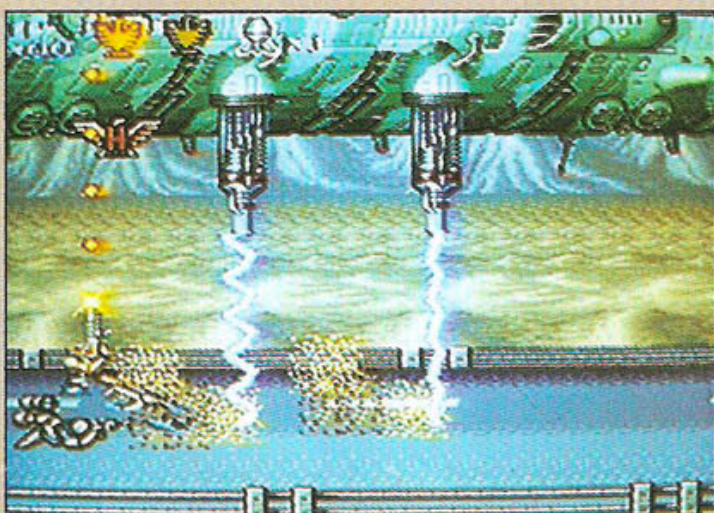
Movimente-se, sempre atirando para quebrar as suas pernas. Se você cair, detone uma Mega Bomb para ajudar e continue sempre mandando bala. Quando ele cuspir lasers em você, dê uma volta no sentido horário para escapar de sua mira.



4ª Fase



Sem perder tempo, tente destruir o maior número de inimigos possível. Quando aparecer o tanque verde, atire sem dó, e só pule da moto quando ele disparar.



Dica:
ao aparecer a nave verde,
destrua os seus canhões para pegar
a arma Flame (F).

Subchefe

Para derrotá-lo, fique no canto esquerdo da tela e atire muito. Quando ele pular, passe por baixo dele repetindo a operação.

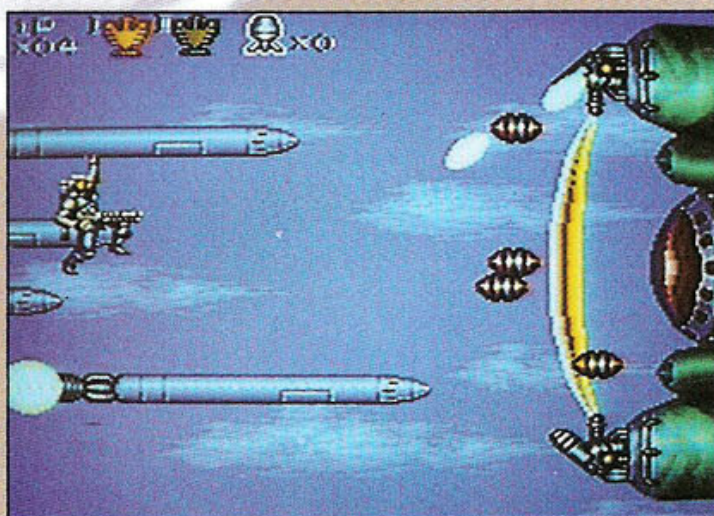


Subchefe do Helicóptero



Movimente-se da esquerda para a direita sempre atirando, e só pule quando ele tirar a espada para atacar.

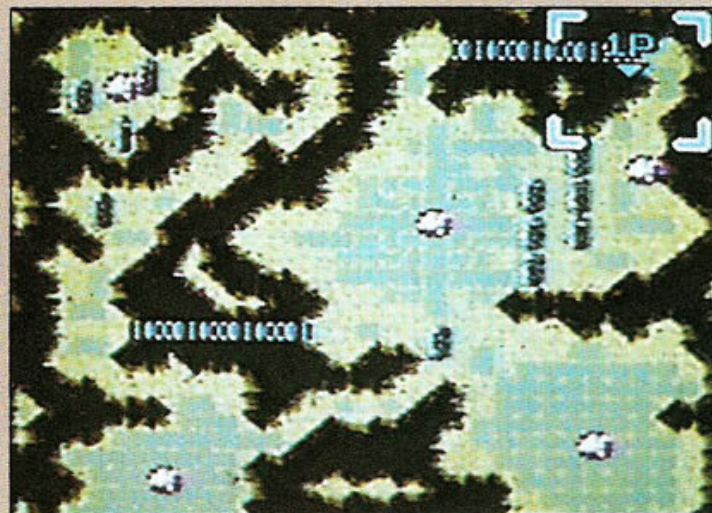
4º Chefe



Fique no canto da tela pulando em diagonal e atirando.

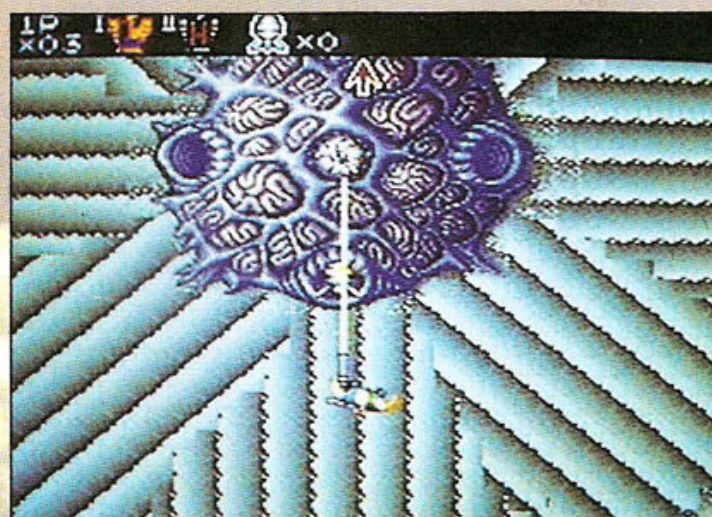
Dica:
procure pular na hora certa, em vez de se preocupar com o botão de tiro.

5ª Fase



Comece no canto superior direito. Depois olhe no mapa e destrua todos os pontos brilhantes.

5º Chefe



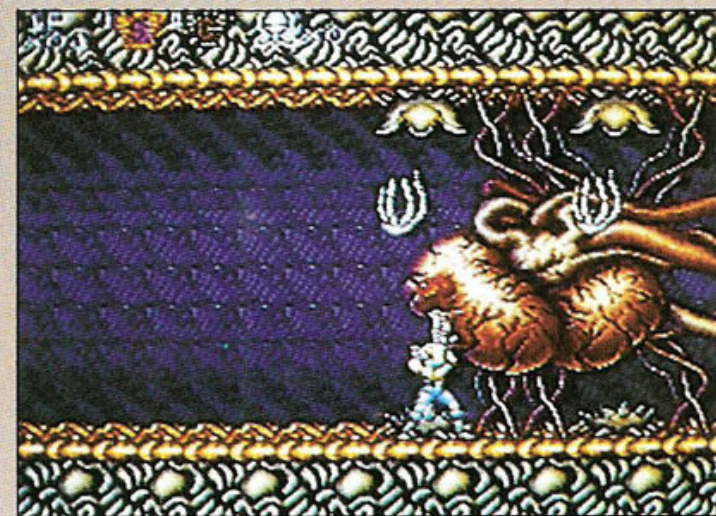
Este é o chefe mais fácil do jogo. Para destruí-lo, é só desviar dos tentáculos e atirar sem parar. A arma C é a melhor.

6ª Fase



Logo no início da fase você verá uma lagarta. Para matá-la, fique no piso de cima atirando.

1º Subchefe



Note as 4 bolinhas grudadas na parede. Você vai ter que destruir primeiro as de baixo. Depois fique embaixo da que está grudada no teto. É fácil, mas nunca se esqueça de atirar sempre.

2º Subchefe



Fique de frente para ele atirando. Quando ele correr para cima de você, pule em suas pernas. Repita a jogada de novo.



Continue atirando!
Você está chegando lá!



3º Subchefe

1ª Forma

Espere ele subir e desça a parede atirando. Depois é só esperar, para você subir mais uma vez metralhando.



2ª Forma

É a mesma técnica anterior, só que agora ele some e aparece. Nada difícil.

Último Chefe



1ª Forma

Destrua primeiro a cabeça da esquerda, depois a da direita e por último a do meio. Assim é bem mais fácil.



Dica:
a cada três olhos destruídos você fatura uma vida.



2ª Forma

Fique dando pausa no jogo. Assim você vai ter mais chances de acertar o cérebro vermelho quando ele passar.



Outra dica:
só destrua o cérebro vermelho e o olho.

PARABÉNS! A INÚBIA FAZ...

2 ANOS

No aniversário da Inúbia quem ganha presente é você: os melhores preços em brinquedos e videogames!



inúbia

**LOJA, ATACADISTA E DISTRIBUIDORA
PARA TODO O BRASIL.**

R. Vautier, 564/572/580 - Pari - CEP 03032
São Paulo - Tel.: (011) 228-3288 - Fax: 229-5223

Informações secretas dos melhores jogadores da GamePower.

Ramna 1/2

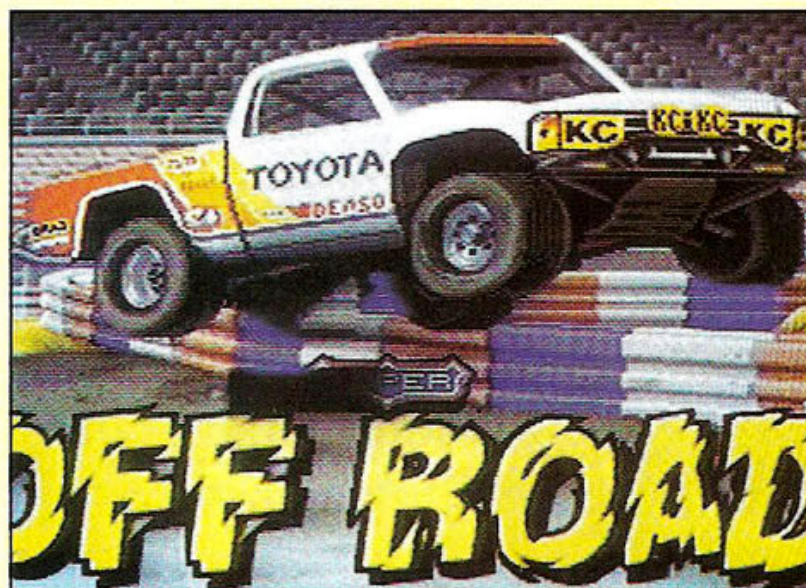
ESCOLHA TUDO



Com esta dica você vai poder mexer bastante no programa deste jogo, inclusive escolher a tela da batalha, o herói, a força de ataque e defesa de cada um e muito mais. Para isto você só precisa digitar L, R e Start simultaneamente na tela de apresentação. Jogue como Colon e o Happy se quiser rir como nunca; nós garantimos...

Super Off Road

SEGURANDO FIRME



Aqui está uma manha para você não ser desclassificado: com os dois controles selecione a opção para duas pessoas. Jogue sozinho com o controle da picape vermelha, deixando a azul parada. Isto fará com que você chegue sempre acima da terceira colocação mantendo-o na corrida até o fim.

Super Tennis

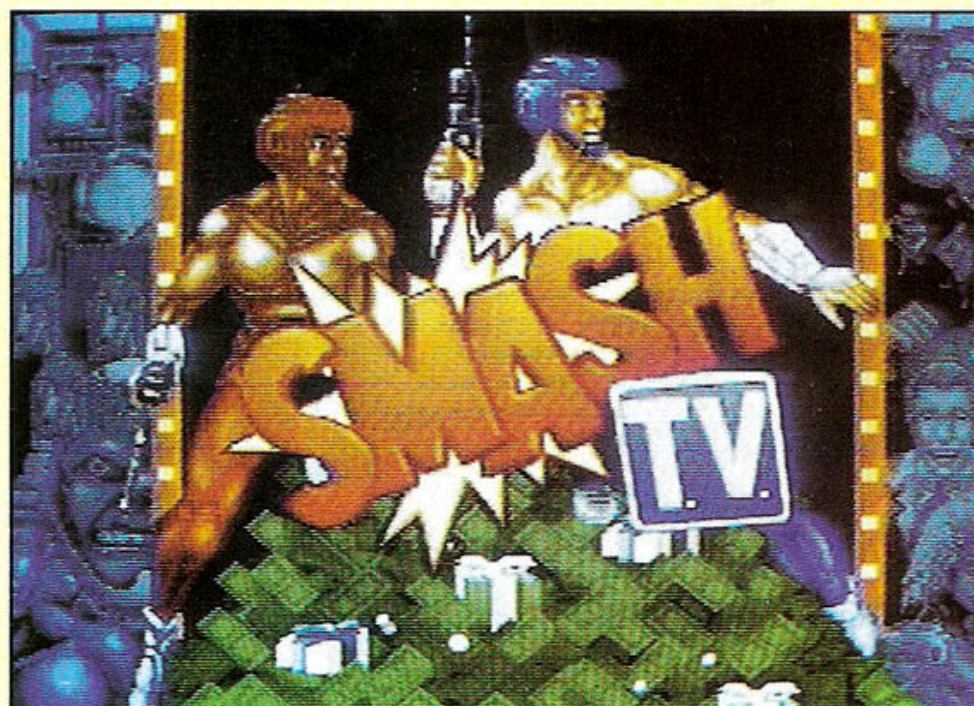
COMEÇANDO PELO FIM



Para ver a tela de fim de jogo e ser um vencedor de todos os torneios, jogue com a "AMY" e digite os seguintes códigos: 08QCMVF RHRMSYY RHYH9QX JOVYQYH 4HR0CQ1 4065C6P DJSSRL MM8. Agora é só ganhar o New York Open.

Super Smash TV

CONTINUES EXTRAS



Vá para a tela de opções, digite duas vezes o controle para baixo e segure-o. Depois aperte e segure o botão L e faça o mesmo com o R. Com os dois pressionados, direcione para cima e ouvirá uma voz dizendo "bingo". Pronto, você conseguiu mais vidas e mais continues.

Top Gear

ULTRAPASSAGEM E ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL



Aqui vão algumas dicas para você que sempre bate o seu carro na hora da ultrapassagem. Se houver algum carro na sua frente ao entrar na curva, reduza a marcha proposadamente. Você ficará atrás do adversário sem colidir com ele, o que evitará perda de tempo e proporcionará uma retomada mais rápida de velocidade e ultrapassagem segura. Para economizar combustível, escolha um carro branco e com transmissão automática. Lembre-se: a utilização de nitro e o freio de motor aumenta o consumo de combustível.

Top Gear

PASSWORDS



Aqui vão algumas passwords para você que está iniciando neste super chart e ainda está com alguns problemas de direção.

Amateur

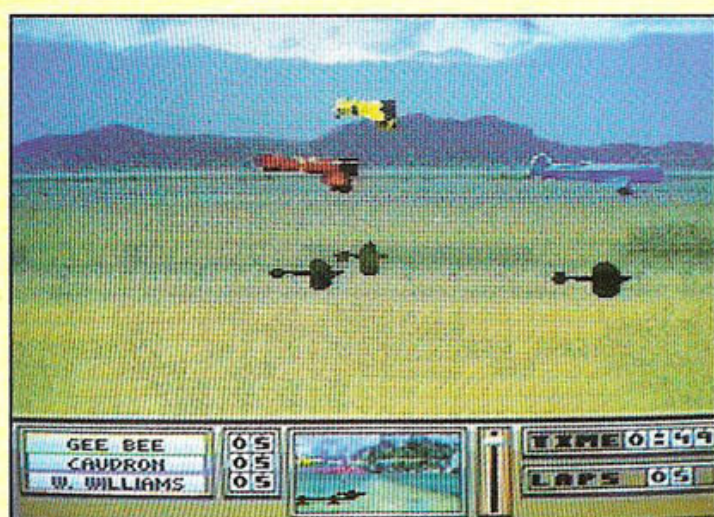
Professional

MOONBATH
GEAR BOX
CAR PARK
ROAD ROG
EMULATOR
ANALAZER
HORIZONS

FOUR MEG
LEGEND
THEWORLD
LETSRACE
ALCHEMY
A LOOPER
SEASONAL

Rocketeer

VENÇA AS CORRIDAS



Se você tem problemas para ganhar as corridas de avião, faça o seguinte: logo após a decolagem diminua um pouco a velocidade, pois os aviões adversários têm velocidade constante e igual à sua. Nas últimas duas voltas acelere ao máximo para ultrapassar os adversários e vencer a corrida. Não se esqueça: você só ganhará a corrida se conseguir manter-se entre os primeiros quando estiver com a aceleração mais baixa.

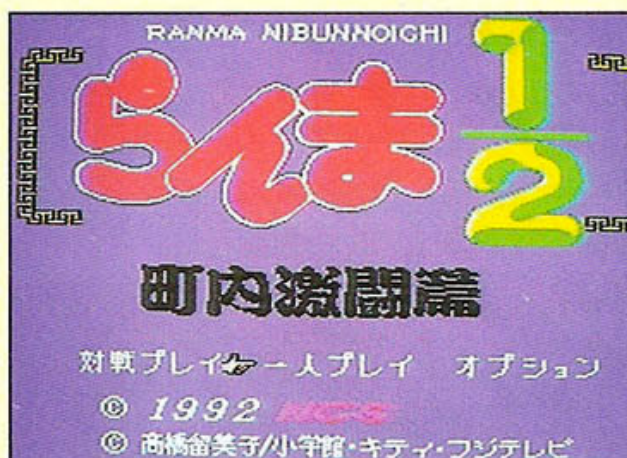
U.N. Squadron

SOU O MELHOR



Se você já está se achando o rei dos jogos de tiro, aqui vai um desafio: que tal jogar este cart na versão "GAMER"? Topou? Então vamos lá. No primeiro controle você deverá ir para a tela de opções e deixar o cursor em "game level". Depois aperte os botões A e X no controle dois, enquanto muda a dificuldade com o controle um.

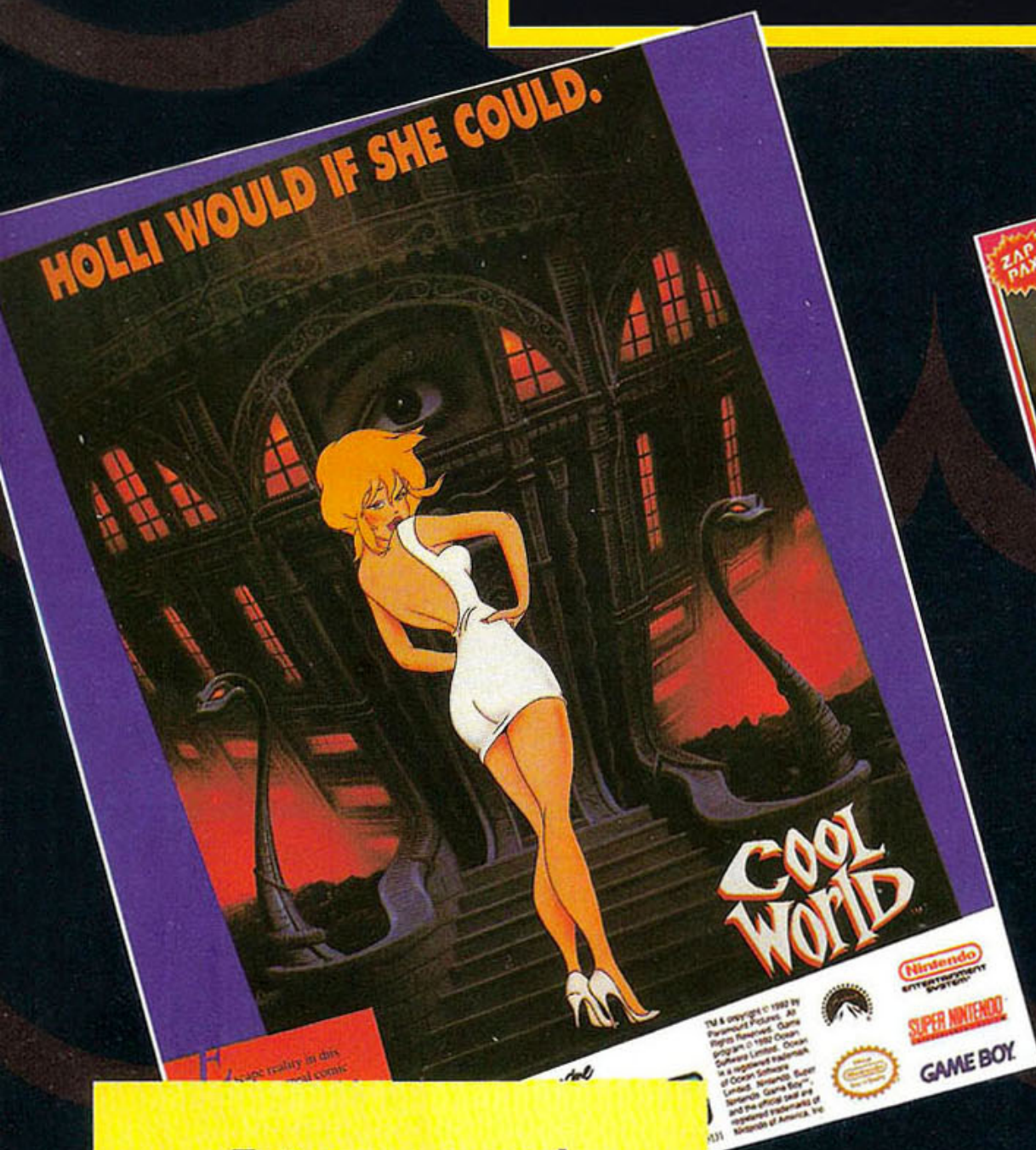
Ramna 1/2



ESCOLHA O LUTADOR

Você vai poder jogar contra o computador selecionando qualquer um dos lutadores deste super cart. Basta digitar L e R simultaneamente, na tela em que você escolhe o herói. Agora dá até para acabar no Super.

A PRÓXIMA ONDA



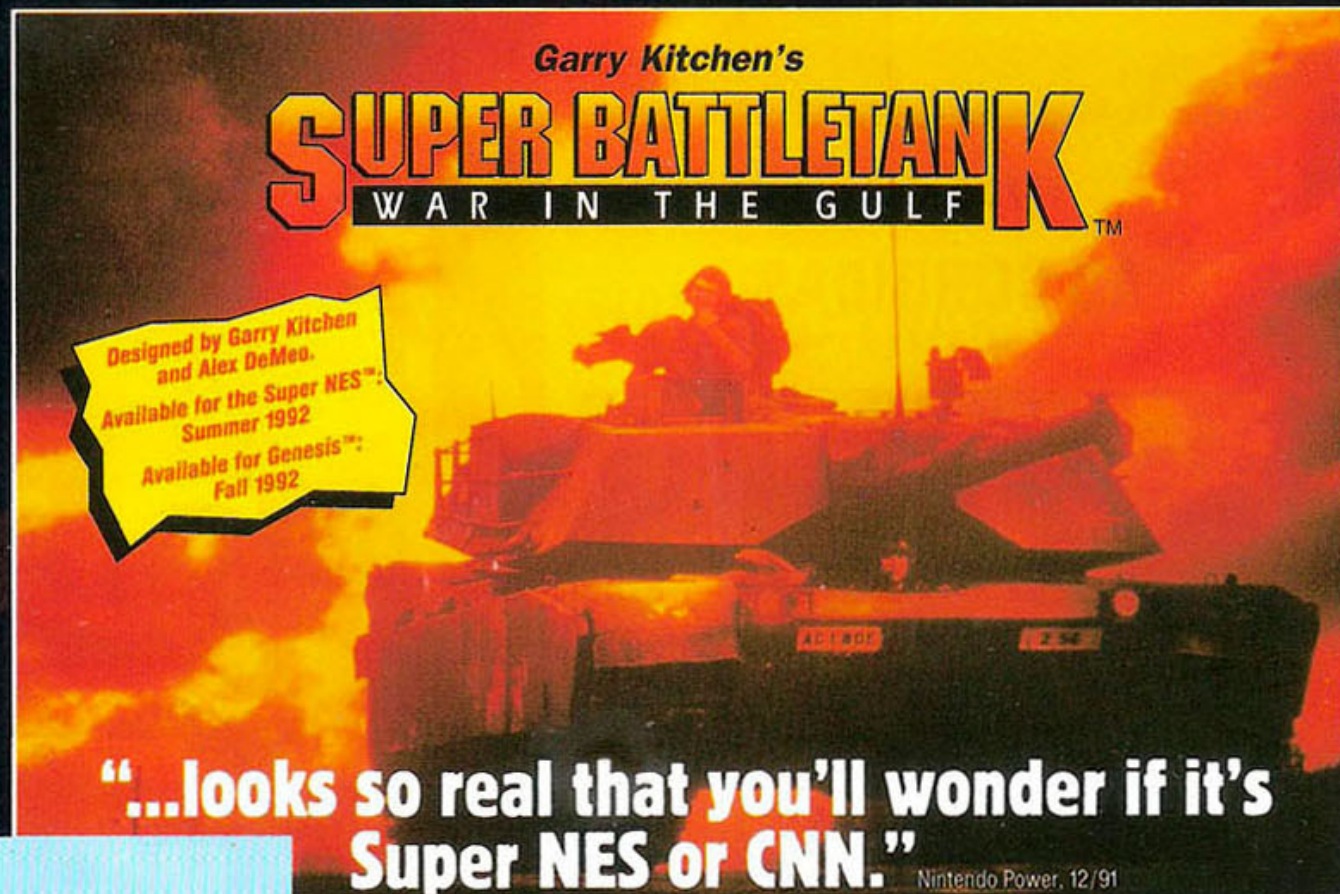
Entre no mundo surreal da Holli

A Ocean promete lançar logo um dos jogos mais originais do ano. Em Cool World você joga num mundo surreal de desenho animado -- que você mesmo cria. O personagem principal é Holli, a gata da ilustração acima. Este cart promete.



Video cartas para colecionadores

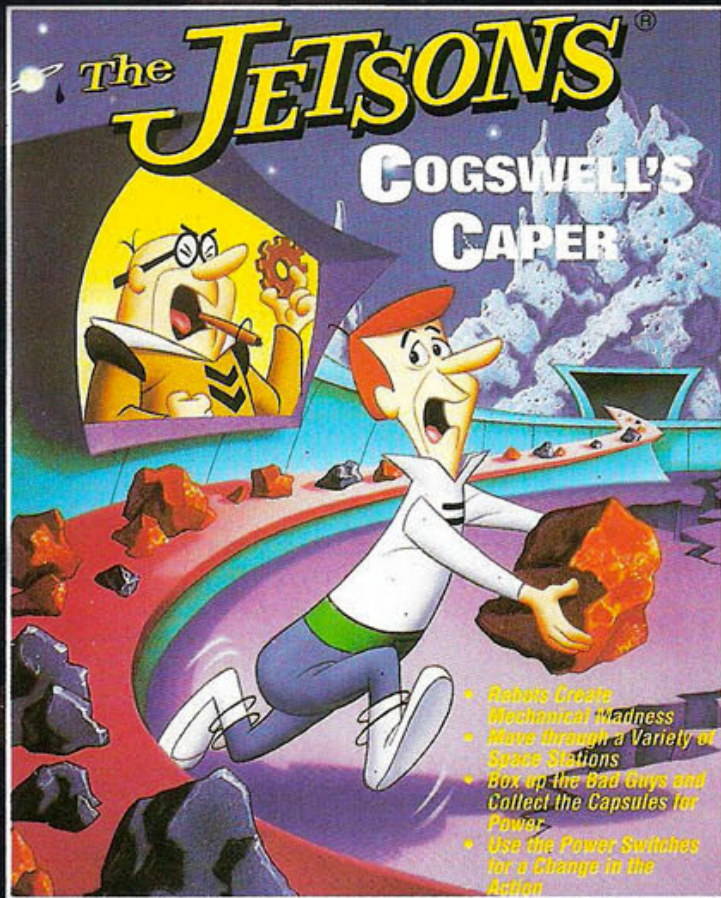
Mercado de consumo do primeiro mundo é outra coisa. Os gringos acabaram de lançar video cartas ("game cards") nos EUA. Elas têm uma ilustração de um personagem de videogame na frente e, no verso, uma dica e uma foto de tela do jogo. Os colecionadores estão adorando. A marca chama-se Zap Pax.



Uma guerra digitalizada

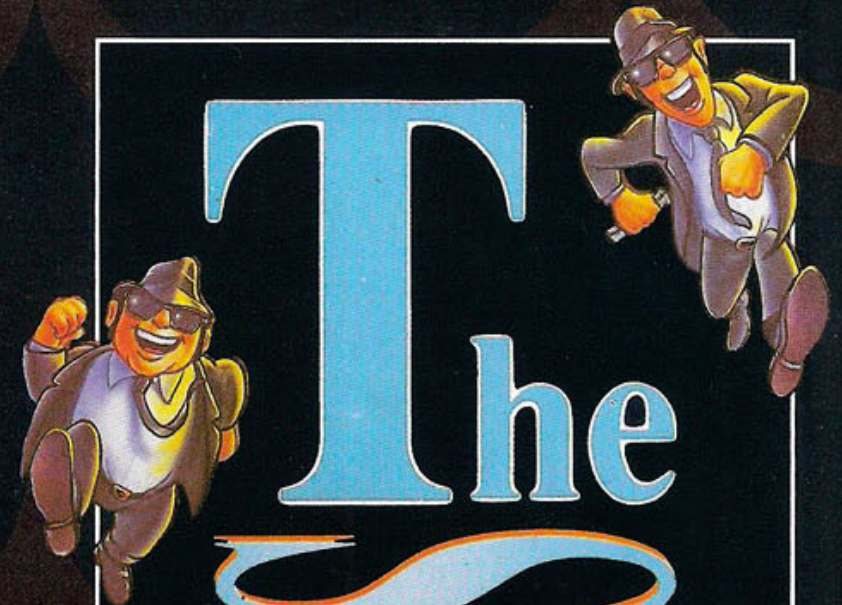
Deve chegar a qualquer momento o jogo Super Battletank para SNES. Mais real do que isso, só indo para o Iraque. Para conseguir cenas incríveis de batalhas, os designers digitalizaram filmes da guerra no Golfo. O resultado é um padrão de imagem ainda desconhecido entre nós. Você pode participar de manobras "reais", que fizeram parte desta guerra sangrenta, pilotando um tanque M1A1.



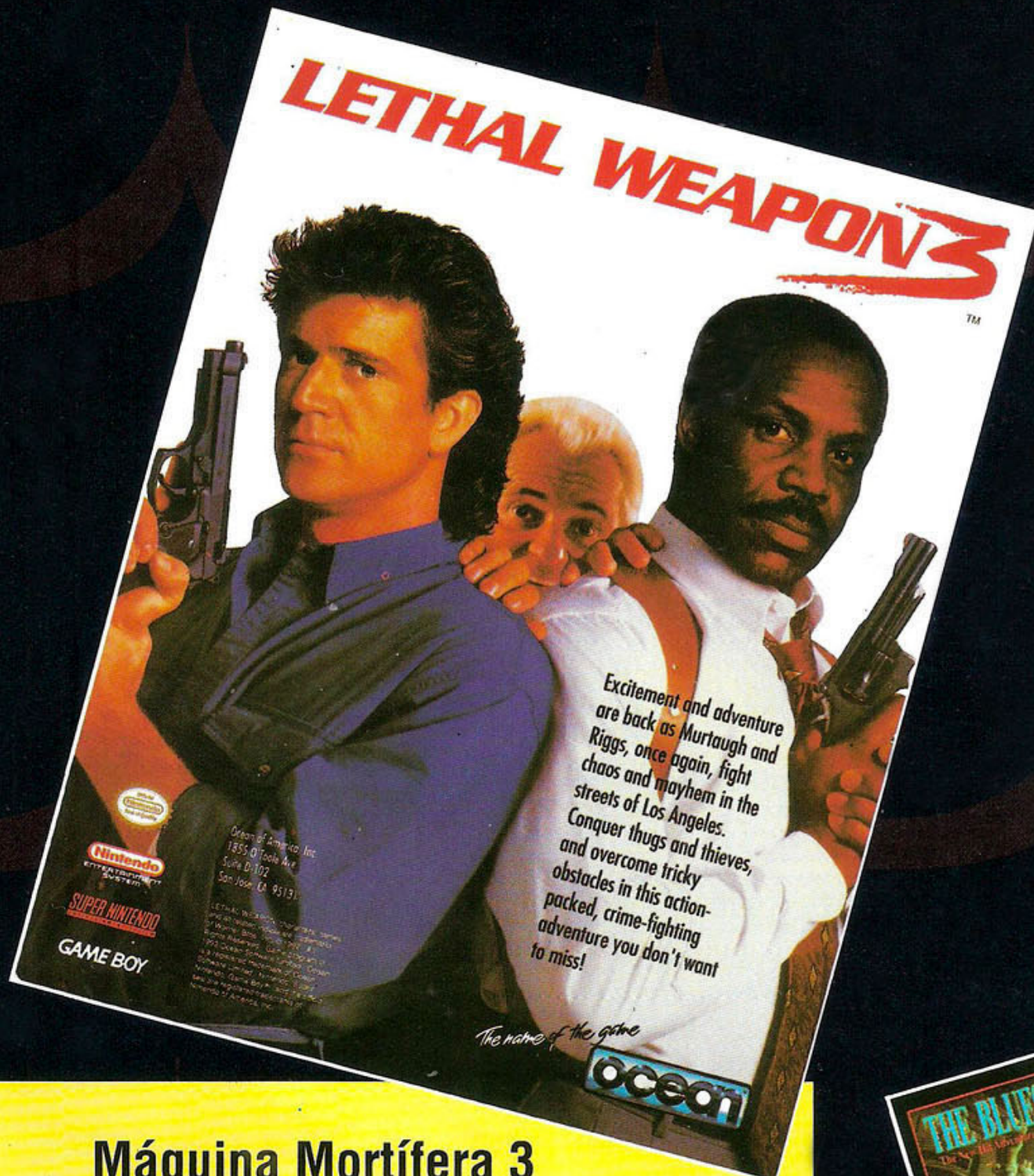


Jetsons para NES

O desenho clássico da época pós-moderna já está em videogame. Ajude George Jetson a navegar entre estações espaciais. Não vai ser fácil. Ele é bem atrapalhado. Você pode até encontrar um "velho" amigo: Fred Flinstone.

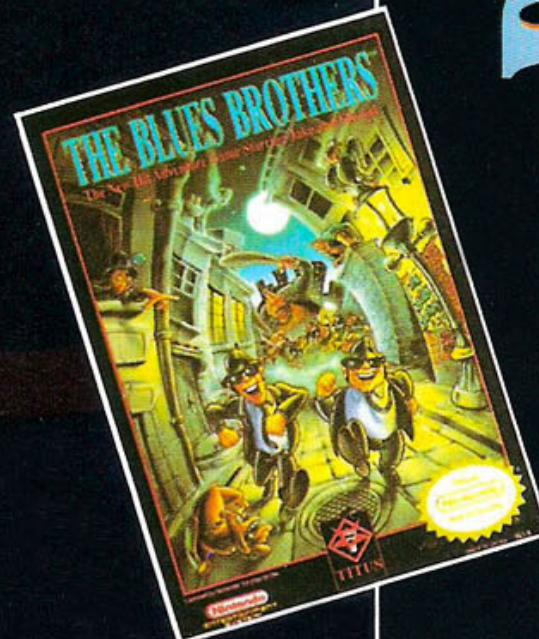


The BROTHERS



Máquina Mortífera 3

Fãs da dupla Riggs e Murtaugh vão se divertir dando tiros neste lançamento da Ocean. Como no filme, e como era de se esperar, a ação não pára em nenhum momento. São marginais que não acabam mais nas ruas caóticas de Los Angeles. Para SNES, NES e Game Boy.



JAMMIN!!!

É isso mesmo! Os irmãos cara-de-pau para SNES, NES e Game Boy. A trilha sonora é composta de velhos clássicos dos Blues Bros. Um som nota 10.

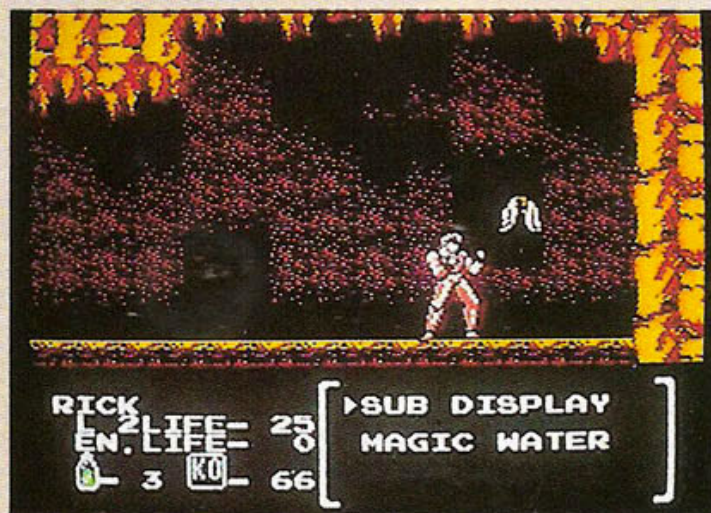
FLYING WARRIORS



1ª Fase



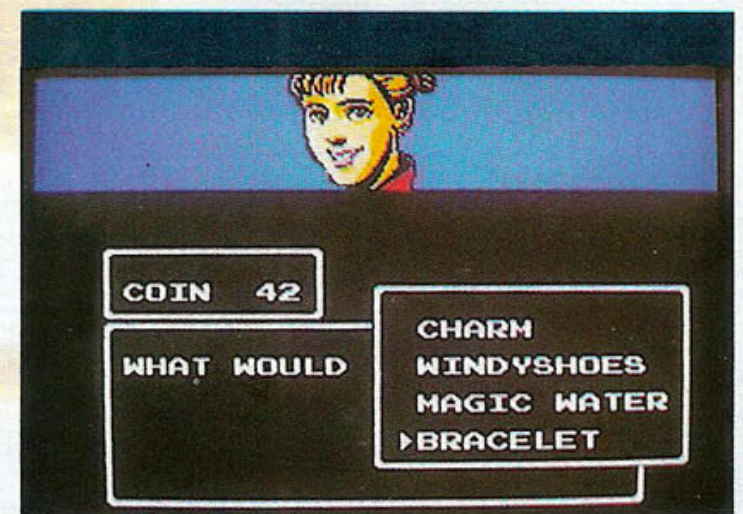
Logo no início Rick treina artes marciais com o mestre para se segurar durante o resto do jogo. Nas montanhas Rick deve seguir sempre em frente e tomar cuidado com os abismos. Ao passar pela entrada da caverna, certamente encontrará o ermitão. A missão agora é encontrar Robe e as



coordenadas são as seguintes: desça na primeira plataforma movediça, vire à esquerda, pegue a outra plataforma e desça. Seguindo pela direita você encontrará uma porta. Suba e destrua o dragão para pegar Robe. Entregue-o para Angel para conseguir a primeira parte do medalhão. Aconselhado pelo mestre Gen, Rick deve ir à China treinar no templo de Kung-Fu e conseguir o espelho de mercúrio. Depois prossegue em sua jornada.

2ª Fase

Aqui a missão de Rick é encontrar o fantasma que está atormentando a cidade. É preciso seguir sempre em frente, entrar nas duas cavernas, colher itens e pegar o bracelete.



Dica: mate os adversários para conseguir dinheiro e comprar o bracelete.

Chefe da 2a. Fase:



Para matar o fantasma Rick deve ficar chutando abaixado no centro da tela.

O Torneio:



Tenha cuidado com as voadoras e giratórias dos adversários. Pule para trás simultaneamente com eles para que Rick não tenha problemas para mudar de fase. Vencendo o torneio, Rick consegue a outra parte do medalhão de Mandara.



Dica: quando o KO estiver 100% utilize o

golpe especial, apertando os botões A e B e o direcional para cima.

3ª Fase



Primeira Dica: continue destruindo os adversários para pegar dinheiro e comprar Magic Waters e Charm para destruir Narga.



Segunda Dica: entre no castelo e vasculhe tudo atrás de itens.

Terceira dica: para encontrar Narga passe por uma



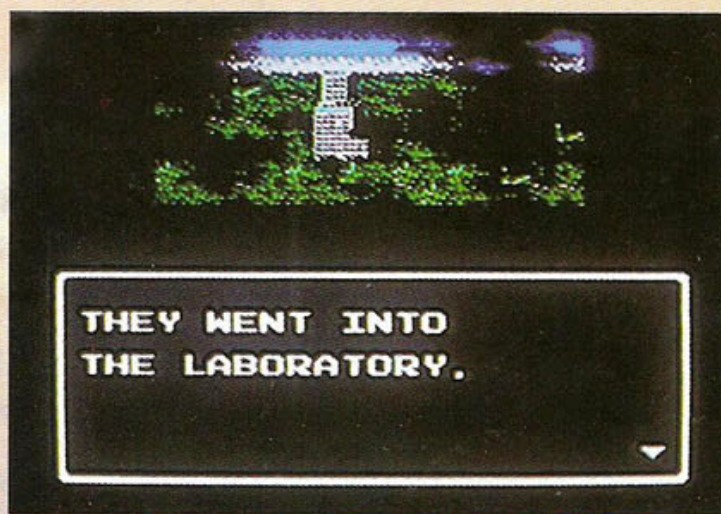
cachoeira com uma passagem secreta, como indica a foto na tela.

Ao encontrar Narga escolha o Flying Warrior Greg para atacá-la. Só ele tem o Thunder Burst, que é a magia mais forte contra ela.

Derrotando Narga você vai passar para o laboratório. Lá vai ter que vencer alguns adversários pra conseguir outras partes do medalhão.



4ª Fase



Esta é uma fase intermediária. Você vai enfrentar quatro inimigos num ringue, para obter



experiência. Não pense que vai ser moleza. Você precisa estar muito bem treinado para encarar seus golpes especiais.

5ª Fase

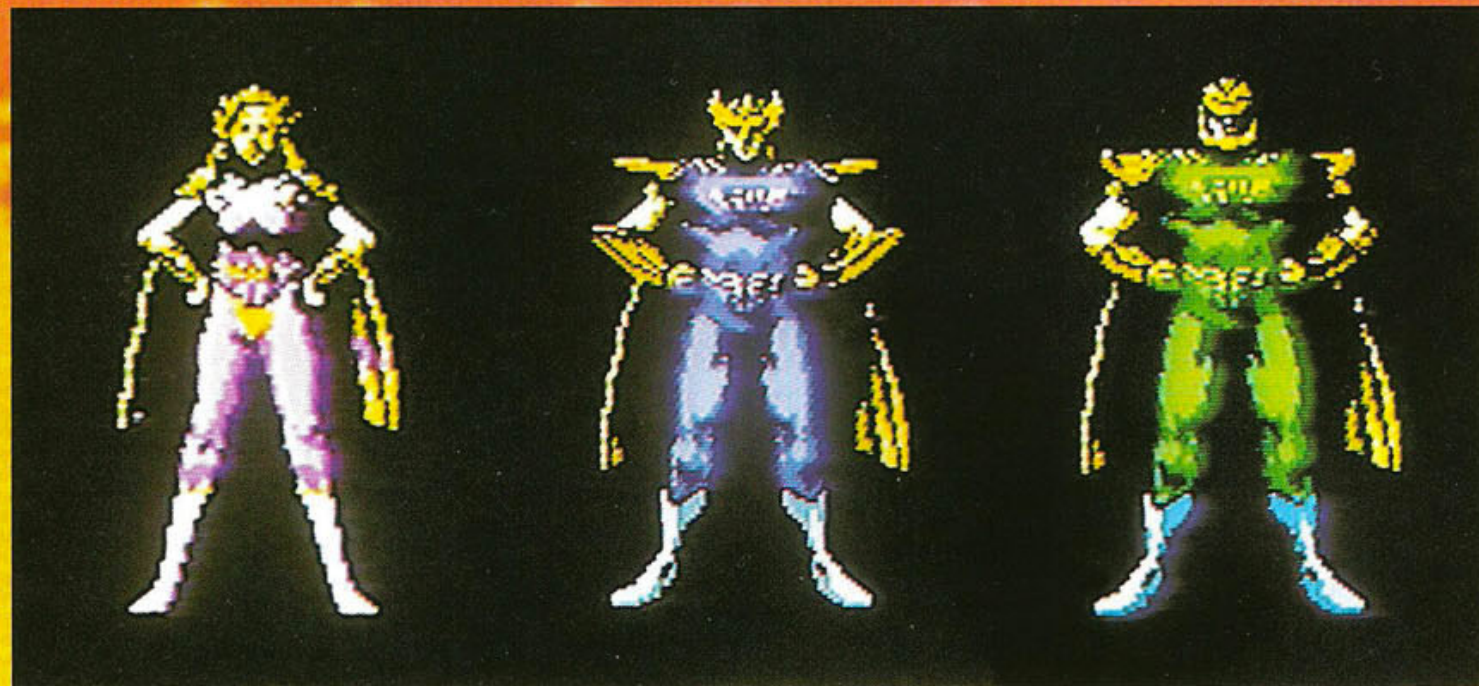
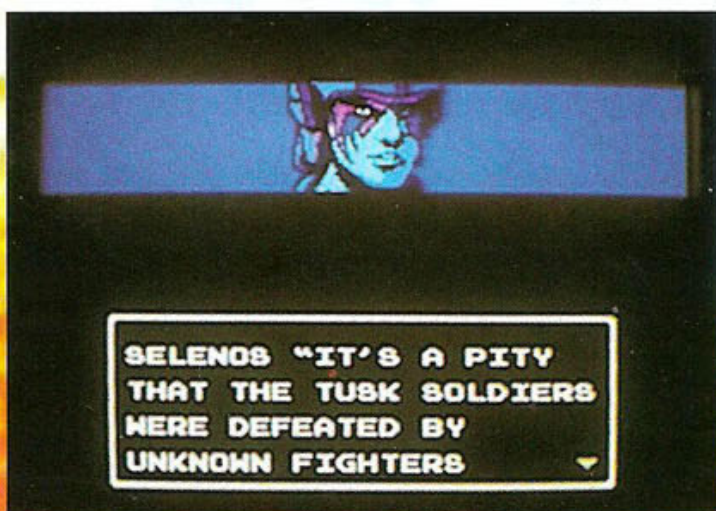
Esta é a última fase, e a missão agora é detonar Demonix. Mas antes disso é preciso procurar todos os itens escondidos na caverna.

Primeira dica:
mate os monstros da caverna prá conseguir uma grana fácil.

Segunda dica:
para encontrar Demonix, veja foto da entrada da caverna.



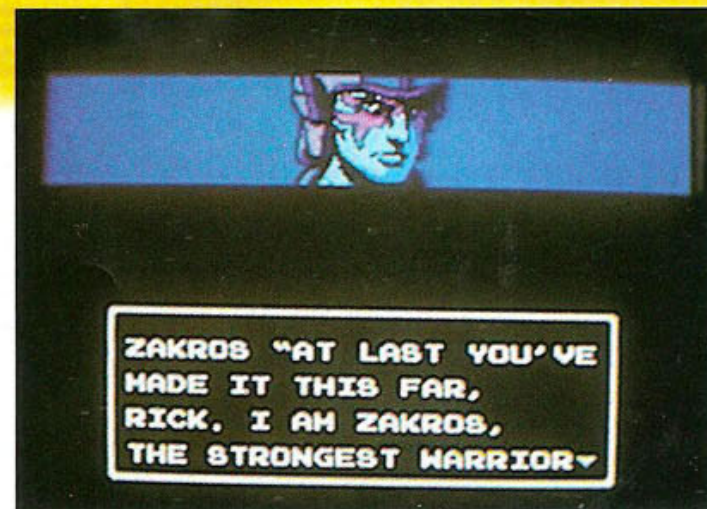
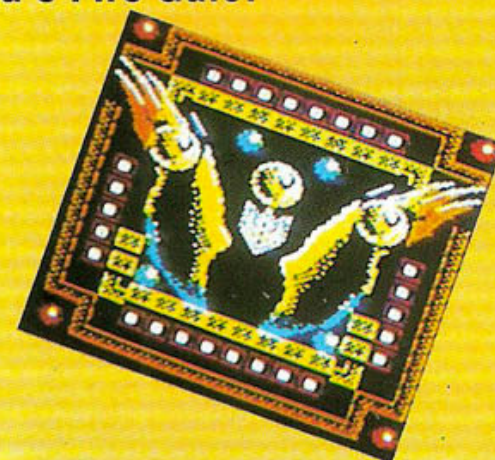
Ao chegar ao castelo, você entrará em quatro templos diferentes onde os Flying Warriors irão disputar com seus inimigos para que possam prosseguir.



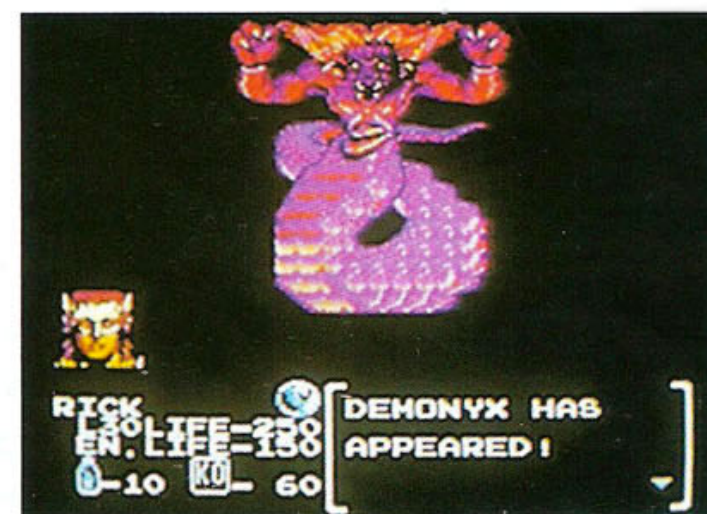
Dica:
entre uma disputa e outra quebre os blocos que estão no caminho. Alguns deles contêm itens importantes.

Dica:
para a batalha final, o melhor Flying Warrior é o Rick e a melhor magia é Fire Gale.

Ao derrotar o quarto inimigo, você terá o medalhão de Mandara completo para a batalha final.



ÚLTIMO CHEFE



Para matar Demonix, você vai precisar de muita Magic Water. A cada 100 KOs, pode-se usar o Hiryu - No - Ken.

PASSWORDS

2ª Fase:

- Z 1 + X L G 8
C W G X B T (quadrado) D 1
5 5 3 5 (quadrado) 1 6 K 8

3ª Fase:

H S J Y D V K 3 7 Z
(losango) H C 3 X 1 5 7 B B V
+ T B Y T W 1 3 7 7 R

5ª Fase:

L C 2 Z 8 7 4 4 8 8 8 8 7
Z L 1 4 C B 8 8 C C C C B
V 3 B 3 B (triângulo) 7 7 B B B B
(triângulo)

GOLPES ESPECIAIS

Magia: direcional para cima e botão A ao mesmo tempo.

Golpe Especial: direcional para cima e botão A e B ao mesmo tempo.

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.
ESCOLHA O SEU:

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

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 DYNAVISON 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

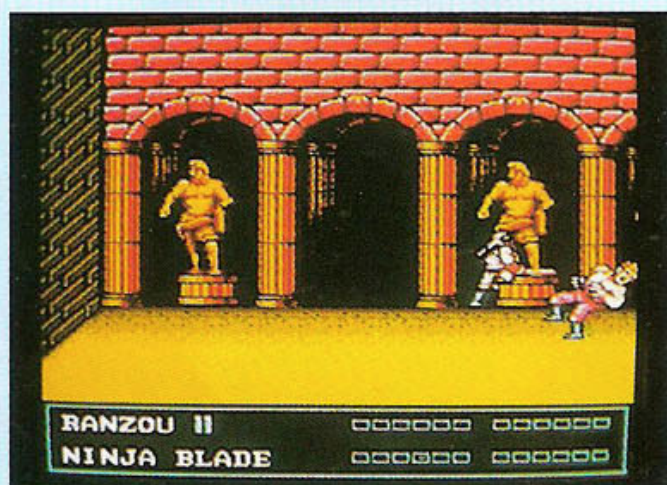
Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

Informações secretas dos melhores jogadores da GamePower.

Double Dragon III (Game Genie)

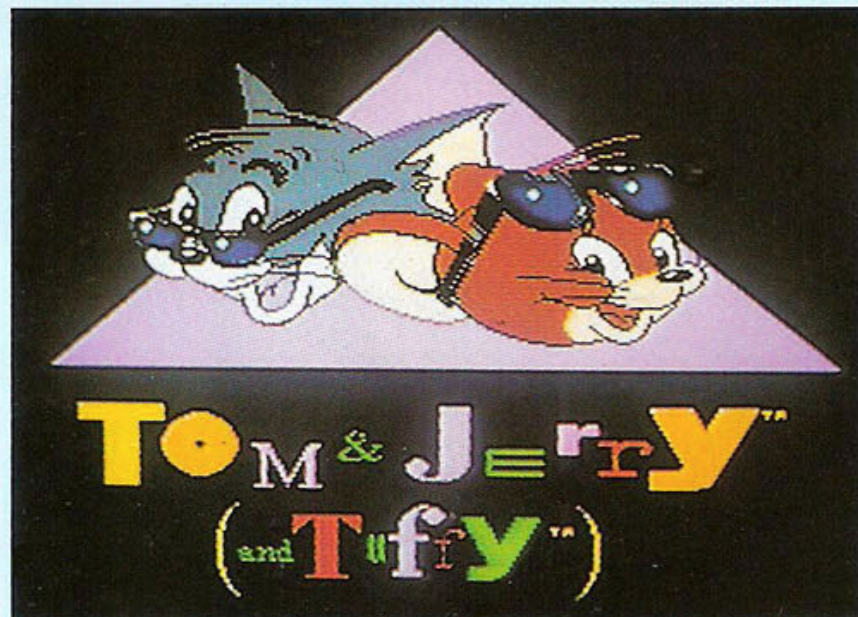
SUPER FORÇA



Você que tem o Game Genie pode usar um código para se tornar um Super força: KVEPXGGS. Pronto para briga?

Tom & Jerry

VIDAS INFINITAS



Basta digitar o código da tela de apresentação que mostra a cara de Tom & Jerry: direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, B, A, Select, Start, Start. Assim você terá vidas infinitas.

Buck O'Hare



PASSWORD

Comece no estágio 7. Para pular as seis primeiras fases, a password é: GPZT.

Scat

COMECE COM 12 VIDAS



Para conseguir 12 vidas logo no começo do jogo, use o seguinte código. Aperte Start no controle e os botões A, B e direcional para cima, tudo ao mesmo tempo.

Mega Man 4



PASSWORD

Comece o jogo direto no castelo do Dr. Cossack. Para isto é só colocar uma bolinha nas seguintes coordenadas: A1, A4, B5, E2. F1. F3.

Double Dragon III

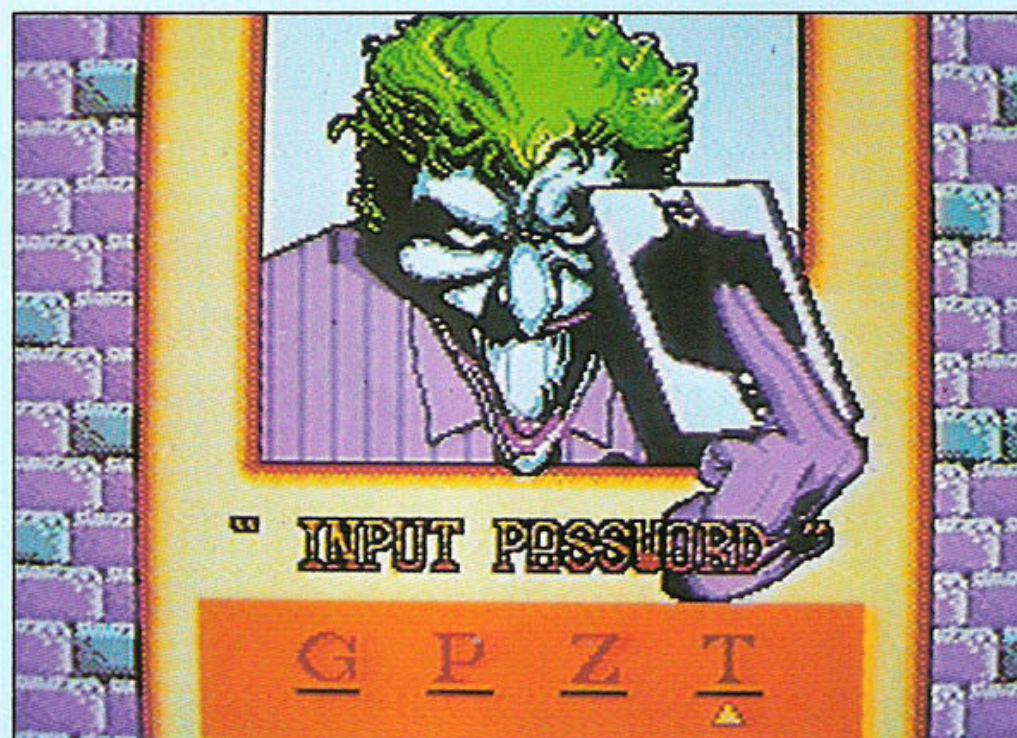
MATE O
ITALIANO



Para fazer pizza com ele, use primeiro Ranzou e dispare contra ele seus 20 shurikens. Quando acabarem, lute com sua espada cortante até ele cair. Depois é só correr para o lado oposto. Faça outra vez.

Batman: Return of the Joker

PASSWORD



Comece no estágio 7.
Para pular as seis primeiras,
a password é GPZT.

Turtles III (Game Genie)

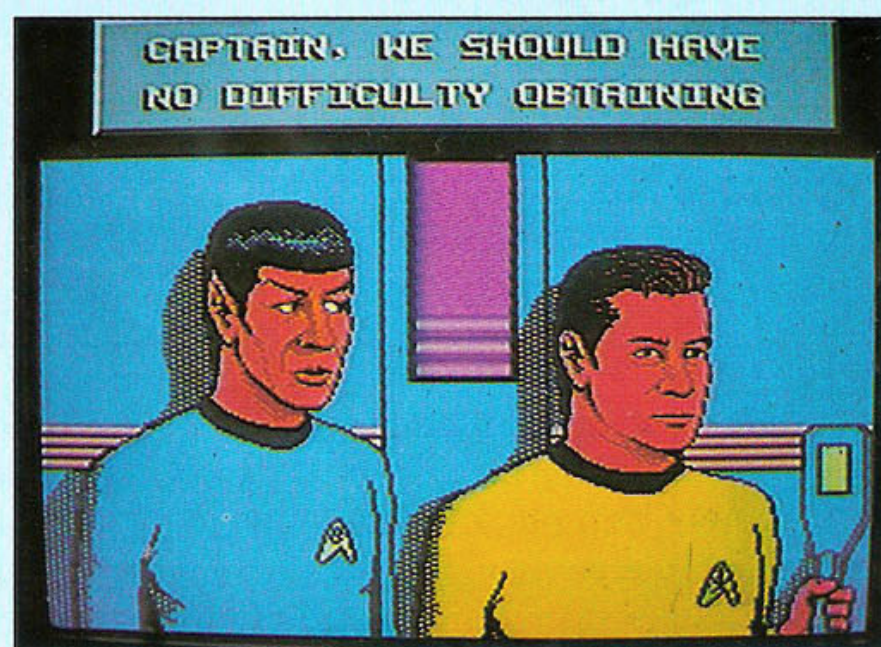
VIDAS FÁCEIS



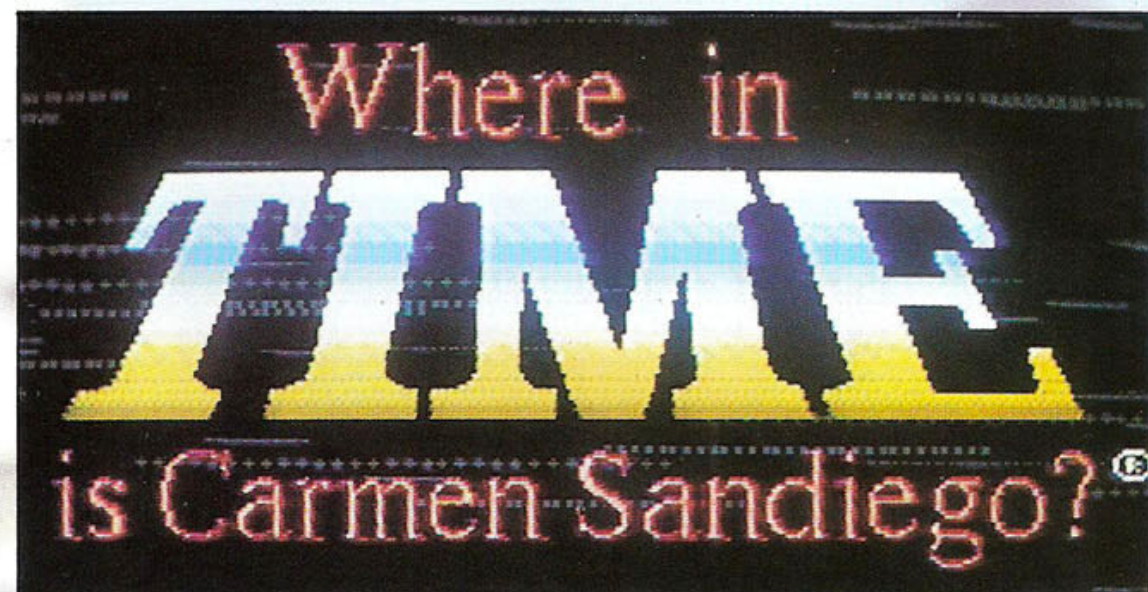
Você precisa ter o Game Genie, para conseguir essa vantagem. Use o código AAAEAU, e a cada inimigo morto ganhará uma vida extra.

Star Trek

PASSWORD



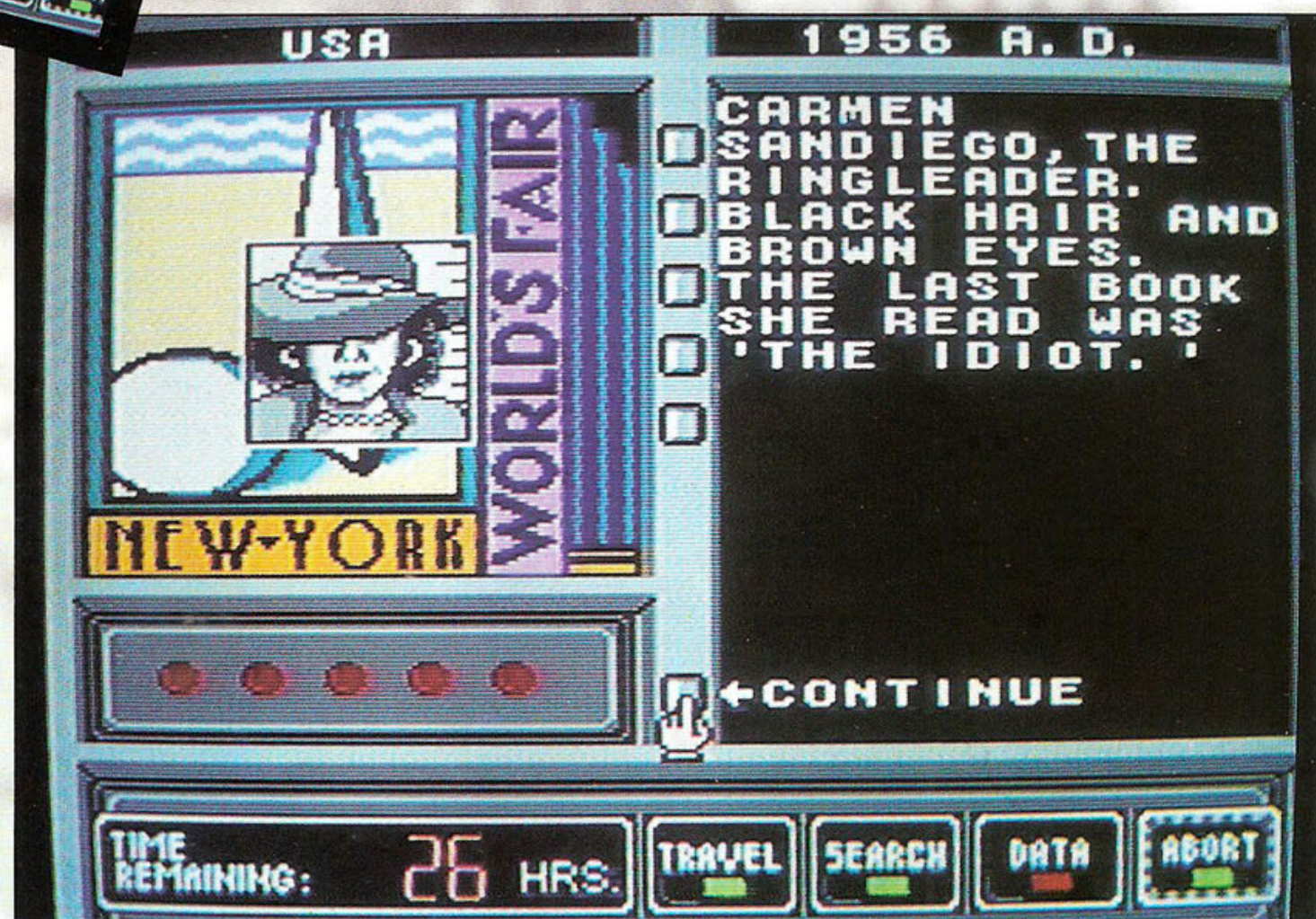
Para começar o jogo logo de cara num nível mais adiantado, use o seguinte código como password:
P?RV!RZHLGQD.



Jogo RPG de muito sucesso nos EUA, que vai fazer você queimar a cuca o tempo todo. Seu papel é o de um patrulheiro do tempo, recém-contratado pela agência de detetives ACME para encontrar um criminoso. Viajando na Chronoskimmer 325 i, a mais avançada máquina do tempo da Galáxia, que pode levá-lo através de 1.500 anos de história e se materializar em 42 diferentes localizações geográficas, você tem 34 horas para realizar a sua missão: resgatar através do tempo o criminoso, um dos 11 membros da Liga Internacional dos Vilões Sinistros (V.I.L.E.).

Para isso você conta com a ajuda de uma enciclopédia, para decifrar as pistas que os informantes da ACME, espalhados pelo tempo, irão lhe fornecer. Não se esqueça, a enciclopédia está escrita em inglês. Se você não domina bem a língua de Tio Sam, vai ser bem difícil avançar neste jogo - que é fácil para os americanos.

Com bons gráficos e um som satisfatório, o jogo proporciona um misto de diversão e conhecimento.



FICHA TÉCNICA

Nome:	C. Sandiego
Console:	NES
Modalidade:	RPG
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/A
Fabricante:	Konami
Capacidade:	

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	9
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	4



Este jogo causou um certo furor quando saiu para PC nos EUA e hoje existe para vários consoles e sistemas de computação. Vale mais pela originalidade do conceito do que pelo jogo em si. Uma vez que você pegue a manha, fica um pouquinho sem graça. Ao mesmo tempo, trata-se de uma maneira bem legal de treinar história, geografia e inglês. (É mais divertido que a aula de cursinho). Mas legal mesmo será a versão para CD-Rom, bem mais completa e complexa. Aguardem...

Marcelo Kamikaze

SUPER SPY HUNTER

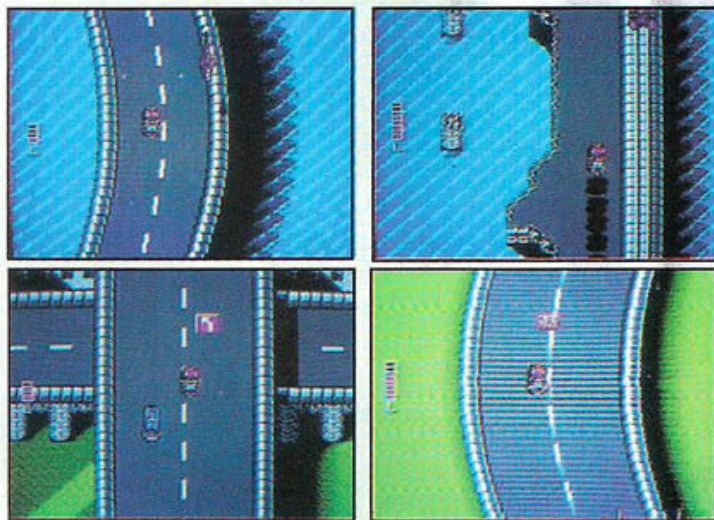
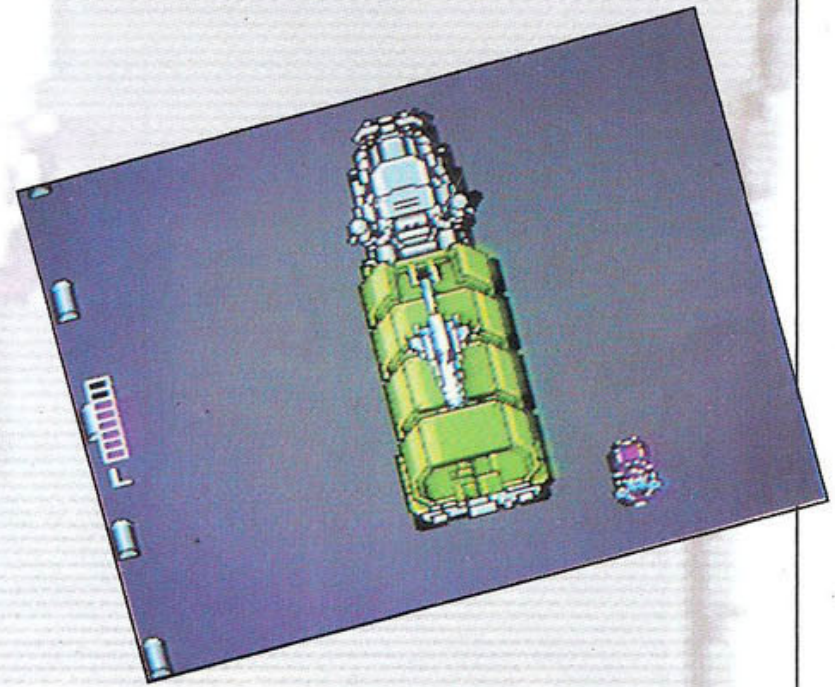
O jogo não traz novidades, é a sequência do Arcade Spy Hunter. Envolve um misto de corrida em alta velocidade e combate, como no filme Mad Max. O objetivo é conduzir seu carro por uma estrada cheia de obstáculos e inimigos. São helicópteros, tanques, limousines e caminhões, atirando o tempo todo contra o carro. Como se já não bastasse, o caminho é repleto de surpresas e qualquer vacilada pode custar muito caro. Se conseguir driblar as rajadas inimigas e desviar

dos obstáculos da pista, você logo encontrará o primeiro chefe: uma jamanta que dispara bombas em várias direções e transporta helicópteros.

Você cruzará desertos, mares, barreiras, lasers e as mais diversas fases para chegar ao segundo chefe, uma gigantesca máquina de destruição.

Atire sempre circulando, pois assim fica mais difícil de ser atingido, e não tire o dedo do botão de tiro.

Você vai ser campeão, na certa!

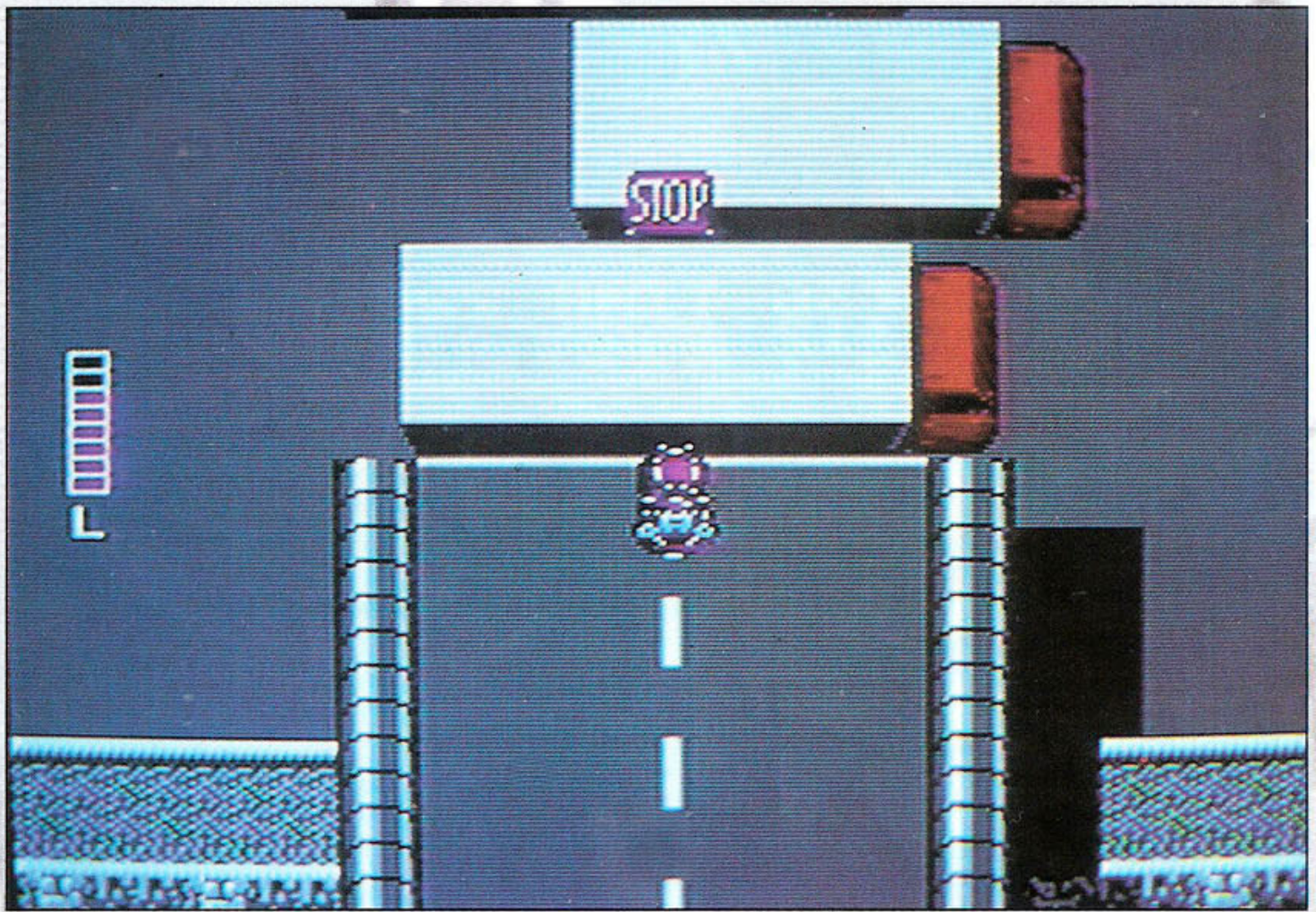


FICHA TÉCNICA

Nome:	S. Spy Hunter
Console:	NES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Sun Soft
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

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



Violência e velocidade e só, precisa mais? Yes, man! Precisa muito mais desafio: Super Spy Hunter quase não muda o tempo todo. É uma mistura bem punk de jogo de direção com tiro, mas infelizmente se torna chato rápido. O gráfico não ajuda nem atrapalha. E o som não chega a ser nenhuma Brastemp. Se você for fanático por esses jogos meio "Mad Max", é melhor procurar Road Rash para Mega Drive (Sega). Mas na falta de outro jogo no gênero, este até que quebra o galho.

Baby Betinho

Vice

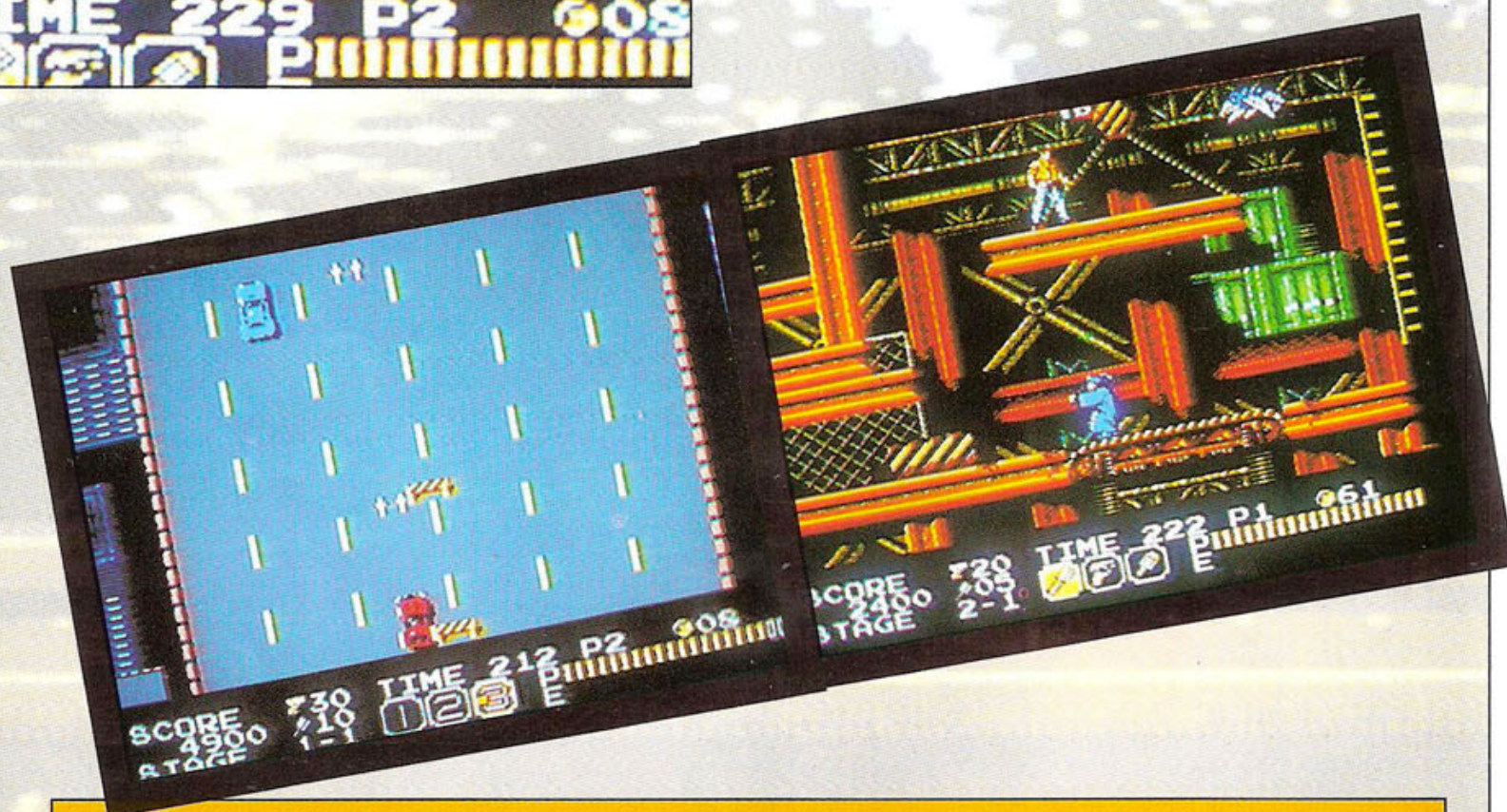


Alguns corpos foram encontrados, armas secretas desaparecem e o crime organizado está sempre presente.

Você é o policial da Vice, Quinn Hart, e sua missão é enfrentar terroristas, gangues de ruas e assassinos, que agora possuem as armas secretas. No início do jogo, entre em sua super-máquina e persiga os criminosos. Em outra fase você vai encontrá-los no subterrâneo, entre tiroteios e bombas.

Com sua Magnum 44, atire nos mercenários e assassinos profissionais. Você também vai ter de enfrentar as armas e robôs de última geração, roubados por eles e agora usados contra você. Não é uma missão fácil. Pelo contrário, as armas têm um enorme poder de destruição, e só quem for muito habilidoso sairá vivo dessa.

Cuidado com estas armas: **M5 Scorpion** e **PCU - 110 Rogue**.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Vice Project Doom
Console:	NES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	American Sammy
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

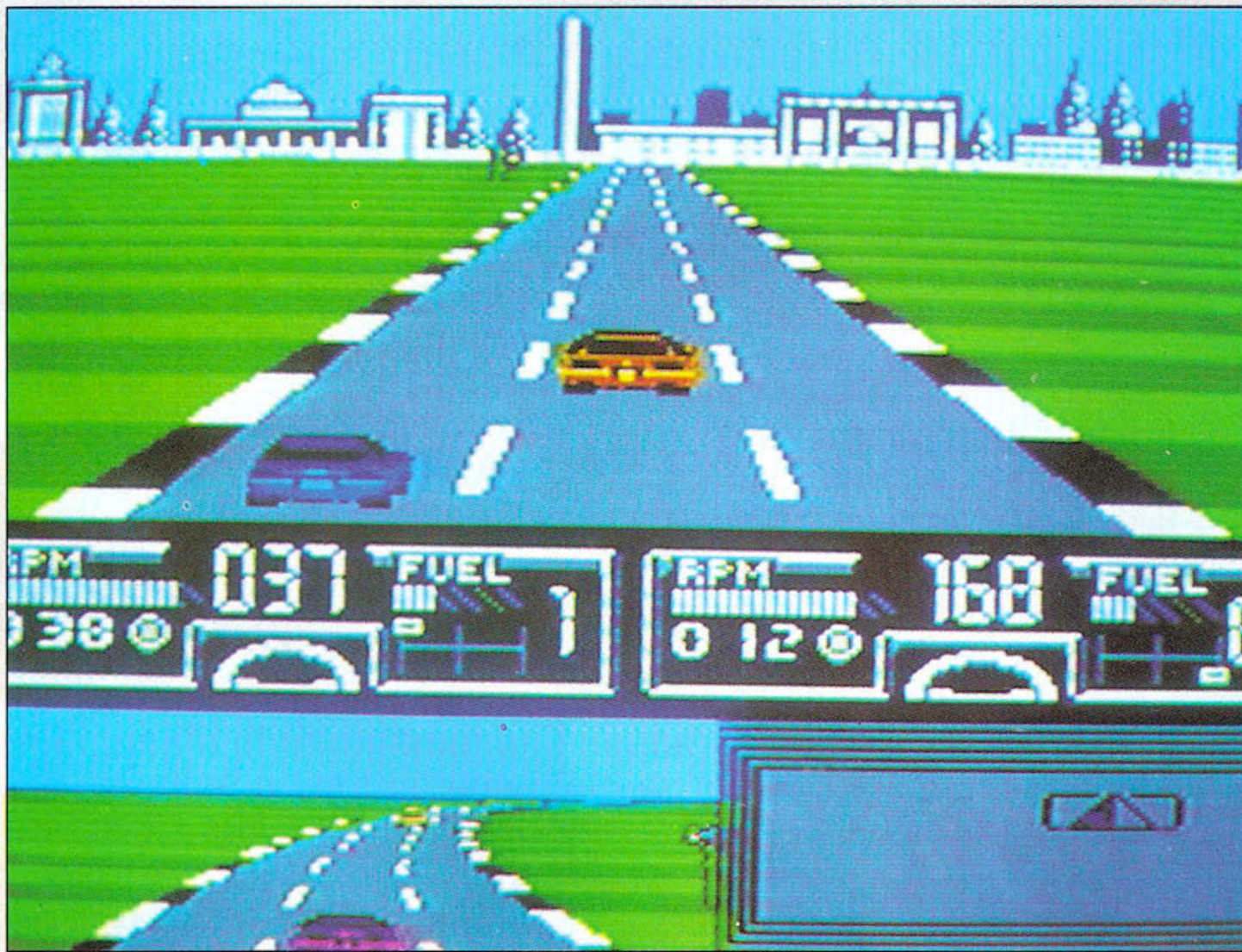
	MB
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	9



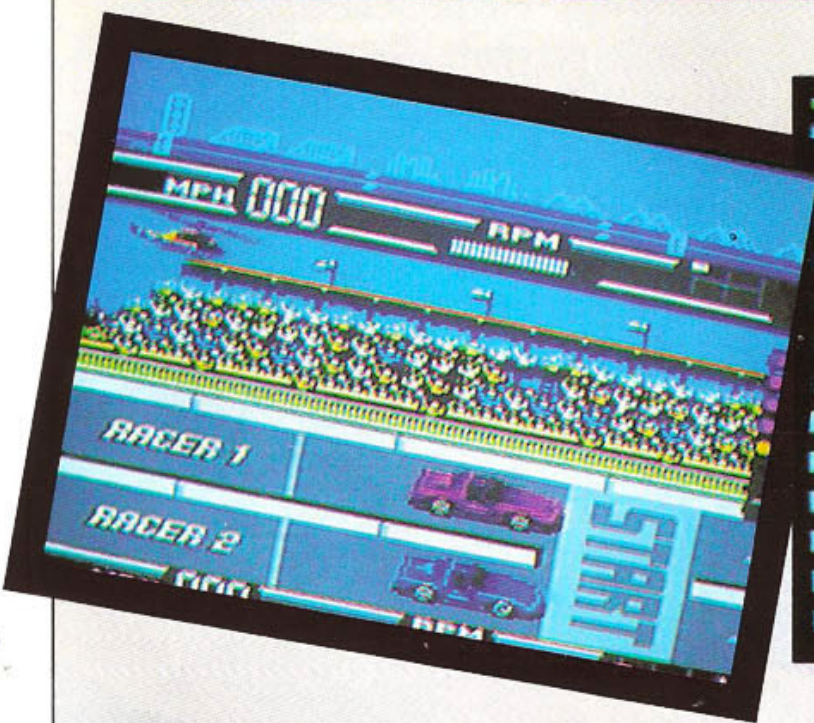
Existem três coisas que me dão muito prazer: a velocidade é uma, combate ao crime é outra, mas a terceira só o tempo me permitirá revelar. Vice é um dos melhores jogos nessa linha, tendo como características um gráfico digno de 16 bits e uma trilha sonora eletrizante. O desafio é bárbaro, você vai se descabelar para passar daqueles chefinhos marotos. Vale a pena treinar pontaria e conferir.

Marjorie Bros

RACE AMERICA™



Que tal disputar um rally, percorrendo os Estados Unidos da América num carro esporte, com 6 marchas e velocidade final de 224 km/h? Só mesmo em filme? Não. Race América traz todas essas emoções e muito mais. Você irá percorrer de Boston a Los Angeles com paradas em New York, Washington, Cincinnati, Detroit, Chicago, Kansas City, Dallas e Denver. Você pode disputar com Mr. Turbo ou queimar borracha com outro jogador. A corrida pode ser no autódromo ou na estrada, a escolha é sua. Há também uma tela que mostra de cima, quando o concorrente se aproxima. Para reabastecer o seu carro, preste muita atenção nas curvas. Nelas você pode conseguir galões em pontos estratégicos. O jogo é bem competitivo, ganha quem chegar primeiro a Los Angeles. Esquente o seu motor e prepare-se para uma viagem em alta velocidade.



É, maninhos, já que o pixe anda curto, a melhor maneira de tirar uma chinfrá by car é jogando Race America. Que, apesar de ter um gráfico bom, poderia ser um pouco mais trabalhado. O som é bem comportado, levando em conta a potência do aparelhinho. Neste jogo, a diversão é o grande barato, porque dá pra ficar esperto no racha durante o jogo. Este é para Mc Hammer nenhum botar defeito.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Race America
Console:	NES
Modalidade:	Direção
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	Absolute
Capacidade:	2 Mega

AValiação

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

TELAMANIA

Os caminhos surpreendentes da briga entre Nintendo e Sega

por Marcelo Kamikaze

O Summer CES (Consumer Electronics Show), a maior feira de eletrônica dos States, terminou no início de junho em Chicago. Serviu para fecharem contratos milionários e esclarecerem alguns pontos quanto ao futuro do mercado mundial de videogames. Ficou claro, para começo de conversa, que a disputa entre a Nintendo e a Sega vai continuar acirrada por algum tempo, até 1993 no mínimo. A briga passa por preços, software (jogos, basicamente), títulos e hardware (consoles) e parece mais dura a cada mês. Quem lucra com isso, felizmente, é o consumidor.

Guerra de Preços

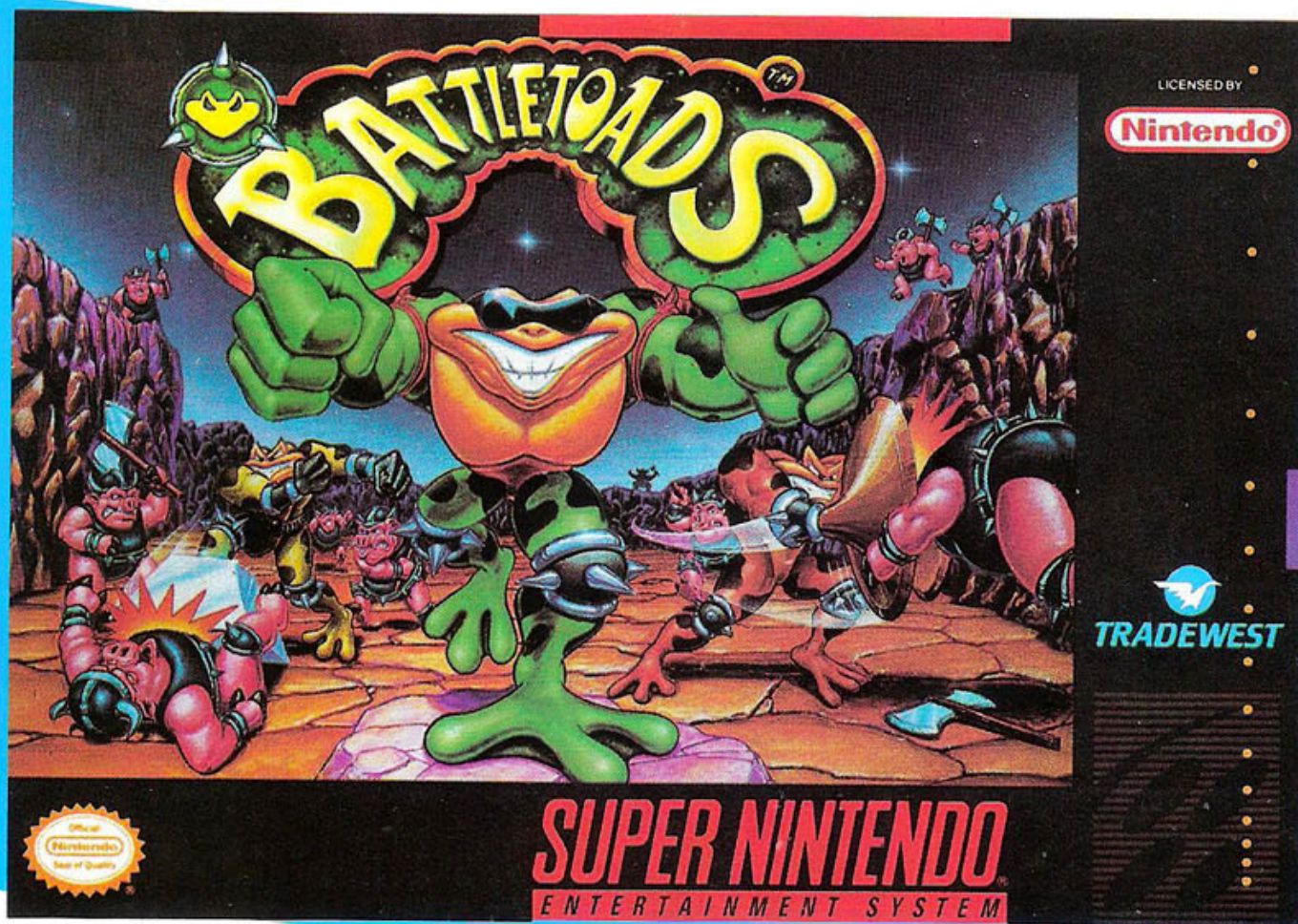
Os preços de consoles continuam baixando desesperadamente. Nintendo e Sega anunciaram que tanto Super Nes como o Genesis passarão a custar US\$ 99,99 a partir de agosto deste ano. Essa estratégia acaba valorizando o mercado de software. A idéia parece ser ganhar dinheiro mais com cartuchos do que com consoles. Ou seja, quanto mais consoles vendidos (a preço de

banana), mais consumidores de cartuchos existirão. Desse jeito, as empresas logo vão oferecer o console de graça junto com um cupom para comer um Big Mac de graça na primeira esquina.

Títulos Novos

A Sega ganhou a guerra dos lançamentos de 16 bits em 1991, com títulos como Sonic, Joe Montana II e Quack Shot, mas a Nintendo saiu detonando este ano com jogos impressionantes como Street Fighter II, Turtles IV e Battletoads. Esta batalha promete. Sabemos que a Sega vem aí no segundo semestre com Tazmania, Sonic 2 e Batman 2. Resta ver se a Nintendo vai manter o pique, com Super Flying Warriors e Mario Paint entre outros, ou se a





Sega vai conseguir retomar a dianteira na área. A briga vai esquentar ainda mais com o aperfeiçoamento das *third party software houses* (fornecedores autônomos) e a entrada dos grandes estúdios de cinema, de olho neste mercado promissor.

A Briga dos CD-Rom

Mesmo no calor da batalha tecnológica, a guerra dos preços é que dá o tom. A Sega of America mostrou o Sega CD Multimedia Entertainment System (MES?) em Chicago e promete lançá-lo, junto com 20 jogos, para o Natal deste ano pelo preço de US\$ 299.99. A Nintendo respondeu à altura. Disse que o seu CD-Rom, desenvolvido junto com a Philips, não só será melhor como mais barato. Enquanto o relógio do Sega CD roda a 12,5 Mhz, rapidíssimo, o da Nintendo CD vai rodar a 25 Mhz!! O Sega-CD é preso às 64 cores do Mega Drive; o da Nintendo terá uma capacidade quase ilimitada de reprodução de cor. E o mais impressionante da história toda: o Nintendo CD vai custar apenas US\$ 200 quando for lançado no início de 1993. A Sega, por sua vez,

treplicou com uma frase curta e grossa: "Talk is cheap", ou seja, falar é fácil. Mas deixou claro, ao mesmo tempo, que não pretende perder a guerra dos CDs em função de preço.

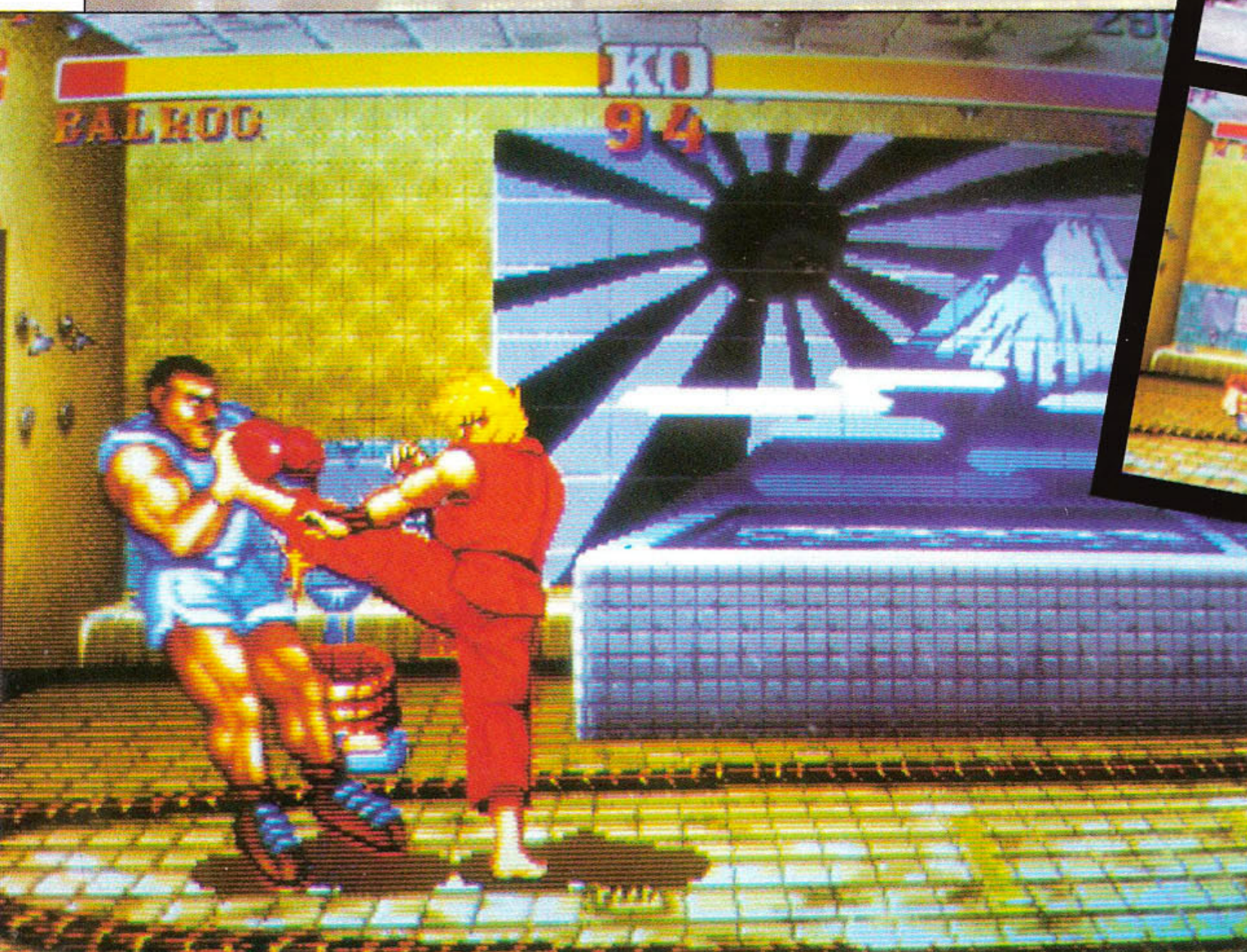
A Nintendo vem aí

A disputa entre Nintendo e Sega promete chegar à nossa praia em breve. Segundo o jornal O Globo, a

Nintendo do Japão está negociando com a Gradiente e a Estrela a comercialização dos seus produtos no Brasil. Numa primeira etapa os produtos serão importados. A briga com a Tec Toy, que produz os jogos e consoles da Sega no país, deverá ser das boas.



STREET FIGHTER II



FICHA TÉCNICA

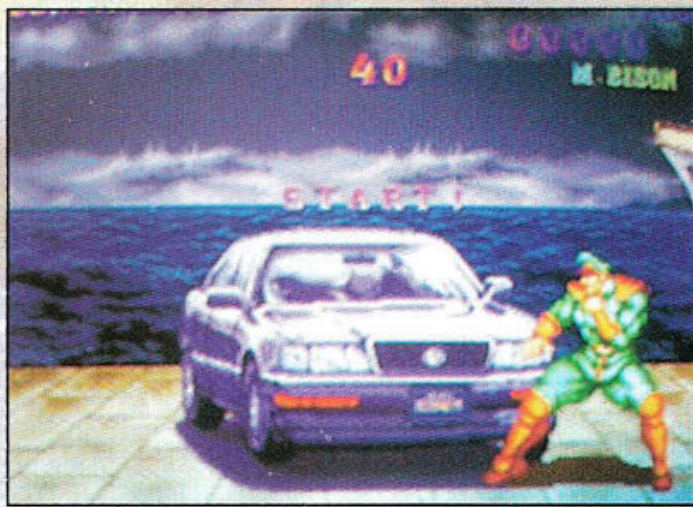
Nome:	SF-II Ch. Edition
Console:	Arcade
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	12
Fabricante:	Capcom
Capacidade:	Enorme

AVALIAÇÃO

	LM	BB
Gráfico:	9	10
Som:	9	10
Diversão:	9	10
Desafio:	9	10

Com o lançamento de Street Fighter II em versão SNES, a Capcom poderia correr o risco de perder a sua galinha dos ovos de ouro nos arcades. Mas como a empresa não é boba nem nada, tratou de reformular o jogo e garantir novas emoções para os "kick and punchers", lançando Street Fighter II – Champion Edition (Edição dos

Campeões), já apelidado de Street III. Nesta versão, que em meados de junho já provocava filas em alguns fliperamas de São Paulo, os gráficos se tornaram mais agressivos e os traços mais definidos. Os céus do cenário de fundo ganharam agora um tom apocalíptico e, o rosto dos heróis, uma expressão bem mais acentuada. A outra grande novidade é



Pode crer moçada, já gastei todo o meu salário em fichas e ainda não consegui ganhar nenhuma vez de Baby Betinho. Ele é duro na queda em jogos de "Kick and Punch". A velocidade de Champion Edition (ou Street III, para os íntimos) está animal. E dá para fazer miséria com os quatro jogadores novos. Só não gostei de jogar com o Sagat. O som é tão chocante que até gravei um tape só com a música do Guile. A defesa, tal como em Street Fighter II, é importantíssima. Mas às vezes é melhor você deixar o adversário lhe acertar para agarrá-lo logo em seguida. São mais de 60 estratégias novas nesta diversão. É bom ir treinando porque ficou bem mais difícil acabar.

Lord Matias

que agora se pode jogar com Balrog, Vega, Sagat e até com Bison, criando centenas de estratégias novas que tornam o jogo ainda mais divertido que a versão anterior. O som continua o mesmo e as fases de bônus também. O clock do jogo foi um pouco alterado em sua velocidade, tornando o ritmo um pouco mais rápido. Só para se ter uma idéia, qualquer lutador que se aproxima de seu adversário será agarrado sem perdão. Isso diminui as chances de apelação contra o computador. Outra alteração de peso é o aumento do espectro do Dragon Punch. Com isso, Ken e Ryu podem bloquear qualquer investida aérea de seus adversários. Entre os novos lutadores, anteriormente controlados pelo computador, quem se destaca é o Vega. Ele é o mais rápido e aplica os golpes mais perigosos e mais difíceis de serem defendidos. Na sua nova versão, Sagat pode agarrar seus adversários e desferir-lhes joelhadas surpreendentes. Balrog é, de todos, o mais curioso: todos os seus golpes são executados com soco, inclusive os especiais. Por último, o Bison: ele é capaz de desferir uma tamancada mortal em





seus oponentes. A essa hora você já deve estar babando para jogar este incrível "kick and punch". Para não perder tempo nem dinheiro, veja abaixo alguns golpes especiais dos quatro novos lutadores que a **GamePower** pesquisou para você.

*A placa do jogo **Street Fighter – Champion Edition** foi cedida pela Tailoon Diversões Eletrônicas, de São Paulo – Tel: (011) 35-9261*



Desta vez a Capcom foi longe demais. A **Champion Edition** de **Street Fighter**

II para arcade (ou fliperama, em bom português) apresenta gráficos ainda mais chocantes que na versão anterior. Isto para não falar da nova roupagem dos personagens, que está duca...
Outro grande barato é a velocidade de jogo. Vai levar os pregões à loucura. Treine bem os golpes publicados – você vai precisar deles. E não se esqueça: Vega é o melhor. Os golpes dele são os mais rápidos e os mais difíceis de bloquear.

Baby Betinho

OS SEGREDOS DOS NOVOS LUTADORES



BALROG

Soco de virada

Mantenha o controle direcionado atrás por 2 segundos apertando os três botões de chute. Depois solte-os, direcione para frente e aperte-os novamente.

Corrida com soco

Mantenha o joystick atrás por 2 segundos, direcione para frente e aperte um botão de soco simultaneamente.

Cabeçada

Chegue perto de seu adversário, direcione para frente e aperte algum botão de soco.



VEGA

Cambalhota com ataque

O mesmo truque da corrida com soco de Balrog.

Salto com ataque

Direcione para trás, pressionando o controle por 2 segundos. Aí para cima e um botão de chute.



SAGAT

Magia em cima

Faça uma meia lua em direção ao seu oponente e digite o botão de soco. Se o botão digitado for o de soco forte, a magia sairá rápida; se for o de soco fraco, a magia sairá lenta. Para **Magia em baixo**, repita a dica anterior, mas com botão de chute.

Joelhada surpresa

Direcione o seu joystick por 2 segundos na diagonal inferior contrária à posição do seu rival. Direcione agora para a diagonal superior que está a favor de seu adversário e digite chute forte.



BISON

Parafuso de fogo

O mesmo truque da corrida com soco de Balrog.

Salto com tamancada

O mesmo procedimento de salto com ataque, explicado em Vega.

VOCÊ DECIDE

35% DESCONTO À VISTA - 5x CORRIGIDOS PELA T.R. - 3x SEM JUROS - 10% DESCONTO NO CARTÃO

- *PREÇO ESPECIAL NO ATACADO PARA LOCADORAS E LOJAS* - SEU CARTUCHO USADO VALE DINHEIRO

NA COMPRA DE UM NOVO - SEJA UM FRANQUIADO CHAMONIX COM PADRÃO AMERICANO

- LOCAÇÃO DE CARTUCHOS DE TODOS OS SISTEMAS - DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

VENHA CONHECER A LOJA E LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Chamonix



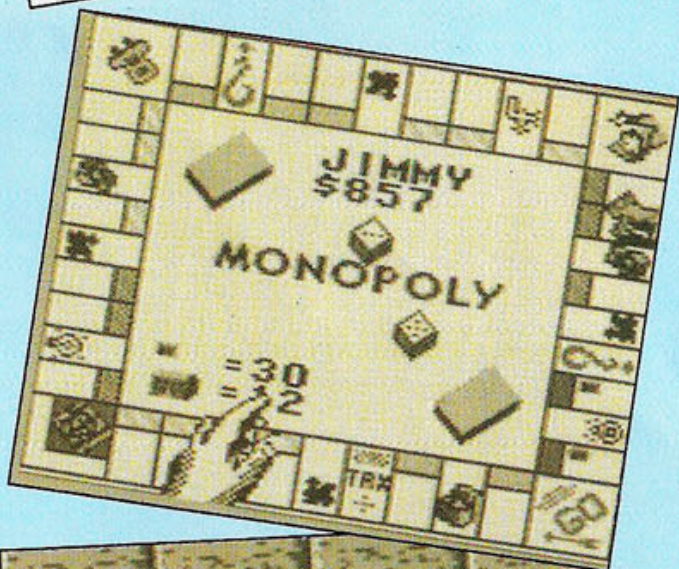
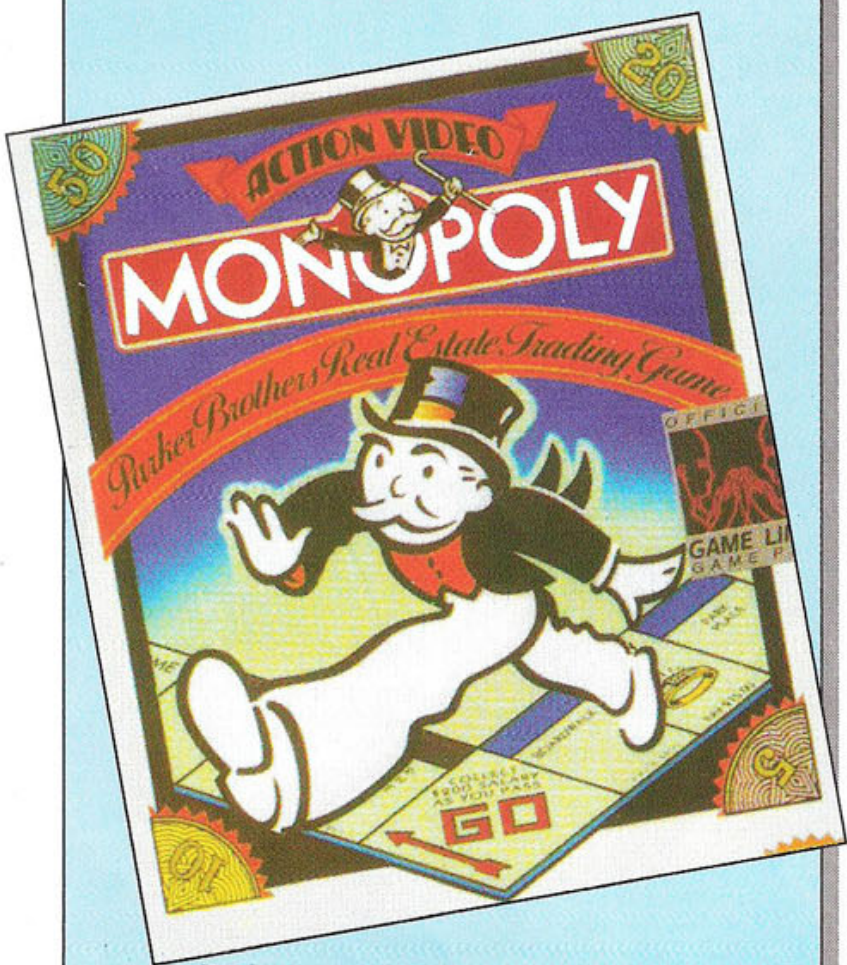
- ATENDIMENTO SUPER RÁPIDO
- PRONTA ENTREGA

- ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
- IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

GAMES CLUB

BRASIL - RUA JUQUIS, 284 MOEMA - TEL: (011) 61.0355/240.0201/542.3550
EUA - 34 S.E. 2ND AVE. SUITE 210, MIAMI, FL 33131 - TEL: (305) 372.0087

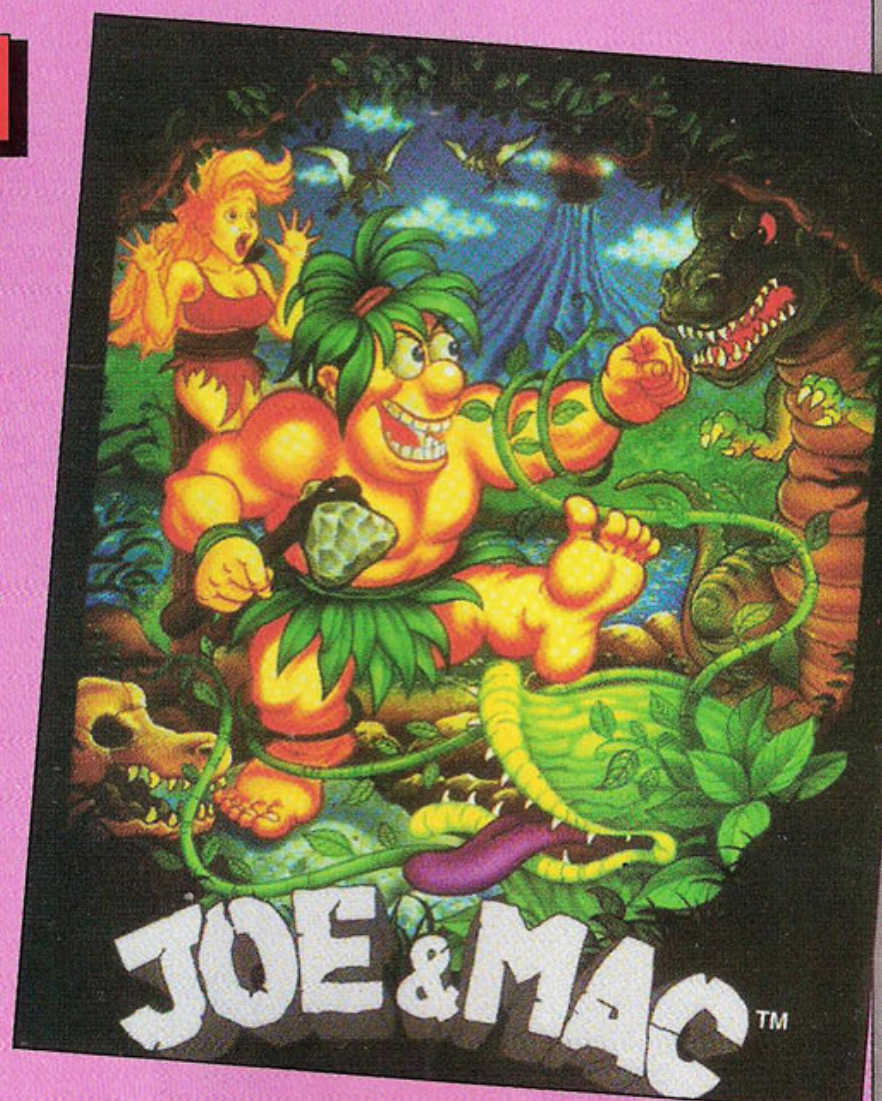
BANCO IMOBILIARIO



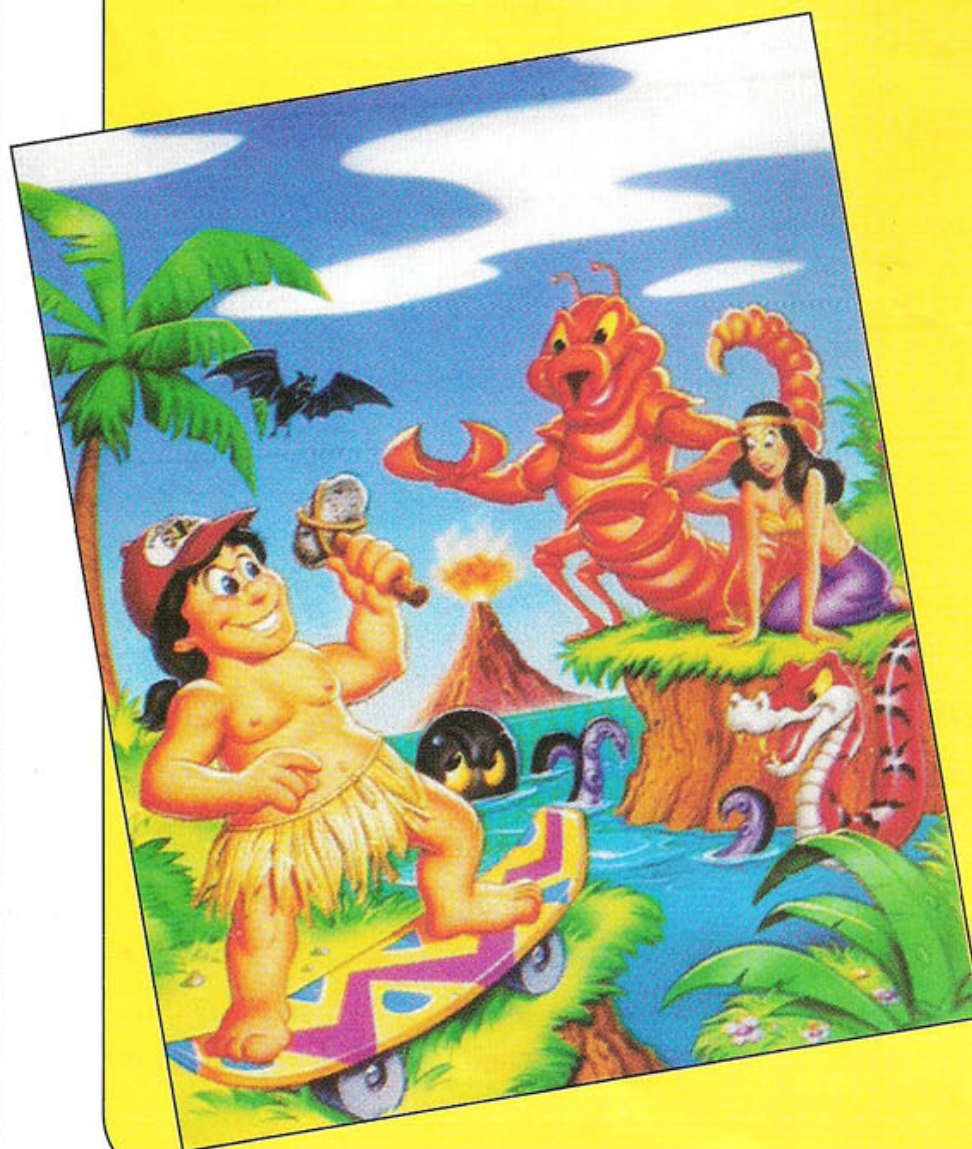
O nosso velho e bom Banco Imobiliário (Monopoly) já está disponível para Game Boy. O objetivo, como se sabe, é ficar rico. O computador cuida das contas, permitindo um jogo rápido e rasteiro. Pode-se jogar com até três amigos ou contra oito adversários automáticos.

JOE & MAC

Os Neaderthal's capturaram as mulheres da aldeia, quando Joe Mac caçava dinossauros. Cabe a Joe resgatá-las, enfrentando dinossauros, pterodáctilos e inimigos, fortemente armado de bumerangues, machados, ossos e rodas. Versão para Game Boy de sucesso SNES.



ADVENTURE ISLAND



Sua missão é encontrar a princesa Tina, que está perdida. No caminho você terá que lutar contra víboras, morcegos e pterodáctilos. Para isso você conta com a ajuda de dinossauros amigos e de um superskate. Quebre os ovos para achar muitos pontos e passagens secretas.

Bill & Ted's Excellent Video Game

PASSWORDS

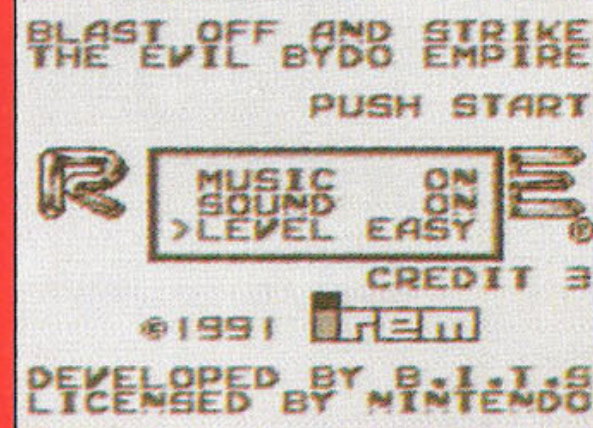


Quem quiser selecionar fases neste jogo "excelente", só precisa teclar os códigos seguintes:

Level 2: 555 - 4239
 Level 3: 555 - 6767
 Level 4: 555 - 8942
 Level 5: 555 - 4118
 Level 6: 555 - 8471
 Level 7: 555 - 2989

R - Type

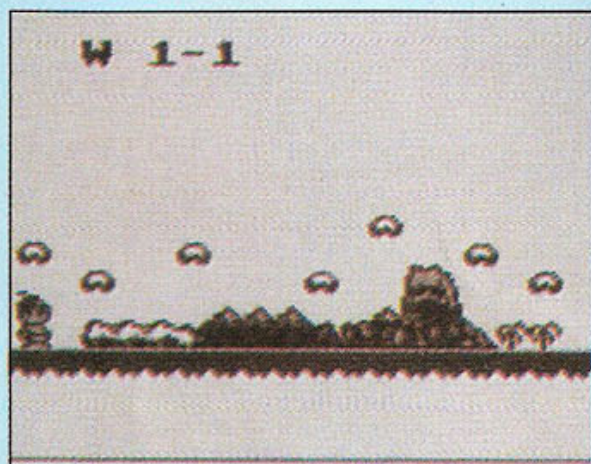
TELA DE OPÇÕES



Na tela de apresentação, pressione e segure para baixo e select. Entre as opções há seleção de dificuldade.

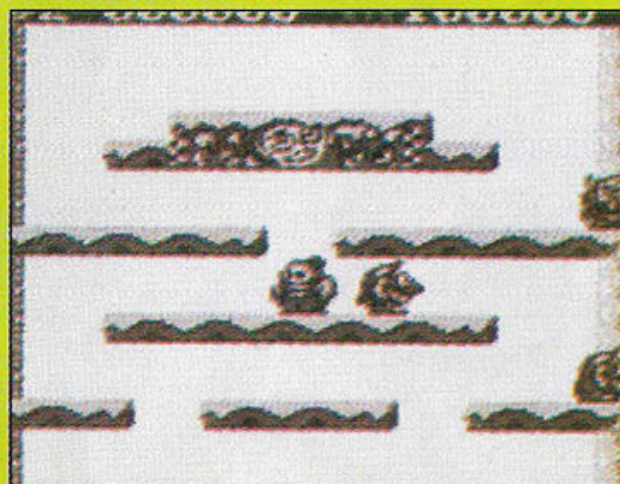
Ninja Boy

SELEÇÃO DE ESTÁGIO



Na tela de apresentação pressione: setas 2 para cima e 2 para baixo, A, B, A, B, e Start. Vai aparecer o símbolo "W1 - 1". Aperte para cima e para baixo para escolher o estágio. Você vai começar com 80 lutadores e 90 chutes milagrosos.

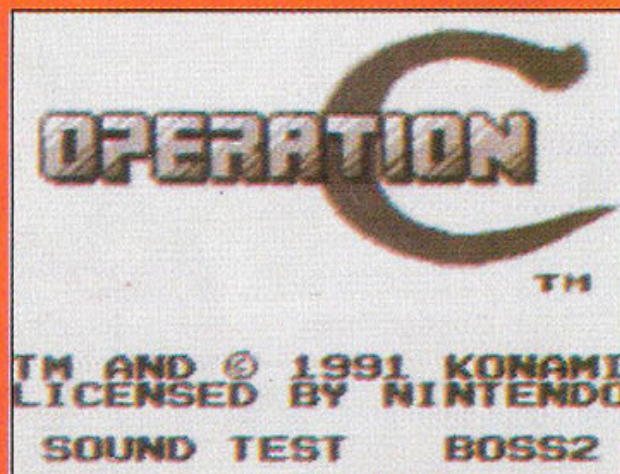
Snow Bros



INVENCIBILIDADE

Para evitar a desgraça neste jogo, direcione para a diagonal inferior esquerda, para baixo, A e B simultaneamente e Start. Pronto, você já está invencível.

Operation C



SELEÇÃO DE MÚSICA

Digite rapidamente na tela de apresentação setas pc, pb, pe, pd, B, A e Start. Quando aparecer "B G M 1", use o direcional para mudar a música.



NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretoria

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto,
Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 1 - Julho de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho

Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts

Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga, Simone Leandro.

Assessor Técnico: Roberto Carnicelli

Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores:

Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio (fotos).

COMERCIAL

Marketing: José Renato D. Aguiar

Publicidade: Paulo A. Prado

Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 881-8266

Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.

Por escrito, remeta sua carta para:

Revista GAMEPOWER

Central de Atendimento

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346

CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados

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

Fotolitos: REPRO.
Impressão: CLY.

OS 10 MAIS

Os jogos mais alugados na cidade de São Paulo durante o mês de junho

SNES

F-0
Final Fight
Joe & Mac
Top Gear
Contra III



NES

Turtles III
Capitão América
Simpsons II
Mega Man IV
Terminator II



10 RECORDES AMERICANOS (NES)

Adventure Island	272,040
Batman	6,802,500
Battletoads	999,999
Castlevania III	999,999
Double Dragon II	9,999,990
Dr. Mario	1,022,400
Paperboy	191,300
Robocop	112,081
Super Mario Bros III	9,999,990
Tetris	855,781

A GamePower quer lançar uma seção de recordes brasileiros (SNES, NES e Game Boy) já no próximo número da revista. Se você conseguiu uma pontuação alta e gostaria de disputar um lugar na lista, mande uma foto de tela do seu recorde pessoal para:

RECORDES GAMEPOWER
Al. M. Rocha Azevedo, 346
9º andar, CEP 01410 - 901
Cerqueira César
São Paulo, SP

REAL SHOP GAMES



A MAIOR E MAIS COMPLETA LOCADORA



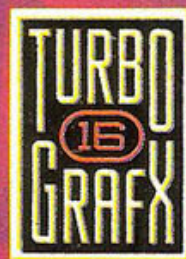
NA REAL VOCÊ DETONA
TODAS AS TELAS
SÓ NÃO DETONA A
SUA GRANA.



Difícil não é vencer os desafios das telas. Difícil é quando
você está ficando craque num jogo e tem que devolvê-lo.
Pois é, na Real isso não acontece. Aqui você fica com seus
jogos favoritos por dois dias e paga somente uma diária.



Passe na Real. Você só tem a ganhar.



AQUI VOCÊ ALUGA UM GAME
POR DOIS DIAS
E SÓ PAGA UMA DIÁRIA.



SUPER FAMICOM

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II
MAGIC SWORD
PARODIOS*
TURTLES IN TIME*
PRINCE OF PERSIA*



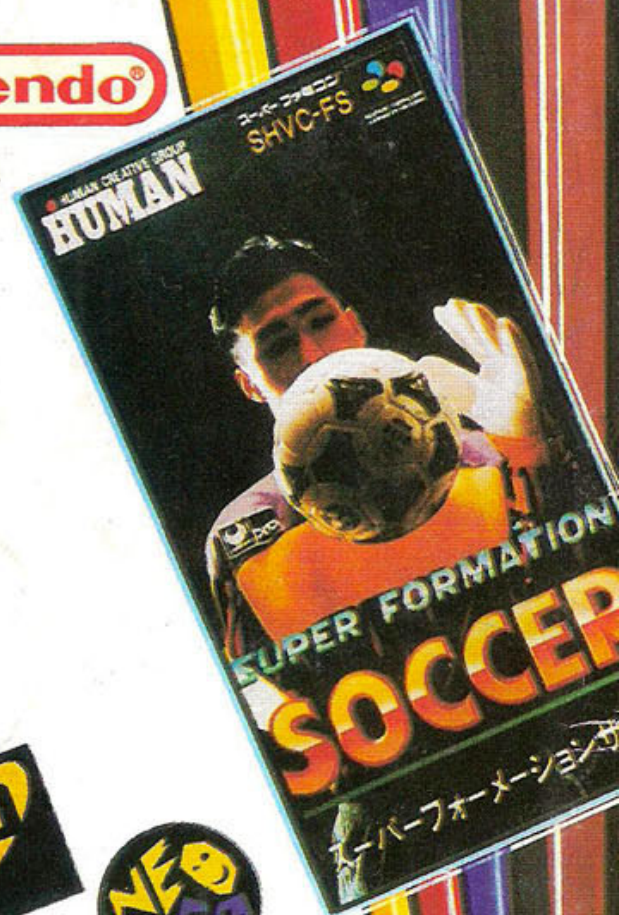
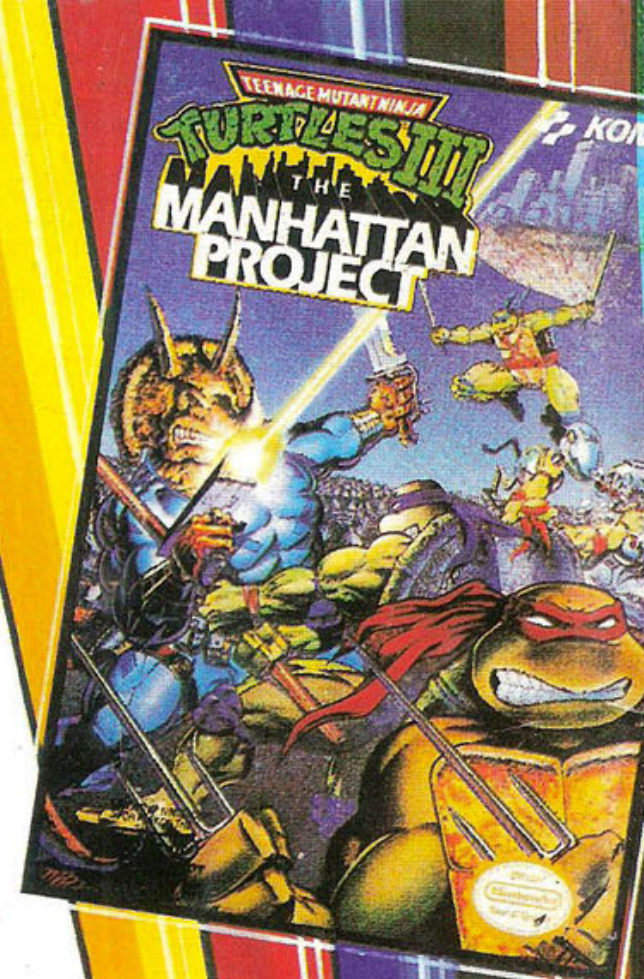
BARCELONA 92
THE TERMINATOR
SIMPSONS
CADASH
FERRARI GRAND PRIX

* DISPONÍVEL EM JULHO



□ Av. Paes de Barros, 2.959 - Tel.: 914.7121 □ Rua Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Tel.: 950.5379
□ Av. Dom Pedro II, 1.195 - Tel.: 440.4724 □ Av. Moaci, 292 - Tel.: 543.0853 □ Rua Barão de Tatuí, 317
Tel.: 825.7264 □ Av. Dom Pedro I, 1.327 - Guarujá □ Av. Faria Lima, 5.160 - São José do Rio Preto
Tel.: 33.4300 □ Av. Alberto Andaló, 3.333 - São José do Rio Preto - Tel.: 32.1787

A jogada
certa está na
LKC Vídeo do Brasil,
onde você encontra
todos os
lançamentos
internacionais!



RETROAVENGERS
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

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

NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ COMPROU ESSA
REVISTA, FOI ENGANADO. DENUNCIE!
MAIS EM: www.retroavengers.blogspot.com.br



VÍDEO DO BRASIL

BREVE NOVAS LOJAS
POUSO ALEGRE-MG • JOINVILLE-SC
PORTO ALEGRE-RS

- MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa - CEP 02166 - Tel: (011) 954.9418 - Fax: (011) 954.8392 - São Paulo - SP
- Loja 1 - SÃO PAULO-SP - R. Apucarana, 1209 - Tatuapé - Tel: (011) 217.4699
- Loja 2 - BRASÍLIA-DF - SCLN 211 - Bloco C Cj. 215 - Tel: (061) 273.9083
- Loja 3 - FÓZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 73.2031

- Loja 4 - CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765 - Tel: (041) 225.5432
- Loja 5 - GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862 - Setor Coimbra - Tel: (062) 233.4122
- Loja 6 - GUARULHOS-SP - R. João Gonçalves, 180 - Tel: (011) 208.7406

REVISTA
GAMEPOWER



**STREET
FIGHTER II**

REVISTA
GAMEPOWER





RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: **Elcioch**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **Elcioch**

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

