

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 Nº 10
ABRIL DE 1993
CR\$ 64.000,00

STAR FOX

Gráficos 3-D
de verdade!

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER

Com novos
golpes especiais!

NIGEL MANSELL

O melhor cartucho
de corrida do planeta!

14 LANÇAMENTOS
SNES



BATMAN RETURNS

Seis páginas com todos os
macetes deste grande lançamento!

GRÁTIS!
UM POSTER BÁRBARO!
STARFOX

SUPER

LANÇAMENTOS



*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

IMAGE

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

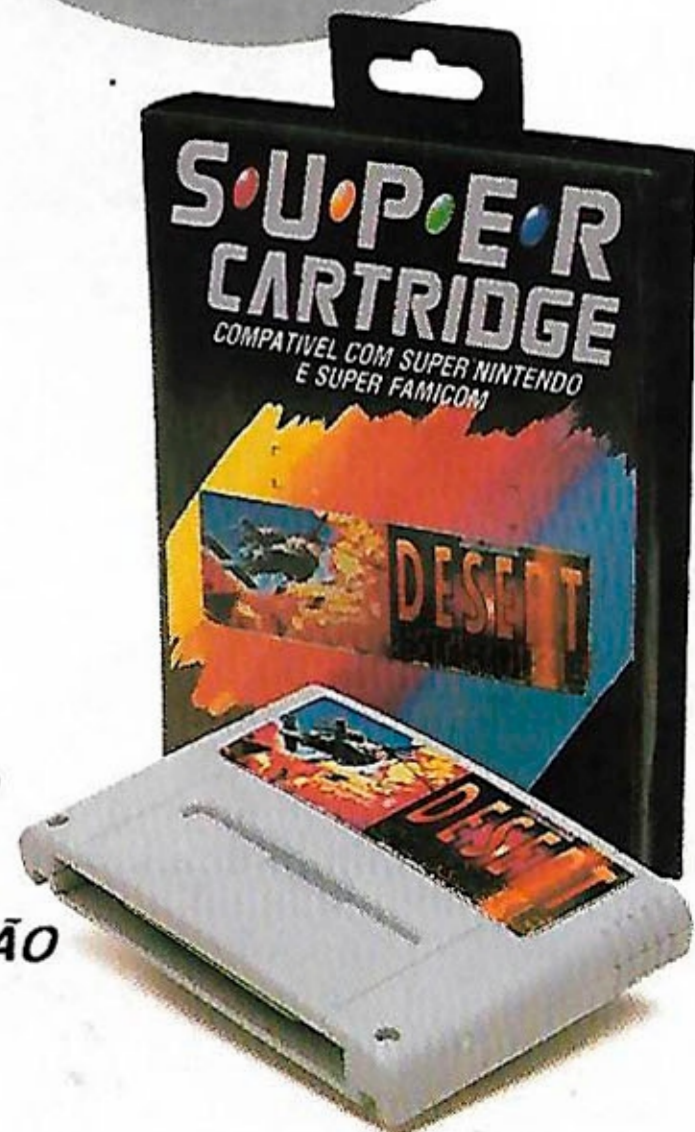
SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS

Chips do Brasil

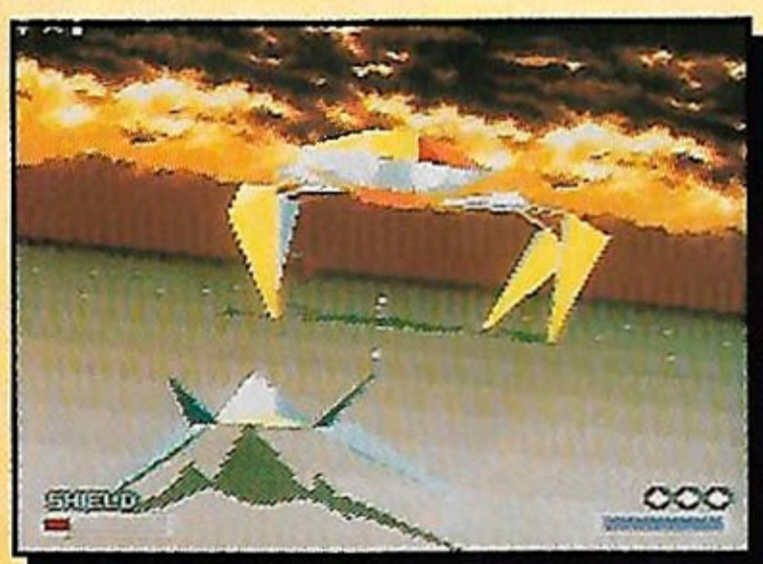
A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644



08

STAR FOX

Revolução nos jogos! Chip SFX traz efeitos tridimensionais e gráficos poligonais de arcade para sua casa.



30

POWER DICAS

O que já era bom ficou ainda melhor. Confira!



SNES

STAR FOX	8
DODGE BALL	10
DOOMSDAY WARRIOR	11
GODS	11
DRAGON QUEST V	11
HYPER V-BALL	12
WARP SPEED	13
THE DUEL - TEST DRIVE II	14
CACOMA KNIGHT	15
WHIRLO	15
X-ZONE	15
BATMAN RETURNS	16
POWER DICAS	30
NIGEL MANSELL F1	35

NES

POWER DICAS	32
FELIX - THE CAT	34
LICKLE	34
FLASH X BATMAN	34

G. BOY

POWER DICAS	33
LANÇAMENTOS	36

E MUITO MAIS

CARTAS	6
TELAMANIA	23
STREET FIGHTER TURBO	
HYPER FIGHTING	25
FATAL FURY 2	28
LETHAL ENFORCERS	29
ARM CHAMPS II	29
CLASSIFICADOS	37
PROMOÇÃO	39

25

STREET FIGHTER TURBO

Cansada de imitações, a Capcom lançou nova versão para Street. Prepare os punhos!



16

BATMAN RETURNS

Tim Burton, diretor do filme, deveria ter visto o jogo antes de entrar no set de filmagens.





CARTA DO EDITOR

A revista que você começa a folhear é seguramente a mais bonita do Brasil. Foi tudo reformulado. O visual é absolutamente novo, transborda modernidade. É invocado e imensamente melhor. A Ficha Técnica dos jogos ganhou nova concepção e ficou mais eficiente, com mais informações e mais fácil de consultar. Ao lado do nome do cart aparece o fabricante. Abaixo, as especificidades do jogo. Os demais fatores ganharam uma escala colorida, graduada de 0 a 10. A diversão virou "fun factor", que ao

STAR FOX		Nintendo									
8 Mega	Fases : 6 a 7 por rota	Continue Super FX Chip									
1 Jogador	Tiro										
Gráfico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Som		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dificuldade		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fun Factor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Mais informação, visual apurado e consulta fácil são as marcas da ficha. Para o seu deleite!

pé da letra quer dizer fator de diversão. Vocês vão adorar. Mas não é tudo. Para falar dos jogos que ainda não saíram do forno dos fabricantes foi criada uma nova seção, "Pré-estréia". Para começar, o assunto é *Nigel Mansell - F-1*.

O poster traz Fox Mclaud, personagem principal do não menos incrível *Star Fox*. É o primeiro jogo com o já famoso chip SFX, que simula 3ª dimensão. Nenhuma outra revista é capaz de dar 6 páginas de *Batman*, como *GamePower*. Tudo sobre o jogo em páginas de uma beleza quase indecente. Mas não é só isso: 14 lançamentos de SNES, dos melhores. Apenas a *GP* tem essa capacidade. Para confirmar nosso estilo, muito *Street Fighter*, agora na versão *Turbo Hyper Fighting*, com golpes novos e jogo 50% mais rápido. Em tempo!

JOGO DO MÊS

STAR FOX



Foi duro escolher o melhor jogo desse mês. Quando chegou *Batman Returns* para SNES, imediatamente foi eleito o melhor, mas logo em seguida apareceu *Star Fox* com o novo chip SFX e aí o páreo ficou duro. No fim, vitória para *Star Fox* por 3 a 1 (Baby, como sempre, optou pelo jogo de porrada).



Soube dividir seu tempo entre palestras

complicadíssimas sobre O futuro do videogame, Videogame Interativo e Mode 7 - Tudo sobre escala e rotação e as matérias para a *GamePower*, onde assina: *Star Fox*, *Hyper-V Ball* e *Telamania*. Aponta um verdadeiro marco na história dos games - o primeiro jogo com chip SFX (*Star Fox*). Criou dicas para o vôlei futurista de *V. Ball* e, em *Telamania*, falou de novos carts para SNES (*Pop'n Twin Bee*, *Legend of Holy Sword 2*, *Art of Fighting*), acessórios e novos consoles. Matou geral!



Lord anda meio ofuscado, sumidão,

embora sua colaboração seja indispensável para a *GP*. As más línguas estão até dizendo por aí que anda meio down, caidão, por causa dessas coisas de paixão não correspondida, sabe como é. Causou espanto ao jogar o arcade *Lethal Enforcers*. O que teve de rapaziada pedindo autógrafa! Experimentou *The Duel Test Drive 2* e aprovou. Para espantar o baixo astral, ocupou-se mais com as Power Dicas e as dúvidas dos leitores.



Causou o maior frisson quando resolveu

aceitar o desafio do arcade *Arm Champion II*. Quem poderia imaginar que aqueles bracinhos delicados e sensuais pudessem se revelar tão pesados! Cansou de violência, voltou à infância e jogou muita queimada em *Dodge Ball*. Em *X-Zone* confirmou sua fama em jogos de velocidade e tiros. Puro arraso! Respondeu cartas, elaborou dicas e pretende lançar-se em outros campos profissionais. Tem sido vista em diversos arcades da cidade, mal acompanhada.



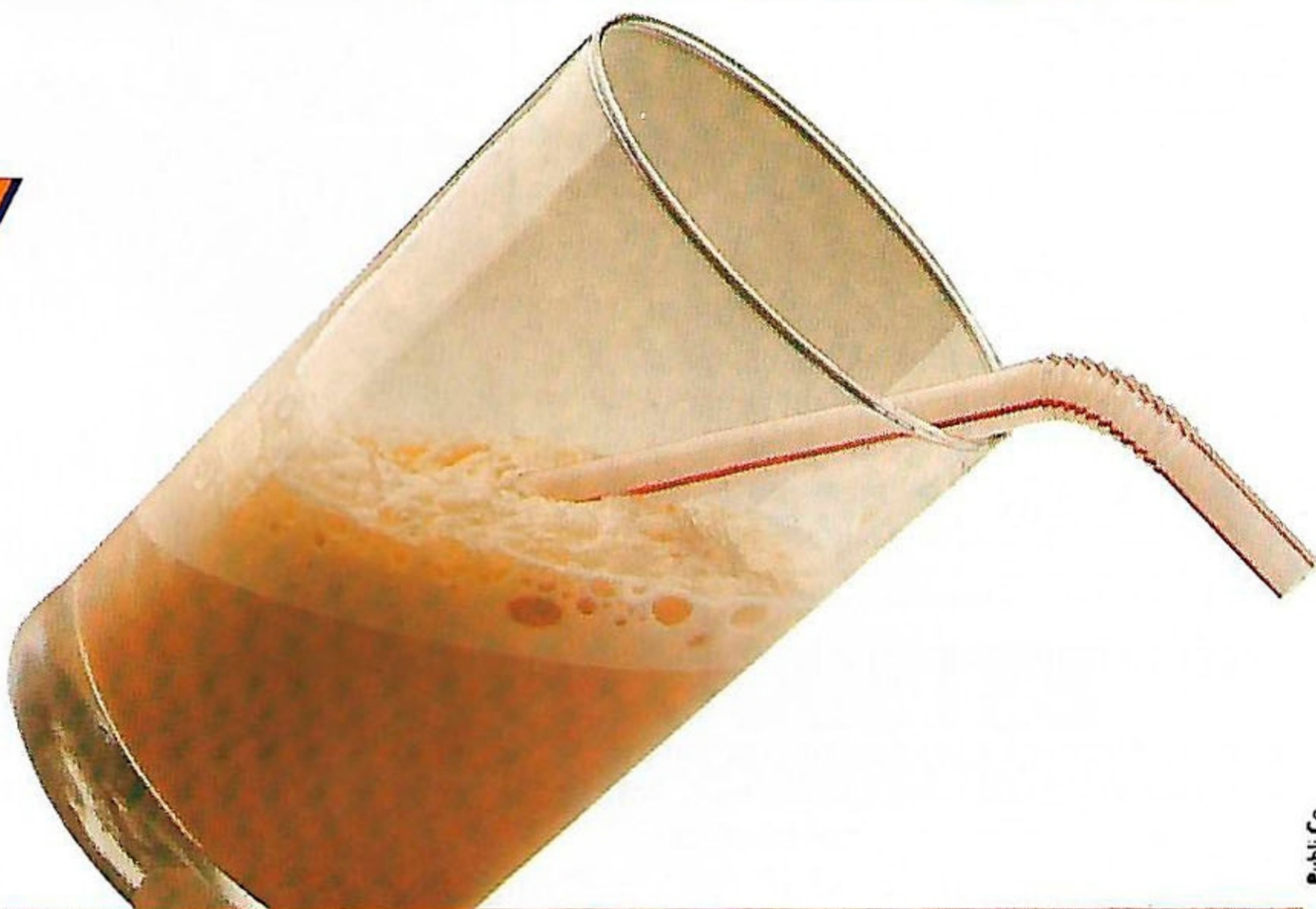
Com muita visão, desde cedo enveredou

para o estilo de jogos mais popular atualmente, o kick and punch. Hoje, o que não falta é serviço. Examinar os lançamentos, responder as milhares de dúvidas, descobrir macetes. Sua rotina virou uma correria desenfreada. Começou o mês com a seção mensal de *Street Fighter*, só pra variar. Depois disso, foi a vez do arcade especial *Fatal Fury*, uma página só de novos golpes e descobertas sobre o jogo. Entre uma pancada e outra, se diz feliz com a vida!



START

PLAY



Publi Co.

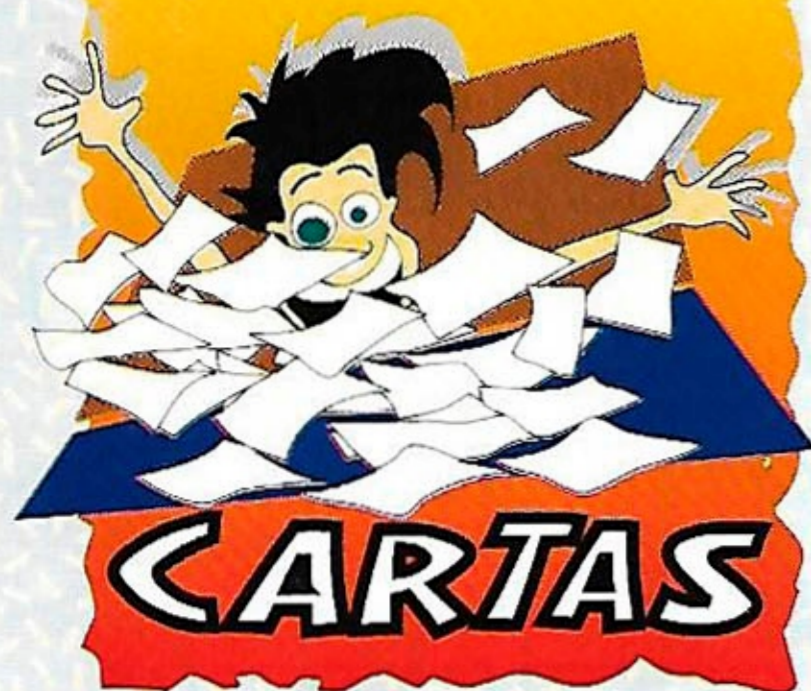


GAME OVER

As aulas vão começar e você precisa estar em cima para vencer mais esta partida. Tome um delicioso copão de Ovomaltine e arranque na frente.



Ovomaltine WANDER
É POWER!



CAPITÃO COMANDO

Adoro a revista mais cobiçada das bancas, a mais completa e bem transada. Tenho seis irmãos que curtem muito a GP. Adoramos os críticos e suas franquezas, isso mostra que eles entendem do assunto. Por que vocês não fazem Capitão Comando para o SNES? Ficaria excelente. Abraços a todos.

LUCIANO ARAUJO DE JESUS
SÃO PAULO - SP

Editor: Grande a sua família, não? Ainda bem que todos lêem a GP. Os críticos foram escolhidos a dedo mesmo, são muito bons. Quiçá, os melhores da praça. Esse negócio de "fazer" jogos não é bem com a gente, infelizmente. Mas os fabricantes provavelmente levarão em consideração a sua sugestão. Abraços.

STREET FIGHTER II

Baby Betinho, você é um dos maiores campeões de **Street Fighter II**, e aqui quem fala é um grande fã seu. Gostaria de saber se existe algum código para jogar com os últimos chefões de **Street**. Como eu posso soltar a bola de fogo?

ANDRÉ LUIZ DE JESUS FERREIRA
BRASILIA - DF

BB: Chega mais, camaradinha. Cê tem um jeito legal paca. Existe uma pá de códigos. Todos estão num especial da GP que se chama Street Fighter II, Série Campeões. Caso você não encontre logo nas bancas da Capital Federal, vale a pena esperar. Suas dúvidas já eram.

ADDAMS FAMILY

No game **Addams Family**, como faço para abrir as primeiras portas da esquerda, logo que entro na mansão? Quantos Mega tem o **Street Fighter Champion Edition**? Adorei a revista. As pessoas que mais admiro são Baby Betinho e Marjorie Bros.

ORLANDO HOLDESBAUM
CACHOEIRINHA - RS

MB: Obrigada pela preferência, Orlando. Você provavelmente está falando de Addams Family para SNES, não? Que eu me lembre, para abrir as tais portas é só chegar lá e botar o direcional para cima. Street Fighter Champion Edition terá, provavelmente, 16 Mega quando sair. Beijoca

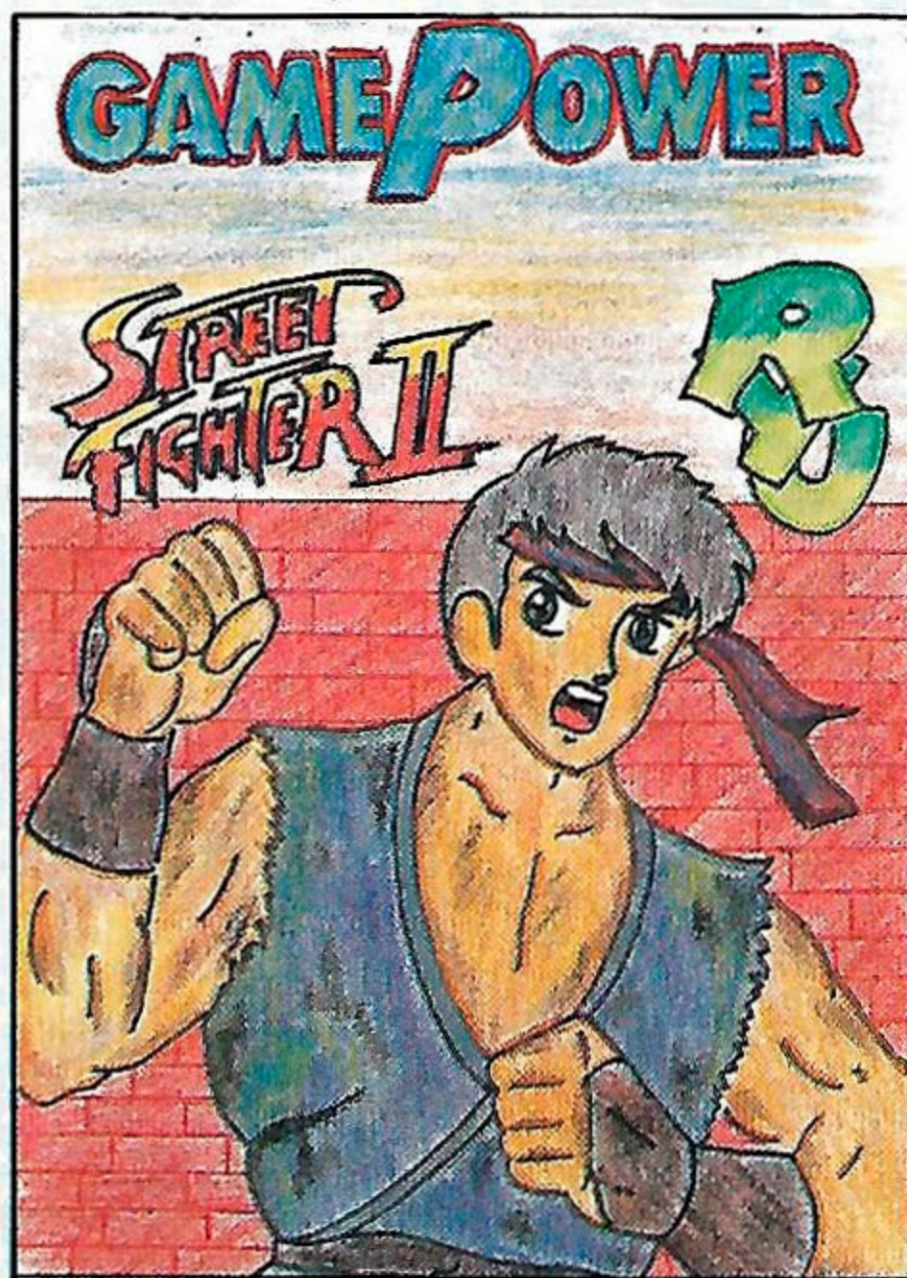
TRABALHÃO

Gostaria de aproveitar o espaço para agradecer o trabalhão que vocês estão tendo para nos satisfazer, com as superdicas e as ótimas fotos que estão tirando, Parabéns!!!

ROBSON PRIESTER
BLUMENAU - SC

Editor: Agradeço em nome de todos que têm um bruto trabalhão mesmo. Os críticos, redatores, fotógrafos e pilotos mandam um abraço.

RYU, NO TRAÇO DO ÉLCIO



ELCIO RYOITI MARUYAMA
SUZANO - SP

STREETPOWER CLUBE

Amigos da GP. Abrimos esta carta dizendo que eu e minha equipe do STREETPOWERCLUB adoramos a GP. Por isso botamos esse nome em nosso clube. Quando vai sair o CD ROM do SNES e quanto vai custar? Abraços da equipe: ARCELINO, MARCOS, JULIANO E BRUNO HENRIQUE NATAL - RN

MK: Força aí para o seu clube. O CD-ROM do SNES deve sair no final de agosto próximo. O preço ainda nem está em cogitação, mas para nós, brasileiros, será caro, sempre! Um grande abraço.

STREET FIGHTER

Baby: qual o melhor cara do **Street Fighter II** e meio? Serve no Nintendo? Os golpes ficam iguais aos do fliperama?

ROGÉRIO BISPO DOS SANTOS
SÃO PAULO - SP

BB: Tudo em cima, Rogério? Legal! Não faço segredo pra ninguém que o meu lutador predileto é Ryu, mas isso não é nenhuma unanimidade por aqui. Muito pelo contrário. Para o Nintendo existe uma versão feita pela

desconhecida fábrica Yoko Soft. O jogo é sempre o mesmo. Há pequenas diferenças entre uma versão e outra. Nessas versões que considero "baratas" sempre falta alguma coisa. Um golpezinho aqui, um detalhezinho de cenário ali. Até!

CHAMPION EDITION

Baby Betinho, queria saber se a Capcom vai lançar **Street Fighter Champion Edition** para SNES?

GUSTAVO B. HERMOGENES
SÃO PAULO - SP

BB: É praticamente líquido e certo. Tão dizendo que ainda este ano, OK?

MICKEY

Prezados amigos. Queria saber se **Mickey, The Magical Quest** é tão bom assim, como falam (som, gráficos, etc). Devo comprar? Na certeza de sua atenção, um grande abraço.

BRENO MERLIN
CURITIBA - PR

MB: Querido Breno, você pergunta umas coisas! Se você gosta de Mickey e suas aventuras, vai gostar desse cart, com certeza. É um jogo de ação no estilo Disney. Isso vale para os gráficos e para o som. Eu gosto muito, você decide! Beijoca.

NEO GEO

Caros amigos da GP. Vocês são nota 1000 em matéria de Nintendo e Arcade em geral. Onde posso encontrar uma revista especializada só em Neo Geo da SNK? Lord Mathias, de todos os cartuchos que já joguei, a melhor música é a de **Fatal Fury**, na fase do Richard Myer. É demais! Quem fez esta música, Lord?

MÁRCIA TENUTA
REALENGO - RJ

LM: Ó meu, tamo tentando há uma cara achar essa revista. Não existe, brother, não deu! Na GP tem material de Arcade e isso inclui Neo Geo. Grande som, também me amarro. As músicas de Fatal Fury foram compostas pelos músicos da SNK.

DICA FURADA

Os meus amigos disseram que para jogar com os quatro últimos chefões do **Street** é só ficar apertando simultaneamente o X antes da tela Capcom, na fita americana original. É verdade?

JONATAN M. SILVA
PORTO ALEGRE - RS

BB: Seus amigos deliraram, meu. Essa manha, com certeza, é furada. Vai por mim.

Escreva pra gente:
REVISTA GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346 -
CEP 01410-901 São Paulo

RECORTE O PONTILHADO E FAÇA SEU TESTE

ESPORTE
NÃO É DROGA.
~~PRATIQUE!~~

FORME UM
QUADRADO
PERFEITO
COM AS 5
PEÇAS
INCLUSAS

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

RELAXE...

Agora, comece a pensar e forme um quadrado perfeito com estas 5 peças.

GRÁTIS

ESPORTE
NÃO É DROGA.
~~PRATIQUE!~~

PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499

— **QUANTIDADE LIMITADA** —

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com o selo e enviaremos o jogo.



GRAVE SEUS JOGOS EM DISQUETES E FAÇA SEU VÍDEO GAME PARECER UM COMPUTADOR

Basta você encaixar a CPU no lugar do cartucho que aparecerá um menu na tela com todas as opções. Super fácil. Você pode gravar até 3 jogos em um só disquete de 3.1/2" HD.

KIT PARA MEGA DRIVE:

- Uma CPU
- Um drive de 3.1/2" HD
- Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas
- Opcional: Um compatibilizador para uso em SUPERNINTENDO

KIT SUPER NINTENDO:

- Uma CPU
- Um drive 3.1/2" HD
- Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas

IMPORTANTE:

O Supercopiador é um equipamento importado legalmente.
Com Garantia da Fábrica de 06 meses.



SUPERMAGICOM

DAITHO INFORMÁTICA LTDA.

Distribuidor exclusivo para a América Latina

(021)265-9626

RE VENDAS AUTORIZADAS

Resende: Game Machine Vídeo Ltda - (0243)54-6161
Rio de Janeiro: Avalon Informática Ltda - (021)262-1636
Ocelote Systems Info Ltda - (021)255-6880

CARTUCHOS

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II

SUPER VOLLEY BALL

STAR WARS

BULLS VS BLAZERS

TINY TOON

CHESTER CHEETAH

COMBAT TRIBES

FATAL FURY

GOAL!

Road Runner

WING COMMANDER

Imperium

POWER MOVES

RIVAL TURF-2

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Joe & Mac 2

PARA REVENDAS

TELE-LANÇAMENTOS

(021)205-0693

SNES
LANÇAMENTO



**Uma equipe de ases do espaço leva
você ao incrível universo dos gráficos
poligonais e da 3ª dimensão**

O chip Super FX mostra sua espantosa capacidade no primeiro jogo da Nintendo a utilizá-lo. Uma representação tridimensional perfeita, aliada ao já conhecido mas eficiente Mode 7. À primeira vista, assemelha-se ao **Star Blade** do arcade. Só que dessa vez o jogador é o piloto (em **Star Blade** era um mero co-piloto). Por ser um cartucho de 8 mega fica devendo pouco para o Arcade da Nancot.

A HISTÓRIA

Cornéria, o quarto planeta do sistema Riat, corre perigo. O malévolo Doutor Andolf, instalado na sua base em Venom, declarou guerra. É preciso encontrar um especialista para pilotar o caça mais moderno da Galáxia (ARWIN), e derrotar o vilão. Entra em cena a equipe Star Fox, grupo de 4 pilotos da mais alta graduação: Fox Mclaud (raposa), Peppy Hair (coelho), Falco Lombardi (falcão) e Slippy Toad

(Sapo). Você é Fox Mclaud, e seus companheiros da Star Fox o ajudarão (e vice-versa) na dura jornada até Venom.

O JOGO

O estilo é de tiro, em 3D, e você comanda o caça Arwin para cruzar a galáxia através de vários setores como: campos de asteróides, buracos negros e vários planetas até seu objetivo. As naves inimigas são um arraso, mas, infelizmente, é preciso destruí-las.



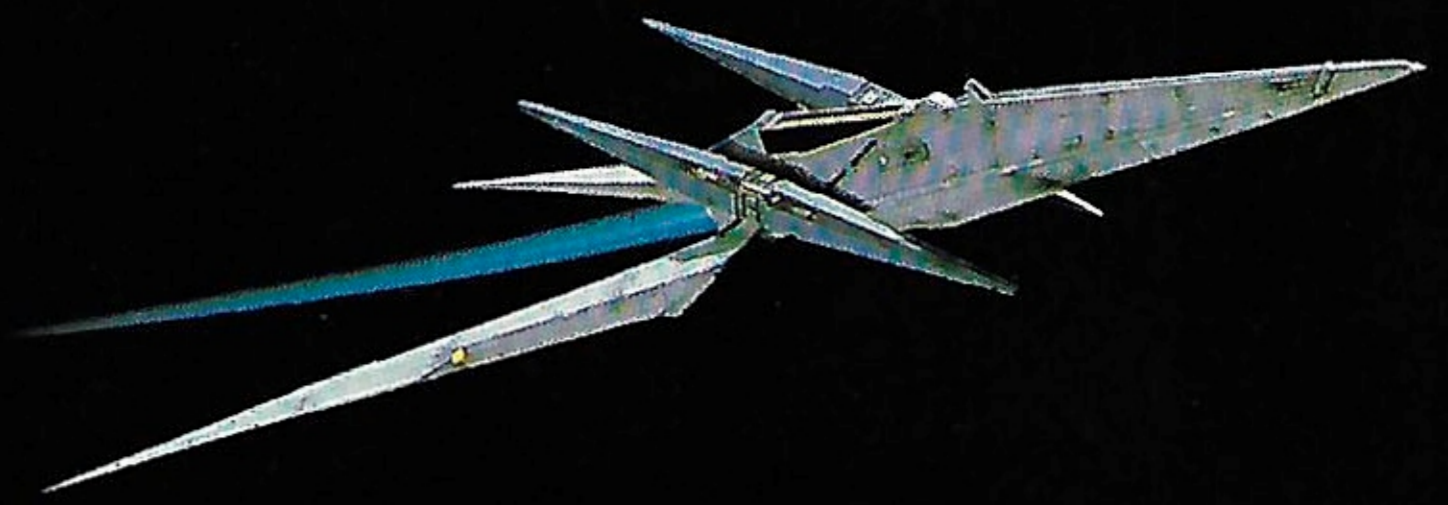
O Chip SFX chega revolucionando o Super Nintendo. Inaugura uma nova tendência nos jogos para 16 Bits. A Nintendo mostra que é fera e dá um passo à frente na corrida tecnológica que caracteriza o mundo do videogame. Parte da concepção gráfica é feita de polígonos e complementada com gráficos tradicionais, alguns utilizando escala e rotação (os asteróides, por exemplo). (MK)



ESCOLHA SUA VIAGEM

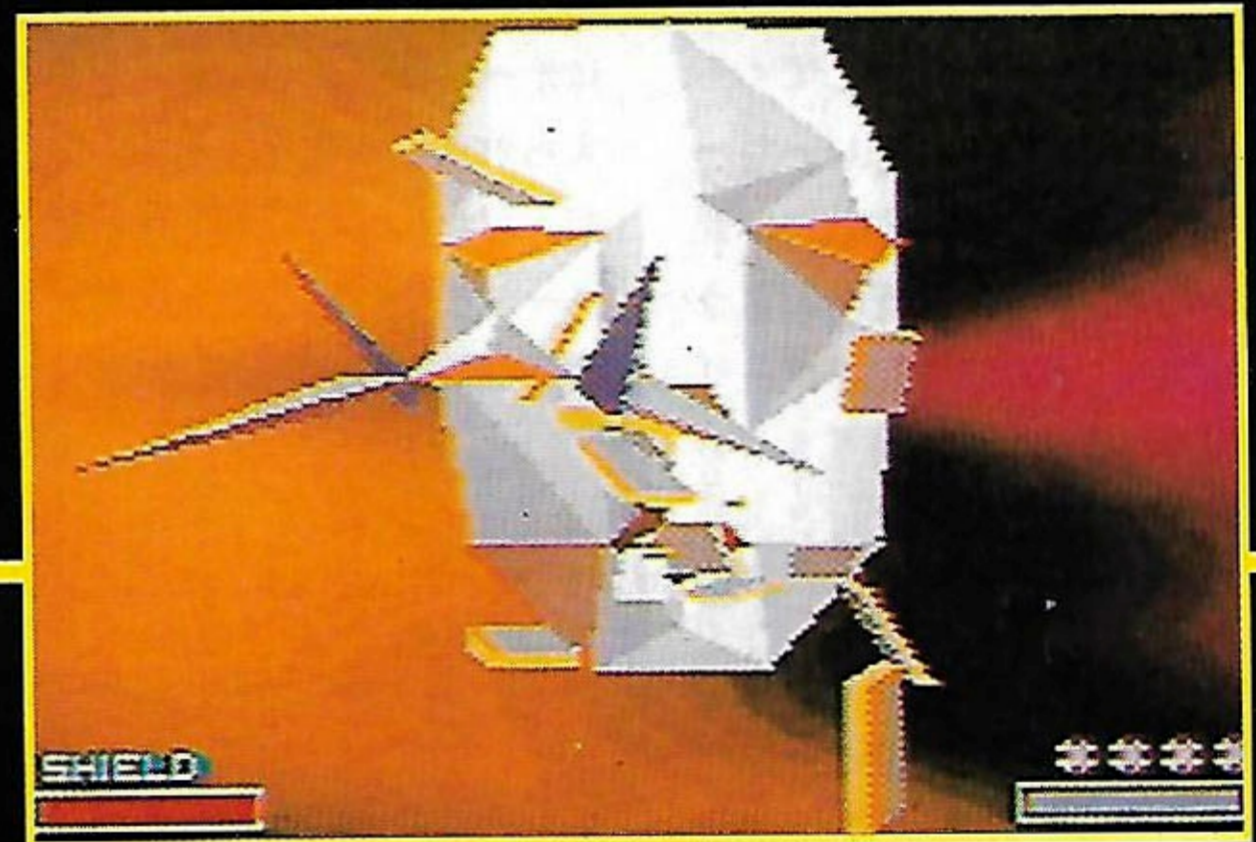


Você pode optar entre 3 rotas espaciais diferentes para alcançar o planeta Venom. Na rota 1, a mais fácil, existem menos etapas a cumprir. A rota 2 apresenta obstáculos difíceis. E a rota 3, a mais longa e complexa do jogo, constitui o grande desafio. É do tipo: "só para profissionais".



TRÊS PONTOS DE VISTA DIFERENTES

Star Fox conta com um sistema de "Multi View Point", que permite alterar, a qualquer momento do jogo, o modo de visão do jogador, como no arcade **Virtua Racing**. Da esquerda para a direita: normal, próximo e cockpit (este acionado só no espaço).



As fotos não conseguem transmitir a incrível sensação tridimensional que esse cart proporciona. **Star Fox** é daqueles jogos que é preciso ver para crer.



Da direita,
 Fox Mclaud,
 25 anos, 1,52m;
 Falco Lambardi,
 28 anos, 1,75m;
 Peppy Hair,
 34 anos, 1,43m;
 Slippy Toad,
 19 anos, 1,13m

STAR FOX		Nintendo									
8 Mega	Fases: 6 a 7 por rota	Continue Super FX Chip									
1 Jogador	Tiro										
Gráfico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Som		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dificuldade		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fun Factor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

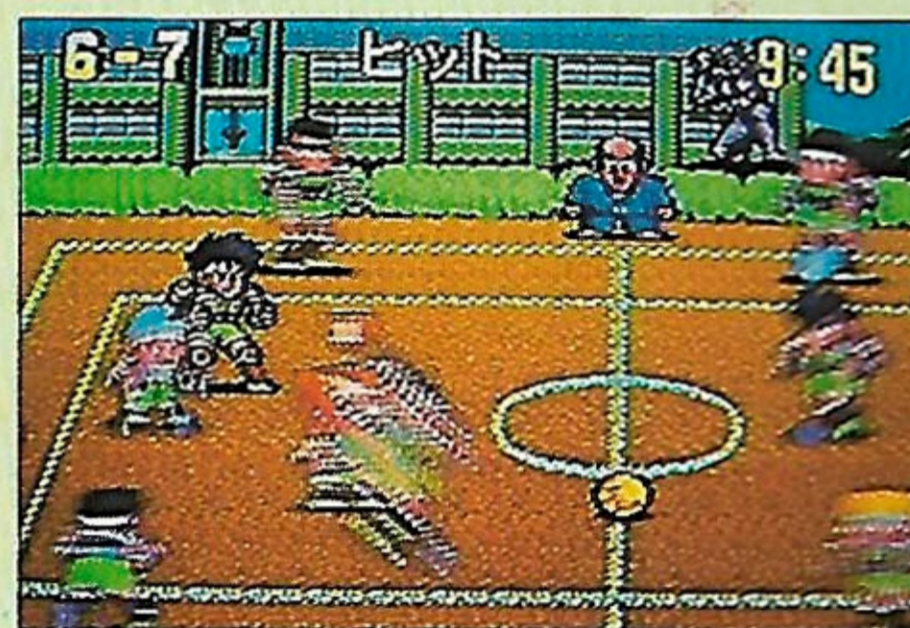
SNES LANÇAMENTOS

Este cartucho é uma espécie de versão americana do jogo que no Brasil tornou-se popular com o nome de Queimada. O cart consiste na disputa entre dois times (cada um contando com um número ilimitado de participantes) que tentam acertar uma bola nos adversários. Os "queimados" pela pelota são obrigados a permanecer num tipo de limbo que se localiza atrás do time adversário. O jogo termina quando um dos times fica com todos seus jogadores queimados, é lógico. Trata-se de um lançamento da Sunsoft, para o SNES, para um ou dois jogadores, na modalidade em que os dois se enfrentam. Na opção de apenas um jogador existe um "Story Mode" no qual várias turmas de moleques desafiam o seu time. No intervalo entre um jogo e outro foram inseridas animações do tipo: a turminha adversária vem desafiar o seu time com aquela

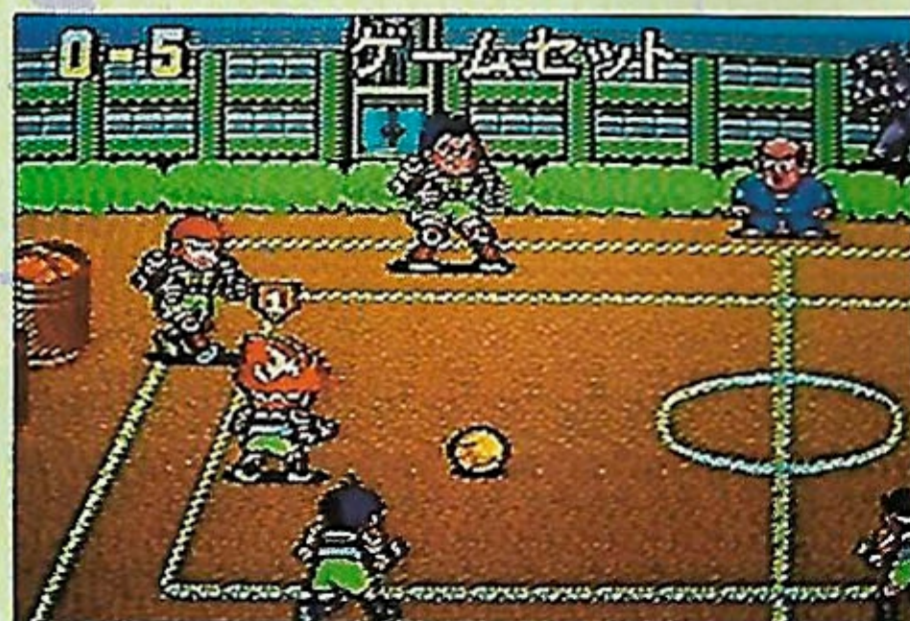


DODGE BALL

**Bolas de fogo
passam
raspando.
Queimada de
verdade é isso aí!**



Os jogadores possuem movimentos ultra-rápidos, parecem um raio



Todos os personagens, inclusive os adversários, apresentam características e traços bem-definidos



Pra mim foi como na época em que tinha tranças e jogava queimada na escola. Usava uma baita bola de futebol pra acertar os gago é jogar a bola com toda a força e ficar só de butuca apreciando a desgraça alheia. O rebote é o ponto mais divertido deste esporte. Basta receber uma bomba do adversário, segurá-la com firmeza, mirar bem e pimba, derrubar o parmesão como se fosse um pino de boliche. MB

papagaiada toda (você é isso, você é aquilo, etc.). O lançamento da bola conta com arremessos especiais superfortes, bolas de fogo que o auxiliam na tarefa de incinerar o oponente, levando-o ao chão. Os gráficos mostram várias opções de quadra: em areia, grama ou material sintético com bastante detalhes. O som traz uma música de fundo, além dos ruídos produzidos por jogadores e suas jogadas.

DODGE BALL		Sunsoft
8 Mega	Fases :N/D	Password
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DOOMSDAY WARRIOR

O Japão se firma como o maior produtor e consumidor de carts no gênero kick and punch. Não houve nenhuma empresa do país do Sol nascente que deixasse de produzir ao menos um título nessa modalidade durante o último ano.

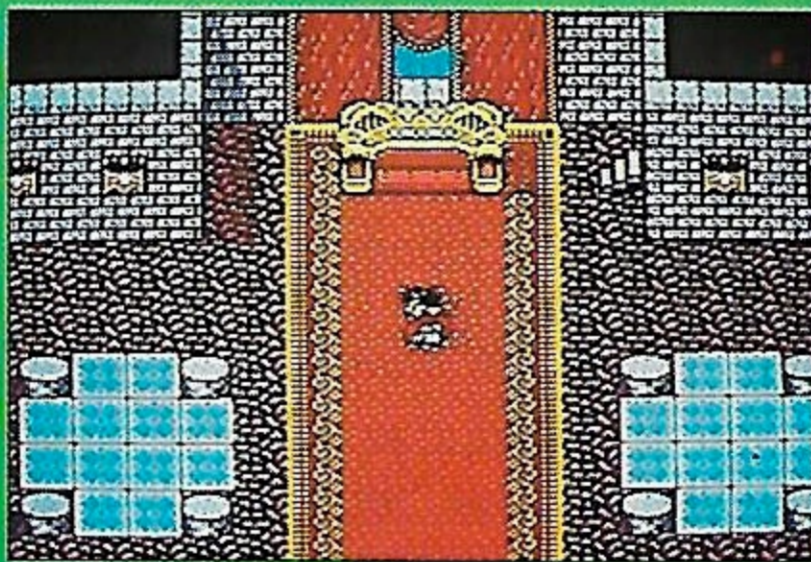
Brass Bros (denominação japonesa para o cart) foi originalmente desenvolvido pela Telenet do Japão, mas a Razorsoft foi a empresa que o lançou. O jogo se inicia com o herói lutando contra todos que cruzam seu caminho. O grande lance consiste em ficar atento ao menor movimento dos inimigos. Existem também vários segredos entre um estágio e outro. Mano-a-mano, na linha de jogos como: **Fist of North Star 6** e **Power Athlete**.



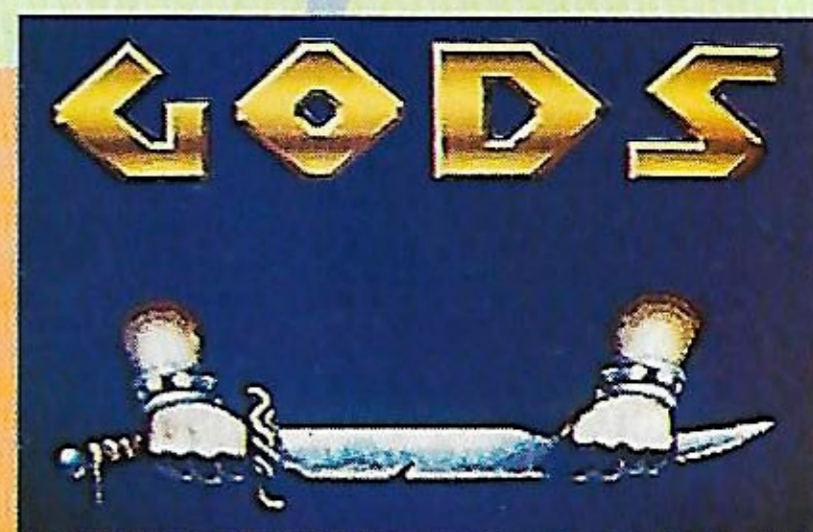
DOOMSDAY WARRIOR	Sunsoft									
8 Mega	Fases :12		Continue							
2 Jogadores	Luta									
Gráfico	[Rating: 1-10]									
Som	[Rating: 1-10]									
Dificuldade	[Rating: 1-10]									
Fun Factor	[Rating: 1-10]									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



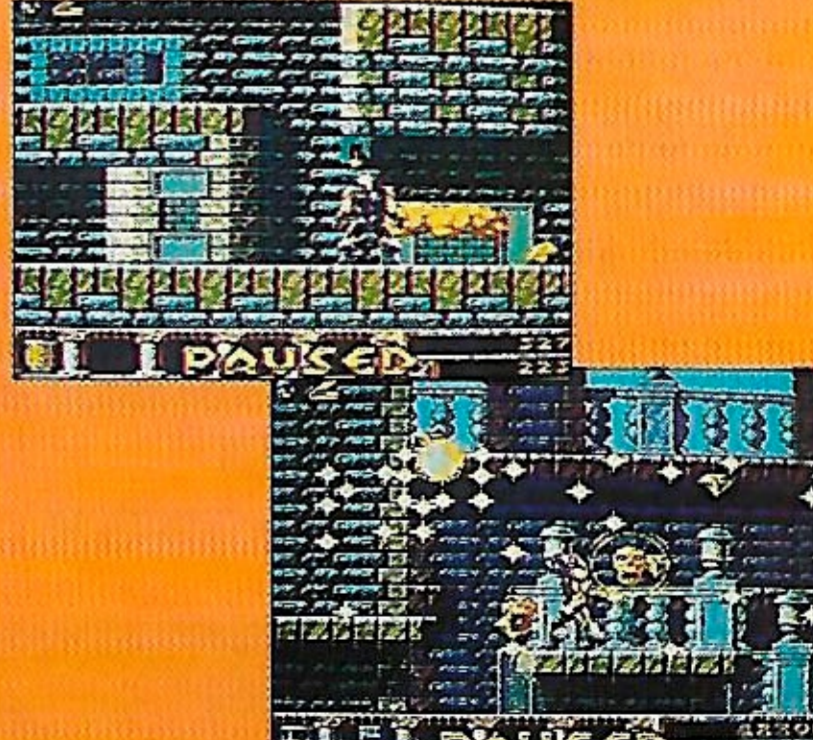
Conseguir o título de cart RPG mais vendido no Japão não significa pouca coisa! Somente o visual dessa abertura já resume o abuso que é esse jogo. **Dragon Quest V** apresenta toda a grandeza do RPG em videogame. Pintam inúmeras cenas de combate bastante detalhadas e criaturas realmente inimagináveis. Desafio gigante, com quebra-cabeças complexos e várias armadilhas capazes de confundir até os geniozinhos prodígios. O grande lance são as viagens por lugares muito exóticos, num mapa coloridíssimo. Há perigos à espreita ao longo de toda a aventura. Um épico de 12 Mega de memória. Os gráficos e sons são absurdamente bem-feitos. (MK)



DRAGON QUEST V	Enix of Japan									
12 Mega	Fases :N/D		Bateria							
1 Jogador	RPG									
Gráfico	[Rating: 1-10]									
Som	[Rating: 1-10]									
Dificuldade	[Rating: 1-10]									
Fun Factor	[Rating: 1-10]									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Procurar a lendária cidade perdida e recuperar o último amuleto da imortalidade é a tarefa que os deuses reservaram para você. Sua missão em **Gods** é nada mais nada menos que tomar o papel do herói da mitologia grega Hércules e encarar uma aventura no Olimpo, espécie de residência oficial dos poderosos daqueles tempos. Uma jornada através de fases infindáveis muito bem-guardadas por quatro guardiães do amuleto. Compre e use as poções místicas, armas, chaves e outros itens. Sempre é necessária alguma ajuda quando os inimigos botam pra quebrar. O traço mais marcante desse cart é que ele vai se tornando mais difícil à medida que melhora sua performance na partida.



GODS	Mindscape									
8 Mega	Fases :8		Continue							
1 Jogador	Ação									
Gráfico	[Rating: 1-10]									
Som	[Rating: 1-10]									
Dificuldade	[Rating: 1-10]									
Fun Factor	[Rating: 1-10]									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



HYPER V-BALL

Entre numa era futurística em que os jogadores têm que usar armaduras para se proteger, nessa nova forma de "volleyball cibernético". Você pode ajustar a dificuldade, a velocidade da bola, o score inicial e o número de games por set. A movimentação de telas é em side-scrolling (horizontal), oferecendo uma visão lateral da partida. Escolha entre duas ligas: a Hyper e a Mundial.



Até Marcelo Negrão e Tande vão vibrar com a cortada Furacão

Crie seu time



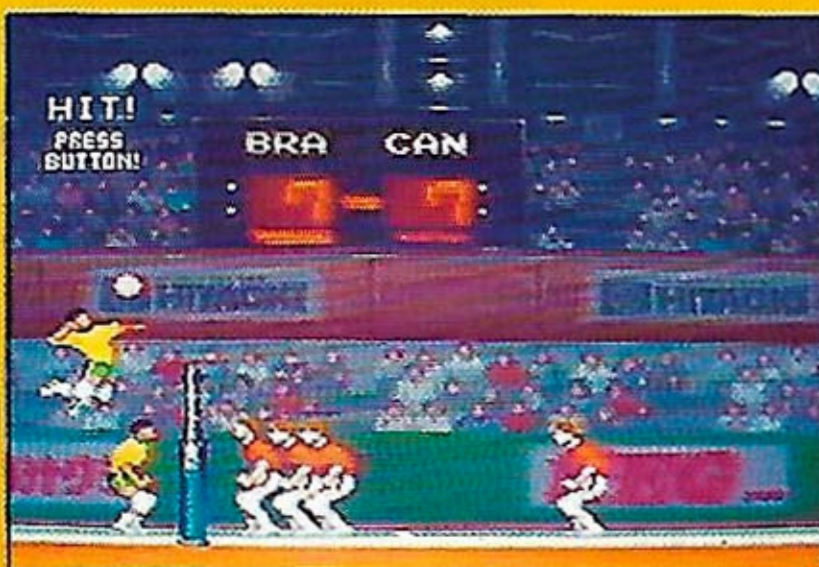
O cartucho possui uma bateria que permite criar 4 times e definir características para cada jogador.



Gostei da boa idéia de lançar um vôlei futurístico para fugir da mesmice dos carts esportivos. Esse é o melhor jogo (em alguns aspectos) de vôlei para SNES. Também só existem dois. O outro, Volleyball Twins, apesar de possuir uma parte gráfica e sonora superior, é muito confuso na hora de jogar, quando comparado a esse cart. Hyper V Ball é menos complicado e mais emocionante. Essa receita vem sendo seguida à risca pelos fabricantes de games. Diversão acima de tudo. Esse cartucho é bem forte nesse item, o resto apenas satisfaz. O suficiente para agradar gamemaniacos em geral. **MK**

Liga Mundial

Um torneio de vôlei tradicional, onde os cinco jogadores podem optar entre 8 formas de ataque. Você tem a sua disposição 10 equipes de diferentes partes do mundo, incluindo E.U.A., Cuba e Brasil, e também pode criar sua própria seleção. Além disso, o cartucho oferece a possibilidade de jogar tanto com a liga masculina como com a feminina.

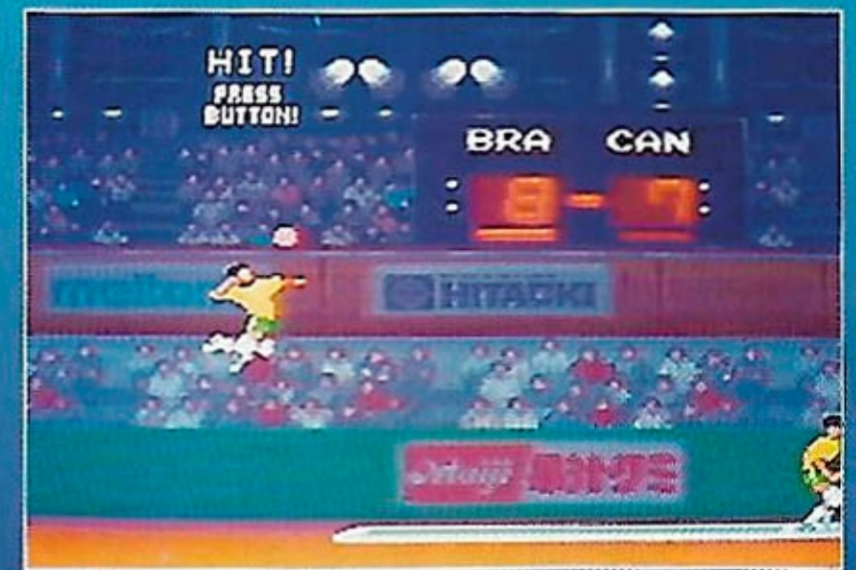


Hyper Liga

A liga do futuro oferece uma maior variedade de saques, cortadas e jogadas especiais como: o saque Tornado, a cortada Furacão e muito mais. Você terá chance de criar um original time biônico. Os gráficos aqui são totalmente futurísticos (a rede assume a forma de um campo laser!!). A bola é de aço e, por esse motivo, os jogadores precisam usar armaduras especiais.



Saques especiais



Veja em Power Dicas desta edição como aplicar, no "World League mode", os super-saques illusion (miragem) e thunder (trovão).

HYPER V BALL		McO'river									
8 Mega	Fases :N/D	Bateria									
2 Jogadores	Esporte										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

WARP SPEED

Alienígenas mal-intencionados estão de olho nas colônias terrestres. Você terá que mostrar que é fera no espaço

Simulador na linha de *Wing Commander* (ver GP 7). Numa comparação mais detalhada, esse cart mostra-se um pouco inferior tanto na história como na ação. Mas os gráficos revelam grandes qualidades, especialmente no colorido das explosões. Você é um piloto que terá seu primeiro teste em combate e deve impedir a invasão de alienígenas na Galáxia. Caso tenha sucesso, receberá promoção e aumentarão suas responsabilidades. Primeiro é preciso traçar seu plano de ataque, para depois entrar no campo de batalha e destruir as naves inimigas.

BURACOS NEGROS



Os buracos negros fornecem ligação direta com outras fases, o que às vezes é muito oportuno para que você escape de dificuldades. Mas cuidado ao se aproximar. Vários perigos estão à sua espreita!



WARP SPEED		Ballistic												
8 Mega	Fases: 7	Password												
1 Jogador	Tiro													
Gráfico														
Som														
Dificuldade														
Fun Factor														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

Game Action

O melhor do mundo dos games num único lugar!

SUPER NES/FAMICOM (Originais)

Títulos	US\$
Bart's Nightmare	60,00
Home Alone 2	60,00
Robocop 3	60,00
STG Strike Gunner	60,00
Super Tennis	60,00
Battle Clash	60,00
Spider Man	60,00
Soccer	60,00
NBA All Star Challenge	60,00
X Zone	70,00
Warp Speed	70,00
Prince of Persia	65,00
Jimmy Connor's	70,00
Chester Cheetah	70,00
Máquina Mortífera	70,00
Cyber Spin	70,00
Top Gear	60,00
The Duel	70,00
Gods	70,00
Out of This World	70,00
Mickey Magical Quest	70,00
NHLPA Hockey 93	70,00
Street Fighter 2	80,00
Tiny Toon	70,00
Super Mario Kart	60,00
Wing Commander	60,00
Axelay	60,00
Turtles 4	60,00
Cool World	65,00
Double Dragon	60,00
Super Star Wars	65,00
F-1 Exhaust Heat	60,00
Alien X Predator	80,00
Starfox FX	100,00
LANÇAMENTOS	LIGUE

ALTERNATIVOS

Títulos	US\$
Volleyball Twin	42,00

Star Wars	42,00
Harley Humongous	42,00
Out of This World	42,00
Amaring Tennis	42,00
Super Soccer Champ	42,00
Super F-1 Hero	42,00
Combatribes	42,00
Street Fighter	42,00
Final Fight Guy	42,00
F-Zero	42,00
Power Athlete	42,00
Fatal Fury	42,00
Addam's Family 2	42,00
Cool World	42,00
Batman Return	50,00
Nigel Mansel	50,00
LANÇAMENTOS	LIGUE

NINTENDO 8 BITS

Títulos	US\$
Super Mario Bros	6,00
Yo! Noid	14,00
Punisher	14,00

Game Action

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

Harlan Globetrotters	14,00
N.Y. Nyankiees	14,00
Battle Toads	14,00
Rocketeer	14,00
Ninja Brothers	14,00
Indiana Jones	14,00
Wrestle Mania Challenge	14,00
Mega Man 4	14,00
Flintstones	14,00
Robin Hood	14,00
Star Wars	14,00
Tom e Jerry	14,00
Snow Brothers	14,00
California Games	14,00
Home Alone	14,00
Peter Pan and Pirates	14,00
Back To The Future 2	14,00
Muppet Adventure	14,00
Dragon's Lair	14,00
Frankenstein	14,00
Simpson's 2	14,00
Street Fighter 2	25,00

APARELHOS

Produtos	US\$
Super Nintendo (Super Set)	220,00
Super Nintendo (Control Set)	170,00
Neo Geo (Prata)	430,00
Neo Geo (Ouro)	750,00
Game Boy	110,00

ACESSÓRIOS

Produtos	US\$
Joystick Ascii Pad (SNes)	36,00
Joystick Pro Pad (SNes)	36,00
Joystick JB King (SNes)	100,00
Joystick Capcom S. Fighter 2	150,00
Joystick Arcade (Neo Geo)	77,00
Joystick Original (SNes)	30,00
Adaptador Honey Bee (SNes/Famicom)	18,00
Modulador R.F. (Neo Geo)	12,00

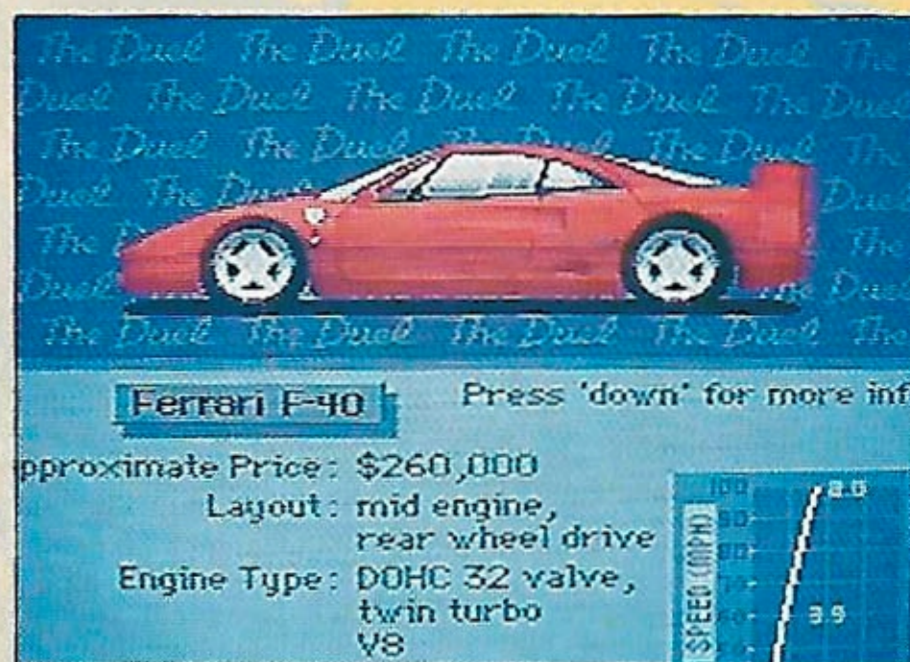
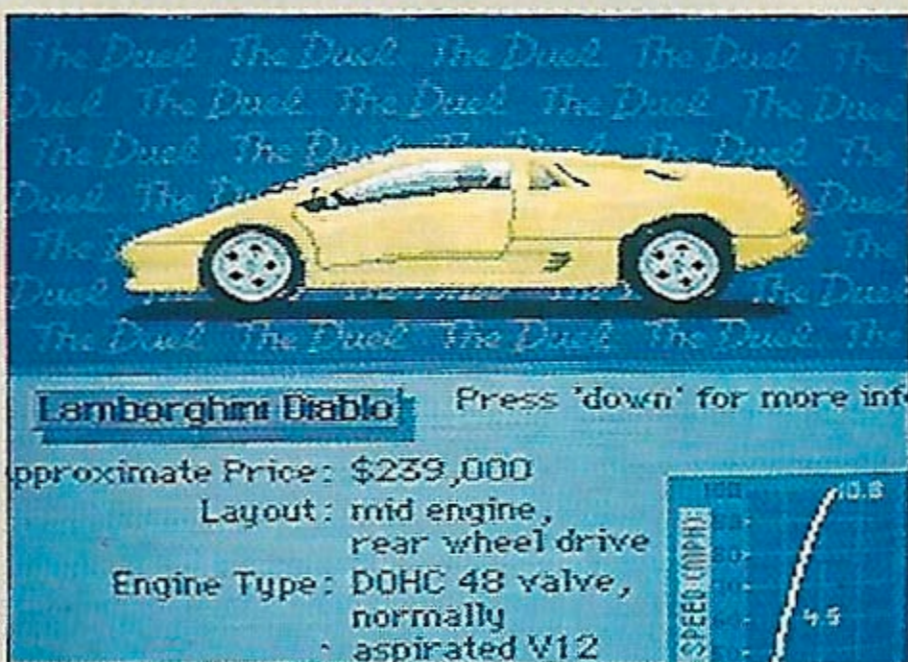
SNES LANÇAMENTO

Boas novas para os outsiders e estradeiros em geral: **Test Drive II** um dos mais conhecidos jogos de direção chega finalmente para SNES. Já não era sem tempo! Você tem três máquinas para escolher, todas topo de linha: Lamborghini Diablo, Ferrari F-40 e Porsche 959. A encruzilhada mais difícil é a escolha entre os três bólidos. Para isso você contará com uma ficha técnica detalhada, com todos os dados mais importantes (inclusive o preço). Não fica só nisso: você também vai eleger entre os três modelos ou o cronômetro quem será seu adversário na corrida. Quatro percursos bem característicos: Desert Blast (Fácil), City Bound (Médio), East Coast (Difícil) e West Coast (Difícilimo). Quase não existe diferença nos cenários. Em compensação, muitos novos fatores fazem a dificuldade (mais carros, chuva, pista escorregadia). Pé na tábua! Saiba reduzir nas curvas, evitar os retardatários e, principalmente, não se deixe ultrapassar pela polícia. As multas são cavernosas! Só pare para reabastecer quando aparecer Stop no centro da tela. Atenção: evite as batidas em outros carros, a não ser que você tenha seguro total avaliado em aproximadamente 300 mil dólares!!!



Let it roll, baby, roll.... all night long. Era assim que cantava o doidinho. Toca em frente, chapa! Puro Easy Rider. Não mudou quase nada do primeiro.

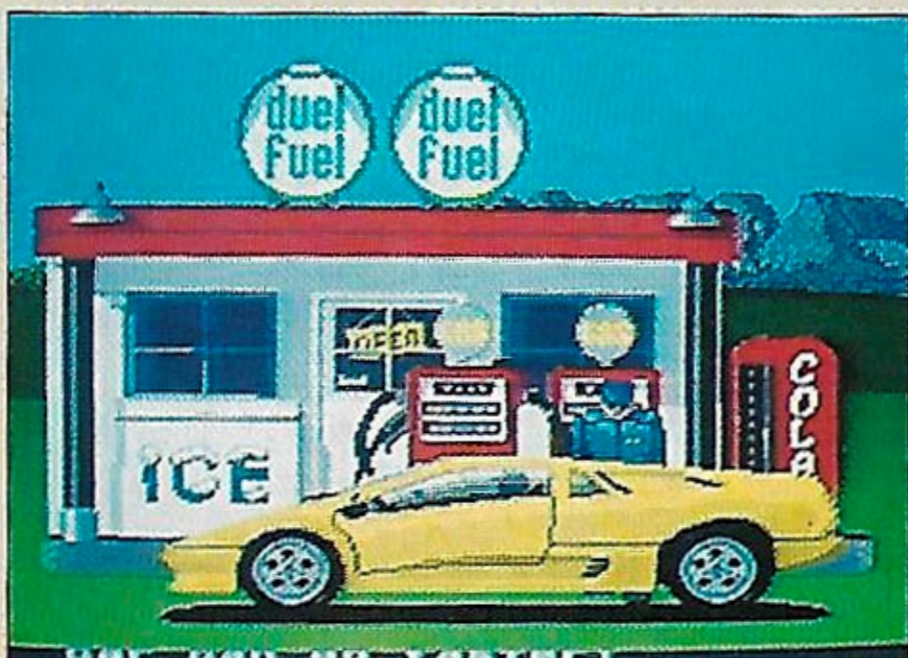
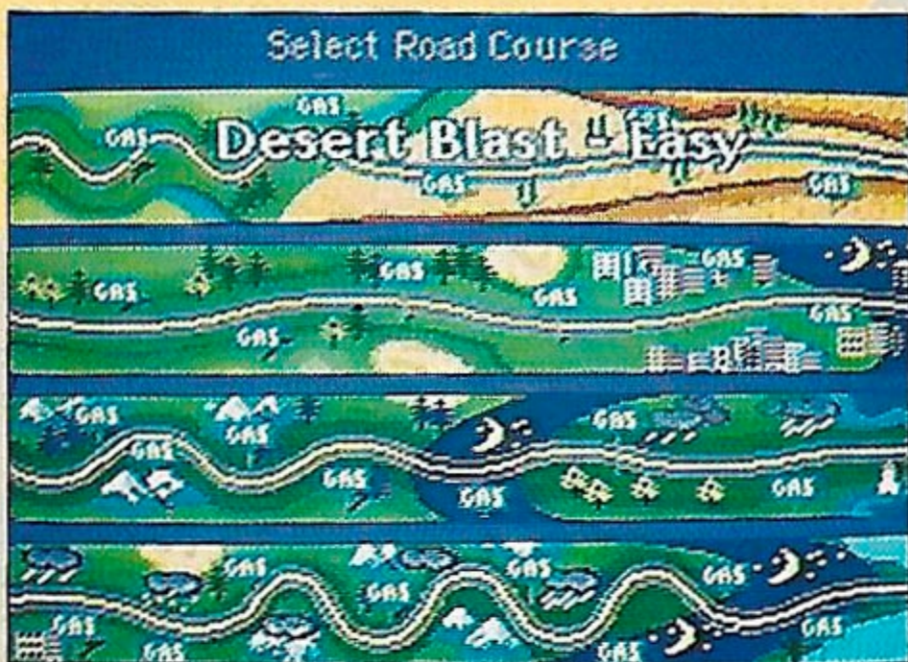
O controle da direção é pontual, o que falta é a sensação de velocidade. No painel marca 200 e você jura que está a 20. Pequenas mancadas! Não deixa de ser um grande jogo. Pirou Lord? Eu explico: Test Drive é um clássico em jogos para computador, fez um sucesso enorme quando lançado e tal. Só que a segunda versão foi pouco atualizada. O pessoal da Ballistic devia ter caprichado mais dessa vez. Um jogão, pena são os três anos de atraso. LM



Deixe o fusca com o Itamar e assumo o volante dessas verdadeiras máquinas

The Duel

TEST DRIVE II



POWERDICAS

Ajuste seu carro

Para ajustar seu carro durante o jogo proceda da seguinte maneira: durante a corrida pressione os botões L e R no controle 2. Você entrará numa tela de opções onde poderá ajustar vários itens em sua máquina como coeficiente de aerodinâmica, aceleração, freios, etc. Para voltar ao jogo aperte start no controle 1.

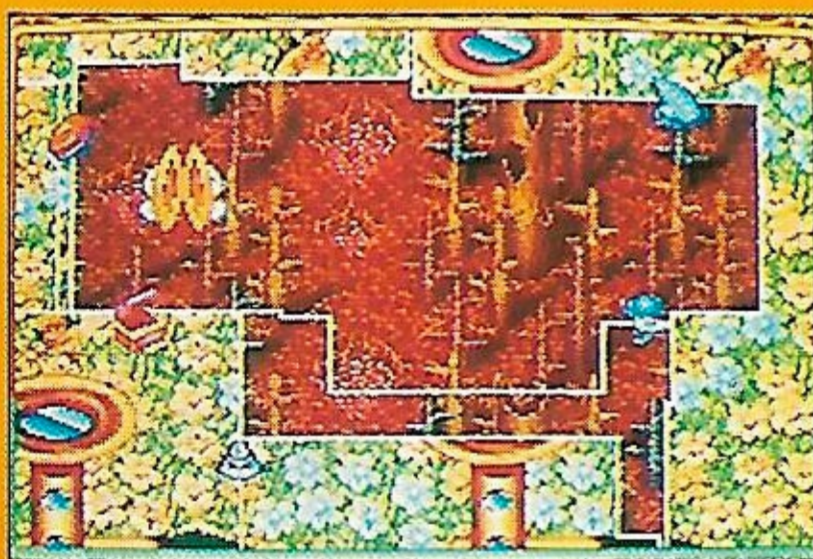
Passando por cima

Existe uma maneira de fazer com que o carro salte por cima dos outros veículos nesse cart. Basta deixar o controle 2 próximo a você. No momento em que a estrada estiver congestionada, aperte o botão A desse controle e você realizará incríveis ultrapassagens aéreas. Mas tome o cuidado de desacelerar o carro no salto, caso contrário o motor explodirá. Você pode usar essa dica quantas vezes quiser durante a partida.

TEST DRIVE 2		Ballistic											
8 Mega	Fases :4												
1 Jogador	Direção												
Gráfico													
Som													
Dificuldade													
Fun Factor													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

CACOMA KNIGHT

História bem original. As forças do mal invadem o seu pacífico reino. Cabe a você, cavaleiro do Rei, resgatar a alegria e a paz de outrora. Quebra-cabeça baseado no antigo sucesso **QIX**. O objetivo é preencher determinada porcentagem da tela, traçando quadrados sem esbarrar nos inimigos espalhados por toda a extensão. Escolha entre os três personagens, cada qual com sua característica (velocidade, poder, mágica...). O cenário num primeiro plano é o seu mundo destruído. Quando você completa um quadrado ele volta ao normal. Típico quebra-cabeça Zen. Diversão garantida! Uma dica: escolha a menina, pois ela é a mais veloz dos três.



北のはずれの ハクラカン国の女王「ワガママー」が 魔法の鏡の魔力で



王様同様 鏡の魔法にかからなかった遊び人ばかりでした。

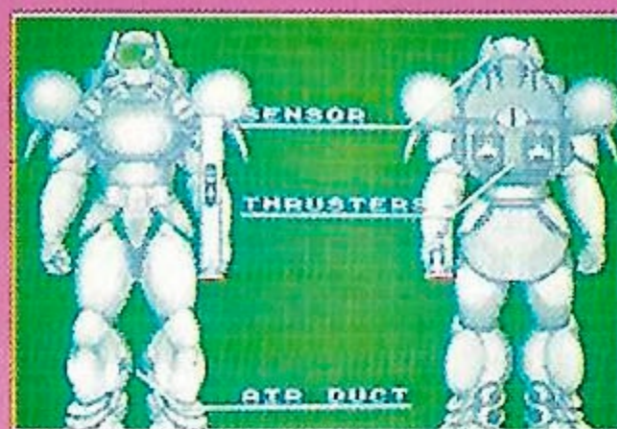
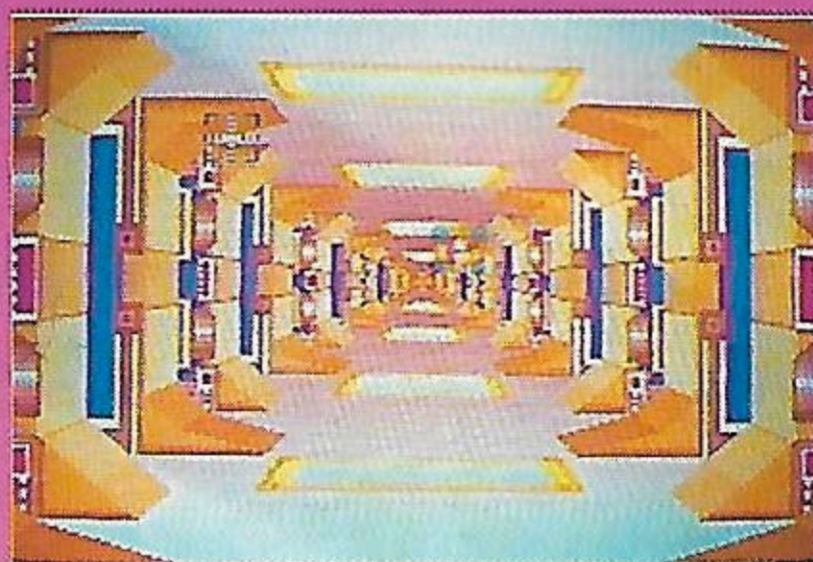
CACOMA KNIGHT

Datam Polyester

4 Mega	Fases :6	Continue
2 Jogadores	Quebra-Cabeça	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

X ZONE

Imagine o que acontece quando o computador que controla o armamento básico do mundo entra em parafuso. É o Armagedon!!! Alcance a sala das máquinas e destrua a ameaça antes que o pior aconteça. Armado com um disparador de energia e uma ultra-armadura, siga em frente através de sete fases de ação ininterrupta. Land Walkers (criaturas horrendas), tanques, naves, vermes de areia, mísseis e muito mais. Três níveis de dificuldade para testar seus reflexos. Para ser jogado com a Super Scope, o jogo apresenta muitos efeitos em mode 7. Para quem possui o periférico e se amarra em jogos de tiro, recomenda-se um babador.



X ZONE

Kemco

4 Mega	Fases :7	Continue
1 Jogador	Tiro	Bazooka
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

WHIRLO



Uma feiticeira transformou todos os habitantes de sua aldeia em pedra. Por sorte você conseguiu escapar. Agora cabe a você ir atrás da megera e salvar seu povo. O caminho é longo, tortuoso e esconde vários enigmas que precisam ser decifrados para prosseguir na jornada. A dificuldade não são os inimigos e sim o percurso, cheio de precipícios, enchentes, vulcões e toda sorte de obstáculos. Use os passwords para salvar seus progressos durante o caminho. No princípio, pode parecer um jogo simples, mas é do tipo que envolve conforme o seu desempenho. Belos gráficos e som original.



それは ときのはずれから よみがえった 多くのほしん/ゾウナ の しわざでした。

WHIRLO

Namcot

8 Mega	Fases 20	Password
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

SNES
TOTAL

BATMAN

REMISSÃO

GAMEPOWER
conduz você a uma
Gotham City
sombria e repleta de
ação, onde em cada
esquina há um perigo
à espreita

1ª FASE

**Ambush in
Gotham City**

O primeiro passo é testar todos os comandos para se familiarizar com eles. Ao agarrar um inimigo, arremesse-o em cima de outro.



DICA

Para eliminar o motoqueiro, use o bat-rang (se estiver a sua frente), ou a virada de capa (se estiver atrás). Mate primeiro os inimigos com a tocha e bazuca. Eles o acertam a distância.



Ao agarrar o inimigo, é possível lançá-lo contra a parede. Basta direcionar para cima e dar um soco.



Permaneça no local indicado pela foto, pulando e atirando bat-rangs sem parar. Continue andando e repita a operação enquanto necessário.

DIVULGAÇÃO WARNER BROS.

MILAN

TURNS



A provocante Mulher-gato também desafia o cavaleiro das trevas

2ª FASE

Battle in The Streets of Gotham

Essa fase assemelha-se à primeira. É pancadaria até o último segundo!



DICA

Para derrubar todos os pinos e bombas das mãos dos palhaços, use o bat-rang.

OUTRA DICA

Quando o palhaço gordo subir no banco para se jogar contra você, prepare-se para usar o rodopio da capa. Esse golpe é invencível!

DICA

Quando o palhaço gordão vier pulando para cima de você, acerte-o com 2 bat-rangs ou pule por cima dele.

1º Chefe
STUN GUN CLOWN



Comece atirando bat-rangs. Espere ele partir para cima de você. Quando se aproximar, solte as bombas e repita a operação até detoná-lo por completo.



BATMAN



Tenha muito cuidado com o índio. Suas facas tiram muita energia. Na escada rolante, fique parado e espere pela aproximação dos inimigos. Agora, não tenha dúvidas: bat-rang neles!

DICAS

Quando o palhaço gordo vier pulando na escada rolante, não se mova. Fique parado e ele passará por cima de você.

OUTRA DICA

Para detonar os gordões depois da escada rolante, basta acertar-lhes dois bat-rangs. Cuidado com as portas do elevador. Delas sairão vários inimigos.



Na tela do fogo, pule as chamas e se utilize do bat-gancho para saltar sobre a labareda maior. Preste atenção no teto. Você pode ser atingido pelos destroços do incêndio que estão caindo.

Ao avistar os inimigos com espadas, fique lado a lado com eles e arremesse-os longe.



POWER DICA

Defenda-se dos tiros de bazuca. Use a seqüência: pulo, para baixo + soco (só funciona se o tiro pegar no peito de Batman).

2º Chefe STRONG MAN

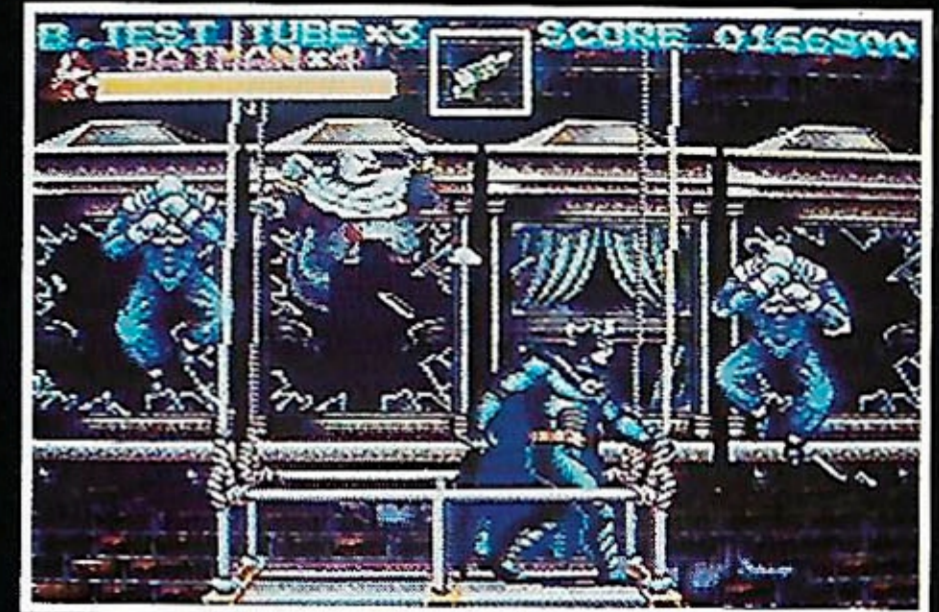


Fique no local indicado na tela, socando-o para a esquerda. Avance sem poupá-lo enquanto ele recua.

Lembre-se: só tente agarrá-lo se você estiver lado a lado com ele. Na hora do aperto use algumas bombas.

3ª FASE

On The Prowl



Fique abaixado no meio do andaime e desvie sempre que uma janela se quebrar (sinal que vem gordo aí). Desfira-lhe dois socos e prossiga.



Ao passar pelo segundo prédio, desça até encontrar test tubes (bombas).





DICA
Permaneça abaixado no andaime no canto direito atirando e nada irá lhe acertar.

3º Chefe CATWOMAN



A maneira mais eficiente para acabar com a Mulher-gato é com a capa...



...mas quando ela começar a se multiplicar (corrida) solte uma bomba.



The Penguin's Trap

Nessa fase não há nada de muito especial, a não ser a ação que não pára um instante. Procure ser rápido.



Os efeitos de luz e sombra são uma verdadeira obra de arte.

Subchefe CATWOMAN RETURNS



A Mulher-gato não desiste e volta a atormentar. Para detoná-la, fuja sempre. Quando tentar atingi-lo pelas costas, dê o rodopio com a capa. Repita a operação até liquidá-la.

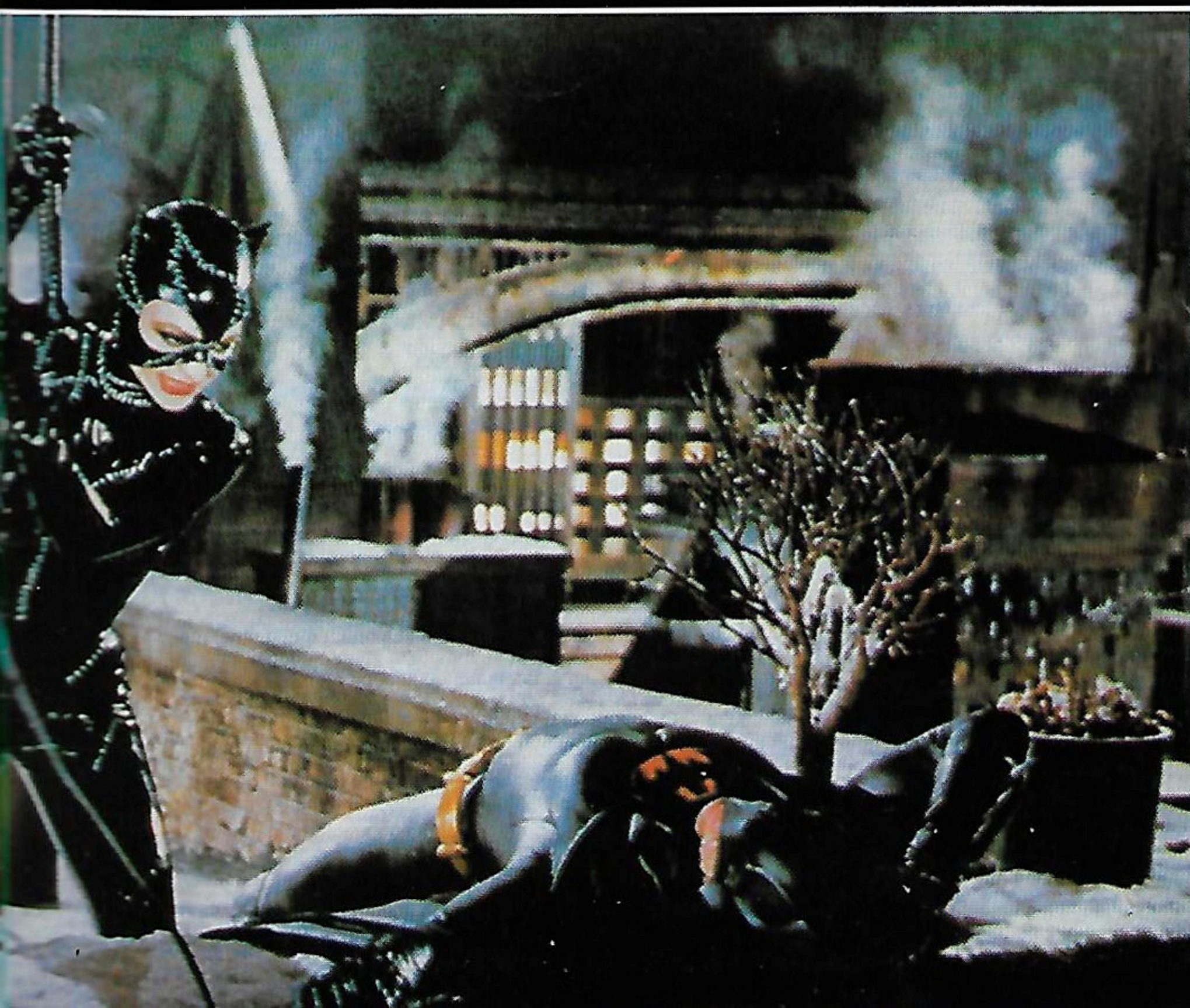
4º Chefe THE PENGUIN



Logo no início você poderá acertar-lhe 3 bat-rangs. Fique no canto direito da tela dando pequenos pulos e atirando. Quando ele estiver saindo da tela, não pule. Ele retornará pela esquerda. É sua chance de acertar bat-rangs nele.

DICA
Use a bomba somente quando o Pinguim estiver na tela. Caso contrário, não fará efeito.

Apesar da ausência da famosa cena em que a mulher-gato dá uma lambida no herói, várias das sequências do filme estão presentes no jogo



BATMAN

5ª FASE

To The Batmobile



Se você estiver na configuração D, digite Y e A alternadamente para atirar mais rápido. As motos que não atiram irão desviar. Permaneça no meio.

5º Chefe CAMPAIGN V.



Desvie das motos que vêm contra você e alveje o inimigo com bat-discos sem parar. Não se preocupe com os objetos que ele atira. Eles tiram pouca energia.

6ª FASE

Circus Train



Os inimigos vão se tornando mais difíceis de derrotar. Muitos deles estão armados até os dentes.



Dê uma de surfista ferroviário. Pule ou se defenda dos suportes da rede elétrica. Os palhaços serão arrastados.

6º Chefe O. GRINDER



A melhor maneira de detoná-lo é vir por baixo, agarrá-lo e arremessá-lo longe, repetindo a operação. Caso você perca a seqüência, dê um rodopio com a capa ou solte uma bomba.

7ª FASE

The Penguin's Lair



Atire um bat-rang em qualquer inimigo. Aproveite para detoná-lo com socos, ele permanecerá paralisado.



DICA

Quando os mísseis começarem a cair fique nos cantos inferiores da tela e defenda-se.



POWER DICA

Soque no local indicado e você conseguirá um test tube.



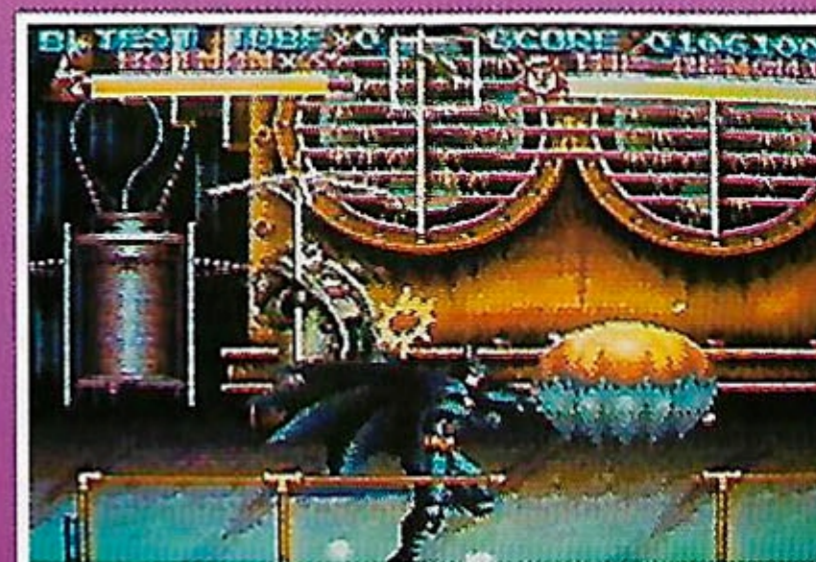
O CONFRONTO FINAL

Duck V.



Fique parado sobre a plataforma do pato, atirando. Você conseguirá detoná-lo em 2 vidas no máximo.

The Penguin



Utilize o mesmo procedimento de agarrá-lo pelo lado e arremessá-lo sem parar. Caso ele esteja caído no chão evite...

...partir para cima, pois você pode ser mordido. Quando ele estiver no ar existem duas alternativas: soltar uma bomba ou usar a capa.



Tente diferentes níveis de dificuldade para ver diferentes finais, e dessa maneira realmente se tornar um cavaleiro das trevas

Game Land



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Todos US\$ 30

Amazing Tennis
Caçada ao Outubro Vermelho
Chester Cheetah
Dragon's Lair
Hook
Home Alone 2
Humongous Adventure
Joe & Mac 2
Mickey Mouse
NHL Hockey
Papa Léguas
Pock Rock
Power Athlete
Prince of Persia
Road Riot
Skulljager
Spider man/X-men
Super Double Dragon
Super Soccer Champ
Top Gear
Thunder Fighter
Tom & Jerry
Turtles IV
Tetris (Cosmo Gang)
Todos US\$ 40
Alien vs Predator
Axelay
Battle Blaze

A TERRA DOS VIDEO GAMES

- Os melhores preços do mercado.
- Garantia de todos os produtos.
- Despachamos para todo o Brasil, com entrega super rápida.

Super NES Junior US\$ 170
Super NES Completo US\$ 230

Consulte-nos sobre montagem de loja.
Pacotes especiais. Temos linha completa de cartuchos e acessórios para todos os tipos de videogames.

Game Land - A terra dos videogames
Av. Pompéia, 510 - São Paulo - SP - CEP: 05022-000
Tel.: 262-5257 e Te./Fax: 262.8115

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Best of the Best
California Games II
Combatribes
Cool World
Fatal Fury
Familia Adams 2
Final Fight Guy
F-1 Hero
Gods
Hit the Ice (HOCKEY)
Hiper Volley
Máquina Mortífera
Out of this World
Rival Turf 2
Valken
Volley Twin
The Blues Brothers
Ice Hockey 2
Valken Dion
Blumetl
Todos US\$ 45
Batman Returns
Bulls vs Blazers
Jack Crush (Pimball)
Street Fighter II
Tiny Toon
Ranma ½ II
Novidade US\$ 60
Street Fighter 2½ Turbinada
(igual ao Fliperama)

por Marcelo Kamikaze



As sequências seguem fazendo história: Pop'n Twin Bee, The Legend of Holly Sword 2. E há novidades em CD Rom (tipo preço menor)

NOVIDADES PARA SNES

Pop'n Twin Bee - As naves mais loucas do planeta atacam agora para 16 Bits. Depois de um longo descanso nossos heróis voltam com todo o pique em sua 4ª aventura. Gráficos e sons bem pop.

The Legend of Holly Sword 2 - A primeira versão desse cart foi lançada para Game Boy. A Square, que já tinha lançado o **Mystic Quest** nos EUA, resolveu desenvolver esse jogo, que segue o mesmo estilo - RPG com muita ação e pouca fala. O Playability é de arrasar. Detalhe: o cart tem 16 Mega (quatro vezes mais que **Mystic**). Sabe-se que os gráficos são incomparáveis, em se tratando de Role Playing Games.

Art of Fighting - O que acontece se pegarmos um jogo de 100 Mega e convertermos para 16? Resposta: Fica tão bom quanto o original. Não acredita? Espere para ver o **Art of Fighting** para SNES. A Takara obteve um verdadeiro milagre: conseguiu trazer com fidelidade do Neo Geo esse sucesso de kick and punch.

Acessórios

A Konami resolveu partir para a linha de acessórios para SNES e lançou o Hyper Beam, um joystick sem fio. A diferença está no receptor, em formato de parabólica que permite perfeita recepção a uma distância de até 6 metros.



Art of Fighting lançado para SNES: milagre na conversão de 100 Mega para 16



A Square (Final Fantasy) arrasa novamente com seu novo RPG: The Legend of Holly Sword 2



Este é um dos primeiros acessórios lançados pela Konami, o Hyper Beam



Pop'n Twin Bee, um divertido jogo de tiro para dois jogadores simultâneos

NEO GEO CD ROM

A SNK quer disputar uma fatia do mercado de CD Rom e promete o seu para setembro próximo. Ainda não se sabe muito sobre a novidade, mas a expectativa é de que a empresa divulgue e oficialize o lançamento ainda este mês (Abril), quando fornecerá todas as especificações técnicas do aparelho. Até o momento conseguimos a informação de que a empresa que está desenvolvendo o CD-ROM é a Sony. Mas o melhor de tudo é a queda nos preços. As previsões apontam para um valor próximo a US\$ 80. Já pensou um arcade de **Fatal Fury 2** (o cart está saindo por US\$ 200) em sua casa por essa bagatela? Sem contar que, com cartuchos a preços competitivos, finalmente o console deve atrair a atenção das Softhouses. O Neo Geo, que já é um videogame fantástico por si só, vai oferecer possibilidades inimagináveis quando acoplado a um CD-ROM.



O CD-ROM do Neo Geo será conectado ao aparelho através do slot do cartucho

Se ligue no maior programa de games do planeta!



Dicas, lançamentos e tudo o que rola no mundo dos games sem tirar o pé de casa!
Todos os sábados às 11:00 hs. na Record

QUEM MARCAR, VAI DANÇAR!



criação
produções



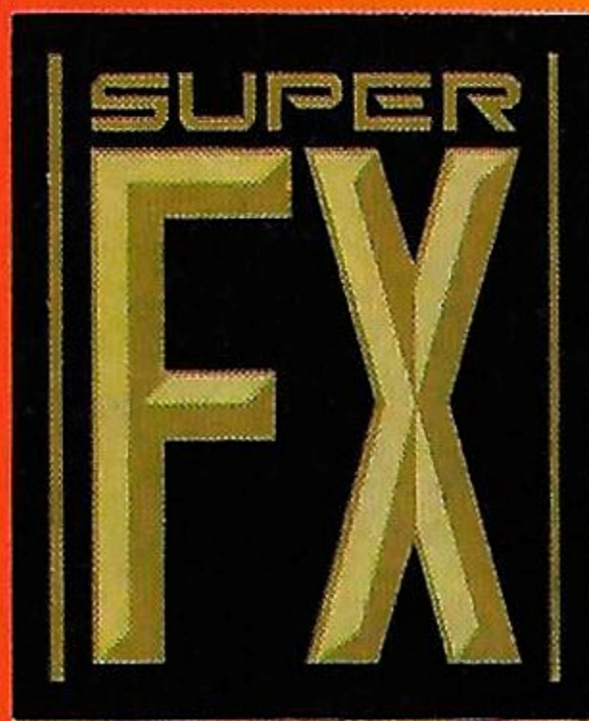
TELAMANIA

GAME BOY MAIS BARATO



A Nintendo baixou o preço do Game Boy nos E.U.A. para US\$ 59,90. Essa estratégia para aumentar vendas é sinal de que a empresa não deve abandonar seu portátil tão cedo.

NOVOS JOGOS COM O CHIP SFX



Com o estrondoso sucesso de **Star Fox**, a Nintendo viu-se "obrigada" a investir pesado em outros jogos com o Chip SFX (gráficos poligonais). O segundo jogo usando o SFX será **Super Hero Racing**, um jogo de corrida para 2 jogadores, similar a **F-Zero**.

FUJITSU ENTRA NO MERCADO DE GAMES



A Fujitsu, fabricante dos computadores FM Towns, invade o mercado de videogame com o aparelho Silver-Stone. O console é de 32 Bits e já vem com um CD Rom. Na verdade, esse aparelho é um acessório para ser acoplado no FM Towns, mas pode ser usado em separado. Falta saber se as softhouses (fabricantes de jogos) darão suporte em carts.

NOCAUTEANDO OS PREÇOS ALTOS

MEGA DRIVE	US\$	SUPERMAN	22,00	RIVAL TURF (ALT)	35,00
3 EM 1	25,00	TALESPIR	23,00	ROBOCOP III	62,00
AFTER BURNER II	16,00	TARTARUGA NINJA IV	32,00	ROOD RUNES(PAPA LEG. ALT)	33,00
ALEX KID	20,00	TENNIS (JENIFER CAPRIACCI)	21,00	RUSHIN BEAT (ALT)	49,00
ALIEN III	18,00	TERMINATOR	18,00	S. ADV. ISLAND (ALT)	47,00
ALIEN STORM	15,00	TERMINATOR II	21,00	S. BOWLING (ALT)	40,00
AQUATY GAME	20,00	THUNDER FORCE IV	24,00	SIMPSONS (ALT)	35,00
ARIEL MERMAID	22,00	TOXIC CRUZADERS	21,00	SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
BARCELONA 92	18,00	UNIVERSAL SOLDIER	32,00	SONIC BLASTMAN (ALT)	33,00
BATMAN	16,00	WINTER CHALLENGER	19,00	SPIDERMAN (ALT)	32,00
BATMAN O RETORNO	33,00	WORLD TROPHY SOCCER	21,00	STAR WARS (ALT)	32,00
CALIFORNIA GAMES	14,00			STREET FIGHTER II (ALT)	50,00
CAPTÃO AMÉRICA	24,00			STREET FIGHTER III (ALT)	62,00
CASTLE OF ILUSION	15,00			SUPER GHOULN'S GHOST	50,00
CHAKAN	32,00			SUPER SOCCER	52,00
CHICKI CHICKI BOYS	18,00			SUPER TENNIS	52,00
CHUCK ROOCH	18,00			SUPER WRESTLEMANIA	50,00
CRUE BALL	31,00			TARTARUGA NINJA IV (ALT)	37,00
DOUBLE DRAGON I	20,00			THE COMBATIBLES (ALT)	52,00
ECCO DOLPHIN	32,00			THE LEGEND OF ZELDA	53,00
EVANDER HOLLYFIELD	19,00			THE ROCKTEER	59,00
EX-MUTANTES	32,00			THUNDER FIGHTER (ALT)	37,00
F 1 HERO (S. NAKAJIMA)	19,00			TINY TOON (ALT)	42,00
FIGHTING MASTER	15,00			TKO (ALT)	37,00
GEORGE FOREMANS	32,00			TOP GEAR (ALT)	35,00
G- LOC	31,00			TWING VOLLEY (ALT)	47,00
GRANADA	15,00			ULTRAMAN	56,00
GREENDOG	18,00			UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	43,00
HIGHT IMPACT	32,00			WALKEN (ALT)	45,00
INDIANA JONES	31,00			WORLD LEAGUE SOCCER	55,00
JAMES POND II	15,00				
JOHN MADDEN 93	32,00				
JUJU	15,00				
KRUST FUN HOUSE	17,00				
LHX ATTACK	32,00				
LOTUS TURBO	32,00				
MC KIDS	18,00				
NHL PA 93	21,00				
OUT LUNDER	32,00				
POWER ATLETE	32,00				
RISKY WOODS	32,00				
ROAD RUSH II	33,00				
ROLLING THUNDER II	16,00				
S. MONACO GP II (A. SENNA)	18,00				
SHADOW OF THE BEAST	19,00				
SHADOW OF THE BEAST II	33,00				
SIDE POCKET	22,00				
SIMPSONS	18,00				
SOL DEACE	18,00				
SONIC II	24,00				
SUNSET RIDERS	26,00				
SPLATTER HOUSE II	19,00				
STREET OF RAGE	15,00				



ATENÇÃO!!!
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO.
INCLUSIVE POR TELEFONE.

SOLICITE NOSSA TABELA POR
FAX OU CORREIO!!!

PARA SUA MAIOR
TRANQUILIDADE, TEMOS
REFERÊNCIAS
EM TODO BRASIL.

TEMOS UMA GRANDE
VARIEDADE DE CARTUCHOS
DA LINHA NINTENDO A
PARTIR DE US\$ 14,00

REVENDEDOR AUTORIZADO:
AMAURY PLAY-CENTER
FORTALEZA / CE -
FONE/FAX (085) 24-7143

PREÇOS DE APARELHOS A
CONFIRMAR.

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:
9:00 ÀS 18:00HS DE 2ª A 6ª
FEIRA

ACESSÓRIOS

	US\$
ADAP. MEGA DRIVE	18,00
ADAP. NINTENDO 60 - 72	6,00
ADAP. S. FAMICON/S. NESS	17,00
CONTROLE P/S. NESS	27,00
CONTROLE S. NESS TURBO	27,00
ESTOJO P. CARTUCHO	CR\$ 5.000,00
FOTOS COLORIDAS	CR\$ 30.000,00
JOYSTICK MEGA DRIVE	14,00
RF P/ MEGA DRIVE	7,00

APARELHOS

	US\$
MEGA CD ROOM	410,00
MEGA DRIVE	180,00
MICRO GENIUS (72 - 60)	60,00
NEO GEO (SÉRIE OURO)	750,00
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
SUPER NESS (BABY)	180,00
SUPER NESS (COMPLETO)	240,00

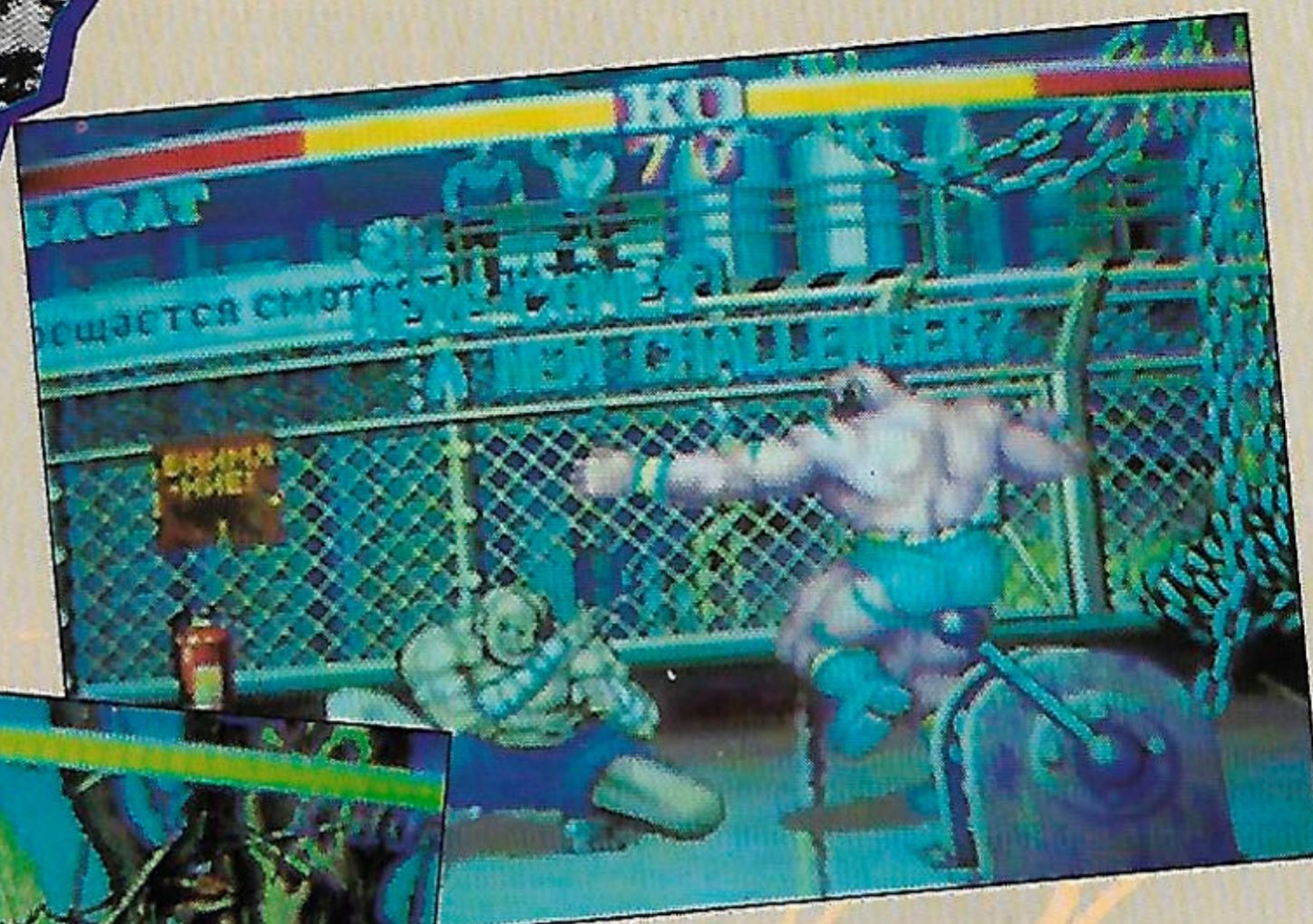


PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DA SUA VIDEO LOCADORA

AV. PAES DE BARROS, 3687 - VILA PRUDENTE - SÃO PAULO - CEP 03115
TRONCO CHAVE: (011) 272.2366 - SUPORTE DE ATENDIMENTO: (011) 570.9032

ARCADE
ESPECIAL

Uma das poucas mudanças gráficas introduzidas na nova versão são as novas roupas dos personagens



Agora, com a entrada em cena dos novos golpes, as lutas tornaram-se mais equilibradas. O lutador Zangief, por exemplo, ficou competitivo na nova versão. Sagat ganhou velocidade nos golpes. O "Tiger uppercut" está extremamente eficaz



STREET FIGHTER II



Capcom não perdoa: golpeia piratas com Shouryuken mortal ao lançar nova versão de arrasar

Os Streetmaníacos ficaram um bom tempo aguardando esse superlançamento. Ninguém aguentava mais jogar naquelas máquinas piratas. **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting** é o que todos estavam esperando. O jogo em si não sofreu grandes mudanças. Em compensação, os gráficos tiveram alteração de cores. O programa roda 50% mais rápido, mas há quem diga que seria possível ter ainda mais velocidade. O primeiro contato com o

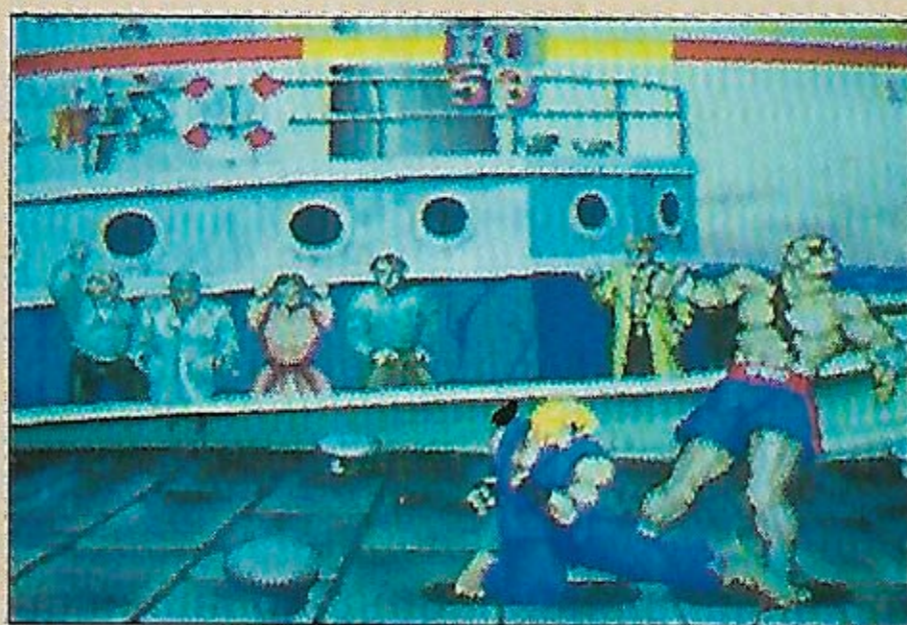


Não houve novidades na equipe de 12 lutadores mais popular do planeta e talvez de todo o sistema solar. Também não há nenhum cenário novo

jogo pode ser bastante estranho. Só para ter uma idéia, o Blanka desfere bolinhas giratórias para cima e para frente, o que atrapalha jogadores que costumam apelar. Ryu e Ken quase não mudaram, mas agora eles são capazes de executar a giratória durante o pulo e controlar sua direção. A Chun-Li ficou bem mais bonitinha de roupinha nova. O Kamikaze está de cabeça virada.

STREET FIGHTER II

Sua roupa parece uma armadura metálica. Quanto aos golpes, a menininha ganhou uma bolinha de fogo igual à do Ryu, mas acabou se tornando muito vulnerável ao fazer uso da magia. Dhalsim é outro que incorporou novas habilidades. Agora pode se teletransportar, ou seja, sumir de um determinado ponto da tela e voltar a aparecer em outro. Honda não podia ser esquecido e a moçada da Capcom deu-lhe de presente um vôo Sumô em ângulo de 45 graus, ótimo para detonar jogadores que costumam pular muito. Puro luxo. O Zangief não tem golpes novos mas o Spin Punch, nessa versão, é totalmente



Confesso que estava ficando um pouco cansado de tanto jogar Street Fighter II, principalmente por que não acho um competidor à minha altura. Mas quando me deparei com essa versão, tive a mesma sensação de quando coloquei minhas mãos no Arcade pela primeira vez. E demais. Metade do meu salário se transformou em fichas. Visualmente não houve muitas alterações, a não ser a roupa da moçada, que ganhou cores diferentes, bem mais chocantes. Agora, os novos golpes dão outra vida ao jogo. Só mesmo a Capcom para transformar o melhor kick and punch num jogo ainda mais fenomenal. Isso é que é Arcade, o resto é imitação barata. BB

NOVOS GOLPES

Chun-Li - Bola de Fogo

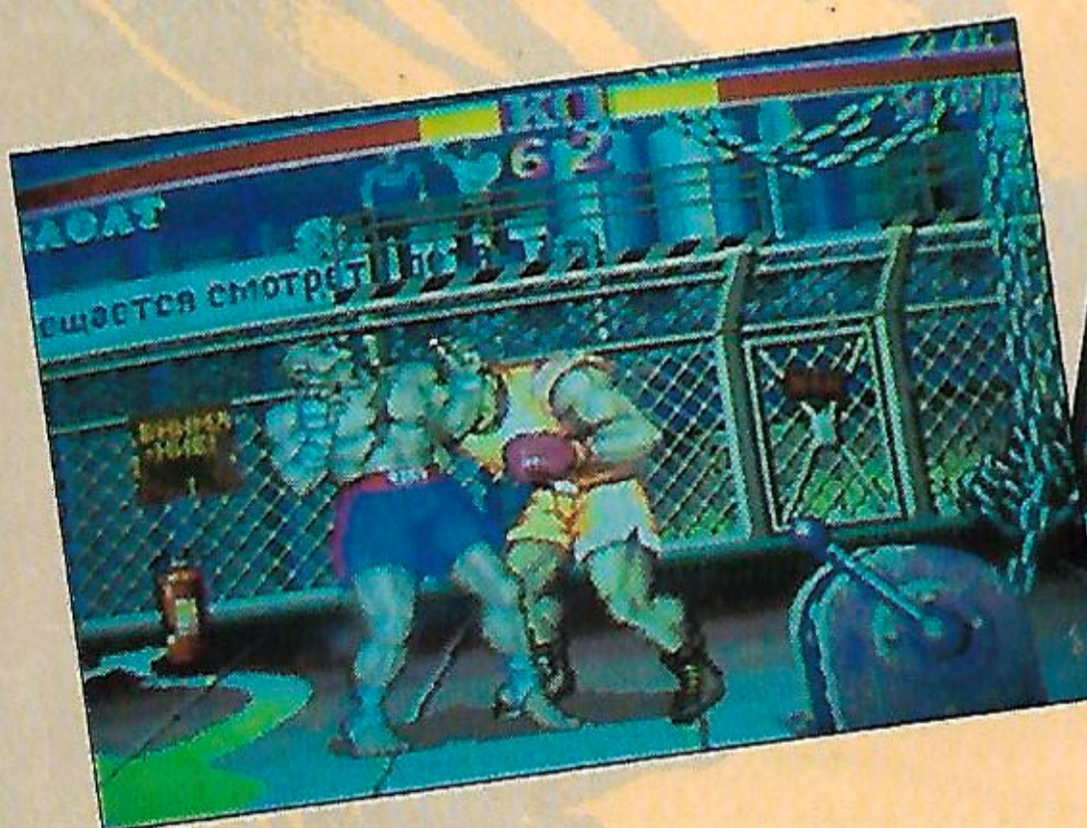
Direcione para trás e execute um semicírculo terminando o movimento com o direcional para frente e digite qualquer botão de soco (idêntico ao Yoga Flame).

Blanka - Bolinha para cima

Basta carregar para baixo por dois segundos, direcionar para cima e digitar algum botão de chute (idêntico ao facão do Guile).

Honda - Vôo Sumô 45 Graus

Inicie carregando para baixo por dois segundos, direcione para cima e digite qualquer botão de chute (idêntico ao facão do Guile).



Street Fighter II Maluco para SNES

Parece incrível, mas a indústria de cartuchos piratas conseguiu mexer até em **Street Fighter II** do Snes. As alterações no jogo o tornaram bastante parecido com **SF II "maluco"** dos Arcades. No entanto, cada cartucho é "reprogramado" com maluquices diferentes. Na versão testada por nossa equipe, os golpes mal tiravam energia. Vale pela curiosidade, mas proporciona pouca diversão. Há pessoas vendendo esse jogo como **Street Fighter II Turbo**. Tome cuidado!!!



O jogo conta com uma série de "aberrações". A maioria dos golpes especiais pode ser acionada durante o pulo. É inacreditável!



A reprogramação provoca vários "efeitos colaterais" como a mudança indesejável na cor dos personagens.

invulnerável. O Guile só ganhou velocidade, precisa mais? Balrog recebeu de prêmio um supersoco capaz de tirar metade da energia do seu oponente (basta carregar o botão de soco durante a contagem até 10). O Bison ficou um pouco mais fraco e sua sequência de golpes não tira tanta energia como antes, tornando-o mais equilibrado com os outros lutadores. Nada foi acrescentado ao som, que continua com a qualidade anterior. **Street Fighter II** passa pela sua terceira modificação, talvez a última. Aos streetmaníacos resta esperar uma verdadeira continuação. Enquanto ela não chega, divirta-se com esse novo desafio da Capcom.

STREET FIGHTER TURBO		Capcom										
Arcade	Fases :12	Continue										
1 ou 2 Jogadores	Luta											
Gráfico												
Som												
Dificuldade												
Fun Factor												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

STREET FIGHTER III - 8 BITS

UMA POWERDICA PARA VOCÊ PULAR DE ESTÁGIO

DETONE O COMPUTADOR

Para conseguir sugar a energia do computador sem fazer muita força. No controle 1 basta digitar AB + direcional para cima e AB + direcional para baixo na tela intermediária entre uma luta e outra. Durante o jogo, a dica só será acionada no momento em que você digitar novamente os botões A e B. Você verá a energia do inimigo sumir.



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 Nº 1 EM GAMES.

**Fone/Fax: (011) 959-3040 —
299-6463 — 290-8164 —
290-7952**

CRAZYLAND!

Welcome to CRAZYLAND!

**Em 93,
aplique certo.
Aplique na
CRAZYLAND.**



Super Famicom

GENESIS

CD - ROM

GAME GEAR

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Nintendo

NEO GEO

ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY 2

Na GP promessa é dívida: Todos os golpes existentes para detonar seu oponente



GOLPES ESPECIAIS

TERRY BOGARD	↓ ↙ ←	+ soco - Burn Knuckle (soco do fogo)
	↓ ↑	+ soco - Rising Tuckle (parafuso) (*)
	↓ ↙ ↘	+ chute - Crack Shoot (chute mortal)
	↓ ↘ →	+ soco - Power Wave (onda de fogo)
	→	+ C (de perto) - Buster Throw (jogada)
ANDY BOGARD	↙ →	+ soco - Zangekiken (cotovelada Sônica) (*)
	↓ ↘ →	+ soco - Shoryudan (catavento)
	↙ ↘	+ chute - Kûhadan (voadora mortal) (*)
	↓ ↙ ←	+ soco - Hishoken (raio)
	↓ ↙ ←	+ C (perto) - Ossaekomi (arremesso)
JOE HIGASHI	↙ ↘	+ chute - Trash Kick (chutão) (*)
		Soco rápido - Bakuretsuken (soco múltiplo)
	↓ ↘ ↗	+ chute - Tiger Kick (chute tigre)
	↙ ↘ ↗	+ soco - Hurricane Upper (furacão)
	→	+ C (de perto) - Leg Throw (jogada)
	→	+ D (de perto) - Face Kick (joelhadas seguidas)
MAI SHIRANUI	↓ ↙ ←	+ soco - Ryuembu (dança do fogo)
	↓ ↘ →	+ soco - Katchôsen (leque)
	↙ ↘ ↗	+ chute - Rissatsu Nintchô (ferrão)
	↓ ↑	+ C - Mussassabi No Mai (Golpe Phoenix) (só nesta fase) (*)
JUBEI YAMADA	← →	+ chute - Dash Nihonzeoi (arremesso relâmpago) (*)
	↓ ↑	+ soco (perto) - Ooizuna Otoshi (enterro do trovão) (*)
	← →	+ soco - Sembei Shuriken (biscoitinho) (*)
BIG BEAR (EX RAIDEN)	↙ →	+ soco - Giant Bomb (arrastão) (*)
	sem efeito	D (carregar 10 seg) - Super Dropkick (super voadora)
	→	+ C (perto) - Power Bomb (enterrada)
	↘	+ C (perto) - Rulliat Drop (Guilhotina)
	→	+ D (perto) - Neck Hang (gravata)
CHENG SHIZAN	↓ ↘ →	+ soco - Kirairrou (poder)
	↓ ↑	+ soco - Oodaikobarautchi (barrigada) (*)
	← →	+ chute - Ragangeki (bolinha) (*)
KIM KAPHWAN	↓ ↑	+ chute - Riryugiri (Facão) (*)
	↓ ↙ ←	+ chute - Rangetsugiri (Van Damme)
	↓	+ chute (durante o pulo em cima do oponente) Rishoukyoku (Chute águia)



(*) Indica que você deve carregar 2 segundos no ponto inicial, isto é, na 1ª seta.

Botões

Comandos

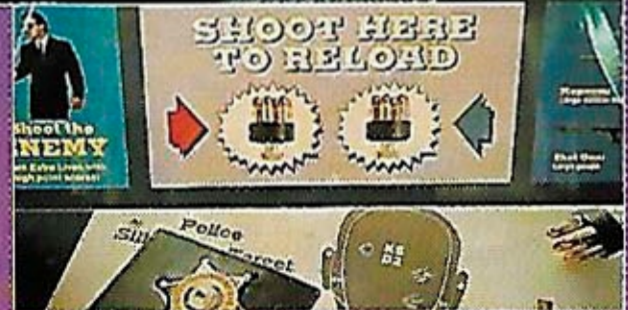
A	Soco Fraco
B	Chute Fraco
C	Soco Forte
D	Chute Forte
A + B	Muda de plano de ataque (excelente para fugir de apelações)
C + B	Dá um golpe que manda o seu inimigo para o outro plano

OBS: Os golpes especiais são válidos só quando seu adversário estiver a sua direita. Caso contrário, inverta o sentido.





Don Marshall, policial da divisão tática de Chicago, tem a dura missão de varrer o narcotráfico da cidade. Precisa colher pistas para chegar ao chefe da organização. No início, o herói possui 5 energias e um 38. Depois, pode adquirir outras armas: *Magnum* (6 tiros de alta penetração); *Automatic* (12 tiros de baixo impacto) e *Grenade launcher* (alto poder de destruição), entre outras. O jogo começa num banco assaltado por traficantes que mantêm reféns. Não atinja os bancários, para não perder energia. Quando o herói é alvejado, perde a arma que está usando. E atenção: na cena dos carros, atire primeiro no tanque de gasolina e depois no pneu. Isso também vale para o chefe de fase.

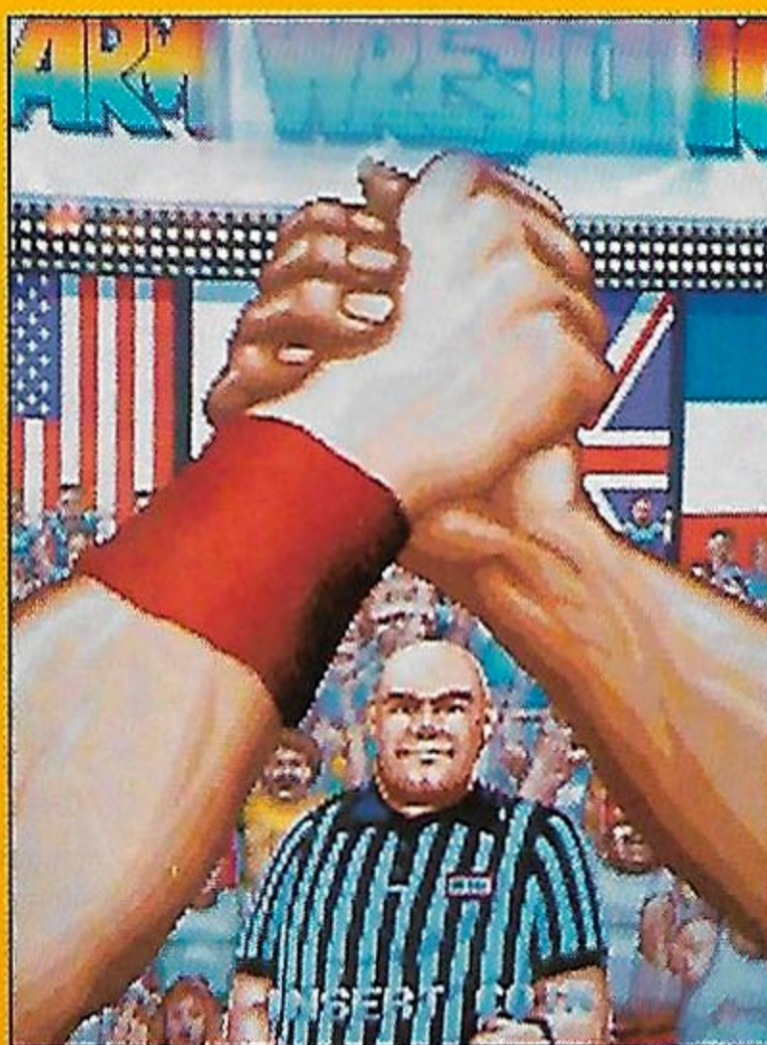


LETHAL ENFORCES		Konami									
Arcade	Fases: 7	Continue Pistola									
2 Jogadores	Tiro										
Gráfico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Som		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dificuldade		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fun Factor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ARM CHAMPS



Máquina de queda-de-braço que faz o maior sucesso entre a turma da musculação. Escolha a potência do seu adversário e vá lutando até perder (ou terminar o jogo). Uma dica: segure no dedo do braço mecânico para conseguir mais força.



ARM CHAMPS II		Jaleco									
Arcade	Fases: 10	Esporte									
1 Jogador											
Gráfico		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Som		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dificuldade		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fun Factor		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECNOFAX

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

- Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

- Destravamos Nintendo Americano.

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

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

- Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

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

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

AUTORIZADA

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

AUTORIZADA DYNACOM

POWER SNES DICAS

SUPER VALIS

Joque com Yuko



Para usar Yuko (que tem cabelos azuis em Valis 3) pressione os botões L e R na tela de apresentação.



Sem soltá-los, dê início. Você jogará com Yuko, que antes só aparecia na apresentação.

SUPER TENNIS

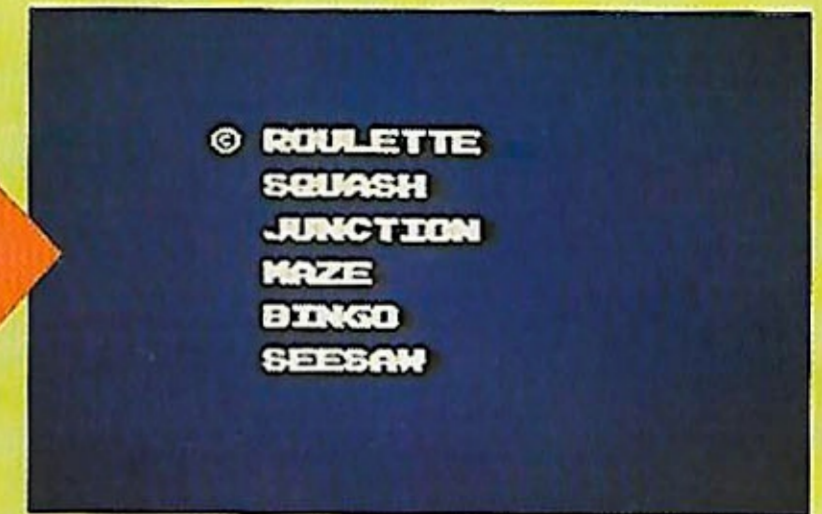
O super jogador



Digite L (5 vezes), X, R (7 vezes) e X com o controle 2, após escolher o tenista. Se o truque funcionar, a música vai mudar.

TINY TOON ADVENTURES

Brinque nos bônus rounds



Use esta password para poder brincar nos bônus rounds deste jogo.

SUPER V-BALL

Saques especiais



Engane seus adversários com estes supersaques que a

moçada da GP descolou para você. Estas dicas só funcionam com saques da Liga Mundial e podem ser usadas uma vez em cada set.



Thunder: Levante a bola com o direcional na diagonal superior, para trás. Ao sacar, use a diagonal inferior, para trás.



Illusion: Levante a bola com o direcional na diagonal superior, para frente. No saque use diagonal inferior, para frente.

HUMAN GRAND PRIX

Mudando o grid

STARTING GRID			
PP	N. MANSELL	2	PLAYER 1
	1' 15"62		1' 16"00
3	R. PATRESE	4	M. SCHUMACHER
	1' 16"65		1' 17"67
5	G. BERGER	6	J. ALESSI
	1' 17"70		1' 18"97
7	M. BRUNDLE	8	I. CAPELLI
	1' 19"32		1' 20"70
9	M. ALBORETO	10	A. SUZUKI
	1' 21"17		1' 21"47
11	B. GACHOT	12	U. KATAYAMA
	1' 22"32		1' 23"47
13	M. GUGELMIN		S. MODENA
	1' 24"4		

No "Battle Mode" quando o grid de largada aparecer, digite select + B e você verá um novo grid. Use o truque até largar na pole position.

STARTING GRID			
PP	N. MANSELL	2	R. PATRESE
	1' 15"20		1' 15"97
3	M. SCHUMACHER	4	J. ALESSI
	1' 17"52		1' 18"45
5	M. BRUNDLE	6	G. BERGER
	1' 19"20		1' 19"75
7	PLAYER 1	8	I. CAPELLI
	1' 20"00		1' 20"87
9	M. ALBORETO	10	A. SUZUKI
	1' 21"55		1' 21"57
11	B. GACHOT	12	U. KATAYAMA
	1' 22"22		1' 23"42
13	M. GUGELMIN	14	S. MODENA
	1' 24"65		

SUPER CONTRA

Sound Test

Para escutar as músicas desse clássico da Konami, use esta senha na tela título: esquerda, baixo, diagonal inferior esquerda + X (shouryuken + X).

RANMA 1/2 CHAPTER 2

A equipe da GamePower descobriu quatro dicas absolutamente sensacionais desse divertido Kick and Punch!



DICA 1

Modo de edição



STAGE	HAPPOSAI
CHARACTER	SYANPOO
PLAYER	HUMAN
MOVE RATE	40
JUMP RATE	40
ATTACK RATE	40
DEFENCE RATE	40
SPECIAL RATE	25
CHARACTER	UKYOU
PLAYER	COMPUTER
MOVE RATE	40
JUMP RATE	40
ATTACK RATE	40
DEFENCE RATE	40
SPECIAL RATE	25

Para seleccionar a velocidade de ataque e defesa de todos os personagens. Na tela de seleção de cenários, mantenha os seguintes botões apertados: X, A e R.

Usando a dica ao lado você poderá lutar com um personagem não disponível no jogo. O mestre de Genma, Happosai, velho anãozinho nem um pouco indefeso.

DICA 2

Jogue livremente



L e R + o botão que cancela a escolha simultaneamente.



O código funciona no versus mode (a segunda opção) e permitirá que você defina o lutador do computador com quem você deseja jogar.

DICA 3

Escolha os 12



Baixo, direita, baixo, esquerda, cima, X, select.



E você poderá escolher os 12 personagens em vez dos 8 que aparecem normalmente. O código funciona no cenário mode (a primeira opção).

DICA 4

Veja os finais



Select, X, cima, esquerda, baixo, direita, cima, na tela de apresentação.



E você perceberá uma nova opção na tela, com a qual é possível ver a introdução e o fim de cada personagem do jogo.

POWER NES DICAS

TOTAL RECALL

Ganhe uma vida



Há uma maneira fácil de ganhar uma vida logo no começo do jogo. No cinema, espere todos os créditos que aparecem no final do filme. Por essa você não esperava.

SUPER SPY HUNTER

Mais ou menos vidas



Na tela título, segure os botões A, B e select e então aperte start. Uma tela com números grandes (de 1 a 12) vai aparecer. Eles começarão a rodar. Espere que parem ou pressione A. O número que cair indicará a quantidade de carros disponíveis em reserva.

CAPTAIN SKYHAWK

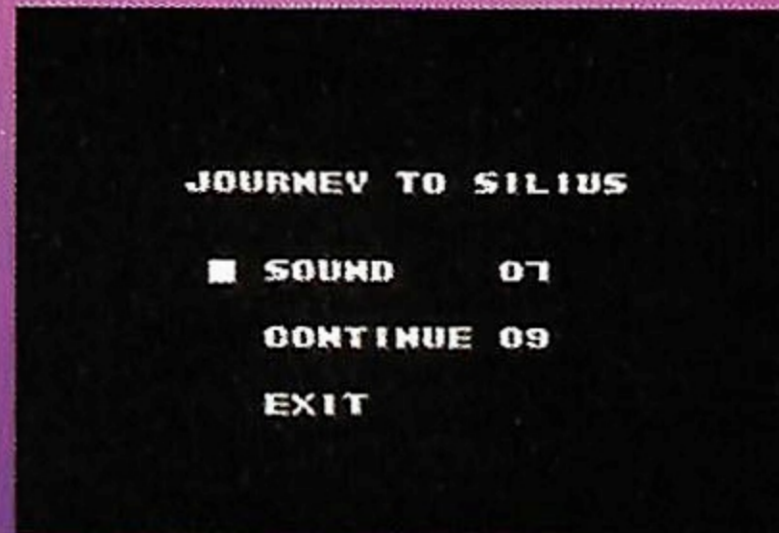
Avance Fases



Para avançar fases durante o jogo pressione os botões A e B, com o direcional para cima, tudo no controle 2. Esse truque só não funciona no último estágio.

JOURNEY TO SILIUS

Mais Continues



Há uma maneira de aumentar seus continues e ainda escutar as músicas do jogo. Durante a tela de apresentação, pressione o botão B 33 vezes e, em seguida, digite Start.

CASTLEVANIA III

10 Vidas



Logo no início do jogo você terá que digitar seu nome. Ao invés disso escreva: HELP ME. Esse truque fará você começar com 10 vidas.

THUNDERBIRDS

Tela de Opções



Enquanto o jogo estiver na demonstração pressione o direcional para diagonal superior direita e resete o jogo. Quando a tela retornar, pressione A, B e Select simultaneamente.

PUZZNIC



Passwords

Fase 2-1: 5C5B
Fase 3-1: FICW
Fase 4-1: FMW3
Fase 5-1: LCBB
Fase 6-1: TI3W
Fase 7-1: TML3
Fase 8-1: WC7B

POWER G. BOY DICAS

TETRIS

Super Velocidade

No momento em que a tela de apresentação aparecer, pressione para baixo seguido de Start. Opte pelo jogo normal e comece a partida. O surgimento de um coraçãozinho no indicador de fases significa que você fez tudo corretamente. Agora é só apertar os cintos, pois você jogará com mais velocidade durante as dez fases.

GODZILLA

Sound Test

Se você quer delirar com os monstruosos sons de Godzilla, só é preciso pressionar simultaneamente: A, B, Select e Start, durante a tela de apresentação.

MEGA MAN

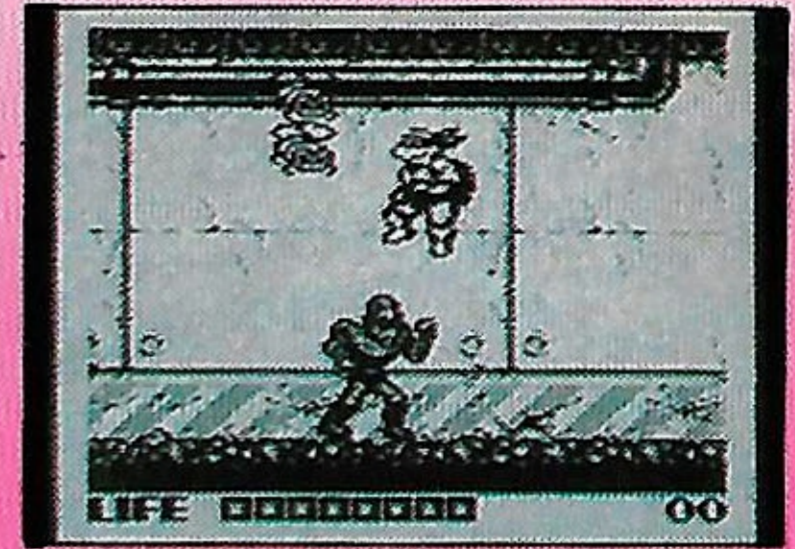
Passwords

Adentre no mundo do Dr. Wily's com estas três passwords:

Fire: A1, B1, B2, C4, D2
plus Cut: A2, B2, C3, D1, D3
plus Elec: A3, B2, B3, B4, C4
plus Ice: A2, A3, B4, C2, C3

TURTLES

Recarregue as energias



É possível recarregar por completo sua energia em qualquer fase do jogo. Para isso basta usar um truque especial. Pressione Pause durante o jogo e use a seqüência: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Mas não abuse, você só pode usar este truque uma vez por partida.

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE
US\$ 8,00

SUPER
NINTENDO
US\$ 18,00

NINTENDO
US\$ 6,00

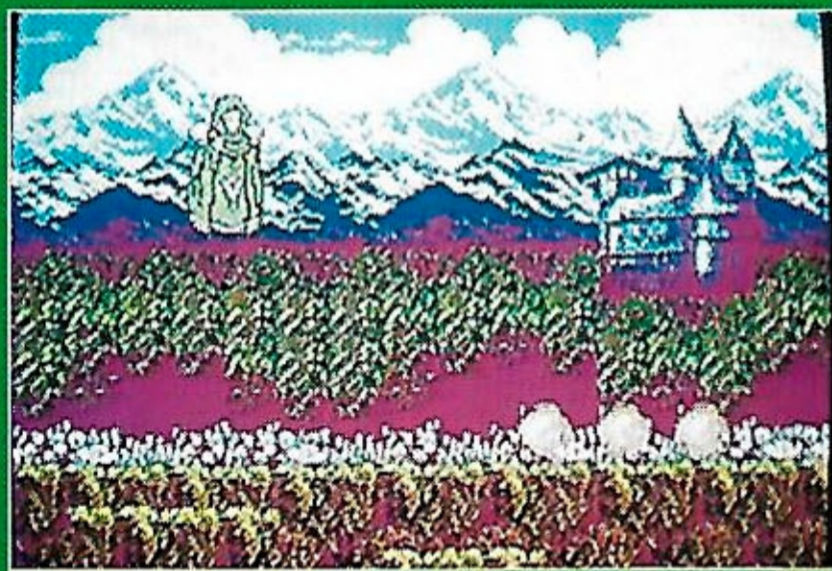
- **Tudo com garantia total**
- **Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita**



NES LANÇAMENTO



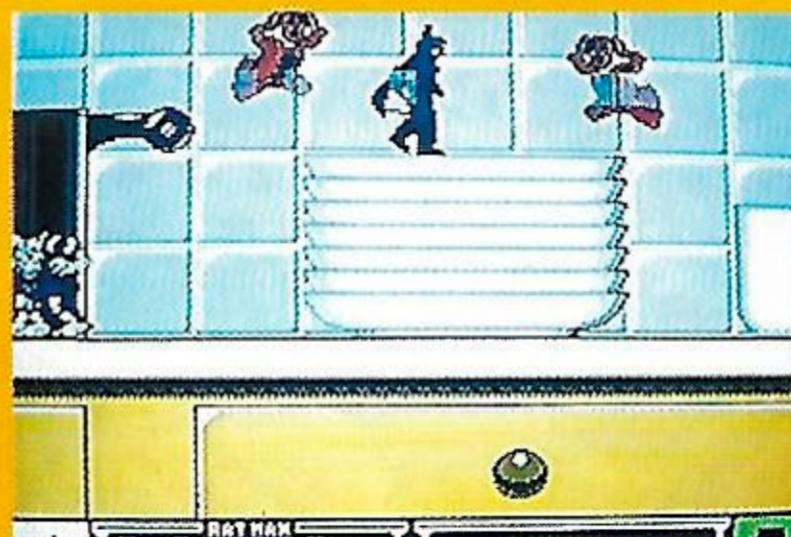
Jogo japonês, no estilo de **Adventure Island 2**. Aventura onde você pode escolher entre 4 personagens: menino, rato, guerreiro e dragão, cada qual com sua característica. Só depois de terminadas as quatro missões é que você poderá escolher com qual deles prefere jogar. O objetivo final é chegar à Montanha Maldita e matar o terrível feiticeiro que ameaça a floresta.



LICKLE											
1 Mega	Fases : 8	Continue									
1 Jogador	Aventura										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

FLASH X BATMAN

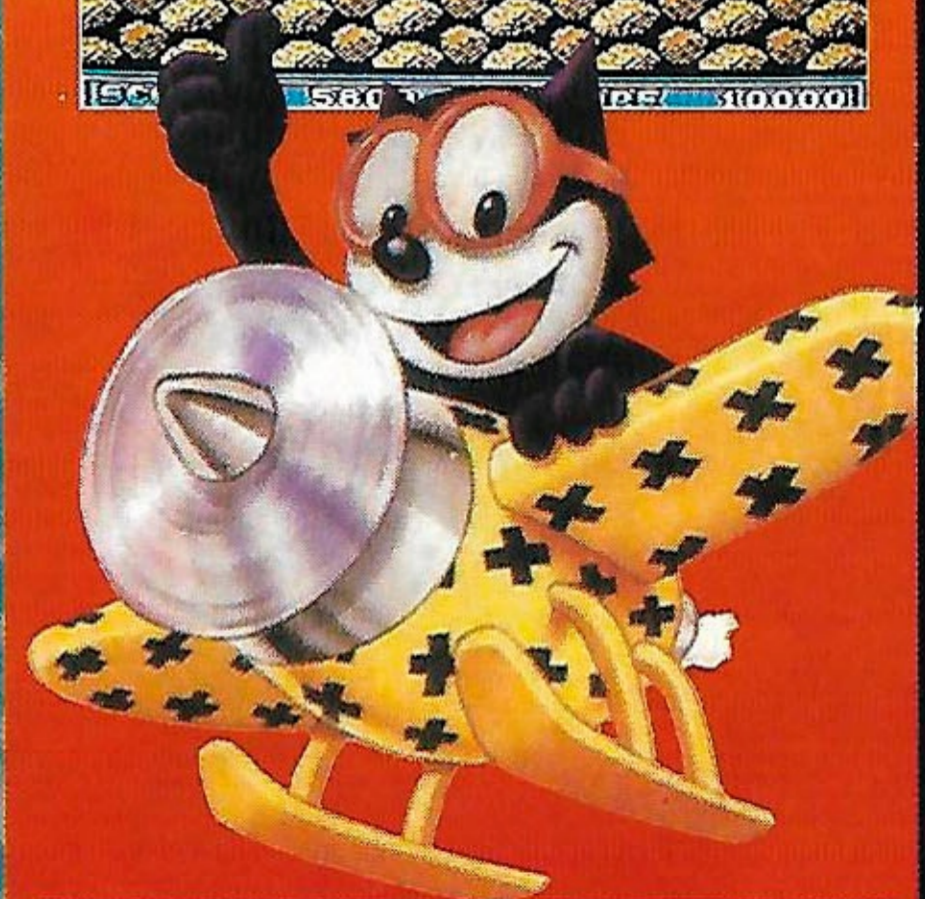
A ausência de bons lançamentos para NES nos últimos tempos está levando o pessoal da pirataria a aplicar truques "sujos", ao relançar antigos sucessos com personagens novos, como se fossem inéditos. **Flash x Batman** não passa de uma modificação de **The Monster of my Pocket**, da Konami. Apesar das mudanças introduzidas, o jogo continua divertindo. Mesmo assim, não deixa de ser estranho ver seu herói predileto reduzido a míseros 15 cm de altura, lutando contra uma infinidade de estranhas criaturas.



FLASH X BATMAN		Konami (o original)									
2 Mega	Fases : 7	Continue									
1 Jogador	Ação										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Uma volta aos bons tempos do NES. No estilo de **Mario I**, um jogo de aventura com muitos itens e estágios secretos. O malvado professor pegou Kitty como refém e exigiu de Félix sua sacolinha mágica como pagamento do resgate. Você deve atravessar 12 fases de armadilhas e inimigos perigosíssimos. Para acabar com os malandros, use sua sacolinha mágica transformando-a em vários itens que o ajudarão em sua missão.



FELIX THE CAT		Hudson Soft									
2 Mega	Fases : 12	Continue									
1 Jogador	Aventura/Ação										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

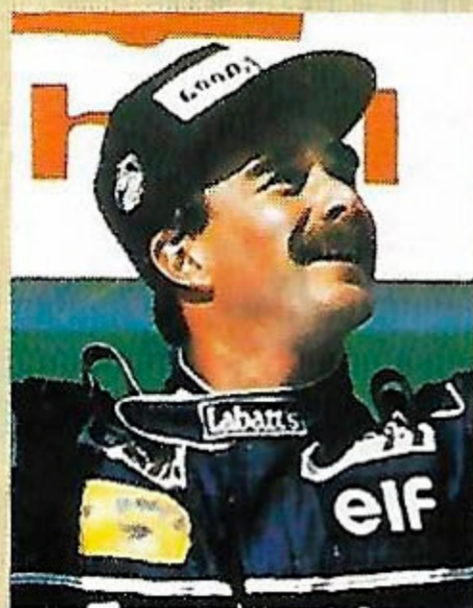
PRÉ-ESTRÉIA

O "Leão" atropela Senna de novo no jogo para SNES que desafia o Mega Drive

Na guerra do videogame, a Nintendo ultrapassou mais uma vez a concorrente, com esse lançamento da Infocom. **Nigel Mansell F-1 Challenge**, um grande jogo de corrida, tem tudo para desbancar os outros cartuchos desse estilo. Licenciado pela FOCA, o cart mostra o campeonato de 92, com carros e pilotos oficiais. O próprio piloto inglês é quem dá preciosas dicas para cada circuito. O modo Mansell's Advice indica a velocidade ideal para as curvas, o campeão faz sua avaliação durante a prova (em viva voz, digitalizada) e, no final, uma tela revela seu desempenho na corrida. No modo Driving School, você aprende a pilotar numa pista desenhada pelo próprio Mansell, que reuniu vários dos pontos mais complicados de cada circuito numa pista só. Nesse modo, a velocidade máxima aumenta a cada volta. Imagine-se "voando" a 350 km/h! Pelo jeito, em 94 é capaz de lançarem "Nigel Mansell Indy Challenge"!!!

O próprio campeão desenhou uma pista que vai exigir de você a habilidade de um verdadeiro piloto

Nigel Mansell



F1 CHALLENGE



Em Monaco GP II, da Sega, você possui uma visão dos adversários que o perseguem no alto da tela. Nesse jogo é preciso ser fera e acompanhar tudo no retrovisor do carro



Existe um setting mode (menu de opções) em que é possível modificar vários itens em seu carro. No caso do aerofólio traseiro opte pelo "low", para ultrapassar os 350 km/h



NIGEL MANSELL F-1		Infocom									
8 Mega	Fases :16	Password									
1 Jogador	Corrida										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

D.T.A.
Games

RUA JOAQUIM FLORIANO, 864
TEL: (011) 820.1566
ITAIM

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

- Últimos lançamentos da **TEC 101**
- Cartuchos, Consoles, Acessórios e Minigames
- Enviamos para todo o Brasil.
- Desconto à Vista.

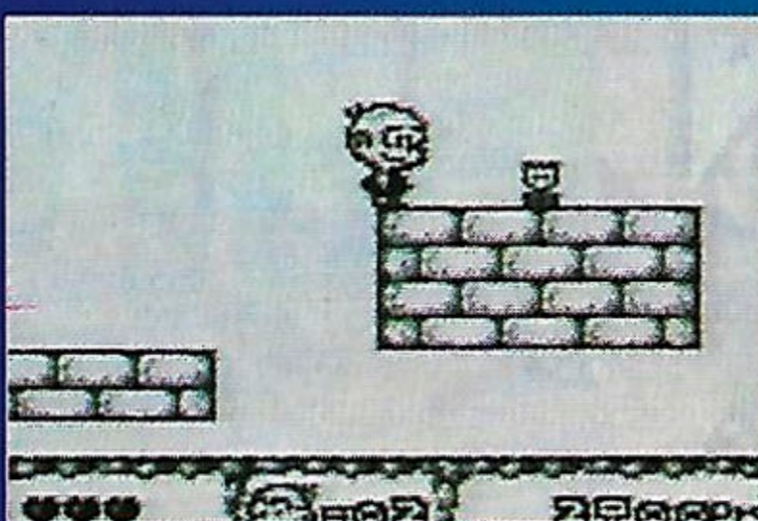
G. BOY LANÇAMENTOS

TOP RANK TENNIS



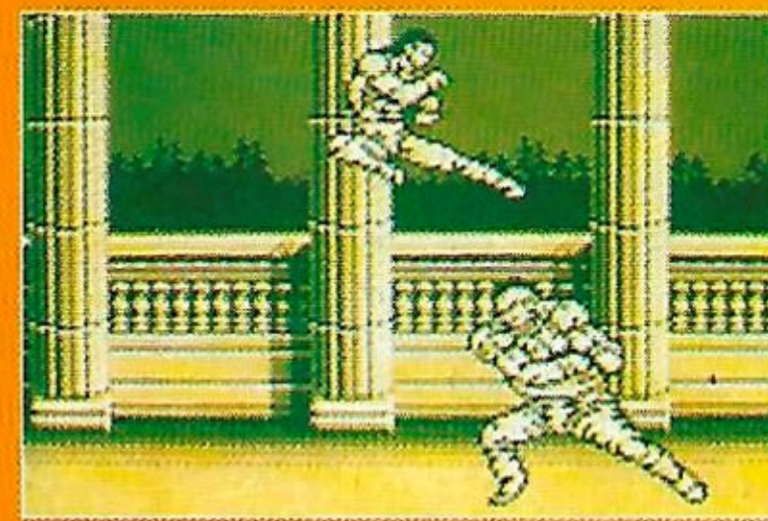
A linha dos portáteis está se tornando cada vez mais diversificada. Dessa vez a Nintendo aposta no tênis. O grande barato desse jogo é que você pode "linkar" até quatro Game Boys e fazer duas duplas entre amigos. Numa perspectiva frontal (visto de trás dos seus jogadores). **Top Rank** transmite todas as emoções dessa modalidade esportiva.

BONK'S ADVENTURES



O cabeção da Hudson chega para Game Boy. Bonk é um personagem muito conhecido dos consoles PC Engine. Numa comparação com o Nintendo, seria o equivalente a **Mario Bros**. Muitos itens e "powers ups" para colher durante a jornada. Há vários tipos de flores Bani-banas (power-ups), corações (vidas) e frutas (pontos). O presunto o transforma em Super Bonk. Nessa versão há um presunto escondido que é um verdadeiro mistério. Para descobrir só mesmo chegando lá. Que tal tentar?

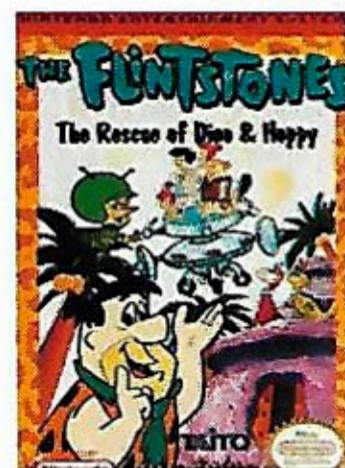
OUT BURST



A Konami aderiu à onda do kick & punch de **Street Fighter II** e lançou o seu no mercado, só que para Game Boy. Para variar, são muitos personagens com um final diferente para cada um deles. O modo de um jogador se subdivide em história, torneio e treino. É possível lutar contra um adversário num modo Versus utilizando o cabo link. Jogo de 2 mega de memória, com um estilo inédito no Game Boy. Atenção para o tamanho dos caracteres. Faz o Game Boy parecer grande.



Remetemos para todo o Brasil



GPTV GAMES

Seu pedido é uma ORDEM



NINTENDO

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



ACESSÓRIOS

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

SUPER NNESS

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

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo e Slow Motion

Atendimento Varejo
Tel: (011) 229.5877
Atendimento Atacado Exclusivo
Tel: (011) 223.2944
Fax: (011) 220.9967
Rua Santa Ifigênia, 44
CEP: 01207-000 — São Paulo

EXTRA BÔNUS.
Peça o seu.



CLASSIFICADOS

TROCO

■ Um Hi-Top Game com 8 fitas: Street Fighter II, Kage, Castlevania Jr., Puzzy, Tile of Fate, Duck Tales. Dois joysticks e um adaptador J72, por um SNES com 1 fita. Juliandrei, rua Estados Unidos, 954 - Assis Chateaubriand - PR - CEP 85935-000 - tel.: (0449) 28-2122.

■ Cartucho Super Star Wars (SNES), por Mario Paint e volto US\$ 20. Diogo Sales Queiroz, tel: (0182) 33-3983 - Presidente Prudente - SP.

■ Os acessórios do Master: 1 pistola, 1 controle, 1 fonte e 7 fitas para Game Boy e Game Gear. Tathiana, tel: (081) 268-4826 - Recife - PE.

■ Hi-Top Game Turbo, com dois controles originais e um PRO-3, mais um adaptador e duas fitas (F-15, Super Mario Bros 3). Um Game Genie incluindo manual com dicas para mais de 300 jogos e um mini-game importado (Família Dinossauros). Tudo isso por um Mega Drive com pelo menos uma fita. Em perfeito estado. Carlos, Maciel Figueiredo, rua Benfica, 341, apto. 19, Madalena, Recife - PE - CEP 50750-410 - tel.: (081) 227-4748.

■ Master System II, com 1 controle e 3 fitas: Double Dragon, Shinobi e Ghouls'n' Ghosts, na caixa, em perfeito estado. Por um Mega Drive com uma fita e um controle. A fita pode ser Pit Fighter ou qualquer outra de luta. Fabiano Ramos, rua São Leopoldo, 50 - Promissão - Diadema - SP - CEP 09960.

VENDO OU TROCO

■ Super Double Dragon do SNES. Troco por um dos títulos: Best of The Best, Contra III, Wing Commander, David Crane's Tennis ou Tiny Toon. Rodrigo, av. Nelson de Araújo, 922 - Maceió - AL. tel.: (082) 241-0271.



LOCAÇÃO E VENDAS

- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

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

■ Master System II, uma fita nova e uma bicicleta aro 26 Caloi. Troco por SNES ou vendo por US\$ 210. Leonardo, tel: (011) 255-2733 ramal 201. São Paulo - SP.

■ Os cartuchos Super Wrestlemania e Bart Nightmare do SNES. US\$ 60 cada. Reginaldo Cesar Pavini, rua Hélio Simón, 88 - São João da Boa Vista - SP - CEP 13870-000.

Em Santos

LOCADORA

SPEED

GAME

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

VENDO

■ Videogame CCE e duas fitas. Maiq Nadir Invernizzi, rua Olavo Bilac, 40 - Bento Gonçalves - RS.

■ Joystick J.B. King para SNES e as seguintes fitas: Pit Fighter, Final Fight (Super Famicom), Rival Turf, Golden Fighter. Julio ou Paulo, rua Padre Sabóia de Medeiros, 377 - Vila Maria - São Paulo - CEP 02134-000. Tel: (011) 255-3344 Ramal 218 ou 258.

■ Um Phantom System incluindo 2 joysticks, 4 cartuchos (Ghostbusters, Super Pitfal, Super Sprint, Super Bike). Mais seis revistas. Cr\$ 1,5 milhão. Humberto Rodrigues, tel.: (021) 768-6012. Rio de Janeiro - RJ.

■ Videogame Computer Way Up III, novo, na caixa, com duas saídas para fitas de 60 e 72 pinos, sem uso. Mais duas fitas. Tudo por US\$ 130. Márcio R. H., rua Angelo Portinari, 170/ fundos - Apucarana - PR - CEP 86802-340.

CLUBES

■ Laser Games Club - Dicas para Mega Drive e Super Nes. Para associar-se, envie 2 fotos e seus dados. A cada dois meses cobramos uma taxa. Envie-nos suas dicas. Rua 709, quadra 84, Bloco 07, apto. 408, Maranguape I, Paulista - PE - CEP 53441-650.

CURITIBA



Locação e Venda

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

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

HOLLYWOOD



Faça 6 locações e ganhe uma camiseta super legal!

Mega - Master - Super Nes - Sala de Jogos

Av. João Pessoa, 497 Camilópolis - Santo André - SP
Tel.: (011) 447-5680

COMPRO

■ As edições de setembro e novembro de 92 da Gamepro (americana). Fábio Sasaki Takayama, al. dos Arapanés, 515 - apto 111 - São Paulo - SP - CEP 04524-000.

CLASSIFICADOS GAMEPOWER

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



PODIUM GAMES

- Controles, Acessórios e Cartuchos.
- Campeonatos Permanentes.
- Transcodificação em 1 hora.
- Locação de games em domicílio. Entrega e retira.

Rua Heitor Peixoto, 438 - Cambuci - Tel.: (011) 277-0751 - São Paulo



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretores:

Iara Rodrigues,
Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 10 - ABRIL DE 1993

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO

Editor: Matthew Shirts

Editor de Arte: Omar Grassetti

Chefes de Arte: Marco Aurélio Sismotto e Hamilton M. Fernandes

Assessor Técnico: Fabio P. Pancheri

Assistente de Arte: Maria Cristina Braga e Therezinha Prado

Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A.S. Squaris

Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Consultores (textos): Márcia Maresti Lima e Marcelo Câmara;

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Thiago Sorrentino, André Luís A. Cingano e Cássio Bliosi;

Consultores (fotografia): Fran Moreira e Éder Luiz Medeiros

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção: Omar Grassetti, Ione F. Belmont, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Diretor Responsável: Walter Thomé

Gerente: Paulo P. P. A. Prado

Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos

Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr e Josemeide Peres

Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda.
Redação e Correspondência: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil.
Telefones: Central de Atendimento: (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213. Publicada em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D. E. Colômbia - Fax 212-0436.



GALERA, O NEGÓCIO É MATAR O GAME E MOSTRAR O POWER!

Esse é o momento! Complete sua coleção de **GAMEPOWER** e entre para o maior time de feras em Nintendo.



TREMENDA BARBADA!
Compre um exemplar antigo e pague apenas o preço da edição que estiver na banca

A Nº 1 TAMBÉM ESTÁ NESSA. EDIÇÃO HISTÓRICA!
Exemplares limitados. Seja rápido para não dançar!

Não tem mais papo. Falou em Nintendo, Falou GAMEPOWER!

Ed. 01 - Streets Fighter 2, Contra 3, Flying Warrior (NES) (poster)
Ed. 02 - Turtles IV, Prince of Persia, Blues Brothers (NES)
Ed. 03 - Hook, Mario Paint, Darkwing Duck (NES)
Ed.04 - Star Wars, Simpsons, Axelay, Mario Kart,

Street Fighter 8 bits (poster: os críticos da GP)
Ed. 05 - Double Dragon, Dragon's Lair, Krusty's (NES), Gold Medal Challenge (NES)
Ed. 06 - Road Runner, Mickey Mouse, Spiderman (NES), adesivo
Ed. 07 - Out of this World, Wing

Commander, Fatal Fury, P. O. W. (poster: Homem Aranha)
Ed. 08 - Tiny Toon, Suzuka 8 hours (Arcade), Adv. Island 3 (NES) (poster: Chester Cheetah)
Ed. 09 - NBA Total, Aliens Vs. Predator, Combatribes, Fatal Fury 2 (poster: 4 figuronas).

Para conseguir uma edição antiga, fale com o jornaleiro ou o distribuidor da sua região. Você também pode escrever para:

DINAP
a/c Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, CEP 06045-390, Osasco, SP

E não marque mais bobeira. Faça já a sua assinatura!

(011) 851-3111

Ligue e confira: sempre incríveis vantagens! Este número é sua linha direta com a GAMEPOWER. Você pode dar sugestões, reclamar... encher mesmo!! Se preferir, escreva para Nova Cultural.

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.



COMPRA JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

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

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



 **GAME HOUSE**
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

HandyVision. O videogame que é uma viagem.



ACEITA acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balun para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou 7 jogos na memória, Joystick Turbo PAD e controle remoto num consóle chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único no planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



DYNACOM
A Dynacom é fera.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.