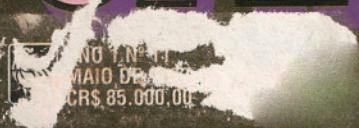


NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER



FINAL FIGHT 2

PINTOU ATÉ BRASILEIRO
NA TURMA DE HAGGAR

8 BITS É AQUI
4 SUPERLANÇAMENTOS!

Street Turbo Hyper
Fighting para SNes



ARCADE
Os 8 golpes
secretos de
Fatal Fury 2

STAR FOX

ENTRE NO BURACO
NEGRO E TERMINE
TODO O NIVEL 2

GRÁTIS

9 GAME
CARDS
Street
Fighter 2!



CENTRAL-GAME-CO



COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

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

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



GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas 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

GAME POWER

SUMÁRIO

31

8 BITS É NA GP

Batman, Prince of Persia, Mickey e Joe & Mac são os 4 super-lançamentos desta edição.

**30**

STREET, AGAIN

Versão turbo sai para SNes. Em Telamania!



SNES

FINAL FIGHT 2	8
F-1 EXHAUST HEAT 2	10
BLUES BROTHERS	11
MECH WARRIORS	11
DRAGON BALL Z	12
POP TWIN BEE	14
ADDAM'S FAMILY	15
BATMAN RETURNS	15
COOL WORLD	16
COSMO GANG 2	18
KICK OFF	18
STAR FOX	24
POWER DICAS	28

NES

POWER DICAS	30
BATMAN	31
PRINCE OF PERSIA	32
MICKEY	33
JOE & MAC	34

G. BOY

LANÇAMENTOS	36
-------------	----

E MUITO MAIS

CARTA DO EDITOR	4
JOGO DO MÊS	4
CARTAS	6
TELAMANIA	21
ARCADE FATAL FURY 2	23
PRÉ-ESTRÉIA	35
CLASSIFICADOS	37
PROMOÇÃO	38

25

STAR FOX

Penetre no incrível buraco negro junto com a raposa mais veloz do espaço

**08**

FINAL FIGHT 2

Em
primeira
mão,
Haggar,
Carlos
e Maki





CARTA DO EDITOR

Ilustração de Donato Anzolin

A acirrada disputa mundial entre a Sega e a Nintendo chega afinal ao país. A vinda da Nintendo ao Brasil, através da Playtronics, no segundo semestre, agitará o circuito do videogame nacional. A primeira a se mexer será a Tec Toy, representante da Sega no país. Mas todos terão que agilizar e investir em lançamentos, além de veicular as novidades rapidinho, se não quiserem comer poeira. Já estamos sabendo, por exemplo, que o Mega CD da Sega brasileira sai até o final do ano. O Natal 93 promete ser dos mais gordos, com um

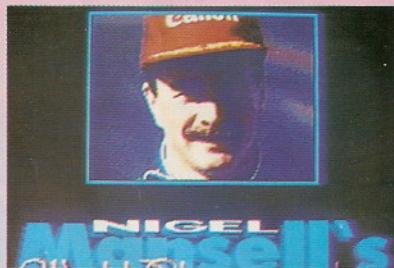
crescimento vertiginoso do setor. Quanto mais, melhor. Já o CD-ROM da Nintendo sai até o fim do ano no Japão. Mas, por aqui, sem perspectivas a curto prazo. Em

compensação, de *Street Fighter* e lutas em geral há fartura! A Sega vai lançar *Street Fighter Champion Edition* para Mega Drive, mas a Nintendo contra-ataca com a nova versão *Street Fighter Turbo Hyper Fighting* para SNes. *Final Fight* também já saiu para Mega Drive. Mas quem tem um SNes vai poder jogar *Final Fight II*. Com tanto agito, Gamepower não podia ficar atrás. Criou 9 game cards com os lutadores mais famosos do planeta em versão mirim, com desenho exclusivo. Pura detonação...

O Editor

JOGO DO MÊS

NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE



Para a galeria dos melhores. O Fórmula 1 que faltava ao SNes. Quem se deu bem foi a Marjorie, que provou que o sexo pode ser "frágil" mas o braço não é duro.

Tempos: GP Brasil (simulation):
1'08"90 (MB) 1'12"30 (LM)
1'10"93 (MK) 1'12"80 (BB)



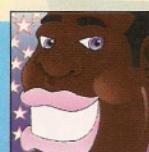
O japonês anda estudando demais, pretende

tentar uma das cinco vagas oferecidas pela Universidade de Tóquio para o curso de especialização em informática avançada. Pôe avanço aí! Ele extrapolou na seção Telamania, com a descoberta do novo *Street* e "outras cositas mas". Caiu de cabeça em *Cosmo Gang*. Quando a gente notou, estava completamente estrábico, assessorou Baby em *Dragon Ball Z* e pirou de vez com *Mechwarrior*.



Souu a camiseta. Parece até que quer aumento.

Preparou uma excelente matéria de arcade: *Fatal Fury 2*. Pudera, quem mais desvendaria os 8 golpes secretos do jogo senão ele? Vibrou com *Final Fight 2* e se deixou hipnotizar por *Dragon Ball Z*. Descolou com suas fontes o ineditíssimo *R-Type III* (como não fazia seu "tipo", deixou para Marjorie). Depois, ausentou-se da redação alegando o manjado golpe da gripe fusquinha...



O Lord está tranquilo, acertou o compasso e se entendeu com a harmonia. Nesse momento o problema dele parece ser de escala - ou então é caso de amor ou ódio. Nesse mês, cartucho que achava ruim, ia para o lixo, sem dó nem piedade. Na lista dos amados: *Exhaust Heat II*, *Blues Brothers*, *Joe & Mac* e o ótimo *Cool World*. Está pensando em cavar uma coixinha no rádio, tipo programaçãozinha, ou mesmo irradiar algum joguinho legal.



Bee, depois levou o cartucho pra casa. Anda fazendo apologia do jogo, dizendo que é o must para ser jogado a dois. Pode??? Ah, se não fosse tão boa! Estraçalhou os dois *Batmans*, o de SNes e o *Returns*, para Nes, depois atacou *Adam's Family* e *Mickey*. Sem falar que recebeu de colher de Baby *R-Type III*. Tomara que as más companhias não consigam estragá-la. Sai dessa, Marjorie!

JOYPLUS I

COM CHAVE LATERAL
PARA SISTEMA TURBO
E CONTATOS DE
BORRACHA CONDUTIVA.



COMPATÍVEL COM
MASTER E ATARI.

JOYPLUS II

TURBO AUTOMÁTICO.
CONTATOS DE
BORRACHA
CONDUTIVA.



COMPATÍVEL COM
PHANTON, VG 9000 E
HI-TOP GAME.

SLOW MOTION REGULÁVEL

JOYPLUS III

TURBO AUTOMÁTICO.
CONTATOS DE BORRACHA
CONDUTIVA.



Trauber

TURBO

TILTY'S

VÍDEO E GAMES



LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS
NEO GEO - S/NES - MEGA DRIVE - MASTER -
NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR



APARELHOS, JOYSTICK
LOCAÇÃO NO LOCAL E VENDA

ESTACIONAMENTO
E SEGURANÇA
NA PORTA



ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
TRANSCODIFICAÇÃO, CONSERTOS EM GERAL

Loja 1 - R. Santa Virgínia, 330 - Tatuapé
São Paulo - SP - Tel.: (011) 217.2159

Loja 2 - R. Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha
São Paulo - SP - Tel.: (011) 296.5731

WORLD GAMES

Fitas, Aparelhos,
Joysticks e Acessórios

SUPER NINTENDO
SEGA GENESIS
NINTENDO

Tel.: (011) 954.4223

- Troca e Vendas
- Entregamos e Fornecemos Garantia



SUPER MARIO

Super Mario Bros IV é de que console? Qual o limite de Mega desse jogo, tem quantas fases? Se o jogo for de SNes, tem pra Nes? Qual o preço? O jogo tem quantos bits? Obrigado.

ADILSON H. KUROIWA
AMERICANA - SP

MK: Olá, Adilson. **Super Mario IV** é de SNes, tem 4 Mega e 96 fases, não tem pra Nes, é o console SNes que tem 16 bits, creio que você repetiu a pergunta, pois Mega é a abreviatura de Megabit, as duas medidas são para armazenamento de dados (memória).

TRÊS ASSES E UMA CORINGA

Caras, vocês 4 (os críticos) reúnem tudo que um doido por games tem. Querem ver? O Marcelo gosta de um bom jogo de estratégia (RPGs). De Baby Betinho, então, nem falo nada. Meu gêmeo, porque sou hiperfá de jogos de porrada. Lord Mathias curte som de games, não? Curto tanto que tenho 4 fitas gravadas (o som de **Konami World II** é bárbaro). E, por último, mas não menos importante, vem a deusa dos games, Marjorie Bros. Quero desafiar Baby Betinho para uma disputa no colossal **SFII Champion Edition**. Abração nos marmanjos e beijo (no rosto) da Marjorie.

FABIANO DARK
RIO DE JANEIRO - RJ

RdE: Sua carta é muito gentil, o pessoal adorou e manda agradecer. Olhe, é comum os leitores identificarem-se bastante com nossos críticos. Como sempre digo, eles foram selecionados entre milhares. Todos têm experiência comprovada e anos de joystick. De nada adiantaria, entretanto, se eles não conseguissem passar o que sabem para vocês, nossos leitores. E isso eles fazem com maestria, entendem a "alma" gamemaníaca, penetram nos neurônios de qualquer jogador. E tudo por quê? Porque sabem o que um gamemaníaco quer e precisa. Gente que curte o que faz. Não

dá outra. Grande abraço. Ah! Baby diz que está preparado basta você pintar em São Paulo, OK, Dark?

DEFENDENDO

E aí, tudo bem? Estou escrevendo para fazer algumas reclamações. Não que eu não goste da **GP**. Acho vocês super originais. Acho os críticos superlegais, têm uma linguagem ótima, adoro os pôsters. Mas quando comprei a **GP** nº 8 me decepcionei profundamente com relação ao Nes. Só duas páginas (fora as powerdicas), nenhum Nes Total. Tá louco, heim?

ROGÉRIO ORTEGA RIBEIRO
SÃO JOSÉ DO RIO PRETO - SP

RdE: Caro Rogério, que bronca, heim? Mas não tem tanto fundamento assim. Senão vejamos: nós somos a única, veja bem, a única revista que dá dicas (as melhores) de Nintendo 8 bits. É verdade ou não é? E o mapa de Metal Gear? Você chegou a ver? O Kamikaze ficou 2 meses preparando, não foi nenhuma moleza. Ficou duca. Daí ele não teve muito tempo para Nes Total ou vacilou um pouco em algum lançamento. Mas vai tirar todo o atraso, afinal ele é japonês, mas também é gente! Tá prometendo mundos e fundos de Nintendinho, pode esperar que ninguém vai se arrependar com a **GP**. Palavra do Editor. Um abraço.

MAIS NES TOTAL

E aí, galera? Tudo bem? Gostaria de saber por que na edição nº 8 faltou Nes total? Existe o jogo Esqueceram de Mim 2 (perdido em Nova Iorque) para Nes? Tem algum jogo de Nes com 8 Mega? Um abraço.

RAFAEL GURGEL D'AVILA
FORTALEZA - CE

RdE: Tudo bem, Rafael, cada vez melhor. Olhe, não demos Nes total porque o Kamikaze deu um duro danado e só conseguiu completar Metal Gear em duas edições, são mais de 150 cromos. Ficou demais, não? Ele realmente não teve nem tempo, nem cabeça pra mais nada. **Esqueceram de Mim (1 e 2)** tem pra Nes e SNes. **Metal Slader Glory**, um jogo de aventura japonês, tem 8 Mega. Abraços.

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



NORMANGAME
CARTUCHOS E VÍDEO GAMES EM GERAL

- SUPER NES
- MEGA DRIVE
- DYNAVISION
- MASTER SYSTEM

Os mais recentes lançamentos em cartuchos.

Rua Santa Ifigênia, 190 - CEP: 01207-000 Telefax: (011) 229.8656 - São Paulo

SUPER

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



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



O mundo é pequeno e redondo: **Final Fight** está de volta ainda mais incrementado, para deleite dos fissurados em porradas. Certos consoles por aí estão na primeira versão, mas o SNes está partindo para o número 2. O jogo chega totalmente melhorado, a Capcom fez um cartucho quase original. Alguns defeitos da versão anterior foram eliminados no protótipo analisado pela equipe de **Gamepower**. Agora é possível jogar em dupla e escolher entre três personagens. Da primeira versão o único remanescente é o prefeito Haggar, agora ao lado dos estreantes Maki e Carlos. Uma aparente paz reina sobre Metro City depois que Haggar, Cody e Guy derrotaram a perniciosa gangue Mad Gear. Mas o prefeito estava preocupado e alerta. Ele sabia que a gangue não desistiria facilmente e que tinha, inclusive, um plano de invasão mundial. Não deu outra. Recebeu certo dia um telefonema estranho. Maki, a filha do mestre de

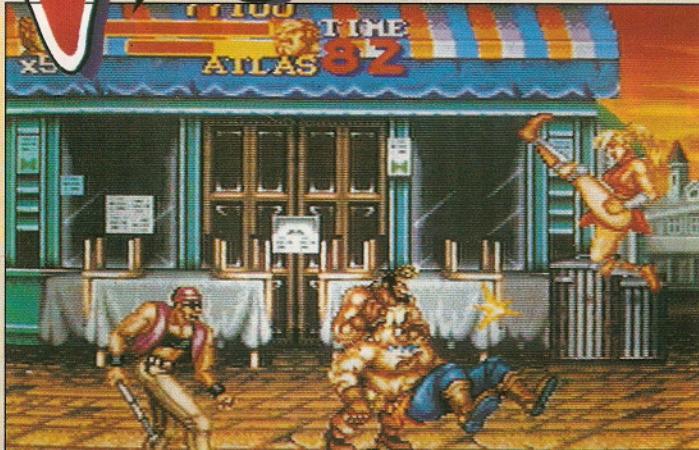
Carlos Miyamoto

Dois jogadores ao mesmo tempo e grande salto de qualidade quitam dívida da 1ª versão. Prepare os punhos

Mike Haggar



Final Fight 2



Guy está desesperada. Ela informa que seu pai e sua irmã Lena, noiva de Guy, foram raptados e levados para Hong Kong. A autoria do seqüestro pode ser colocada na conta da gangue Mad Gear. Era de se esperar! Ninguém sabe do paradeiro de Guy. Ele saiu numa jornada destinada a aprimorar ainda mais a sua técnica. Não se pode contar

com o carateca dessa vez. Haggar não perde tempo. Parte acompanhado de seu enteado Carlos. Maki deixa o desespero de lado e junta-se a eles em Hong Kong. O trio tem muito trabalho pela frente. Eles ainda desconhecem o verdadeiro objetivo de Mad Gear, mas sabem que a sorte está lançada e a batalha apenas começando.



Você passará pelo mundo todo, como por exemplo pelo Arco do Triunfo, na França



O pilão de Haggar passou a ser giratório. Teria ele algum parentesco com Zangief?



Pensa que se livrou de Andore? Ledo engano! Agora ele trouxe a família toda de quebra...

Adivinhe quem vem para o jantar



Surpresa: em Hong Kong, comendo lamen, ninguém menos que Chun Li, provavelmente descansando da vida dura que leva em Street Fighter



Roxy e Poison têm uma substituta à altura nessa provocante e maléfica criatura: Mary



Elick, inimigo da nova safra, vem cheio de electricidade para perturbar seu sossego. O gordão é um tipo bem excêntrico

FINAL FIGHT 2

Capcom

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

Haggar



Altura: 2,00 m

Peso: 121 kg

Nacionalidade: norte-americano

Prefeito de Metro City e ex-lutador de rua profissional, salvou a filha em Final Fight. Seu golpe especial é o double rulliatt (soco giratório).

Maki



Altura: 1,62 m

Peso: 53 kg

Nacionalidade: japonesa

Aprendeu artes marciais com o pai, em tenra idade. Foi adolescente rebelde, renegou seus ensinamentos e arrependeu-se mais tarde. Sua técnica é exuberante e letal.

Carlos



Altura: 1,89 m

Peso: 65 kg

Nacionalidade: brasileiro

Enteado de Haggar, o nissei foi ao Japão aprimorar as técnicas de judô e kendô. Pode ser visto sempre com sua inseparável nihon-tô (espada) nas costas.



Maki
Genryusai

TECNOFAX

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

- Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

- Destramos 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 Assessoria 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/Bahia - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742



Não vai ser fácil chegar à Fórmula 1



EXHAUST HEAT II

Imagine um cart que reúna a diversão do F-Zero e a emoção da Fórmula 1. Este é **Exhaust Heat II**. Nas opções de jogo você escolhe entre um passeio (drive) ou um super campeonato. Após alguns anos de experiência, você pode correr na F-3000 e, depois, na tão sonhada F-1. E não pára por aí. Você ainda vai ter que lutar muito para conseguir uma boa equipe, como McLaren ou Williams. A inclusão do DSP (Digital Signal Processor), um chip matemático, deixou o cart mais rápido que o do console, acelerando tudo. Para se dar bem neste jogo é preciso saber administrar sua grana.



Gostas de corrida? Jogo certo. Diversão não falta. Quem sempre sonhou com a carreira de piloto de provas tem nas mãos um oportunidade de realizar, mesmo que seja só em ficção. Como nem tudo na vida é um mar de rosas você começa das competições do grupo C. Até o Senna já passou por isso! Os gráficos são legais, o som é bom, mas poderiam ter dado um trato. Afinal estamos falando sobre um jogo de garabato.

LM

SETOR DE DESENVOLVIMENTO



O laboratório é uma das grandes novidades do jogo. Nele é possível, encomendar novos projetos de peças, motor, etc. Para isso é necessário muito dinheiro, é claro.

Três jogos em um

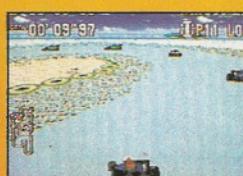
Grupo C

Onde tudo começa, similar ao nosso stock car



F. 3000

Piloto de fórmula 1, que se preze, começa aqui



Formula 1

A categoria máxima do automobilismo



EXHAUST HEAT II

Seta

8 Mega	Fases: + de 16	Bateria
1 Jogador	Corrida	DSP Chip
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

THE BLUES BROTHERS

A dupla do barulho está de volta.
Salve-se quem puder!



Diquinha: entre na tela de opções com os botões L e R apertados. Saia sem soltar-los e comece o jogo. Você acabou de ganhar 99 vidas para cada um dos 2 jogadores



BLUES BROTHERS

Titus

4 Mega
2 Jogadores

Fases: 8

Continue
Ação

Gráfico

Som

Dificuldade

Fun Factor



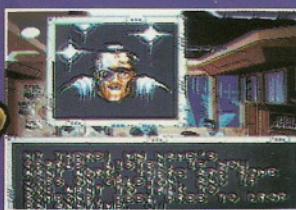
MECH WARRIOR

Sob as ordens do príncipe Hanse Davion, uma força mercenária conhecida como Dark Wing Lance, precisa ser destruída. Eles mataram muita gente inocente, incluindo a sua família. Essa vingança é sua, portanto, e não será fácil. Eles possuem poderosos robôs. Você poupar dinheiro durante dez anos e agora tem o suficiente para comprar um robô e equipá-lo com armas. O jogo tem um clima de campo de batalhas onde a morte pode surgir a qualquer momento. O som é bastante realista, desde o rugido dos canhões ao entorpecedor zumbido do



laser. Você tem que ser hábil para modificar seu robô e equipá-lo para sobreviver.

Para uma boa performance, compre, use e abuse da arma "SR Homing Missile". Forte e eficaz



MECHWARRIOR

Activision

8 Mega
1 Jogador

Fases: + de 30

Bateria

Gráfico

Som

Dificuldade

Fun Factor

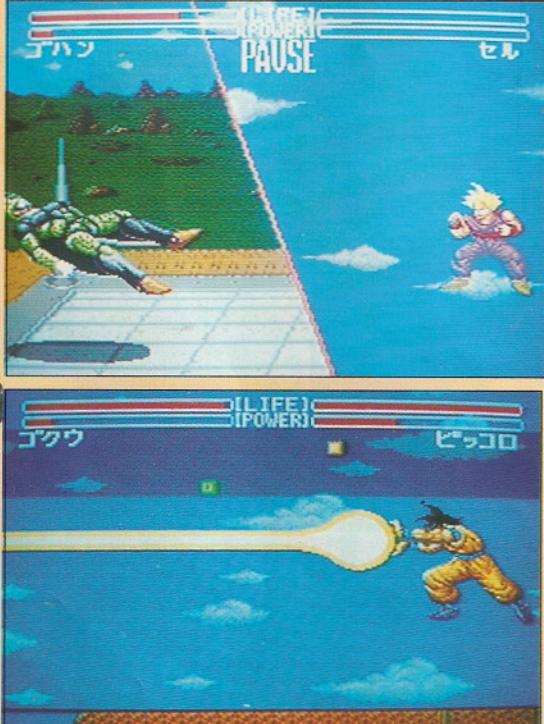


Antes de começar cada missão, vá ao bar em busca de informações. Após disso dirija-se ao GHQ e negocie o prêmio por seus feitos

SNES
LANÇAMENTO

Você só tem uma chance: atire primeiro e pergunte depois

DRAGON BALL



COMO DEFENDER OS RAIOS

Defender	↔ , A	dano 1/2
Esquivar	↑↓ , A	dano 1/4
Neutralizar	↔→ , A	dano 0
Desviar com o braço	↔↖↖ , A	dano 0
Devolver	↖↖→ , A	dano 0
Sugar (só nº 20)	↑ , A	dano 0
Campo de força (só nº 18)	↑ , A	dano 0

Funciona após o personagem atacado abaixar os braços

Entre na tela de opções (a inferior esquerda), nela move o direcional até encontrar o "command help" e veja alguns golpes do jogo

A série de desenhos mais famosa do Japão, a Terra do Sol Nascente, virou jogo (de novo!). O anterior consistia num RPG que se baseava na história do desenho. As cenas de batalha reproduziam a pancadaria desenfreada que toma conta de **Dragon Ball Z**. Dessa vez, optou-se por um estilo a "la" **Street Fighter**, uma luta mano-a-mano. Goku, o protagonista da série, tem que provar sua superioridade, a princípio num campeonato, diante de uma cambada formada por alienígenas invasores, andróides e enfrenta até o próprio filho. Os inimigos derrotados vão se

tornando seus aliados, formando o Grupo Z. Ao longo da ação, Goku, Bejita e seus filhos descobrem-se capazes de poderes ainda mais impressionantes, indicados pela mudança de cor de seu cabelo, para loiro. As más línguas chegam a



Outro kick and punch. Mas agora não é o caso de considerá-lo melhor ou pior que os outros do estilo. Dragon Ball Z é um jogo original, não imita ninguém, foi baseado apenas no desenho (e que desenho!). Lutas aéreas, golpes sobre-humanos, vozes reais e um imenso campo de batalha, do tamanho do Morumbi. E preciso falar mais alguma coisa? Porra da pura! BB

Confesso que não gosto tanto dos fighting games. Mas Dragon Ball Z é outra coisa. Sou fã nº 1 do Goku. As vozes são do desenho original e estão perfeitas. O poder dos raios colocam os "Radouken" do Ryu no chinelo. Um bom jogo mesmo pra quem não viu o desenho. No caso de conhecer, é duas vezes melhor. MK



POWER! ESPECIAL DICAS GOKU VS GOKU



Durante a apresentação, pressione os seguintes botões: L, R, X e B. Sem soltá-los digite: cima, baixo, esquerda, direita, cima, baixo, esquerda, direita. Ao término dessa sequência você escuta a voz de Goku dizendo "deki" (consegui)

comentar que *Sonic 2* teria adquirido poderes semelhantes durante uma visita feita a Goku... O desenho, já na marca do capítulo 200, teve todo seu longo enredo sintetizado no jogo, inclusive os golpes especiais. O lançamento de raios é acompanhado por um grito de guerra, com as vozes do desenho original - que pela quantidade e qualidade representam uma atração extra desse cart. O campo de batalha é outra grande sacada. Trata-

se de uma sequência de oito telas diferentes. O espanto maior ocorre quando a tela se divide para abrigar cenários variados, onde você enfrenta seu oponente a distância, orientado por um radar. O campo de batalha supera em até 8 vezes o tamanho do paradigmático kick and punch *Street Fighter*. Sem falar nas lutas no ar. É possível neutralizar e rebater os raios (um deles já destruiu um planeta) que o oponente solta. São 3 modos de jogo: Story Mode (as lutas seguem a história original do *Dragon Ball Z*), Versus Mode (duelo entre 1 ou 2 jogadores), Tournament Mode (escolha entre os oito personagens num campeonato de vida ou morte). Mais um kick and punch de 16 Mega com presença garantida na seleta lista de jogos obrigatórios para os fãs do estilo e do desenho.

DRAGON BALL Z		Bandai
16 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Luta	Continue
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

GOLPES SECRETOS



SON GOKU
YON-REN-KYAKU
(giratória quádrupla)

→ ↘ ↙ → + chute



BEJITA
SUPER DASH
(soco múltiplo)

→ ← → + soco



Nº 20
BLOODY DANCE
(arrastão)

↓ ↘ → + soco



Nº 20
DEATH LANCER
(dedo assassino)

→ ← → + soco



SERU
BUSTER KICK
(goleiro)

→ ↘ ↙ → + chute



PICCODO
MYSTIC ATTACK (ataque alien)

→ ↘ ↙ ← + chute



FREEZA
Spiral Tail Attack
(rabada)

→ ↘ ↙ → + chute



Nº 18
BLOODY DANCE
(arrastão)

↓ ↘ → + soco



Nº 18
HIP ATTACK
(ataque relâmpago)

↑ + chute



Nº 16
HURRICANE CRUSHER
(chute quádruplo)

→ ← → + chute



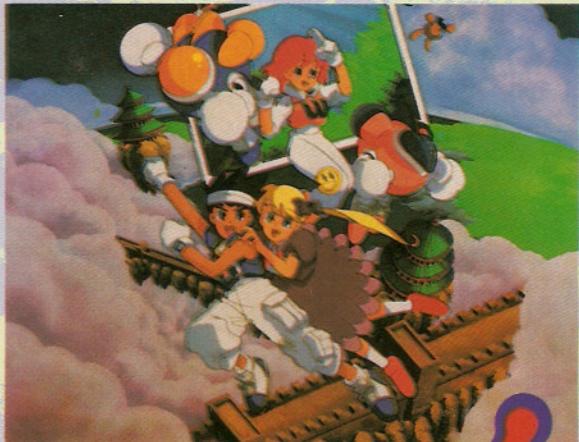
SNES LANÇAMENTOS

Show de tiro para quem já é bom e para quem quer ser, num jogo com gráfico nota dez

Parece que a Konami sensibilizou-se com os iniciantes em tiro. Resolveu maneirar e lançou esse, com vários níveis de dificuldade. Bom para os estreantes, mas capaz de dar trabalho também aos veteranos. Quinta da série **Twin Bee** (a primeira foi para arcade, em 85) esta nova versão, para SNes, é totalmente original, sem que isso signifique alterações no estilo de jogo. Você deve matar ou desviar dos inimigos, sejam eles aéreos ou terrestres. Não se deixe enganar pela aparente meiguice de pandas ou pinguim, pois eles não são de brincadeira. No modo couple (casal) o ataque se concentra na nave Twin Bee destinada à porção masculina da dupla. Excelente pedida para jogar a dois, detonar e mostrar todo seu potencial. De cavalheiro, claro.



Jogão de tiro da Konami, ideal para aproximar almas gêmeas diante da tela e exemplo claro do verdadeiro significado do modo 2 jogadores. Um é companheiro inseparável do outro e a energia pode ser repartida em caso de risco de morte de qualquer dos dois jogadores. E possível arremessar um dos parceiros, que se transforma numa arma poderosa e imune. Tudo se resume a combinações. Gráficos estupendos em tons pastéis, demonstram raro bom-gosto e originalidade, boa música substitui trilha sonora de tiroteio, as demonstrações de fase são lindas e engracadas. Bem "pop". **MB**



Pop'n TWIN BEE



Não banque o esperto fazendo o código da Konami (truque do Gradius 3), ou uma de suas naves terminará numa aterrissagem forçada



Os cenários são bem característicos. Na terceira fase do jogo, por exemplo, a China não está representada apenas pela grande muralha, o clima do país está presente no cenário geral e até nos inimigos, como os ursos panda

Pop'n sinos



Pontos extra
Até 10.000



Muda a velocidade
4 diferentes



Sombra (options)
Até 4 por tela



Cannon
Tiro concentrado



3 way
Tiro triplo



Shield
Campo-de-força



Micro-sombra
Bomba múltipla



Os chefes de fase dão um verdadeiro show, em cores, tamanho e gráfico. Este comanda a terceira fase



POP'N TWIN BEE

Konami

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

SNES
LANÇAMENTOS

BATMAN

The revenge of the Joker

Da noite deserta emerge uma gargalhada maligna



amarradas. Apenas um homem tem poder para enfrentá-lo, graças ao verdadeiro arsenal que tem à sua disposição, sem falar daquele carro incrível.

Claro que nos referimos ao Cavaleiro das Trevas. Quem mais? Só o Batman é capaz de deter o Coringa e seus planos malignos, afastando de Gotham City todo o mal. A Sunsoft resolveu

lançar o jogo para SNes, valeu! Muita ação em mais uma aventura de qualidade.

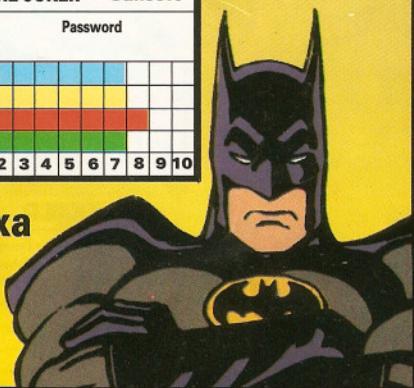


Baseado nos quadrinhos, este Batman possui uma poderosa batpulseira, capaz de lançar projéteis de vários tipos, cujo poder vai aumentando à medida que você acumula energias

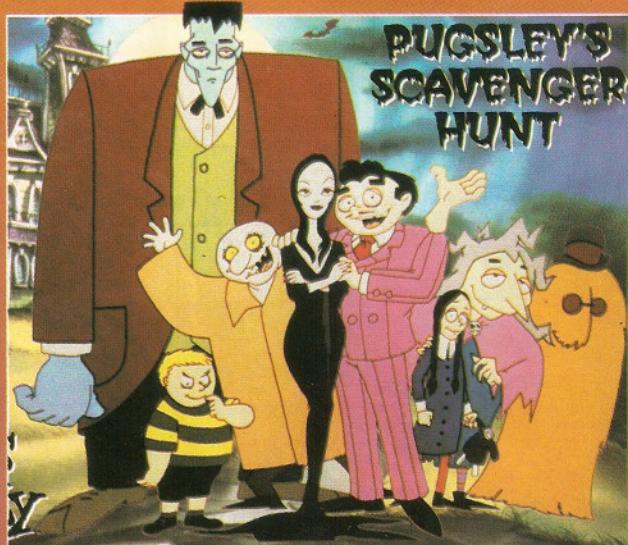
BATMAN: REVENGE OF THE JOKER Sunsoft

8 Mega	Fases : 12	Password
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Coringa deixa morcego de mau-humor



The Addams Family



Que tal passar uns tempos na casa de uma família hospitalar? Na pele do pequeno Pugsley, você tem que encontrar seis itens escondidos nos cômodos da mansão Addams. Falar é fácil! Os membros da família instalaram diversas armadilhas nas saídas e passagens, para dificultar sua missão. As vidas

possuem três corações cada. Toda vez que você completa uma fase, recebe um item e tem direito a um coração. Caso eles acabem, babau! Não há armas. Você conta apenas com sua habilidade para correr, pular e resolver as charadas. Nas seis portas e na sala secreta, você encontra as mais variadas encrenças: tinta de polvo, veneno de aranha, fogo de dragão,

luvas mágicas, entre outras. O background scene (cenário) pertence a outro mundo!



ADDAMS FAMILY II Ocean

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



Um cartunista de fama internacional chamado Jack Debbe se apaixona por personagem de sua obra: uma deliciosa loira chamada Holli Would (um trocadilho com Hollywood). A mocinha, entediada com o mundo dos quadrinhos, seduz Jack para tornar-se humana e poder bater uma perna por aí. O desenhista então adentra numa Las Vegas fictícia para resgatar a amada. Motivos não faltam.



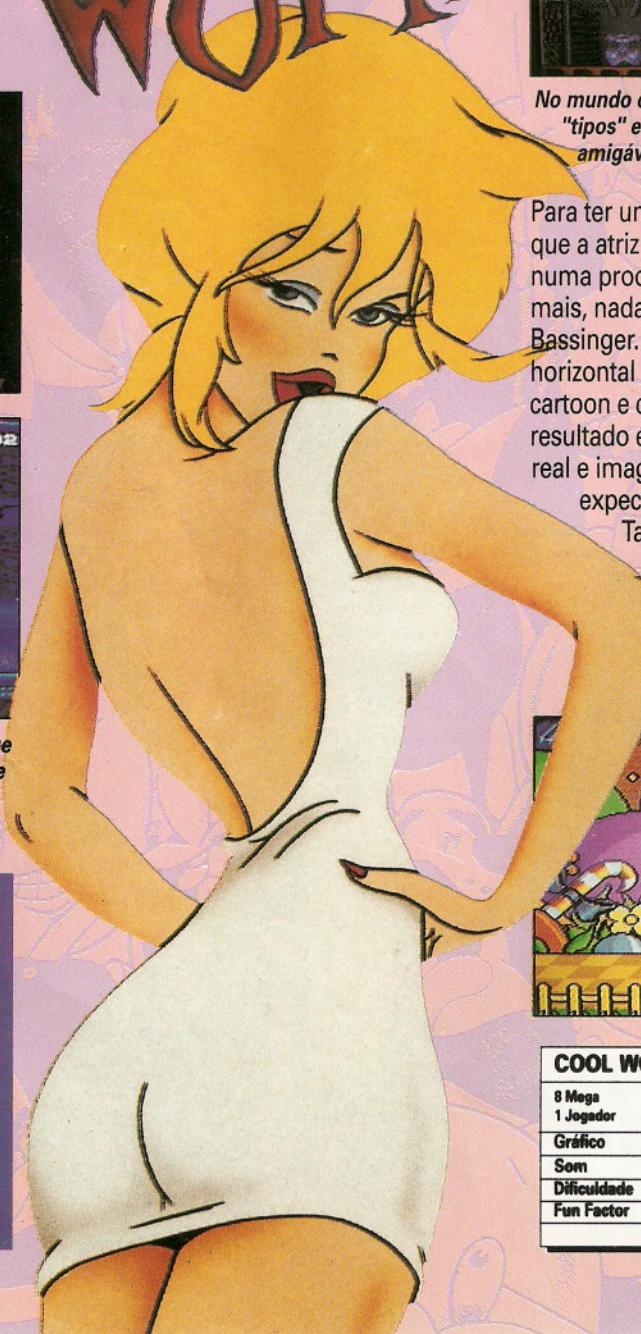
Cool World é uma aventura onde você tem que interrogar todos os personagens em busca de dicas. Para sair desta fase você precisa do carro, agora para conseguir a chave...



O tal de Jack é taradão mesmo! Com uma lebre desta quem não é? Cool World é puro fun factor! Os engenheiros se empolgaram tanto que fizeram do cart um desenho animado. A parte gráfica é grande e a dificuldade é proporcional: quase impossível. Para poucos e bons. Para trazer a boazuda para a realidade você quase fica louco. Parece valer a pena. O som eu gravei e mixei com percussões exóticas, bem Brown. LM

Você está convidado para sair com a gracinha aí de baixo. Onde? Las Vegas está bom?

COOL WORLD



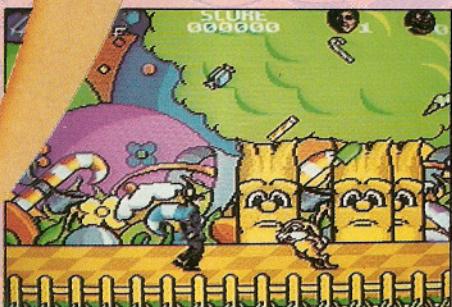
Não deixe os policiais te cercarem, caso isso aconteça, você perde uma vida



No mundo do desenho você encontrará muitos "tipos" estranhos. Cuidado! Nem todos são amigáveis

Para ter uma idéia de seus dotes, dizem que a atriz escolhida para interpretá-la numa produção cinematográfica é nada mais, nada menos que a sexy Kim Bassinger. Cool World apresenta ação horizontal com gráficos inéditos de cartoon e cenários surrealistas. O resultado é uma fina combinação entre real e imaginário. Está causando enorme expectativa no circuito dos VGs.

Também pudera! Se não bastasse a gata, o som também é dos mais originais. Esfreguem as mãos, chapinhas!



COOL WORLD

Ocean

8 Mega
1 Jogador
Gráfico
Som

Fases: N/D
Aventura

Continue

Dificuldade
Fun Factor

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

Game Land



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Todos US\$ 30,00

Amazing Tennis
Cosmogang
Dragon's Lair
Humongous Adventure
F Zero
Gunforce
Mickey Mouse
NHL Hockey
Papa Léguas
Power Athletic
Prince of Persia
Road Riot
Spiderman X-Men
Super Soccer Champ
Top Gear
Tom e Jerry
Turtles IV
Thunder Fighter

Todos US\$ 35,00

Dinocity
Fatal Fury
Gods
Hit the Ice
Rival Turf 2
Super Pro Wrestling
Star Wars
Tiny Toon

A TERRA DOS VÍDEO 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\$ 220

Sega CD US\$ 450

Temos jogos de CD para venda e aluguel

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

Todos US\$ 40,00

Batman
Best of the Best
Bio Metal
Bulls vs Blazers
Castlevania IV
Cool World
Ice Hockey 2
Máquina Mortífera
Nigel Mansel F1
Pop'n Twin Bee
Outlander
Street Fighter II
Super Kick Off
Lost Vikings
Rahna 1/2 II
Street Combat
Tetris/Bombliss
Toys
Tecmo NBA Basquete
Terminator
Valken Dion
Wayne's World

Todos US\$ 45,00

bubsy the Cat
Dragon Ball
Street Fighter 2 1/2
Turbinado
Dead Dance

RECORTE O PONTILHADO E FAÇA SEU TESTE

ESPORTE®
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!

FORME UM
QUADRADO
PERFEITO
COM AS 5
PEÇAS
INCLUSAS

MACK COLOR®
(011)941-4499

RELAXE...

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

GRÁTIS

PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:

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

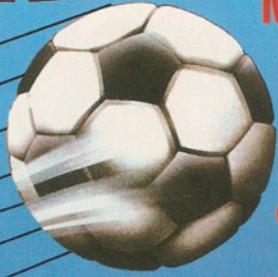
— QUANTIDADE LIMITADA —

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

ESPORTE®
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!

SNES
LANÇAMENTOS

KICKOFF 2



Muita velocidade
exige jogadores
hábeis. Mas
faltou a seleção
do Brasil! É uma
vergonha!!!

É o primeiro cartucho de futebol do mundo (e futebol mesmo, jogado com os pés) no qual a seleção brasileira, um dos três tricampeões mundiais do planeta, não se faz representar. Reclamações com as federações internacionais, please! Esse cart, apesar de lembrar demais o jogo **Pro Soccer** (o primeiro jogo de futebol para SNes) não constitui uma nova versão daquele, embora haja coincidências como a visão aérea do jogo. Existem vários tipos de gramado a sua escolha (listrado, quadriculado, entre outros) e a velocidade da bola e dos jogadores é alucinantemente alta, tornando necessária muita habilidade por parte dos jogadores. O menu oferece opções como



PRACTICE

treinamento de jogadas, pênaltis, escanteios, quatro tipos de torneio, faltas com barreiras. Depois, é só ir para a galera e correr para o abraço.



Nem o atacante Neto tem a possibilidade de treinar tanta cobrança de falta

KICK OFF 2

Misawa

4 Mega	Fases: 4 Torneios	Baterias
1 ou 2 Jogadores		
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		

COSMO GANG THE PUZZLE

Quebra-cabeças para um ou dois jogadores no estilo e com o elenco de monstros de **Cosmo Gang**. É bem divertido, seguindo a linha de **Tetris** e de outros quebra-cabeças. Você tem que virar e encaixar peças numa fileira de seis blocos, sem deixar que elas subam na tela. Se duas pessoas estão competindo, você pode mandar os monstros para o território do adversário. O jogo é decidido por melhor de três. Não pense que é fácil, os pestinhos aparecem para impedir-lo de completar a linha. Freqüentemente pintam umas bolinhas azuis com setinhas vermelhas que anulam a atuação da horda da **Cosmo Gang**. A estrela detona todos os capetas da tela, um verdadeiro arrastão. Não é mole não. A manha é pôr os cosmo gangs empilhados para eliminá-los de uma só vez.



A cada monstro detonado você completa o medidor da estrela.



O modo para dois jogadores é dos mais divertidos. Os monstros que você detona passam a ocupar a tela do adversário

COSMO GANG

Nanco of Japan

4 Mega	Fases: + de 50	Passwords
1 ou 2 Jogadores	Quebra-cabeças	

Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

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!



HOT

Gamepower e Supergame trazem do Japão e EUA mania que vai fazer história

GAME CARDS

Por essa você não esperava. Um esforço concentrado de **Gamepower** e **Supergame** viabilizou a produção de game cards, uma novidade que já há algum tempo é uma verdadeira mania em países como Japão e Estados Unidos. Nesses países, onde são conhecidos como *trading cards*, porque a idéia original é justamente que eles sejam colecionados e trocados entre os fãs. Nos Estados Unidos, por exemplo, existem cards com ilustrações de aviões, automóveis ou

figuras de jogadores de esportes consagrados na terra de tio Sam, como o basquete ou hóquei. Um card com a figura de uma antiga estrela do beisebol chegou a ser negociado por nada mais nada menos que US\$ 100 mil. Os cards podem ser comparados por saudosistas com as tradicionais figurinhas, que eram colecionadas para "encher álbuns". A comparação não procede. O card, feito de um papel mais durável, muito superior ao da figurinha, tem uma durabilidade incomparavelmente maior e não precisa de álbum. Nos Estados

Unidos, as figurinhas tiveram sempre uma presença reduzida por conta da existência dos cards. Afinal de contas, enquanto a figurinha traz apenas uma estampa, o card é uma espécie de banco de dados, contendo informações que podem ser consultadas a qualquer momento. **Gamepower** e **Supergame** adotaram a novidade com força total e trarão cards com os personagens que fazem a cabeça de todo jogador de videogame como brinde, ao contrário do que acontece lá fora, onde eles são vendidos.



No Japão e EUA, os cards custam caro. Mas em Gamepower e Supergame eles virão como brinde



TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

A antena quente do videogame traz a estréia da Capcom no RPG, lançamentos demais e o pouso da Nintendo

Novidades para Nes

e SNes para

ninguém botar defeito

Todo mundo ligado na relação dos novíssimos títulos para SNes e Nes. Os críticos já estão na cola deles para publicarem o mais breve possível. Aguardem que aí vem chumbo grosso. **Breath of Fire** - o primeiro RPG da Capcom para SNes. A empresa investiu pesado no cart, que promete ser um arraso; **Super Bomberman** - esse jogo, sucesso em outros consoles, chega para SNes numa versão de primeira grandeza. Podem jogar até 4 pessoas; **Dead Dance** - outro tradicional kick and punch. A grande novidade é o *replay mode*, que permite que você assista sua vitória (ou derrota); **Ultraseven** - direto do Japão, da Bandai, a mesma de **Ultraman**. Para 2 jogadores; **Noigear** - RPG de ação, lembra **Soul Blazer**. Produzido pela Wolfteam, gráficos de arrepia e uma história bem original; **Great Battle III** - os super deformes em uma nova grande batalha; **Fatal Fury 2** - o jogo que, como o **Street**,

está virando lenda. Sai ainda este ano para SNes. E por falar em arcades, **Coca Cola Suzuka 8 Hours (GP 9)** também virá para o 16 bits da Nintendo.

O NES EM BOA FORMA

Fanáticos por este console, não se desesperem. Ainda existem bons jogos para 8 bits. A **GP 9** dá uma adiantada: **Mighty**

Final Fight - o clássico jogo de luta de rua, depois de faturar horrores nos arcades e consoles 16 bits, chega finalmente para o Nes. Os personagens aparecem em versão mirim, mas com



Fatal Fury 2,
agora no SNes

todos os golpes originais. **Duck Tales 2** também chega forte. Quem provou a 1ª versão sabe. A nova traz inovações. Já se sabe que será um jogão. Só resta esperar.



Breath of Fire, SNes: Capcom também ataca de RPG



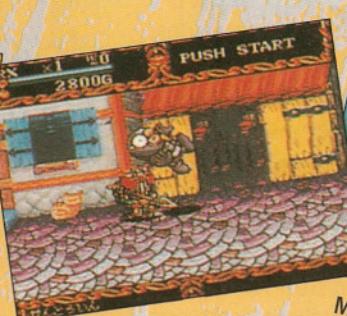
Dead Dance, SNes: Gráficos de arrepia e a possibilidade de assistir suas vitórias quantas vezes desejar



Noigear, SNes: Um RPG que se candidata à lista dos melhores



Super Bomberman, SNes: o clássico agora para 4 jogadores simultâneos



Great Battle III, SNes: heróis japoneses em profusão



Mighty Final Fight, Nes: para 2

INFORMAÇÃO
DE ÚLTIMA HORA

STREET FIGHTER II TURBO

Capcom põe fim à choradeira e conclama:
"Detonai-vos uns aos outros"

O lançamento de Street Fighter II Champion Edition para outros consoles (PC Engine e Mega Drive) fez os fãs do SNes se sentirem desfavorecidos pela empresa. Cavamos duas novidades, uma boa e outra ruim. A pior: a versão Champion Edition não vai sair para o SNes. Frustrados? A boa: para compensar a mancada, a Capcom confirmou



Chun Li agora com magia, uma das exclusividades da nova versão para SNes, com lançamento previsto para setembro

o lançamento do Turbo Hyper Fighting, a versão mais "quente" de SF. Quem leu GP Nº 10 sabe do que estamos falando. O lançamento traz muitas inovações:

- 1- Como na Champion Edition, pode-se jogar com TODOS os mestres (Balrog, Vega, Sagat e M. Bison);
- 2- Esta é a mais rápida de todas as versões;
- 3- O cart terá novas variantes de golpes e magias;
- 4- As cores do jogo melhoraram, e muito.

Além disso, a Capcom promete mais surpresas: editar o tamanho da barra de energia ou a cor da roupa, além da inclusão de um modo exclusivo de treinamento, onde a barra de energia não existe (quero ver segurar 90 segundos sem tomar porrada). Não se sabe quantos Mega terá, com certeza mais de 16! A previsão de lançamento é até setembro ainda deste ano. O Baby já está mais que esperto atrás da bomba.

TELAMANIA

A novela chegou ao fim: Nintendo fecha acordo inédito e desembarca na Zona Franca de Manaus

Mais que confirmado! A Nintendo entra fervendo no mercado brasileiro. A empresa japonesa fechou um acordo inédito com terceiros para fabricação e distribuição de seus produtos. Playtronics, a joint-venture entre as manjadíssimas Gradiente e Estrela, gigantes dos setores eletro-eletrônico e de brinquedos, respectivamente, é o nome da felizada, que já instalou seu QG na Zona Franca de Manaus, onde serão produzidos os aparelhos Nes e SNes. A Estrela, tradicional líder do mercado de brinquedos, tenta, dessa maneira, recuperar o terreno perdido com a irresistível ascensão da Tec Toy, que foi impulsionada principalmente pelo acordo com a Sega para fabricação de videogames no país. Quanto à produção dos jogos pela empresa

recém-criada, no começo deve se resumir aos títulos da própria Nintendo. Para um pouco mais tarde está prevista a chegada de outras softhouses (fabricantes), como Konami e Capcom. Os rumores falam até a de lançamentos simultâneos aos da Nintendo dos Estados Unidos. Bola dentro para o mercado brasileiro, que a cada dia fica mais e mais próximo do ponto de ebulição.



Mario Kart: primeiro candidato a sair no país pela Playtronics, a representante da Nintendo



ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY 2

Bomba!!!!
Gamepower foi
buscar no fundo do
baú oito golpes
secretos para
torná-lo o rei da rua

TOP
SECRET

GOLPES SECRETOS



TERRY BOGARD

Power Geiser
(gêiser mortal)

↓ ↗ ↘ ↕ + BC



BIG BEAR

Fire Breath
(incinerador)

→ ↓ ↗ ↘ + BC



ANDY BOGARD

Tchoureppadan
(mortal energizado)

↓ (2 seg.) ↗ + BD



JUBEI YAMADA

D. Izuna Otoshi
(enterro dinamite)

↙ (2 seg.) ↓ + BC



JOE HIGASHI

Screw Upper
(tufão)

→ ↗ ↘ ↓ + BC



CHENG SHINZAN

Bakurai Hou
(superpoder)

↙ (2 seg.) ↓ + BC



KIM KAPHWAN

Hououkyoku
(sequência c/ facão)

↓ ↗ ↘ + BD



MAI SHIRANUI

T. Nintchô
(ferrão ardente)

→ ↗ + BC

OBS.: Use os comandos acima quando o "life meter" (barra de energia) estiver piscando - isto acontecerá quando restar apenas 1/3 de sua energia.



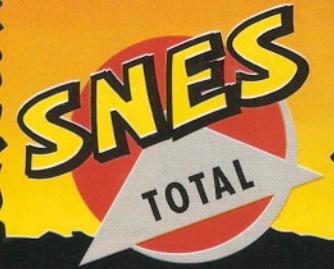
POWER STICK

Joystick Profissional para
Super Nintendo e Mega Drive

SISTEMA DE SEGURANÇA
SEM FIO PARA
LOCADORA (CFTV)



- **Fortaleza - CE** — AVALON Representações Ltda.
Tel.: (085) 226.7057 — Fax: (085) 226.7057
- **São Paulo - SP** — SNATHEC Equipamentos Ltda.
Tel.: (011) 277.0258 — Fax: (011) 270.0122
- **Curitiba - PR** — Eletrônica NOBEL
Tel.: (041) 252.8558 e 243.7831
- **São Paulo - SP** — GAME SHOP
Tel.: (011) 277.8199 e 277.4531



STARFOX

Extra!! Visita ao buraco negro e nível 2 de bandeja para ases do espaço

1ª FASE

- Corneria
The Base

Você adquire continues de acordo com sua pontuação. Assim, mate o máximo de inimigos. A partir de 10 mil, 30 mil e 50 mil pontos, obtém-se continues. Soma de pontos só no fim da fase. Tente salvar seus companheiros sempre.



- Passe pelos 4 arcos para o Twin Blaster aparecer no portão. Freie para não bater de bico.

Para efetuar manobras mais ousadas, use L e R.



NÍVEL 2

Os arcos amarelos repõem seu escudo (*shield*), assim como os azuis, que também gravam o local de seu recomeço na partida, caso você morra.

Prefira os caminhos mais difíceis, onde se escondem itens.

1º Chefe de Fase Attack Carrier



Procure ângulos de tiro contra os pontos vulneráveis do inimigo (que ficam piscando em vermelho) e mande bala mesmo antes de seu escudo abrir, para ganhar tempo. Atire sem parar e faça manobras rotatórias com a nave (L ou R duas vezes). Assim os tiros laser não terão efeito em sua nave.

2ª FASE

Sector X

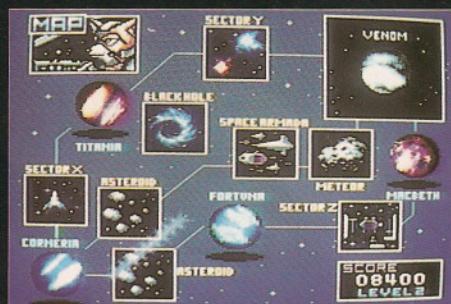
Prefira a visão da cabine sempre que possível, pois fica mais fácil desviar de obstáculos e inimigos.



Pegue a bomba que fica no meio dos pilares que giram.



Esse dispositivo dá uma vida extra. Basta acertar um tiro em cada triângulo. Alguns inimigos lhe darão Twin Blasters. Se você já tem o tiro duplo (tiro B), ele ficará ainda mais poderoso. Pouco antes do chefe de fase há um escudo que será fundamental.



Curiosidade: na tela do mapa aguarde um pouco e veja uma estrela cadente.

2º Chefe de Fase Rock Crusher



Detone os canhões atirando e fazendo a manobra rotatória. Seus tiros podem destruir os mísseis inimigos. Ao eliminar os canhões, cuidado para não colidir com o inimigo, que avança periodicamente em sua direção. No aperto, use as bombas.

3ª FASE

The Planet Titania



Nessa fase existem três portões. Escolha o da direita onde se encontra o "controle de clima". Destrua-o com alguns tiros na base. Capriche na pontaria, porque enquanto nevar você não avança. Outro desafio: enormes "caranguejos". Acerte suas garras, caso contrário, o monstro continuará na sua captura.

Chefe de Fase Professor Hanger



Para destruí-lo movimente-se da esquerda para a direita e vice-versa. Desvie das naves lançadas por ele. Mas seja rápido! Se ele fugir, com certeza volta recarregado de energia.

4ª FASE Sector Y



Cuidado! As arraias azuis, quando atingidas, vêm em sua direção. Só acerte as vermelhas e espante-as. Evite com giros de nave as amebas que grudam em sua nave - no meio do enxame pegajoso há um dispositivo que dá uma vida.



STARFOX

Chefe de Fase Plasma Hydra



Para tirar energia do Mestre, só mesmo acertando seus braços. Caso ele comece a girar, permaneça na parte inferior da tela (ele não o acertará se você estiver na visão da cabine). Os mísseis são destrutivos. Depois de uma certa perda de energia, os braços do monstro são implodidos. Agora mire no centro do feioso e solte bombas e tiros ao mesmo tempo. Ao detonar o Chefe ele parte em sua direção. Fuja com R+ direita ou L+ esquerda.

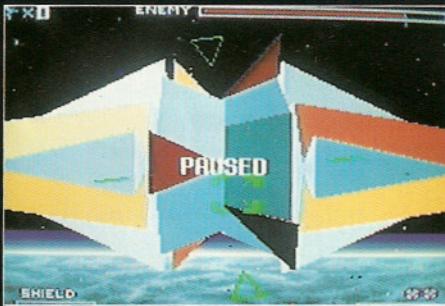
**5^a
FASE**

Venom 1 The Final Goal



Tem que ser piloto! Fique a maior parte do tempo girando, para desviar da saraivada de tiros na tela. Destrua tudo que estiver na frente, e não se descuide um minuto dos torpedos que vêm do planeta.

Chefe de Fase Metal Smasher



É bom ter o Twin Blaster no máximo, senão haverá problema. Aproxime-se e acerte-o. Quando vier em sua direção, dispare uma bomba para acabar com os inimigos. Use a sensibilidade para frear na hora certa e não virar sucata.

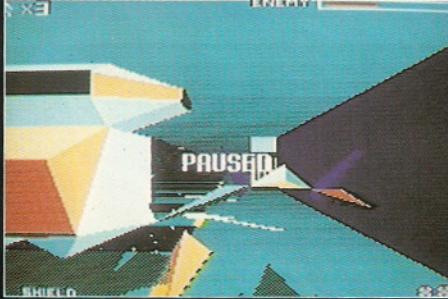
**6^a
FASE**

Venom 2 The Final Goal



Mantenha sua nave "em pé", com os botões L ou R, para desviar com mais segurança dos pilares.

Chefe de Fase Galact Rider



Acerete no compartimento frontal que abre de tempos em tempos. Quando aberto, dispare uma bomba e atire sem parar, assim você detona os motoqueiros voadores que sairão da mesma abertura.

Último Chefe Andorf



Para destruir esse aí, só mesmo acertando seus olhos, quando eles estiverem azuis.



Caso ele abra a boca e sugue tudo em volta, utilize o freio. Depois disso ele cospe um monte de plaquinhas. Desvie em círculos ao redor da tela.



Depois de derrotá-lo, ele se transforma num cubo com Andorf. Solte bombas e atire ao mesmo tempo. Seja rápido, ou ele torna a se proteger com o escudo em forma de máscara.

THE END

**POWER
ESPECIAL
DICAS**

QUATRO DICAS SENSACIONAIS

O segredo do Buraco Negro



No estágio 2 do nível 1, quando estiver para colidir com essas fileiras, acerte o centro delas. São cinco no total.



Surge um asteroide com rosto do lado esquerdo. Destrua-o.

Bingo!! Entre e use as três saídas que o levarão ao sector Y, sector Z ou Venom.

Silver Phoenix



Aparece sempre no espaço, pouco antes de você encarar os chefes de fase. Acertando-a, ela libera energia para você. Para que ela apareça, evite os círculos azuis da pirâmide.

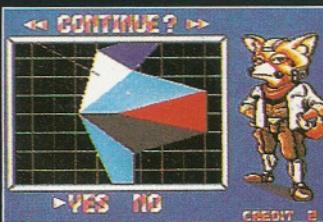
Space Whale



Só surge no sector Y. Libera itens como bombas e Twin Blasters.

Acerte todas as 10 raias vermelhas (as que ficam azuis e fogem).

Continues divertidos



Escolha entre 38 naves usando o direcional do controle 2.

Movimentos a seu alcance (com controle 1):
Direcional - gira a nave
L e R - muda o tamanho da nave.
X - pára de rodar
A - multiplica sua imagem

STAGE 1	100%
STAGE 2	100%
STAGE 3	100%
STAGE 4	100%
STAGE 5	100%
STAGE 6	100%

A perfeição é o limite. Pasmem com o resultado do Kamikaze!

S. NES

MEGA DRIVE

NEO GEO

NES

LANÇAMENTOS

TEXAS
GAME

Preços especiais
para Consoles e
Fitas de SNES

VENDAS
FONE: (082) 231.9881

TEXAS GAME - Rua Jangadeiros Alagoanos, 1528 - Pajuçara - MACEIÓ - AL
Fone: (082) 231.9881

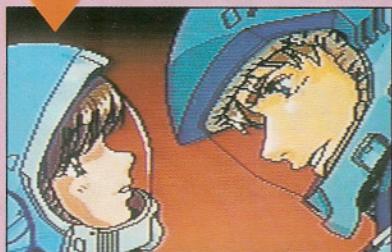


VALKEN

Continues sem fim



Na tela de apresentação, aperte os botões L e R e Cima, simultaneamente, mais Start.



Em vez de aparecer o número de créditos, você verá a mensagem *Free Play*, ou seja, continuará a vontade para terminar o jogo.

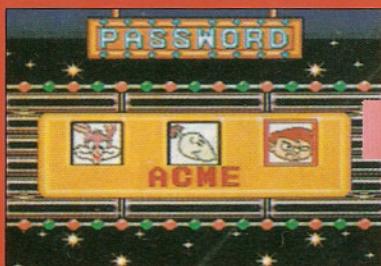
Arma secreta



Na primeira fase não mate nenhum inimigo. Ao matar o primeiro chefe tome cuidado para não acertar os canhões laterais. Pronto. Selecione as armas e você verá uma nova, Napalm-M, a mais poderosa do jogo.

TINY TOON

Invencibilidade temporária



Empregue o password à esquerda para se tornar invencível enquanto está usando o "Dash".

FLYING HERO

Opções secretas



Aperte Select para entrar na tela de opções. Dentro dela, aperte no controle 2 os botões Select e Start (simultaneamente). Você verá uma nova tela de opções, que permite aumentar o número de vidas, créditos e ainda selecionar fases.

JAKI CRUSH

**Comece com
840.000.000 pontos**



Para começar com uma incrível pontuação e 21 bolas, use esta simples password:
55555555.



POCKY & ROCKY

Seleção de fases



Na tela de seleção de caracteres, aperte os botões X e Y. Sem soltá-los, aperte a seguinte sequência:

A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B,
A, B e Start. Com isso você pode
começar o jogo do estágio que quiser.

RUSHING BEAT II



Cerre os punhos e pratique os golpes e dicas dessas sequências em qualquer momento do jogo. Os inimigos vão tremer na base!!!



LORD



Agarre o adversário e pressione Trás, Frente, Trás, Frente, Trás e Y, nessa ordem.



NORTON



Para executar o torpedo, aperte A + B + R simultaneamente.



Agarre o inimigo e pressione Cima, Baixo, Frente + Y.



Super uppercut (sem gasto de energia) - Y + B.



BILD



Para dar uma voadora pressione X + B ao mesmo tempo.



Agarre e pressione Cima, Baixo, Trás, Frente + Y.



Golpe do fogo: aperte X + Y ao mesmo tempo.



KAZAN



WENDY



Agarre o adversário e digite a sequência Cima, Baixo, Frente, Trás e Y.



Agarre o adversário e digite a sequência Cima, Baixo, Frente e Y.

POWER NES DICAS

DASH GALAXY

Faça sua escolha

Na tela-título, segure Diagonal Superior Esquerda. Ao mesmo tempo, aperte A, B e Select, nessa ordem. Com os direcionais Cima e Baixo você muda o número da fase.

IMAGE FIGHT

Seleção de fases

Nos controles I e II, segure A e B. Aperte Start no controle I. Surge a mensagem "Start Stage I". Aperte Start no controle I para mudar a fase e Start para começar.

ROCKIN' KATS

Energia instantânea

Caso tenha pouca energia, não se desespere! Aperte Start para pausar o jogo. Pressione Baixo no controle, seguido dos botões A, B e Start ao mesmo tempo. Seus corações de energia vazios vão encher outra vez. Esse macete pode ser usado a qualquer momento da partida. Moleza, não?

Pare e compre

Depois de pausar o jogo com Start, pressione A 3 vezes. Você vai de imediato para a tela de seletor de canais. Siga para o canal de comprar, estoque os itens de que vai precisar.



SILVER SURFER

Password poderosa

Aperte Cima em ambos os controles para acessar a tela de passwords. Utilize o código CKWJT4 e aperte Start no momento em que o jogo pedir para você entrar com outra password. Você vai começar com armas completas.



RAINBOW ISLANDS

Seleção de fases

Na tela-título, aperte Esquerda, B, Direita, Cima, Baixo, Esquerda, Direita e B. Mude o nº de fase com A e dê Start. Esse código permite entrar em qualquer fase do jogo.

THUNDER GAMES

FONE: (011) 917-2228

R. Barão de Tramandaí, 293 A
VI. Alpina - S. Paulo - S.P.
CEP: 03207-000

- Atendemos todo o Brasil
- Solicite tabela completa

UM NOVO CONCEITO EM LOCAÇÃO E VENDAS

ALGUMAS SUGESTÕES:

MEGA DRIVE	US\$	NINTENDO	US\$	SUPER NES	US\$
Fatal Fury	31,00	Prince of Persia	24,00	Street Fighter 2	34,00
Sonic 2	20,25	Street Fighter 3	26,50	Street Fighter 2½	61,00
Power Athlete	26,75	Best of the Best	16,00	Tiny Toon	28,50
Tiny Toon	23,50	Felix the Cat	19,00	Power Athlete	24,00
Battletoads	23,75	Darkwing Duck	19,00	Rushing Beat	24,00
Sunset Riders	20,75	Super Mario 3	20,00	Fatal Fury	30,50
Batman Returns	22,75	Simpsons 3	22,75	Bulls X Blazers	30,50
Double Dragon 3	31,00	Power Blade 2	20,75	Ranma 1/2 2	46,50
Streets of Rage 2	30,00	Tiny Toon 2	22,00	Adamm's Family 2	38,50
Lotus Turbo	31,00	Goal 2	17,00	Batman Returns	38,50
Agassi Tennis	22,00	Joe and Mac	19,00	Cool World	38,50
M.C.Kids 2	31,00	Street Challenge	23,00	Tartaruga Ninja	30,50
Tartarugas Ninja	22,00	Mega Man 5	22,00	Joe and Mac 2	30,50
Hockey 93	21,00	The Blues Brothers	20,00	Final Fight Guy	34,00
3 X 1 Esportes	20,00	Mario Fighter	23,00	Alien X Predator	38,00

SUPER NES BABY

US\$ 170,00



SUPER NES COMPLETO US\$ 210,00

NES
LANÇAMENTO

Tudo o que um dono de console de 8 bits pode desejar é o acesso a bons jogos. Esse lançamento da Konami deve alegrar os jogadores que durante algum tempo pareciam ter sido esquecidos pelos fabricantes. Adaptação competente da versão para SNes, em *Batman Returns* você conta com bat-rangs de longo alcance e bat-ganchos para enfrentar os canalhas liderados pelo Pinguim e a Mulher-gato. Para a defesa você possui a capa, que também serve para atacar poderosamente. São seis fases de ação horizontal, com gráficos excepcionais e uma incrível variedade de inimigos para combater. Divirta-se!



Está lembrado do Turtles, da Konami? Se você puser uma máscara negra no rosto de Leonardo, substituir o Destruidor pelo Pinguim, voilá... Batman Returns. Na caruda.

Mas esse pequeno detalhe não impede que o jogo seja julgado pelo que de fato é: um estrondo! Para todos os proprietários de Nes, trate-se de uma bela chance de conseguir um lançamento realmente atual. A ação varia o tempo todo, as fases trazem diversão de primeira e a parte gráfica dá um caldo. Tá vendo. Quando querem, o trabalho sai bem-feito. Um exemplo para todas as outras empresas que deixaram de lançar bons jogos para o Nes. Afinal, é preciso lembrar que o Nes existe e conta com uma legião de jogadores. MB

BATMAN RETURNS

BATMAN RETURNS

Konami

4 Mega
1 Jogador

Fases: 7
Luta

Continue

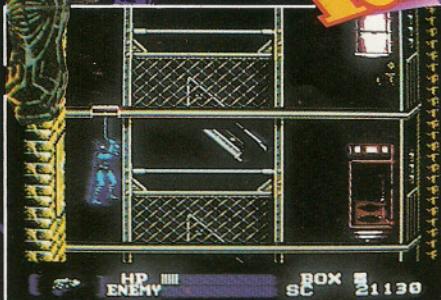
Gráfico
Som
Dificuldade
Fun Factor

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



Algumas fases são jogadas com o batmóvel, numa mistura de direção e tiro

Bat-
presente
para donos
de 8 bits
indica que
fabricantes
abriram os olhos



Use o bat-gancho para alcançar lugares altos



O uso da capa consome energia. Não abuse!



O cenário respeita o enredo do filme



Mulher-gato: um dos adversários mais difíceis

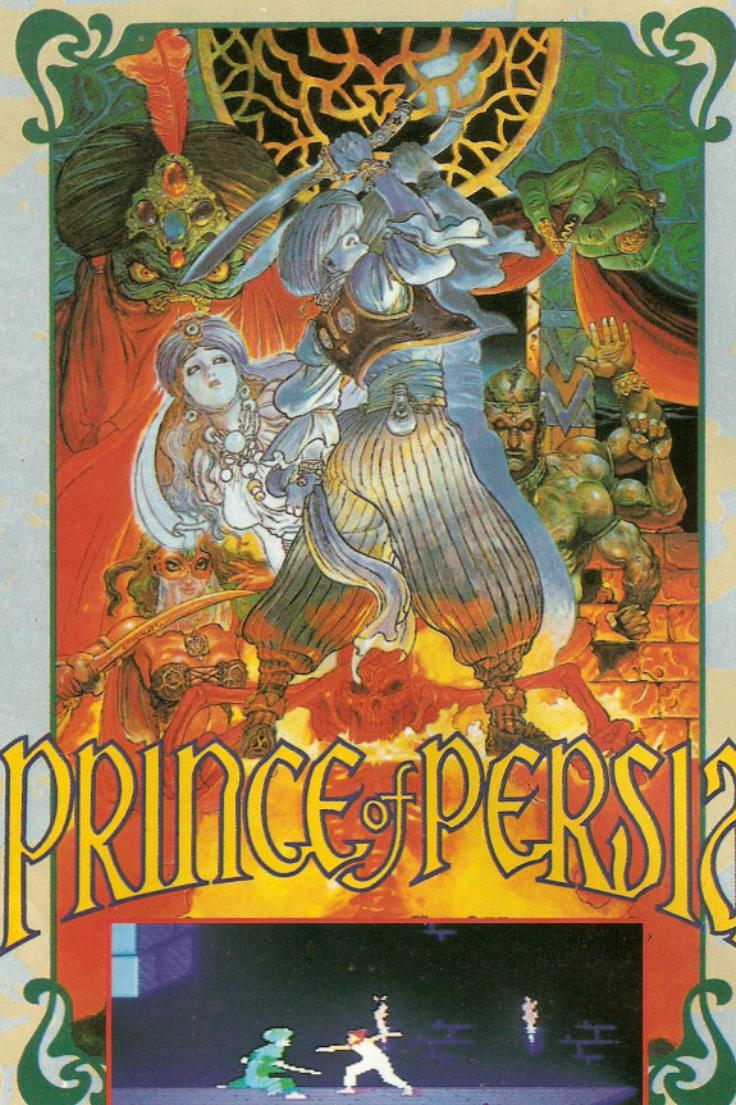


**Em ritmo de
contagem regressiva,
aventura eletrizante
nos corredores de
um castelo persa**

AMASAYA está lançando a terceira versão desse jogo, que já fez sucesso em PC, SNes e certamente não decepcionará no Nes. Um cart para gastar neurônios e chacoalhar a massa cinzenta até dos cérebros mais dotados. Seu desafio é encontrar, dentro do velho palácio do sultão, por onde anda a princesinha e salvá-la. Você mesmo foi aprisionado pelo malvado grão-vizir Jaftar e tem um tempo determinado para escapulir de um calabouço infecto. Toda a transação deve durar 1 hora. As 12 fases a serem percorridas estão cheias de armadilhas mortais do tipo chão com lajotas falsas, alçapões no teto, paredes movediças e passagens secretas. Deve-se tomar o maior cuidado, pensar bastante antes de cada jogada e cumprir o horário. Tudo está estrategicamente colocado para atrapalhar e retardar. Homens



Jogo bom e difícil. Não faço segredo e declaro minhas reverências em público, OK? Essa versão segue a mesma tabelinha: corrida contra o tempo, desafio enorme e cérebro, sobretudo! São 13 fases de intensa reflexão e sacação rápida. Cuidado para não marcar com a hora, man. Dica preciosa: paciência e concentração nunca são demais. Antes que eu me esqueça, queria agradecer ao Alex Sandro Braga de Lima pelos dois últimos passwords. Thanks very much, brother. LM



horrendo vestidos no estilo Ali Babá, usando espadas capazes de dividir em dois um fio de cabelo, podem acabar com sua alegria a qualquer momento.

POWERDICA

Últimos passwords do jogo

28431648 (13º fase)

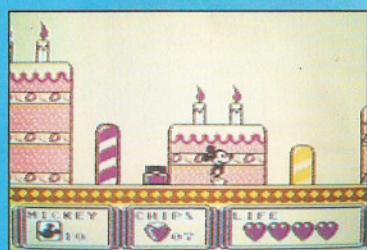
28341648 (Fim do jogo)

PRINCE OF PERSIA	Masaya
4 Mega	Fases: 13
1 Jogador	Ação
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MICKEY MOUSE III



AKenco acaba de colocar mais um Mickey no mundo. Nesse cart, a eterna namorada, Minie, adoece e nosso herói passa o jogo inteiro procurando uma poção capaz de curá-la. Quem curte os jogos com Mickey, deve se encantar



Uma fase bem divertida, num reino de doces, e outras guloseimas.

novamente. A energia do ratinho é inesgotável. Ele possui uma bexiga de 1001 utilidades. É com ela que acerta os inimigos, flutua, aterrissa, etc. O jogo apresenta cenários externos (com paisagens) e internos, como o famoso reino de doces. O melhor do cartucho são as historinhas que vão sendo contadas no decorrer da ação.



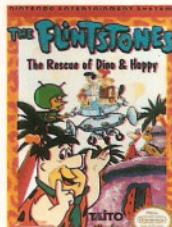
MICKEY MOUSE III		Kenco
2 Mega	Fases: 6	Password
1 Jogador	Aventura	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



CALV GAMES

NINTENDO

Remetemos
para todo o
Brasil



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 Drible (Basket)
Blades of Steel (Hockey)
Pequena Sereia
150 x 1
e muitos outros lançamentos

Nintendo®

ACESSÓRIOS

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

Turbo e
Slow Motion

SUPER NINTENDO

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

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.



NES
LANÇAMENTO

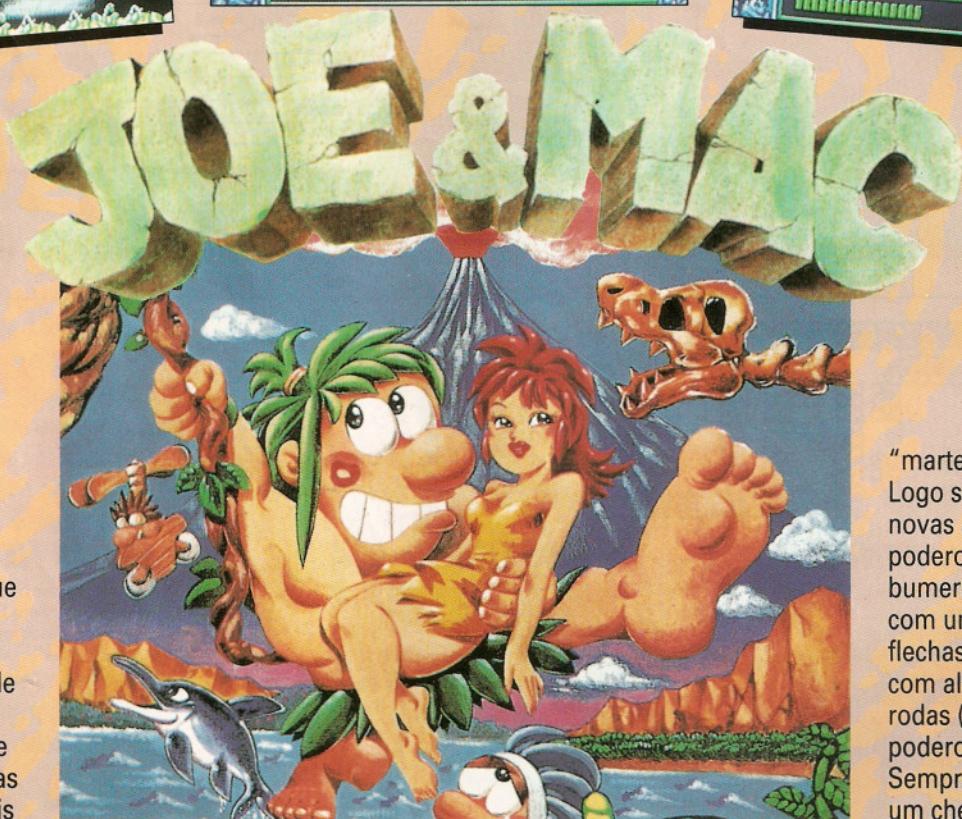
Tire a poeira de seu bumerangue e prepare-se para os terríveis dinossauros. Vale a liberdade das gatinhas



Dizem que naquela época o grande barato da rapaziada era arrastar as mocinhas pelo cabelo, coisa que ofende meus princípios feministas. Mas, princípios

à parte, a Data East, autora do cartucho, conseguiu se superar nesse jogo repleto de boa diversão, e traduzir bem para 8 bits um original de SNes. Nada de excepcional em gráficos e som. Ugabuga, chapinhas!

MB



Os dois personagens "cavernosos" não estão dispostos a abandonar as telas que os consagraram, e surgem agora para 8 Bits. Um grupo rival de homens das cavernas raptou as mulheres de sua tribo. Para trazê-las de volta, antes de mais nada você deve escolher entre Joe ou Mac. As fases não dispensam alguns cenários pré-históricos, como vulcões, cavernas, florestas, entre outros. E os inimigos são um verdadeiro arraso - pterodáctilos, muitas plataformas, pedras rolantes, bebês-dinossauro (não é o da mamãe) e incríveis chefes de fase, cada um mais difícil que o outro. No decorrer da aventura você vai encontrar algumas armas que o ajudarão a abrir caminho, como o



Não se empolgue com as belas donzelas pré-históricas. O final do jogo reserva uma bela surpresa

"martelo de pedra". Logo serão necessárias novas armas, mais poderosas: bumerangues (rápido e com um poder médio), flechas (poderosas, mas com alcance reduzido) e rodas (longo alcance e poderosíssimas). Sempre que derrotar um chefe de fase uma gatinha será libertada.

Quebre todos os ovos e encontre as fases secretas para acumular muitas vidas. Não perca tempo e encare mais esse emocionante desafio.

JOE E MAC		Data East
3 Mega	Fases: 5	Continue
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



**ELA ESTÁ DE VOLTA E VEM
COM TUDO DESSA VEZ. A TEMIDA
R-9 ENTRA EM NOVA ÓRBITA.**

Nesta fase,
a ação se
desenrola
horizontalmente:
a tela desce e a
R-9 sobe



R·TYPE

TM



III



Como de praxe em jogos da série, não vão faltar monstros horrendos e exagerados



O "Beam", raio de ondas, ganhou um modo Hyper, bem mais poderoso

Um dos maiores sucessos em jogos de tiro está de volta numa versão exclusiva para SNes. Dessa vez os caras da Irem (softhouse que produz o jogo) prometem corrigir o defeito da 1^a versão - a lentidão. No jogo anterior o império Bydo fora derrotado, mas a nave-mãe escapou. Agora é preciso acertá-la de uma vez por todas. Prepare-se! R-9 está em órbita novamente e é ainda mais poderosa. São nove fases de puro tiro, passando pelo interior de seres e naves gigantes, o que é a marca registrada de toda a série R-Type. O que mudou? Tradicionalmente o jogo possuía ação

horizontal; agora, passou a ter algumas fases de ação vertical, ainda que a nave permaneça sempre na horizontal. O Force, que constitui a unidade de tiro da nave, outra marca registrada, também sofreu algumas alterações e passou a ser de três tipos. Se não fosse o suficiente, a arma de ondas (Beam) tornou-se mais poderosa do que nunca. Os gráficos prometem ser uma atração à parte e superar o jogo anterior. Um dos grandes lançamentos do ano.



Meu deus! Mais uma continuação. O velho e bom R-Type sempre foi um dos meus favoritos. Mas quando saiu para SNes, não pude conter a decepção: dava até sono de tão lento. Ao contrário do novo arcade (R-Type Leo), que sofreu mudanças radicais, nessa versão o estilo de jogo continua o mesmo. Felizmente. Ao que tudo indica, R-Type III apresentará uma velocidade bem maior do que os predecessores - além de gráficos de arrepiar. MB



NBA ALL STARS CHALLENGE 2



Agora, os fissurados no basketball da NBA poderão jogar qualquer hora e em qualquer lugar. Graças a Acclaim, que teve a feliz idéia de trazer este jogo para o Game Boy. O sistema é idêntico ao primeiro, para SNes, onde os jogadores duelam em torno do garrafão. São 24 times da liga e 6 modos de jogo: mano a mano, lance livre, lance de 3 pontos, enterradas, accuracy shoot out e torneio.

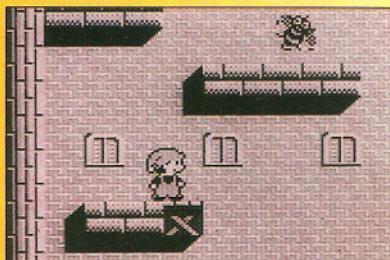
KID DRÁCULA



O vampirismo está em voga e as Softhouses estão cada vez mais enchendo os bolsos com lançamentos nesta onda. Desta vez é a Konami que traz para o Game Boy a versão júnior do Conde da Transilvânia. Jogo de plataformas, onde o "draculinha" tem que enfrentar as hordas inimigas através de 8 estágios repletos de perigos. Cada fase tem um bônus round onde você pode ganhar várias vidas. Divertido e com gráficos bem legais. Para grudar o dedo no direcional!



MILLON'S SECRET CASTLE



Inspirado no cart homônimo de Nes, *Millon's Secret Castle* para Game Boy é um jogo de desafio com vários segredos escondidos para descobrir. Técnica e rapidez de raciocínio são requesitos básicos para resolver os quebra cabeças e labirintos. Você é Millon que tem que resgatar uma princesa e um instrumento musical sagrado. No decorrer da ação você encontrará itens escondidos, power-ups, passagens secretas, lojas e Chefs de Fase. Tudo o que um bom jogo de ação pode reunir, ao alcance de suas mãos.

Game Action

O melhor do mundo dos games num único lugar!

SUPER NES/FAMICOM

Títulos	US\$
Super Strike Eagle	65,00
King Arthur	65,00
Bart's Nightmare	60,00
Home Alone 2	60,00
Robocop 3	60,00
STG Strike Gunner	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 Monifera	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
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	80,00
LANÇAMENTOS	LIGUE

ALTERNATIVOS

Títulos	US\$
Dragon Ball 2	38,00
Street Fighter 2 1/2	65,00

Jaki Crush	38,00
Cosmo Gang Puzzle	38,00
Twin Bee	38,00
Dead Dance	60,00
Kick Off	38,00
International Tennis Tour	38,00
Goal	38,00
Bulls X Blazers	38,00
Super F-1 Hero	38,00
Street Fighter	38,00
Final Fight Guy	38,00
F-Zero	38,00
Power Athlete	38,00
Fatal Fury	38,00
Batman Returns	45,00
Nigel Mansel	45,00
LANÇAMENTOS	LIGUE

NINTENDO 8 BITS

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



Game Action

GAME ACTION COM. IMP. EXP. LTDA.
TEL/FAX: (011) 240-9990 e 543-1989

APARELHOS

Produtos	US\$
Super Nintendo (Super Set)	200,00
Super Nintendo (Control Set)	160,00
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
Game Genie (SNes)	80,00

CLASSIFICADOS

VENDO OU TROCO

■ Top Game com 3 cartuchos, 1 joystick e 1 adaptador 72 pinos. Ou troco por Turbo Game com 1 fita e 2 joysticks. Marcelo Campos Azevedo, rua Humberto Castelo Branco, 1058, ap. 102, CEP 36700-000, Leopoldina, MG, tel.: (032) 441 1640.

■ Nintendo e Master System II (pistola, 2 controles, Jogos de Verão e Shooting G). Preço a combinar. Ou troco por fitas de SNes. Aceito propostas. Marcel Passos, Vila da Chácara, 2, Imbel, Itajubá, MG, CEP 37500-000, tel.: (035) 623-7113.

TROCO

■ Cartucho Contra III do Super Famicom, na caixa, por Final Fight ou outra, desde que seja americana (obs: funciona no SNes, sem adaptador). Arlin Maciel e Silva, rua Vicente de Azambuja, 527, CEP 79900-000, Ponta Porã, MS, tel.: (067) 431 4103.

■ Fita Indiana Jones and the Temple of Doom (americana, pouco uso) por Adventure Island II ou III, também em perfeito estado. Roberto Marinho de Souza, rua Álvaro, 9, ap 201, CEP. 20950-390. Engenho Novo, RJ, tel.: (021) 261-1004.

■ Cartucho Donkey Kong 3, Nintendo japonês, por outro cartucho Nintendo, japonês ou americano. Dorlei Binicheski, rua Tuparendi, 980, CEP 98920-000, Horizontina, RS.

SPACE GAMES

- Venda de Acessórios, Cartuchos e Videogames
- Aluguel de Cartuchos
- Troca de Videogames e Cartuchos
- Apresente este anúncio e ganhe 1 locação

R. Padre Estevão Penet, 466 - Tel.: 941-2841

CURITIBA



Locação e Venda

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

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

VENDO

■ Dynavision 3 - Semi-novo, com 3 meses de uso + 3 fitas (Gotcha, Big Nose The Caveman e The Ultimate Stunman) + 1 pistola Turbo Flash Gun + 1 controle original + 1 fone de ouvido. US\$ 90. Lúcio ou Cláudia, após 13:00 h. tel.: (011) 293-5426 - São Paulo - SP.

■ Nintendo americano original por US\$ 85 e mais 6 cartuchos: Yo! Noid - US\$ 7,00; Rocketeer - US\$ 5,00; Castlevania Jr. - US\$ 5,00; Turbo Racing - US\$ 6,00; Ninja Gaiden II - US\$ 6,00; Battletoads - US\$ 10,00. Vendo também: 2 cartuchos de SNES (Final Fight - US\$ 60,00 e F-Zero US\$ 60,00) e controle Powertron para Master System. Deny ou Aristeu, rua Antônio S. Corsin, 48, CEP 82015-000 - Curitiba, PR, tel.: (041) 262-8483 ou 272-1553.

COMPRO

■ Game Gear com 1 fita e com o adaptador que encaixa cartuchos de Master System. Cristina, tel.: (0192) 42-5653

■ Game Boy ou Game Gear, em bom estado. Também compro os cartuchos de Game Boy: Joe & Mac e R-Type. Ricardo Moreira da Silva, rua C, quadra 10, nº 01, COHAB, Cristo Rei, Várzea Grande - MT - CEP 78162.

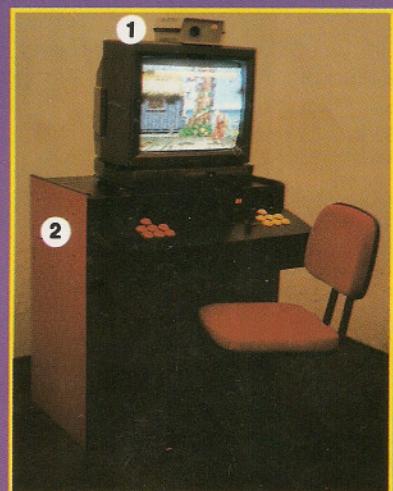
CLASSIFICADOS GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346

9º andar CEP 01410-901
São Paulo, SP

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1 - CONTROLE TIME, INDICAÇÃO EM DISPLAY, CONTROLADOR DE EVENTOS

2 - MESA COM COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS, RESIDENCIAS, BUFFET'S ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.

O Mega Timer é próprio para Games Saloon: Baixo custo, otimização na operação, contabilidade precisa, (circuito eletrônico garanta 6 meses).
(011) 223-1887



GAME SOFT - Talento em Tecnologia - 857-1757

LOCADORA SPEED GAME

Em Santos

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

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

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

PLAY GAMES

Locação e Vendas

TROCAS

**Super Nes US\$ 6,00
Mega, Nintendo, Master US\$ 2,00
Consoles — Fitas — Acessórios**

Rua Madre Cabrine, 299 — V. Mariana
São Paulo — SP — Tel.: (011) 575.9730

MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US\$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US\$ 15,00

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 549.2816



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretores:

Iara Rodrigues,
Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 11 - MAIO DE 1993

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO

Editor: Matthew Shirts

Editor de Arte: Omar Grassetti

Chefes de Arte: Marco Aurélio Sismotto

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: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera e Marcelo Morales (**textos**); Akira Suzuki, Thiago Sorrentino, André Luís A. Cingano, Cássio Bliosi, Fabiano Ricardo Ximenes (**jogos**); Fran Moreira e Arnaldo Bento (**fotografia**)

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 Sasaki

PUBLICIDADE

Diretor Responsável: Walter Thomé

Gerente: Paulo P. P. A. Prado

Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos

Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr e Josy 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. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colombia - 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.

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

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

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

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 (pôster: 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. (pôster: Homem Aranha)

Ed. 08 - Tiny Toon, Suzuka 8 hours (Arcade), Adv. Island 3 (NES) (pôster: Chester Cheetah)

Ed. 09 - NBA Total, Aliens Vs.

Predator, Combatribes, Fatal

Fury 2 (pôster: 4 figuronas)

Ed. 10 - Star Fox, Nigel Mansell, Batman Returns (pôster Star Fox)

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

Não espere mais! Aqui tem sempre uma orelha esperta pronta para escutar você.

(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.

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSou" traz pra você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.



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

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



Fábrica e Show-room

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

Depois do sucesso do TPC 1, 2, 3 e 4, a Dynacom orgulhosamente apresenta o Joystick TPC-5. Sua missão: deixar o SUPERNINTENDO* e o SUPERFAMICOM* de 16 bits ainda mais super. Para isso, o TPC-5 conta com 6 botões de ação multicoloridos (A, B, X, Y, R e L), botão direcional com manche removível (tipo Arcade) e com sistema turbo que nem os importados têm. O Joystick TPC-5 tem design anatômico e é super resistente. Ideal para o destruidor que mora dentro de você.

JOYSTICK TPC-5: A MISSÃO.

PARA SUPERNINTENDO* E SUPERFAMICOM*

