

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAMEPOWER

ANO 1 Nº 12
JUNHO DE 1993
CR\$ 120.000,00



PARA SNES, O LEGÍTIMO

STREET FIGHTER II TURBO!

AS PRIMEIRAS FOTOS

**NES ARREPIA!!
DUCK TALES 2
E TINY TOON 2**

**NIGEL MANSELL
VENÇA AS
16 PISTAS!**

**ALIEN 3, GP 1, TOYS,
TAZMANIA, BUBSY,
BIO METAL, DEAD
DANCE E MUITO MAIS**

PELA 1ª VEZ NO PLANETA!



**UM DICCIONÁRIO
TRILINGÜE DE
VIDEOGAMES!**

GRÁTIS

BABY BETINHO DESAFIA: "OS MELHORES DESENHOS DE STREET GANHAM SUPER NES"

LOCADORA DE VIDEO GAMES



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



CARTÃO EDITOR

Comemoramos nesta edição o primeiro aniversário da GP. A revista que mais entende de Nintendo no Brasil já ultrapassou fronteiras e faz grande sucesso nos EUA e América Latina. "Video Juegos" é seu nome na Colômbia, Equador, Venezuela, Porto Rico, República Dominicana e no mercado norte-americano de língua espanhola.

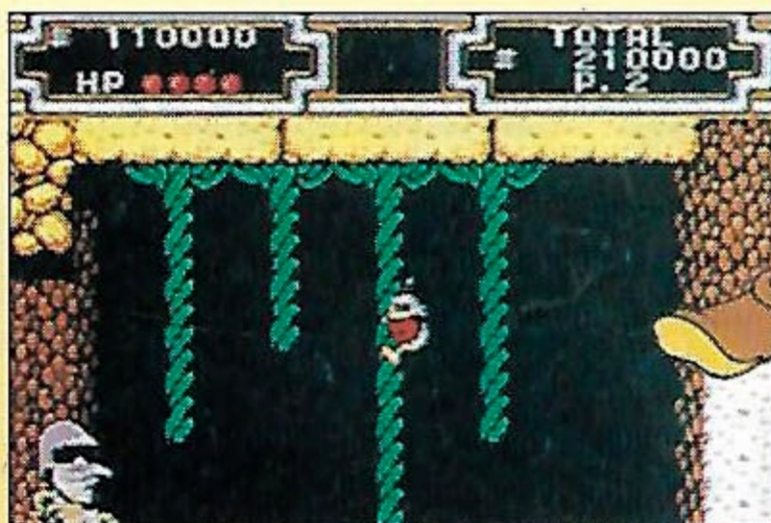
Mas quem ganha presente nesse aniversário é o leitor, claro! Nesta edição trazemos: um dicionário trilingüe de termos técnicos - inglês, japonês e português. Saiba tudo sobre a versão mais avançada de SF II, a Turbo, conhecida nos arcades como Hyper Fighting. Jogos chocantes: Aliens 3, todas as pistas de Nigel Mansell e Duck Tales para 8 bits. Tem seção nova: Flash, que promete não deixar escapar nenhum jogo lançado. Parabéns para todos!!!

O Editor

JOGO DO MÊS

DUCK TALES 2

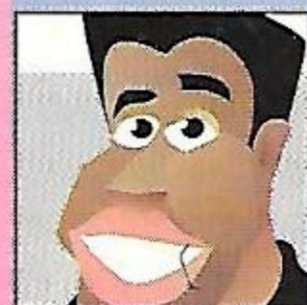
Pela primeira vez, um jogo de Nes 8 Bits foi eleito em decisão unânime de nossos críticos como o melhor do mês. A Capcom aceitou o desafio e ressuscitou o NES com esse lançamento - *Duck Tales 2*. A qualidade gráfica do jogo é excepcional. Os outros quesitos receberam boa pontuação (som, fun factor, desafio). A jogabilidade é o ponto forte. Envolve raciocínio, rapidez e até reflexos ousados. Kamikaze terminou primeiro: - Um dos melhores da história do Nes. Marjorie detonou a seguir: - Um exemplo! Lord Mathias, mesmo sem



acabar até o fechamento da edição, declarou: - I like it!! Até Baby Betinho deu o braço a torcer: - Muito bom, mas ainda prefiro *Street*.

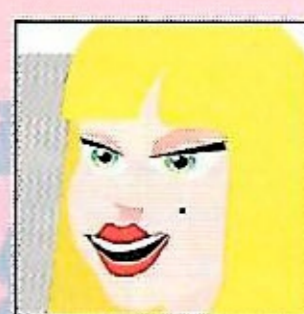


Montou um fliper onde dá aulas avançadas de videogame. Mapeou curva a curva o Nigel Mansell e fez o primeiro especial de simulador do Brasil. Conferiu Bubsy, jogossensação nos EUA. Em Telamania, conta segredos inéditos para os leitores. Foi idéia sua o dicionário trilingüe (japonês, inglês e português), exclusivo, o presentão de 1 ano de Gamepower.



Divide o dia entre o videogame e a música.

Começou o mês com Metallica e arrasou Wayne's World. Outland também foi detonado rapidinho ao som de Born to Be Wild. Som psicodélico para o Bio Metal, alucinante. Já para o sombrio Aliens 3, botou um som romântico dos Commodores para jogar com Marjorie. É esperto!



Apesar de convidada para Hollywood, para apresentar um programa infantil e assinar uma nova griffe, a deusa do videogame continua firme e fiel a GP. Xô urubus! Está em grande forma, barbariza. Este mês encarou: Aliens 3 e Taz Mania para SNes; Tiny Toon e Duck Tales para o 8 Bits, sem falar nas cartas respondidas. Porreta!



Autoridade reconhecida no mundo todo por

Street, Baby anda dividido: tem trabalho em todo o mundo. Mês tranquilo para ele em GP. Fez só Dead Dance, Ultra Seven e SF II Turbo. Ele adorou praticar em sua máquina predileta para a I Taça Mundial de SF II, que se realizará no dia 28 de fevereiro do ano que vem em Zanzibar, África.

SUMÁRIO

SNES

NIGEL MANSELL	10
DEAD DANCE	14
ALIENS 3	16
OUTLANDER	18
WAYNE'S WORLD	18
BIO METAL	19
ULTRA SEVEN	20
TAZMANIA	22
BUBSY	24
STREET FIGHTER TURBO	26
POWER DICAS	29
GP 1	34

NES

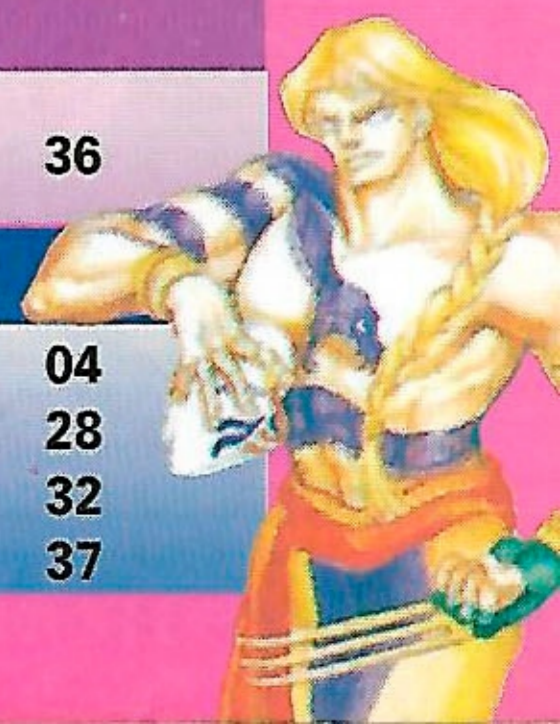
DUCK TALES	06
TINNY TOON	08
POWER DICAS	31

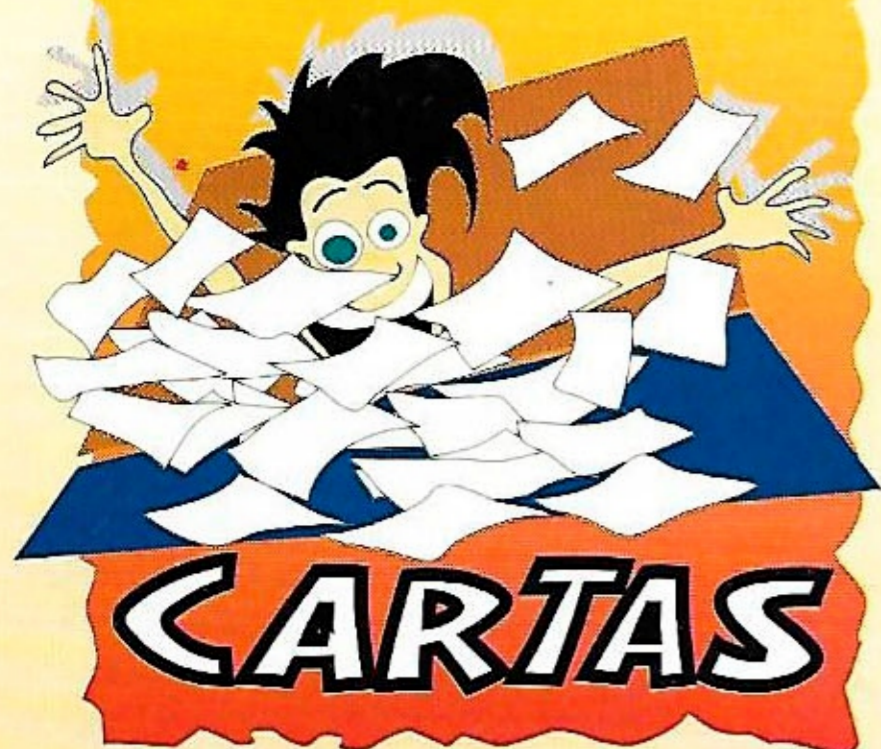
G. BOY

LANÇAMENTOS	36
-------------	----

E MUITO MAIS

CARTAS	04
FLASH	28
TELAMANIA	32
CLASSIFICADOS	37





MORTAL KOMBAT

Caros amigos da **GP**. Adoro a revista e quero dar os parabéns pelo ótimo trabalho. Um abraço para o Kamikaze (adorei o mapa de **Metal Gear** e **Out of this World**), Lord Mathias (também curto som de games), Marjorie Bros (adoro **Tetris 2** e **Bombliss**, como você) e para Baby Betinho (adoro kick and punch). Mas minhas perguntas são para o Baby. O que você acha de **Street Fighter 2 1/2** para SNes? Acho que **Mortal Kombat** supera **SF II**, qual sua opinião? Queria pedir uma matéria completa deste jogo. Obrigado pela atenção.

FABIO DO ESPIRITO SANTO
MONTENEGRO-RS

BB: O pessoal aqui tá com o maior beijo, ficaram achando que sou o preferido da galera. Não vou nem discutir. Sobre o **SF 2 1/2**: acho um jogo alterado, na falta de outro melhor, serve. Superar não supera. **Mortal Kombat** também é muito bom, sem dúvida, mas **SF II** reina absoluto, ainda. A matéria está na lista de sugestões, OK?

QUANTO CUSTA?

Marcelo, gostaria de saber o preço de um SNes transcodificado.

REINALDO MELLO SANTANA
FEIRA DE SANTANA-BA

MK: Você poderá encontrar por cerca de US\$ 160, fora do Brasil. Depois vai morrer com mais uma graninha pra transcodificar. Até.

BY THE MAIL

Como faço para importar um SNes dos Estados Unidos pelo correio? Será mais caro? Quanto?

ELVIS DOROW
BLUMENAU-SC

RdE: Hoje em dia existem várias empresas que fazem o trabalho de importar pelo correio, tal como o Mappin, etc. O preço varia, mas deve ficar em torno de US \$ 250.

STREET E FINAL

Oi galera. Estou escrevendo para esclarecer algumas dúvidas. Em primeiro lugar, queria saber se existe alguma outra fita para SNes de **Street Fighter**, como **SF III, 2 1/2** ou **Champion Edition**. Se existe, é pirata? Queria que publicassem um especial com dicas, macetes, etc, do jogo **Final Fight**, no qual sou vidrado. Um abraço para todos.

LEONARDO FUKUNISHI
ARAÇATUBA-SP

RdE: As versões de **SF III, 2 1/2** e **Champion Edition** oficialmente não existem para SNes. Existe uma versão pirata com golpes alterados, mas é bem fraquinha. **Final Fight** já era, **Final Fight 2** já está aí (**GP 11**). Fique ligado.

ALGUMAS PERGUNTINHAS...

Tenho quatro perguntas para o Marcelo Kamikaze: existe **Street Fighter I** para o SNes? É verdade que o CD-ROM da Nintendo sai em abril de 93? Como se solta o Yoga Flame do Dhalsim? Onde vende o CPS Fighter aqui no Brasil? Vocês não darão dicas de Scope 6? Com multiadaptador dá pra jogar **SF II** com quatro jogadores?

GUILHERME F.B.KATO
BARUERI-SP

MK: Caro Guilherme, **Street Fighter I** é exclusivo para Arcade e PC Engine. O primeiro da série foi onde tudo começou, mas para SNes só **SF II**. As informações oficiais diziam isso, mas até agora nada. As más línguas dizem que sai no final deste ano. Para soltar Yoga Flame: para trás, diagonal inferior para trás, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e soco. CPS Fighter aqui no Brasil só numa importadora bem boa. Passamos dicas de jogos de pistola na edição nº 7, tem Scope 6. Infelizmente não, seria o máximo, aí sim eu provaria entre os quatro aqui, sou o melhor.

STREET FIGHTER II CHAMPION

Cara galera da revista **GP**. Quero saber por que ocorre no término do jogo **Street Fighter II Champion** (Arcade) um final diferente, sem derrotas. Todos os lutadores aparecem

quebrando barris, caixotes e também surge o nome e o rosto dos produtores de cada um dos lutadores. Por favor, espero a resposta urgente, pois só leio **GP**. Atenciosamente,

SÉRGIO DA SILVA BARROS
SANTOS-SP

BB: É isso aí, Serginho. Se você não perder nenhum round, acontecerá exatamente isso. É o final. Tem que ler mesmo, não há outra alternativa. Um abraço.

REVISTA RARA

Prezados senhores. Sou colecionador da revista **GP**, mas não consegui comprar a revista **Street Fighter II**, Série Campeões.

GIULLIANO AMARIZ RIBEIRO
PINDAMONHANGABA-SP

RdE: Você deve procurar em **Números Atrasados-DINAP**, cujo endereço você encontra no final da revista, logo abaixo do expediente, OK?

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

*** **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 garantia 6 meses).
(011) 223-1887
GAME SOFT - Talento em Tecnologia - **857-1757**



NORMANGAME
CARTUCHOS E VIDEO 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

SUPERCAMPEONATO

BRINQUE ADOIDADO E CONCORRA A
UMA VIAGEM À NASA!

VIDEO GAME Shopping Festival

A MAIOR FESTA DO GAME
DE 22 DE JULHO A 1º DE AGOSTO
CLUB HOMS - AV. PAULISTA, 735 - SP

* TODOS OS SISTEMAS * ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
* NOVIDADES IMPORTADAS * MULTIMÍDIA

VENHA PARTICIPAR

ORGANIZAÇÃO:

NEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

Nestlé
NESCAU
ENERGIA
QUE DÁ GOSTO

INFORMAÇÕES
PELOS TELEFONES:
(011) 255-4240
(011) 289-4088

* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL

ARS Design

NES

LANÇAMENTO

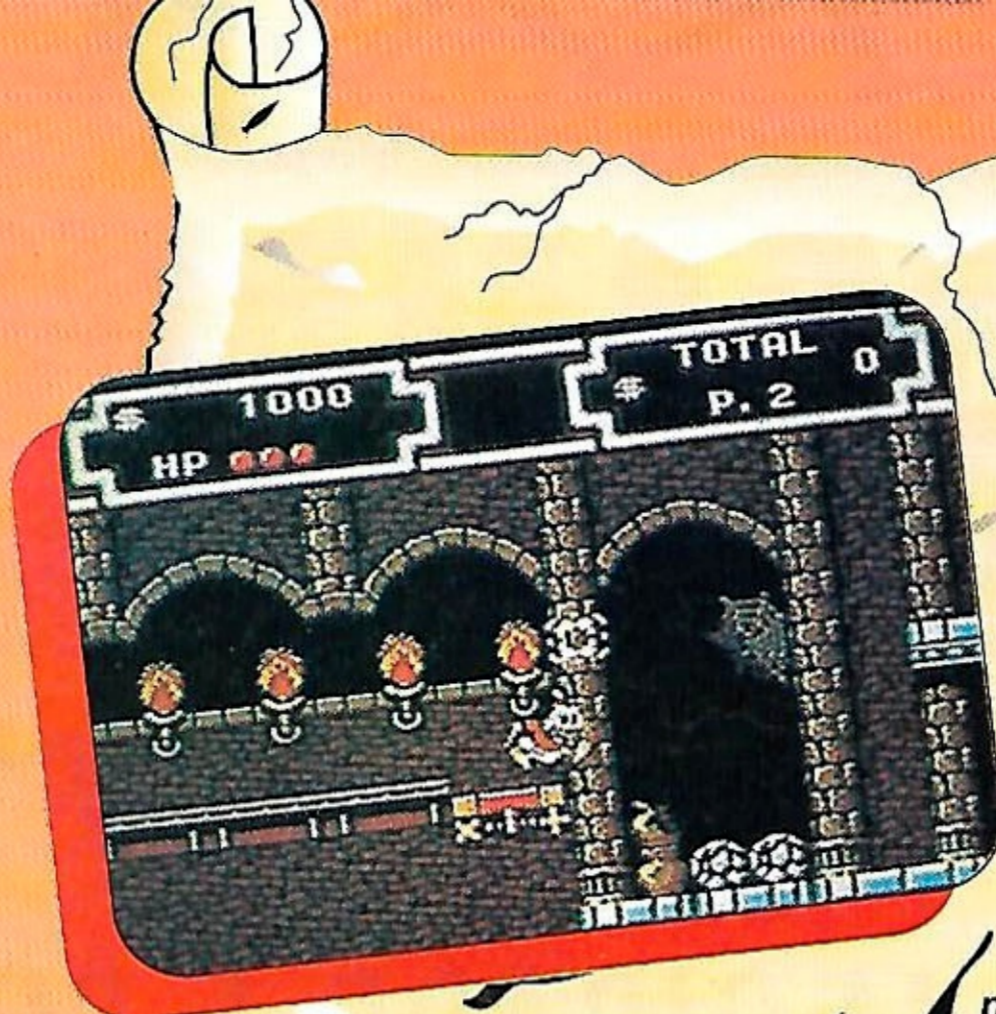
Que tal passear por recantos como as cataratas do Niágara em busca de um tesouro perdido?



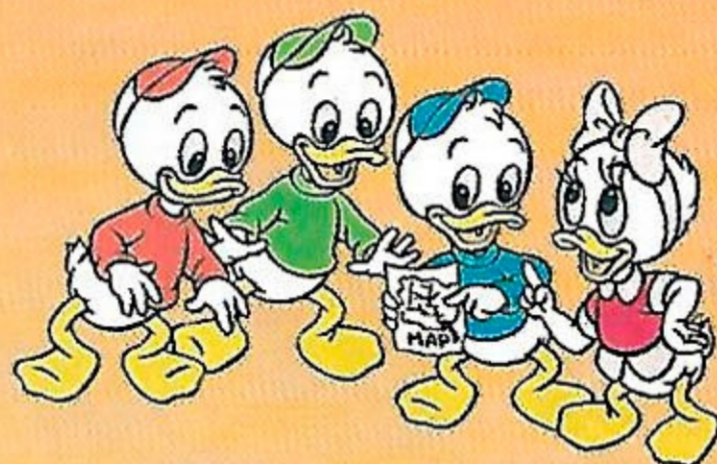
Patinhas, o velho pato biliarário e avarento de Disney inventa outra. Ao contar seus zilhões na caixa forte em Patópolis, ele

descobre um fragmento de um antigo mapa do tesouro, o lendário Tesouro Perdido de Mac Duck. Mais uma vez ele não poderá resistir e perseguirá fama, fortuna e glória, além do título de "pato mais rico do mundo". Põe a sobrinhada para pesquisar e levantar os prováveis lugares onde achar o resto do mapa. Logo ficam sabendo que será uma longa, árdua e trabalhosa tarefa. Para azar e infelicidade do rabujento sobrinho Donald, o mapa foi dividido em cinco pedaços, cada um escondido em uma parte do globo. Mais uma aventura. Escócia, Cataratas do Niágara, Triângulo das Bermudas, Egito e Mu. Os nativos são cômicos e passam uma falsa imagem de que o jogo é fácil.

Esperem até chegar aos chefes de fase. Encrenca da grossa! É o segundo cartucho da série para o



Antes do desafio final é preciso encontrar 5 tesouros



Disney's DUCK TALES 2



Niagara Falls: as cataratas mais famosas do mundo são o lugar ideal para iniciar o jogo devido a sua facilidade. Mas tome cuidado onde pisa...

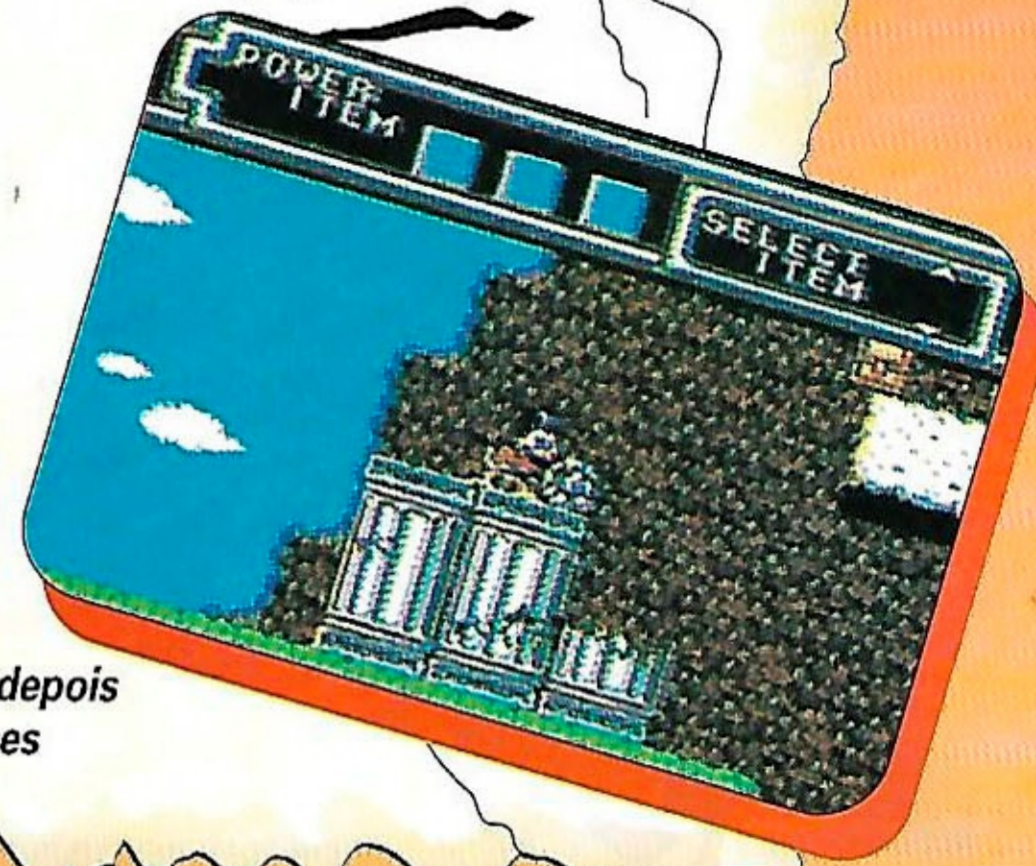
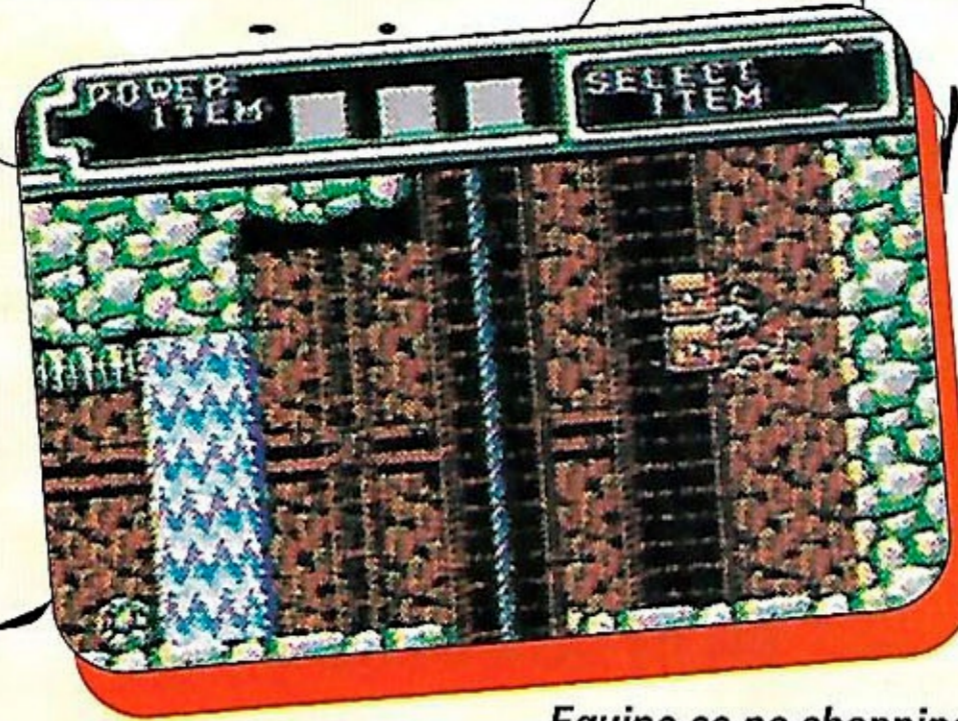
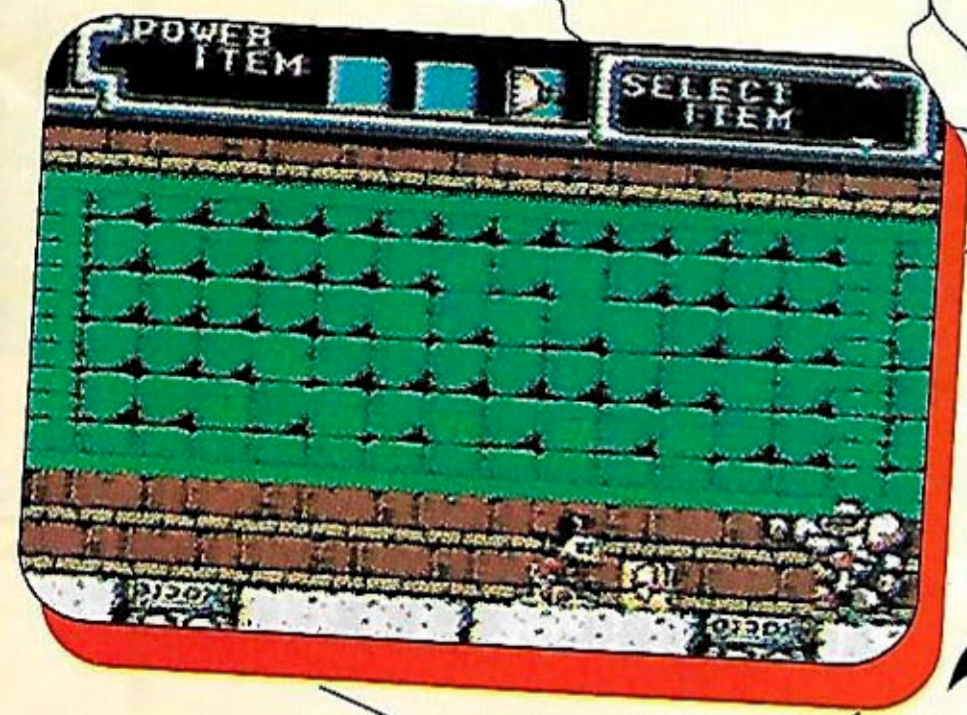


Egito: na pirâmide, mistérios e armadilhas. Tente achar o tesouro do Nilo e a faca do rei Khufu, mas evite o faraó

DUCK TALES 2

Capcom

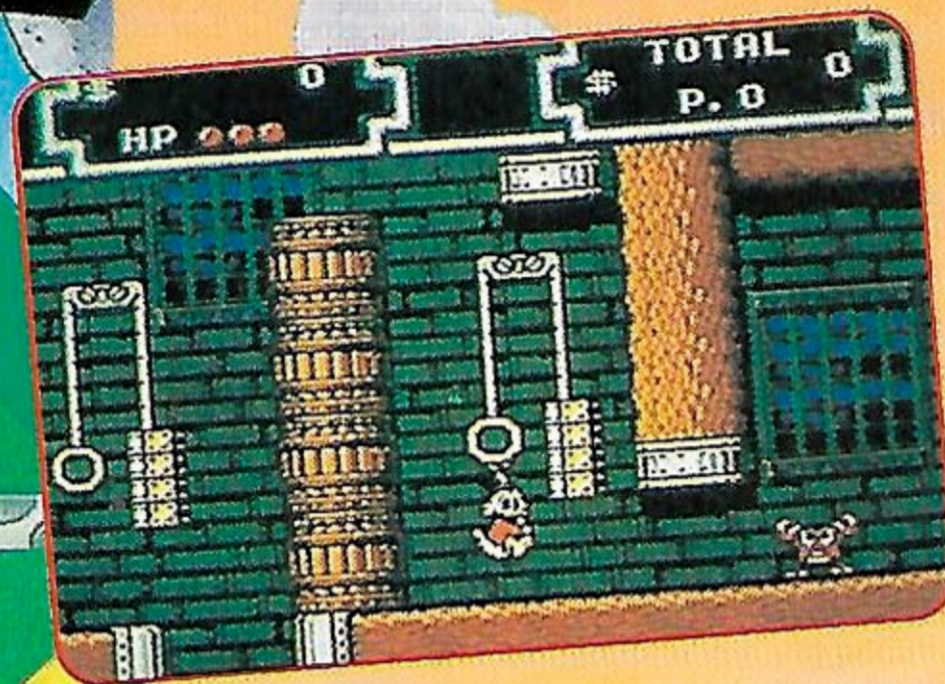
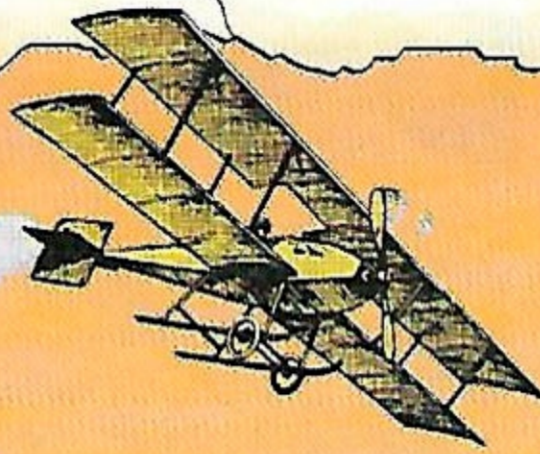
4 Mega	Fases : 5	Continue
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



Equipe-se no shopping depois de completar as fases

DUCK TALES 2

ダックテイルズ



Triângulo das Bermudas: Que tesouros se encontram nos navios capturados pelos piratas? Fase com obstáculos que vão desde canhões a piratas assassinos. O chefe demonstra uma incrível semelhança com o Capitão Gancho



Ruínas ancestrais: Muitas armadilhas, mas o pior de tudo é o gigante de pedra

Nes, feito pela Capcom e seguindo a fórmula das famosas séries Disney para TV. Enredo novo e a trabalhadeira de sempre. Aos cinco estágios do novo **Duck Tales** somou-se uma área secreta, mas o jogo tem a mesma extensão do anterior. Apesar disso, é possível usar mais quadros em cada estágio. O jogo deve ter a metade do tamanho de um **Mega Man**. O desafio ajustável é ótimo para as crianças, que podem optar conforme suas habilidades. Os finais são de acordo com a parte do mapa encontrada. Atenção à bengala do velho Patinhas. Ele é ágil para a idade, mas precisa carregá-la. Use-a sempre que preciso. Sua versatilidade pode ser triplicada quando ela é usada como taco de golfe, pogo stick (bastão para saltar) ou simplesmente um gancho. Com o taco, Patinhas evita os obstáculos do caminho, o bastão saltador ajuda-o a pular, além de atacar inimigos e o gancho serve para resgatar objetos pelo chão.



Apesar da raridade de um cart para Nes com 4 Mega de memória, o dobro da primeira versão, o essencial do jogo não mudou muito. Lógico que os gráficos são incríveis, afinal é um jogo da Disney. Os cenários beiram a perfeição e estão repletos de efeitos color-cycling. Gráficos e som podem figurar ao lado dos grandes sucessos da Capcom. Lançamento espantoso porque é para Nes, e tão divertido quanto o primeiro, mas muito curto. Recomendo para iniciantes e para os fãs incondicionais de **Duck Tales**. MB

NES

LANÇAMENTO



Um novo parque de diversões surge nas imediações da ACME. Buster Bunny e sua turma foram especialmente convidados para a grande inauguração. Mal sabem eles que o parque não passa de

mais uma armadilha armada pelo arquiinimigo Montana Max. O objetivo do jogo: colher os tickets espalhados ao longo da trajetória por vários brinquedos do parque, que correspondem às diferentes fases. Cada viagem é encarada por um personagem diferente, com vários inimigos e desafios excitantes. A Konami realmente caprichou em todos os aspectos nesse cart. Os gráficos, jogabilidade e o som são de primeira linha para um 8 Bits. That's All Folks!



Quando recebi como missão jogar Trouble in Wackyland, fiquei contente com a bela oportunidade de afinal "desenterrar" meu Nes do armário e lembrar os velhos e bons tempos dos 8 Bits. Esse jogo é uma exceção (infelizmente). Trata-se de um lançamento recente e de qualidade para o console. Encontrar bons carts para Nes é coisa rara! As cinco fases desse jogo utilizam muita diversão e bons gráficos. O bate-bate é o único passeio que não é basicamente de plataformas. Os restantes conseguem dar conta do recado. MB

PARQUE DE DIVERSÕES DE WACKYLAND

BATE-BATE



Feche os carros dos oponentes para que caiam nos buracos. Colha os ícones de power-ups para adicionar força aos impactos.

CASTELO



Labirinto! Seu admirador secreto vai estar a sua espera lá dentro, com as tradicionais surpresas.

MONTANHA RUSSA



Babs precisa chegar ao fim da montanha russa inteiro para completar a fase. Use B para desviar dos obstáculos. A serve para pular. No mais, atenção com os capangas de Max.

PASSEIO DE TREM



Hamton tem que ficar em frente ao trem onde irá lutar com Arnold The Pit Bull. Use B para atacar os variados inimigos, como Roderick, o Rato.

BARRACA DOS TICKETS



Aqui não se trata de uma fase. É o local onde você converte seus pontos nos tickets que permitem a realização de novos e divertidos passeios.

PASSEIO MOLHADO



Furball tem que correr contra o tempo para fugir da água que invade a caverna. Preste atenção aos obstáculos para não perder segundos cruciais.



Um parque de diversões que deveria se chamar parque da encrenca

TINY TOON 2	Konami										
2 Mega	Fases: 5										Continue
2 Jogadores	Ação										
Gráfico	[Color bar]										
Som	[Color bar]										
Dificuldade	[Color bar]										
Fun Factor	[Color bar]										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

SUPER

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



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

Nigel Mansell

Pista por pista, as dicas para um campeão. Pise fundo e espere a bandeira quadriculada



Na busca de desenvolver um simulador de F-1 para 16 Bits que quebrasse a hegemonia do **Super Mônaco GP II**, a

Infocom atirou num coelho e acertou um leão! Chamou Mansell para assinar o jogo e fez o cart da Sega (assinado por Senna) comer poeira. É, Senna, parece que você dançou. Sem dúvida, o melhor F-1 até agora. Pegando prática aos poucos, você estará lutando para conseguir baixar centésimos de segundos, num duelo de limites entre o corredor e a pista. **Gamepower** traz para você alguns macetes de cada circuito. Apertem os cintos e divirtam-se!

KYALAMI - ÁFRICA DO SUL

SOUTH AFRICA

KYALAMI

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.550	4.103
RACE DISTANCE	
MILES	KM
17.85	28.72

Muitas das curvas podem ser feitas numa velocidade média de 280 Km/h



(1) Nesse ponto dê toques contínuos no freio para entrar na curva a 240 Km/h, no máximo



INTERLAGOS - BRASIL

BRAZIL

INTERLAGOS

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.687	4.325
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.81	30.28

(1) Entre na curva freando para ficar nos 250 Km/h e saia acelerando para alcançar 280 Km/h.



(2) Você só faz essa curva caso não ultrapasse os 260 Km/h



Dicas Gerais

Use os freios quando estiver indicado no mapa das pistas. Nas demais curvas, desacelere até sentir o controle do carro, e pise fundo novamente. Todos os competidores param uma vez nos boxes para troca de pneus. Faça o mesmo. A vantagem que você ganharia não parando é rapidamente perdida. É muito difícil abrir uma grande vantagem sobre o segundo colocado (geralmente Senna ou Schumacher). Por isso, atenção na última volta, que exige perfeição. Se bater, dançou.

Evite a chuva. Quando o "Weather Status" indicar clima ruim, saia e volte até o indicador mostrar tempo bom.

No nível Arcade, você consegue um melhor controle do seu bólido.

OBS: O carro foi balanceado no Modo Default de ajuste de carro.

HERMANOS RODRIGUEZ - MÉXICO

MEXICO

HERMANOS RODRIGUEZ

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.747	4.421
RACE DISTANCE	
MILES	KM
19.23	30.95

(1) Neste ponto freie para chegar até 250 Km/h. Prepare-se: vem "S" na seqüência



(2) Não há nenhuma possibilidade de fazer essa curva acima de 240 Km/h



BARCELONA - ESPANHA

SPAIN

BARCELONA

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.950	4.747
RACE DISTANCE	
MILES	KM
20.65	33.23

(1) O maior problema nesse ponto é acertar a tangência da curva em 270 Km/h cravados



(2) Não hesite em usar os freios para fazer a curva numa média de 240 Km/h





ÍMOLA - SAN MARINO

SAN MARINO

IMOLA

LAPS	
6	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
3.132	5.040
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.79	30.24

(1) Você deve frear forte para iniciar a curva a 250 Km/h



(2) No início do "S", freie até 250 Km/h



(3) Pé no freio novamente para tangenciar a 230 Km/h



GILLES VILLENEUVE - CANADÁ

CANADA

GILLES VILLENEUVE

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.753	4.430
RACE DISTANCE	
MILES	KM
19.27	31.01

(1) Logo depois do primeiro "S" reduza para 200 Km/h para fazer a curva na sua tangência.



(2) Reduza para 280 Km/h e complete o "S" sem problemas.



SILVERSTONE - INGLATERRA

BRITAIN

SILVERSTONE

LAPS	
6	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
3.247	5.226
RACE DISTANCE	
MILES	KM
19.48	31.36

(1) Reduza a velocidade para 240 Km/h

(2) Mantenha a média de 250 Km/h durante as curvas



HOCKHEIM - ALEMANHA

GERMANY

HOCKENHEIM

LAPS	
5	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
4.223	6.797
RACE DISTANCE	
MILES	KM
21.12	33.99

(1) Freie e reduza para 250 Km/h, para efetuar a curva. Nas demais, dá para manter uma média de 280 Km/h



MAGNY COURS - FRANÇA

FRANCE

MAGNY COURS

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.654	4.271
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.58	29.90

(1) Você está vindo a toda a velocidade, freie com antecedência para conseguir fazer a curva



(2) Mantenha a velocidade de 250 Km/h durante o "S". Com bastante prática passa-se sem bater.



MONACO - MÔNACO

MONACO

MONACO

LAPS	
8	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.068	3.328
RACE DISTANCE	
MILES	KM
16.54	26.62

(1) Nesse "S" nem tente passar dos 250 Km/h. Tem que ter muito "braço"



(2) Dê uma bela freada para passar por esse "cotovelo" a 230 Km/h. Vá sempre tangenciando



HUNGARORING - HUNGRIA

HUNGARY

HUNGARORING

LAPS	
8	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.465	3.968
RACE DISTANCE	
MILES	KM
19.72	31.74

(1) Reduza a velocidade para 230 Km/h e só volte a acelerar no meio do "S"



(2) Para fazer esse cotovelo a 230 Km/h reduza antes do começo do "S".



O próprio Mansell
assina o cart

Dê tudo na na última volta

SPA - BÉLGICA

LAPS	
4	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
4.312	6.940
RACE DISTANCE	
MILES	KM
17.25	27.76

(1) Entre no "S" reduzindo para 234 Km/h nesse ponto



(2) No "S" mantenha a velocidade em 217 Km/h



ESTORIL - PORTUGAL

LAPS	
7	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.703	4.350
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.92	30.45

(1) O único ponto trabalhoso do circuito é essa curva, onde você deve reduzir para 240 Km/h



ADELAIDE - AUSTRÁLIA

LAPS	
8	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
2.349	3.780
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.79	30.24

(1) Aqui deve-se reduzir para 260 Km/h, antes da tomada da curva



(2) Depois do retão, freie até 250 Km/h e só acelere no meio da curva



(3) Reduza novamente para 250 Km/h



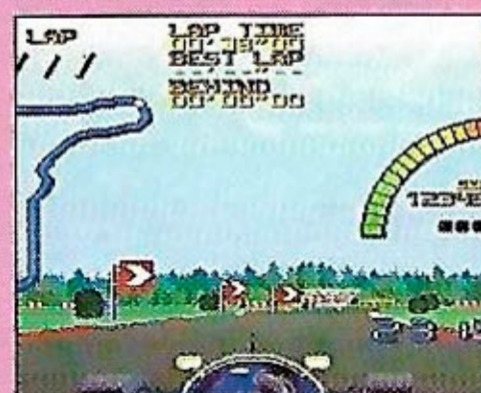
MONZA - ITÁLIA

LAPS	
5	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
3.604	5.800
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.02	29.00

(1) Aqui você precisa reduzir para 250 Km/h antes de entrar no "S"



(2) Parece fácil, mas não tente entrar nessa curva acima de 230 Km/h



SUZUKA - JAPÃO

LAPS	
5	
LAP DISTANCE	
MILES	KM
3.641	5.859
RACE DISTANCE	
MILES	KM
18.21	29.30

(1) Freie para tangenciar a curva em 240 Km/h



(2) Parece um ponto simples da pista mas é bom frear com antecedência para não dançar



O leão provou que é fera mesmo e deu uma verdadeira aula de pilotagem ao longo de todos os circuitos que fazem a festa do circo da F1. Chegou a sua hora de mostrar perícia e habilidade ao volante. Com dicas para todos os circuitos, Gamepower espera contribuir para que você não coma poeira e nem dê uma de Nakagima.

STREET FIGHTER II

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

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

VENDA DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

SUPERPROMOÇÃO

DESAFIO

BABY BETINHO

DESENHE PERSONAGENS DO

STREET FIGHTER II



Você que curte Street Fighter II', agora, vai poder deitar e rolar com seus personagens e mostrar que é bom, mesmo sem joystick na mão.

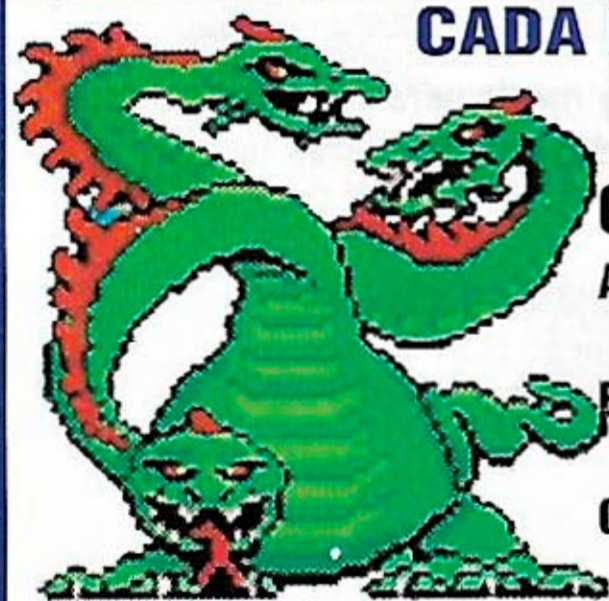
O desafio é simples e qualquer um pode participar. Mesmo que nunca tenha sido um Leonardo Da Vinci na vida.

Você só vai precisar desenhar - e não copiar!!

- um dos personagens de Street Fighter II' e enviar pra gente junto com o cupom para faturar prêmios chocantes.

O que vale é a intenção e, lógico, o capricho! Você também não vai querer convencer a comissão julgadora de que o Honda tem a cinturinha da Chun-Li ou o contrário. O bom senso, meu caro, é o que deve prevalecer!

CADA MONSTRO DA CRIAÇÃO TEM A SUA CATEGORIA! E CADA CATEGORIA LEVA SEU PRÊMIO!



Categorias:

A - O QUE VALE É COMPETIR!

De 0 a 12 anos

B - EU AINDA CHEGO LÁ!

De 12 a 15 anos

C - DESSA VEZ VOU ME ARRUMAR!

Acima de 15 anos

A - 1º prêmio: 1 Super NES

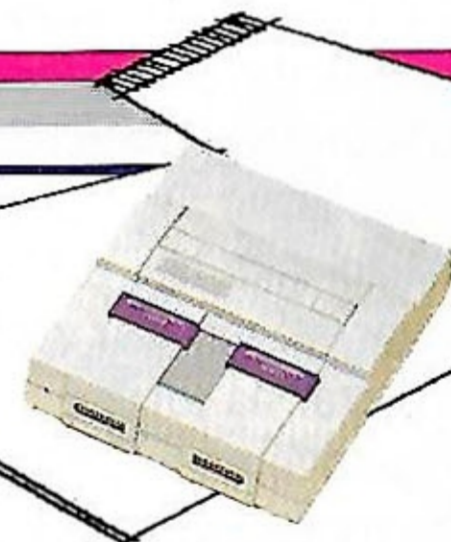
2º ao 10º prêmio: Camisetas

B - 1º prêmio: 1 Super NES

2º ao 10º prêmio: Camisetas

C - 1º prêmio: 1 Super NES

2º ao 10º prêmio: Camisetas



REGULAMENTO

1. A Superpromoção "DESAFIO BABY BETINHO" - DESENHE PERSONAGENS DO STREET FIGHTER II' é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Editora Nova Cultural Ltda., bem como seus parentes diretos.

2. Para participar, basta fazer um desenho, em papel sulfite, de qualquer um dos personagens do jogo Street Fighter II', juntar ao cupom que consta nesta página devidamente preenchido com seus dados ou os do seu responsável), colocar em um envelope e enviar para a Editora Nova Cultural Ltda., Caixa postal 9442 CEP 01410-901 - São Paulo - SP, frisando do lado externo: Superpromoção "DESAFIO BABY BETINHO" - Categoria "A", "B" ou "C".

3. Só terão validade os desenhos enviados com cupons originais, postados até o dia 13/07/93, valendo como comprovante o carimbo do Correio.

O cupom deverá ser colado no verso do desenho.

4. Os melhores desenhos de cada categoria serão escolhidos por uma comissão soberana e irrevogável, designada pela Editora Nova Cultural Ltda.

5. Os resultados da Superpromoção serão publicados na edição de nº 14, que circula no mês de agosto/93.

6. Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.

7. As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas da Superpromoção serão imediatamente invalidadas.

8. A entrega dos prêmios será feita na sede da Editora Nova Cultural Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência dos vencedores.

CUPOM NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____

DATA DE NASCIMENTO: _____

CIC.: _____

CIDADE: _____

CEP.: _____

RG.: _____

ESTADO: _____

SNES

LANÇAMENTO

Para derrubar um tirano do futuro sua única arma são seus próprios punhos



Estamos em algum ano longínquo do segundo milênio. Após a Grande Guerra que quase levou a espécie humana a extinção, surge das ruínas um homem que se auto-intitula "Kakutou-Shin" (O Deus da Luta). Para controlar o mundo, instalou-se em sua fortaleza, uma torre alta (Death Tower). Quatro lutadores teimam em resistir à dominação e farão tudo para mudar essa situação. A data é esta noite. Death Tower vai receber visitantes... Antes de entrar na torre é preciso vencer três adversários, num torneio de vida ou morte. Na assustadora construção, outros 7 guerreiros o aguardam ansiosamente. O cart tem três modos de jogo: Story, 1 P Vs 2 P e Vs CPU. Gráficos arrasadores e minuciosamente detalhados. Repare no sangue que aparece quando o lutador é "malhado" pelo oponente.



*Nu e Cru, direto e reto: Um bom kick and punch. Peca por imitar partes do Street Fighter II. Mas fica acima da média dessa modalidade. Uma inovação de babar é a possibilidade inédita do replay, permitindo analisar acertos e erros. A "experiência" que se adquire ao longo das lutas (no modo Story) é demais. Tradução: a cada 3 oponentes vencidos, sua força e magia crescem! A música é bem composta e mal executada. Ninguém é perfeito. A Jaleco quase chegou lá! **BB***

ESCOLHA ENTRE OS 4 JOGADORES

SYOH e ZAZI



Únicos herdeiros da arte marcial HAOH. Sua rivalidade é anterior à Grande Guerra.

KOTONO



Especialista na arte Ninja de KUKISHINDEN. Quer vingar o pai, morto pelo Deus da Luta

VORTZ



Campeão de WRESTLING. Está numa jornada procurando por alguém.



Novidade: replay mode para você assistir sua vitória (ou derrota) quantas vezes desejar



ESCOLHA TODOS



No Story mode ou no Vs CPU, pause o jogo durante a partida e apertar o select ao mesmo tempo nos dois controles. Você vai poder jogar com o mestre. Basta usar a dica uma única vez. Se você usá-la de novo o jogo retorna ao original.



POWER GOLPES

SYOH & ZAZI

- ↓ ↓ → + soco - Seiraiken (Trovão Azul)
- ← ↙ ↓ ↓ + soco - Soukouha (Gancho Energizado)
- (carrega) ← + soco - Ryugekiha (Fio do Dragão)
- Durante o salto → Direcional + Chute forte - Deadly Diving (Mergulho Mortal)



KOTONO

- ← (carregar) → + soco - Kukisouretsuha (Faca Dupla)
- ↓ ↙ ← + soco - Battoukassumigiri (Ataque Relâmpago)
- ↙ (carregar) → + Chute - Gekiyoukyaku (Chute Missil)



VORTZ

- ← (carregar) → + Chute - Lightning Tuckle (ombrada)
- ↓ ↓ → + soco - Crime Axe (Guilhotina)
- ← ↙ ↓ ↓ → + soco forte - Muscle Buster (Quebra Costela)



OBS: Todos os comandos acima só valem quando o inimigo está à sua direita.

DEAD DANCE

Jaleco

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

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
ORIGINAIS

**NEO
GEO**
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ORIGINAL
**GAME BOY
GAME PAK**



- FORNECEMOS ACESSORIA GRATUITA E PREÇOS ESPECIAIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
- SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS E CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES !!
- DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RÁPIDA.
- TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO

CONSULTE-NOS

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

FONE: (011) 66.3318 / 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

SNES

LANÇAMENTO

Ajude a tenente Ripley a destroçar os aliens gosmentos que querem criar uma nova raça

É indispensável ressaltar que esse cart foi baseado no terceiro filme da série, mas conta com vários elementos dos episódios anteriores, como armas e missões que não pertencem ao terceiro filme. Isso confere um outro clima para a ação, apesar da história continuar a mesma. Ripley (a bela Sigourney Weaver) é feita prisioneira por uma cambada de sebosos alienígenas. Contra a sua vontade, naturalmente, é fecundada por um desses monstros para dar origem a uma miscigenação entre a raça humana e os aliens. Revoltada, consegue escapar da



Os nojentos estão de volta atacando agora o SNes. Esse jogo é mais que obrigatório. Sou a fã nº 1 da tenente Ripley e faço questão de registrar meu apoio incondicional à tenente. Por que só as mulheres são violentadas nas histórias desses filmeços americanos? Povinho machista! Ação horizontal típica, com ação linear. O que muda mesmo são os cenários, que, diga-se de passagem, são chocantes e bem fiéis ao filme. A variedade de armas exige do jogador raciocínio rápido e bons reflexos. MB

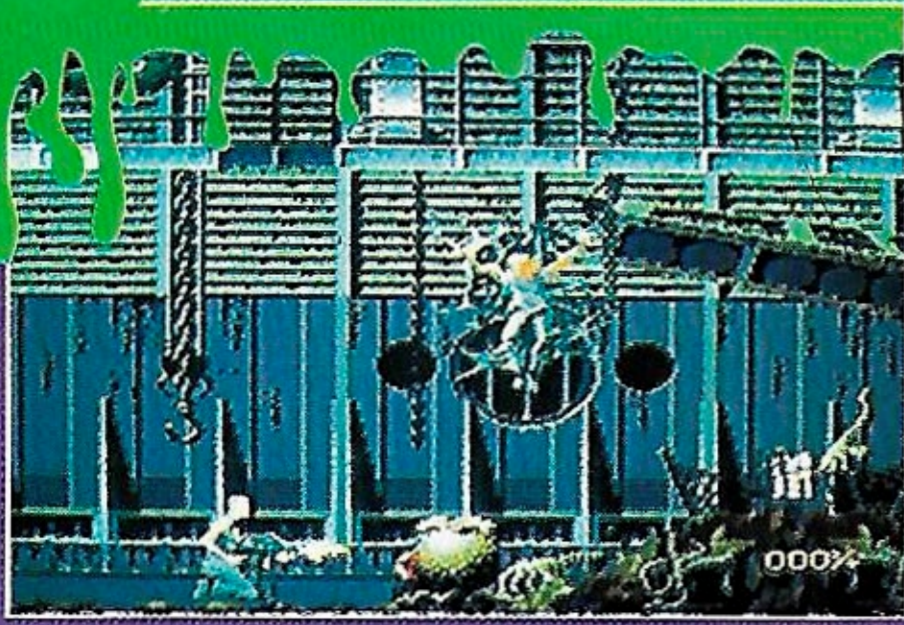
Os Aliens são uns sádicos! Capturaram Ripley, raspam sua cabeça e aproveitaram pra tirar uma casca. Mas vão se dar mal, pois a mocinha é fogo. Fortemente armada, ela passeia por cenários tenebrosos (parece o Harlem durante a noite) determinada a fazer os monstrenços chupar bala de metal. Jogabilidade é muito boa, não fosse a lerdeza dos movimentos. O som faz o clima para a ação. Enfim, uma versão tão boa quanto o filme. Coisas do SNes! LM



ALIEN 3

prisão e busca a vingança a todo custo, eliminando qualquer inimigo que se atreva a cruzar seu caminho, e vai liberando os reféns humanos. É melhor não contar o que vem depois para não estragar o suspense. Embora o cart ainda não esteja completo, é possível arriscar que será um dos títulos mais badalados dessa temporada. A Acclaim, fabricante de jogos que desfruta de um conceito razoável

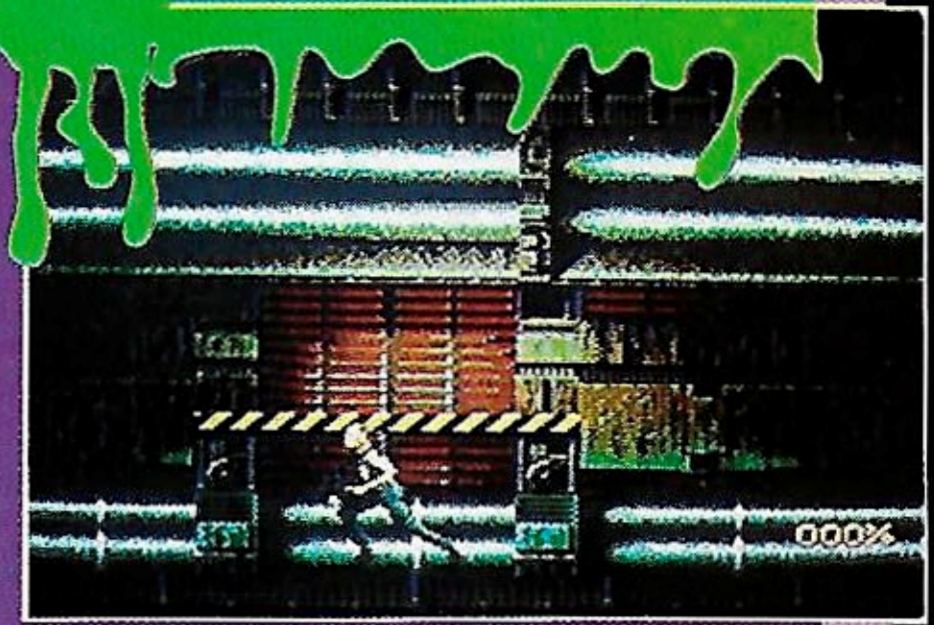
(entre seus títulos se encontram pérolas como *Bart's Nightmare* e *Super Smash TV*), teve o cuidado de desenvolver um estilo de jogo totalmente diferente, mantendo apenas algumas características das versões que já saíram para Sega. Nessa versão você também deve salvar os reféns ao longo das fases. Já que se tocou no assunto, elas estão repletas de túneis, radares para



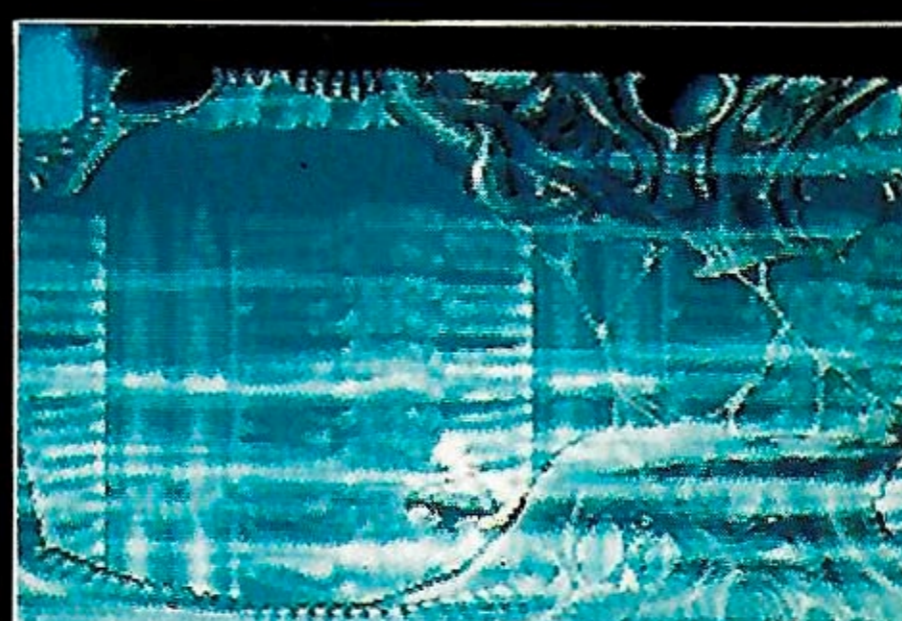
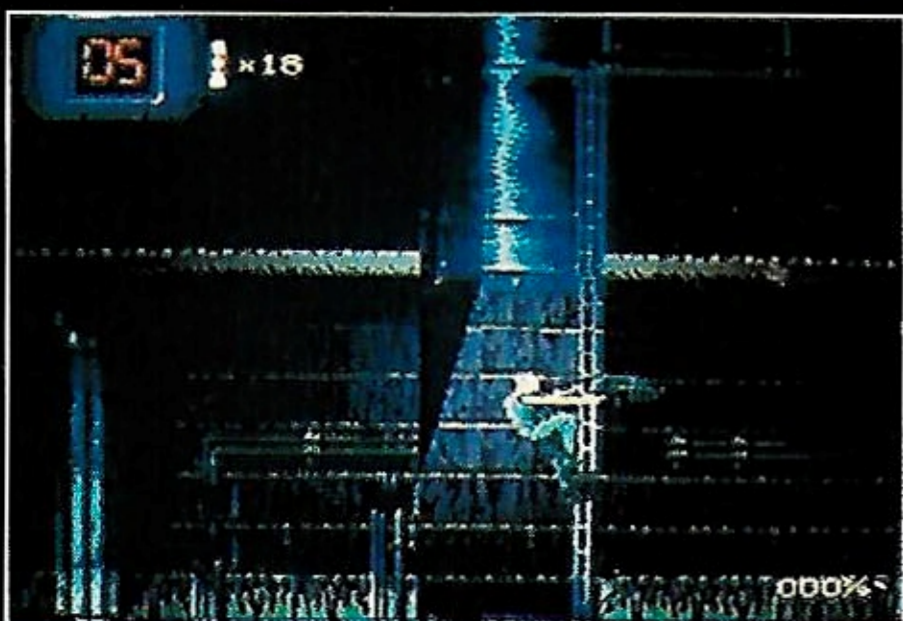
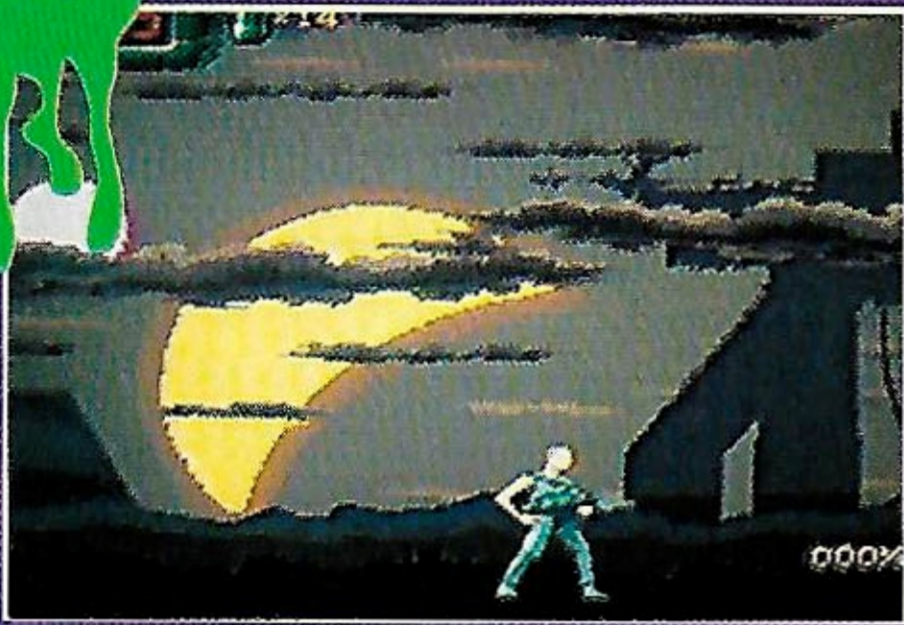
Antes de se aventurar a salvar alguém, destrua os casulos dos aliens próximos a você, para não ter surpresas desagradáveis



Nunca atire sem bons motivos. A munição é bastante escassa e convém acumular tudo o que conseguir a cada estágio



Cuidado! Nessa fase os aliens surgem de repente, pelos canos de ventilação. É bom não tirar o olho do radar



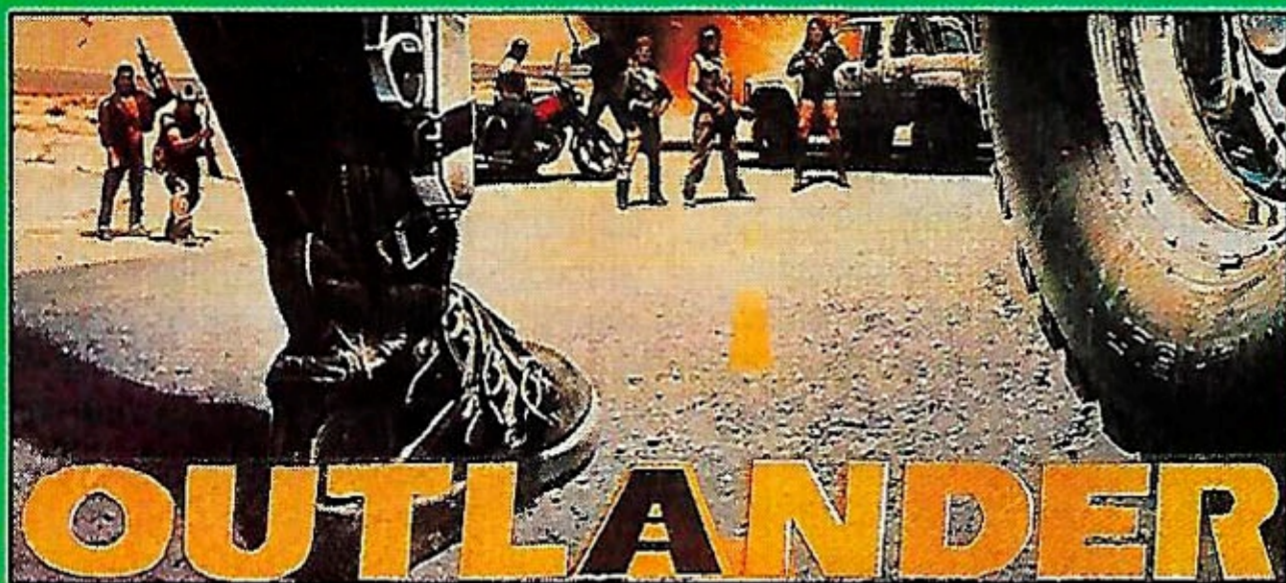
localizar os aliens e muito mais. Mas é no cenário que o jogo proporciona as melhores surpresas. Ele consegue transmitir todo o clima de suspense e terror característico da série. Outro ponto forte está na polivalência das armas que Ripley dispõe. Seu lança-chamas pode se transformar em maçarico para abrir portas de ferro maciço. Isso sem falar da possibilidade de girar sua arma com os botões L e R e seguir detonando os inimigos que se aproximam de todas as direções.

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

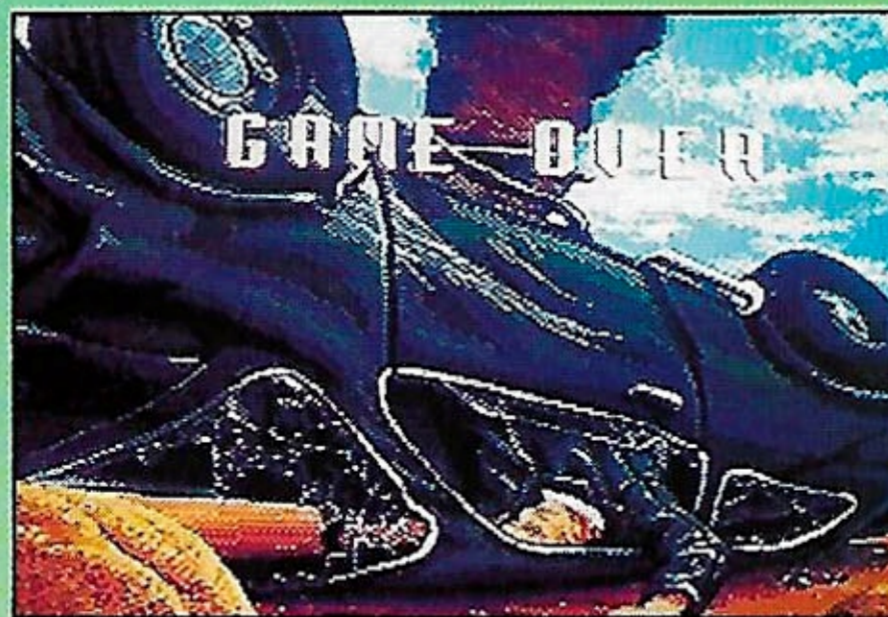
SNES

LANÇAMENTOS

O futuro do planeta está em suas mãos. Dirija e atire como nunca



Passados 108 anos do apocalipse, o planeta está mergulhado no caos e a única saída para o mundo é a "água sintetizada", uma invenção do Dr. Beaumont, que está perdido no interior da Austrália selvagem. Na pele de um mercenário a serviço das Nações Unidas, você é incumbido de resgatá-lo. No início, você assume o volante de um esportivo, na perspectiva do motorista, contra uma gangue das estradas. Manter o carro na pista, desviando das investidas do oponente e ainda acertá-los é missão para poucos e bons. O único jeito é reduzir a velocidade, emparelhar e mandar bala. Utilize a "janela" no canto da tela que mostra o inimigo, capriche na pontaria e atire sem parar. Mistura de simulador com ação horizontal.



OUTLANDER

Mindscape

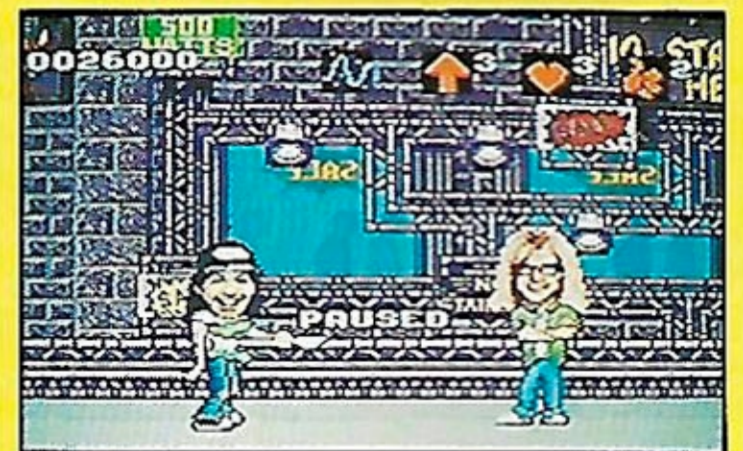
8 Mega	Fases :N/D	Password
1 Jogador	Direção / Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

A velocidade do carro decepciona pela lentidão, e não dá sensação de velocidade, uma pena para um jogo que prometia ser dos melhores

WAYNE'S WORLD



A dupla de roqueiros que estourou em todas as bilheteiras no ano passado nos Estados Unidos, tem mais uma aventura pela frente. Wayne sai à procura de seu amigo, Garth, num cenário que não pára um só minuto de fazer alusões a quase tudo de rock and roll que você possa imaginar. Logo na abertura dá para ter uma boa noção disso, quando começa a rolar o som "pauleira" do seriado. Os inimigos são antigos instrumentos que se tornaram ultrapassados, como sanfonas, gaitas de fole, pratos, etc... O cenário é uma loja de equipamentos sonoros, com amplificadores, caixas de som, guitarras de todos os tipos, enfim, o ambiente certo para uma aventura dos "adoradores de Alice Cooper". Peças de percussão transformam-se em trampolins e é das notas da guitarra que saem os tiros de Wayne. Colhendo os vários itens o poder de fogo e a energia aumentam. Para rolar de rir.



Guitarra na mão e risada na boca

WAYNE'S WORLD

THQ

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

SNES

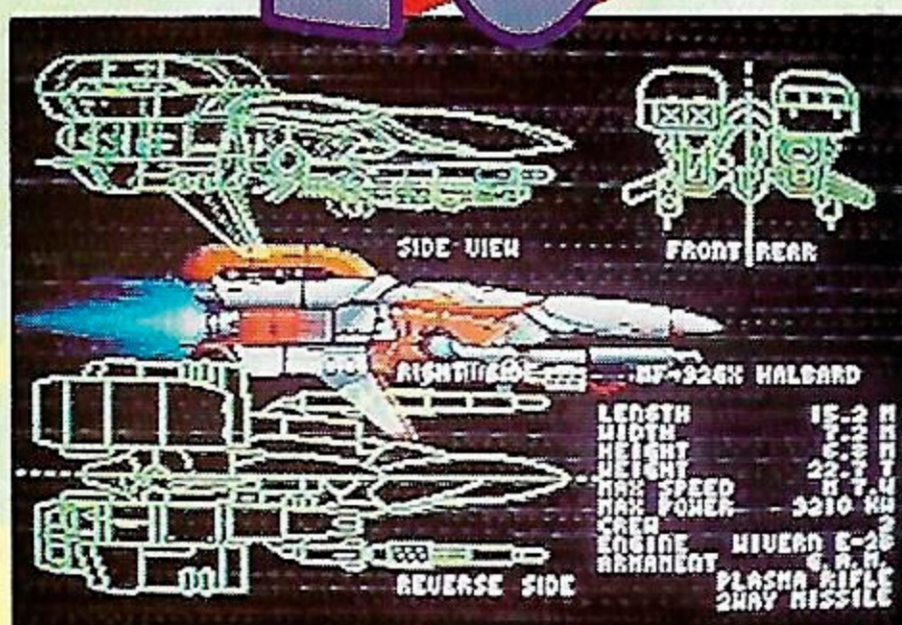
LANÇAMENTOS

Alienígena novo no pedaço. Esses são jogo duro. É atirar ou largar

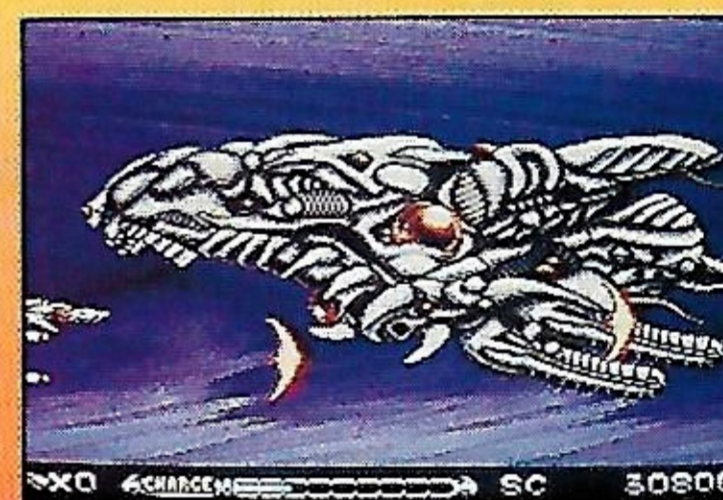
Uma duradoura paz em toda Galáxia foi interrompida por estranhos alienígenas, metade feras metade máquinas, os Biometais. Só existe uma possibilidade de salvação: encontrar entre todos os pilotos um que tenha habilidade suficiente e tarimba para comandar a nave mais moderna da frota. A escolha recaiu sobre David Onizuka. Além das armas tradicionais (Vulcan, Laser e Wide Beam) a nave também conta com algumas de suporte (mísseis). Estão disponíveis também armamentos de última geração, desenvolvidos pela renomada especialista em Biologia Sinthia Mattheus, como o G.A.M. (Gel Analogic Mutant). Esse artefato possui amplas utilidades. Ao acioná-lo ele contornará sua nave, servindo como um campo de força contra os tiros inimigos. Esse círculo pode ser ampliado e até mesmo lançado como se fosse um tiro. Mas todo o cuidado é pouco, pois você tem um limite de energia que é recarregado ao desativá-lo. **Biometal** apresenta efeitos gráficos incríveis, pouco vistos até mesmo em SNes. Jogo de tiro de primeira linha, feito sob medida para quem gosta de se divertir mandando bala!



BIOMETAL



É ver para crer



Efeitos especiais de fazer inveja a George Lucas e Hans Donner

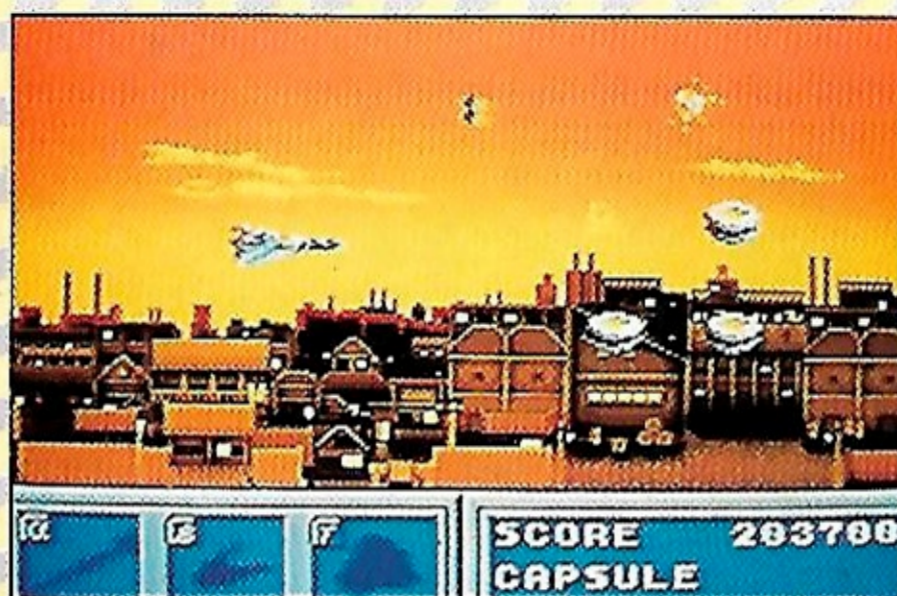


São de fato assustadoras essas criaturas do espaço, que tem um lado monstruoso e outro tecnológico. Isso é juntar a fome com a vontade de comer. A maldade animal com a frieza da máquina. Mas é interessante demais pilotar uma nave tão cheia de recursos e praticar um tiro ao alvo espacial. E os gráficos são mesmo de fazer inveja. Devem ser fruto de uma imaginação privilegiada. **MB**

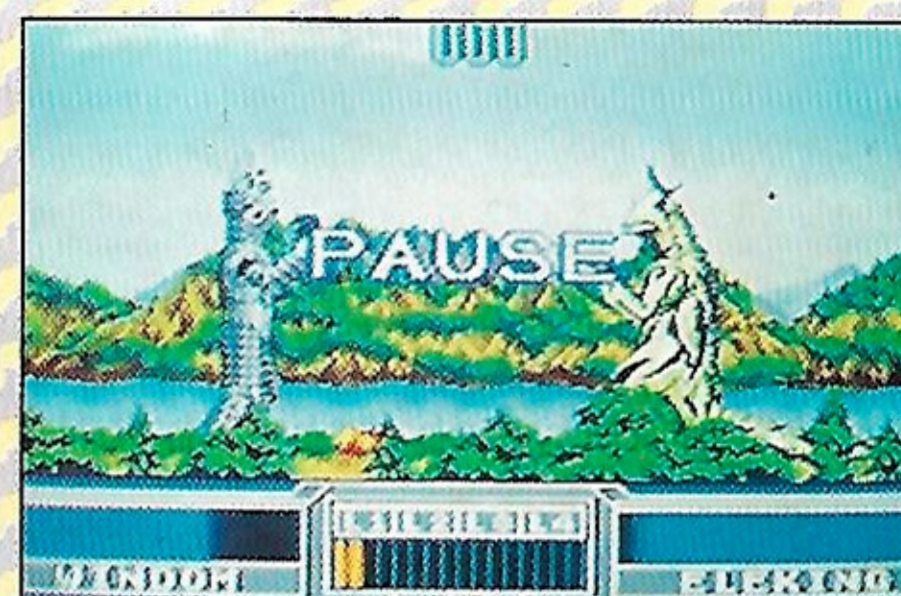
BIOMETAL		Athena									
8 Mega	Fases : N/D	Continue									
1 Jogador	Tiro										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SNES LANÇAMENTO

O herói da TV em preto e branco dos anos 60 reaparece com força máxima. Afie seu joy stick e saia detonando!



Uma das novidades desse cart são as fases em que surge a nave espacial



Você pode usar os monstros aliados para enfraquecer seu oponente



ULTRA SEVEN

O herói dos anos 60 volta às telas, agora em videogame. São dois modos de jogo: Story e Versus Mode. No Story Mode, cada estágio se baseia nos episódios da TV. Use um dos monstros (Agira, Micras e Window) para enfraquecer o adversário antes de encará-lo como Ultra Seven, que tem golpes dignos de um Bruce Lee mecanizado: Soco (Y), Chutes (Y+Cima), Voadora (B+Y), escudo (Cima e X). Há uma tela-bônus onde você guia a Ultra Hawk, nave composta por outras três: Alpha, Beta e Gama. No Versus Mode, os jogadores podem escolher entre 14 personagens: Ultra Seven, Agira, Micras, Window, Eleking, Alien Metron, Alien Icarus, Kingjoe, Gander, Gyron, Alien Borg, Dally, Alien Guts e IMT Seven (uma imitação do herói).



Brincou na reta vira rango de monstro. Tem que sentar a mão nos feiosos. A ação é sempre igual - pancadaria. Qualquer um vai pegar a manha em 5 minutos. Gráficos bons não faltam. A história dança no idioma japonês, não dá pra entender nada das aventuras desse Ultra Sete. As fases são bem boladas onde o protagonista é até crucificado. Resta saber quem condenou nosso amigo. Coisas de japa. É povo excêntrico para fazer videogame!! BB

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

SUPER MAQUINA

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

A "EuSou" traz prá
você os super
gabinetes

Winners

Champion para

lojas e o Winners

Boy para

residências.



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

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



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

SNES

LANÇAMENTO

Se você esperava uma aventura semelhante à do Mega, deite-se. Taz-Mania para SNes é um lançamento exótico. Imaginem uma corrida com Taz. É preciso controlar o monstrengo da Warner numa rodovia pior que a Rio-São Paulo em véspera de feriado! No reino de Taz-Mania, comer é tudo para um Taz e seu prato predileto é o pássaro Kiwi (amarelo). Você terá que guiá-lo pela rodovia em busca de Kiwis. Em cada fase há um certo número de pássaros para devorar. Quando você se "empanturrar" de Kiwis, mudará de estágio. No decorrer da ação, carros, ônibus, postes, valetas e muitos obstáculos no caminho do herói. Pule e pegue os pássaros vermelhos (mais tempo) e azuis (mais energia). O demônio ganha velocidade instantânea com o tornado e destrói tudo pela frente. Animações hilárias. Taz faz caretas, mexe a cabeça, patina, vira tornado e sanfona. Os cenários mostram uma Tazmania fascinante e impiedosa onde só os fortes sobrevivem. Cheios de humor.



Esse jogo me deu o maior reverterio! Não posso mais ver nada comestível na frente que passo mal. Tá louco, tô fora, preciso manter a linha. Tirando esse detalhe, o cartucho tem seu charme. Gráficos extremamente bem feitos, animação descolada e um divertimento seguro. Vale pelo ineditismo. Nunca houve um jogo assim. Geralmente corre-se de carro, moto, mas com um monstro... A dificuldade é progressiva, ou seja, no começo é bico, depois encrespa bem. Já o som não é aquelas coisas. O Lord choraria três dias e três noites. MB



O motoqueiro da ACME é quem fornece bons e maus itens



Este tímido lobo tampa os olhos de Taz, prejudicando sua visão



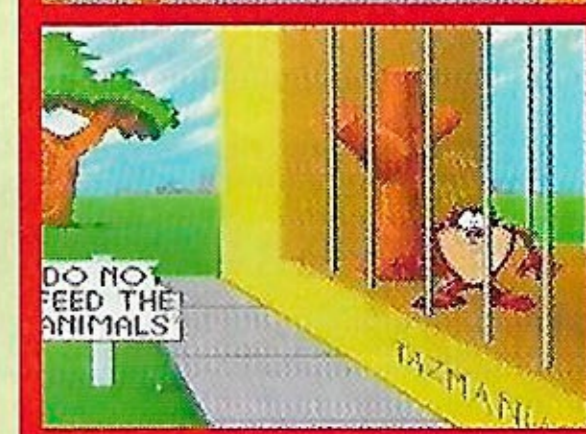
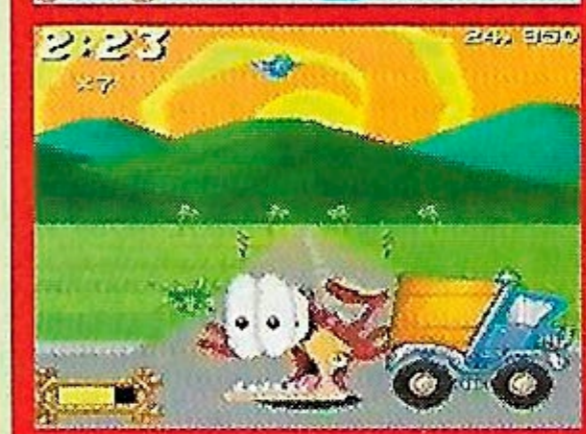
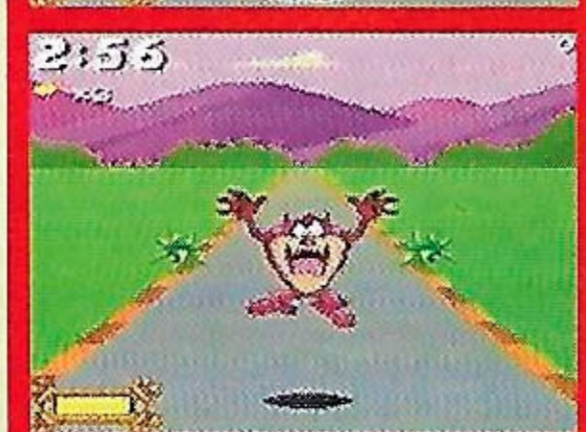
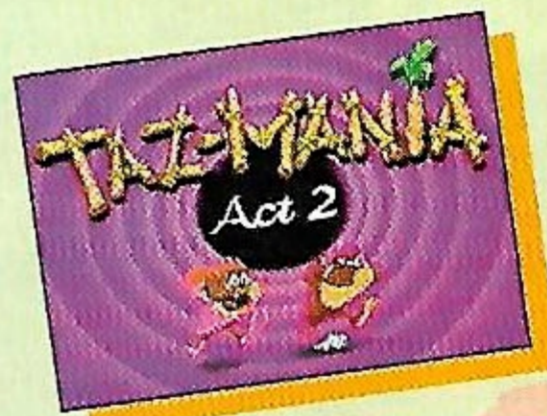
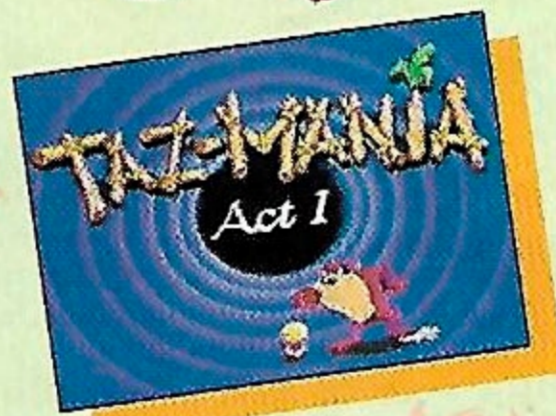
A namorada de Taz está de olho. Se ela o alcançar, fim da linha



O pterodáctilo carrega Taz e o leva sempre para trás



**É uma Ferrari?
Um Mitsubishi?
Super-homem!?**
Não, é o Taz!



TAZMANIA		Sunsoft									
8 Mega	Fases :N/D	Continue									
1 Jogador	Aventura/Corrida										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Game Land



Se você gosta de ouvir falsas promessas, e ter insegurança e descuido com suas mercadorias,

NÃO COMPRE COM A GENTE!

Mas se você quer ter a certeza de trabalhar com profissionais no mercado há mais de 3 anos, teremos o maior prazer em atendê-lo!

"COMPROMISSOS GAME LAND"

- Garantia de todos os produtos
 - Entrega super rápida
- As mais recentes novidades do mercado
- Atendimento personalizado com assessoria gratuita
- Produtos de qualidade com preço justo
- Despachamos para todo o Brasil

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Todos US\$ 24,00*

Caçada ao Outubro Vermelho
Chester Cheetah
Dragon's Lair
Hit the Ice
Hook
Mickey Mouse
Papa Léguas
Power Athletic
Road Riot
Thunder Fight

Todos US\$ 27,00*

Aguri Suzuki
Blues Brothers
Cosmo Gang
Desert Strike
F Zero
Fatal Fury
Joe e Mac 2
Prince of Persia
Super Soccer Champ
Super Goal
Tiny Toon
Top Gear
Tom e Jerry
Turtles IV

Todos US\$ 30,00*

Castlevania
Rival Turf 2
Street Fighter 2
Batman Returns
Bulls Blazers

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Todos US\$37,00*

Bio Metal
Bob
Coll World
Drácula
Família Adams 2
Final Fight Guy
Ice Hockey 2
Ikari Warriors
Jack Crush (Pimbal)
Lost Vikings
Máquina Mortífera
Monsters
Nigel Mansel F1
Pop'n Twin Bee
Push Over
Rahna 1/2 2
Street Combat
Super Kick Off 2
Super Star Wars
Tasmania
Terminator
Tecmo NBA Basquete
Test Drive 2
Tennis Tour International
Volley Twin
Volley Hiper 2
Valken Dion
Ultra Seven
Wing Commander
Wayne's World

Todos US\$ 45,00*

Dead Dance
Dragon Ball
Street Fighter 2 1/2 Turbo
Toys
Tetris/Bombliss

Todos US\$ 50,00*

Bubsy
Street Fighter 3

APARELHOS

Sega CD	US\$ 440,00*
Super Nes Junior	US\$ 165,00*
Super Nes Completo	US\$ 210,00*
Sega Genesis	US\$ 165,00*

ACESSÓRIOS

Adaptador Super Nes	US\$ 10,00*
Joystick Orig. S. Nes	US\$ 25,00*
Joystick Ascii Pad	US\$ 30,00*
Joystick Pro Pad	US\$ 30,00*
Game Genie S. Nes	US\$ 70,00*
Star Fox Original	US\$ 70,00*

BONES E FLÂMULAS DE TIMES AMERICANOS (basquete, beiseball, hockey, etc)

Boné	US\$ 14,00*
Flâmulas	US\$ 6,00*

Consulte preços de lançamentos e de outros sistemas. Quantidade mínima para pedido: 2 cartuchos

Game Land Comércio Loc. Videogames

Av. Pompéia, 510 - Vila Pompéia - S.P. Tel.: (011) 262.5257 - Tel./Fax (011) 262.8115
Atendimento: 10:00 às 20:00 hs.

SNES

LANÇAMENTO

O cartucho promete. Ação com 16 Mega de memória, repleta de lugares para despencar, vistas belíssimas e sons estranhos. Lembra **Sonic** e **Mario**, com rampas, plataformas, subidas e descidas. Enorme variedade de elementos originais, quartos ocultos e segredos para serem encontrados em cada nível. Um novo herói de videogame entra em cena nas telas de TV. Um gato chamado Bubsy rouba a cena e causa sensação nesse lançamento da Accolade. O jogo tem cinco mundos com três seções cada. Existem níveis só de bônus na maioria deles. Como o cartucho ainda não está pronto, ainda não se sabe o número de quartos ocultos. Há caminhos cheios de perigos. Encontre todos eles. No fim de cada nível há um gigante, Yarn Ball. Toque-o e transforme-o na imagem de Bubsy para ganhar bônus.



Virar churrasquinho de porta de estádio é fichinha perto dos perigos na vida de um gato moderno

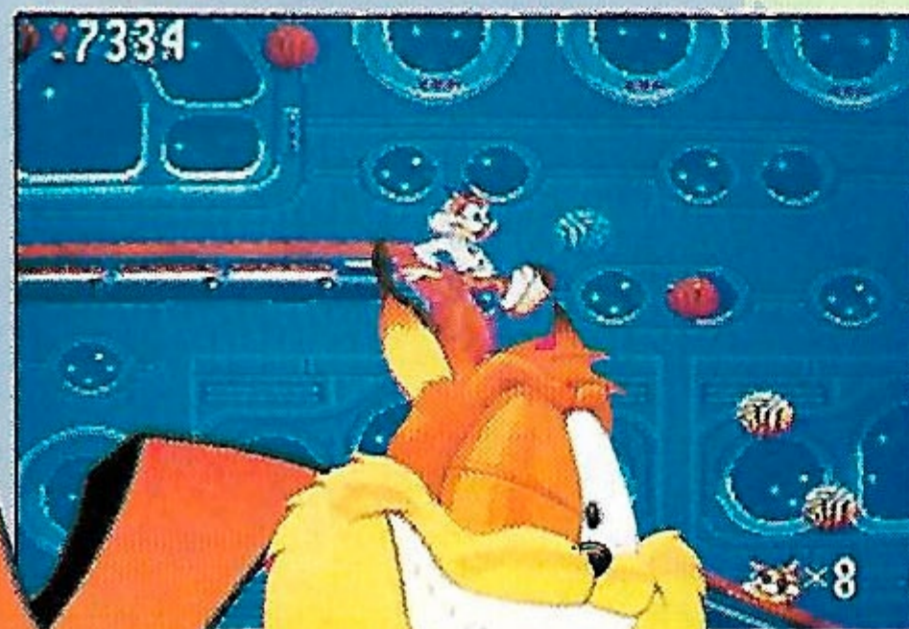
BUBSY



Bubsy conta com várias animações, quase todas surgem quando você dança



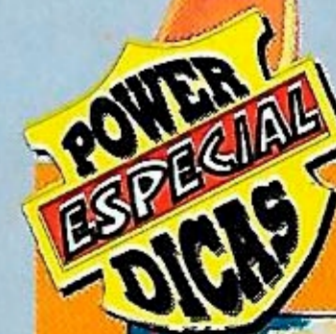
Logo na primeira fase o cart promete efeitos especiais de arrepiar, mas estes se limitaram apenas à primeira fase



Cuidado! Esse gato não tem 7 vidas. Ao menor tropeço, bau bau



Um velho Rei cantou uma vez sobre um gato com sete vidas para vencer. No caso de Bubsy, bem que fazem falta não sete, mas umas setenta vidas para um bicho de uma fragilidade que não honra em nada a boa tradição felina. Os gráficos prometem e não cumprem. Mas, numa noite boa, blues na vitrola, B. B. King rodando sem parar, há chance de diversão. Principalmente se, além do gato, uma gata rondar os arredores. LM



Passwords



Fase 4
MKBRLN
Fase 7
STGRTN
Fase 10
MSFCTS
Fase 13
TGRTVN



BUBSY		Accolade									
16 Mega	Fases: 16	Continue/Password									
1 Jogador	Ação										
Gráfico											
Som											
Dificuldade											
Fun Factor											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

THUNDER GAMES

UM NOVO CONCEITO EM LOCAÇÃO E VENDAS

ALGUMAS SUGESTÕES:

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**

MEGA DRIVE		NINTENDO		SUPER NES	
	US\$		US\$		US\$
Fatal Fury	31,00	Street Fighter 2	28,00	Street Fighter 3	22,00
Battletoads	19,00	Street Fighter 2 1/2	39,00	Goal 2	17,00
Flintstones	22,00	Dead Dance	34,00	Tiny Toon 2	19,00
Sonic 2	19,00	Lost Vikings	39,00	Simpsons 3	19,00
Flashback	44,00	Drácula	34,00	Ayrton Senna	21,00
Streets of Rage 2	28,00	Tazmania	34,00	Alien 3	17,00
Power Athlete	18,00	Super NBA Tecmo	32,00	Joe e Mac	19,00
Humans	29,00	Golden Fighter 2	26,00	Batman Returns	20,00
Chester Cheetah	24,00	Bubsy	34,00	Mickey Mouse 3	18,00
James Bond 007	22,00	Star Fox	60,00	NBA Basketball	23,00
Super H. Q. 2	21,00	Monsters	23,00	George F. Boxing	21,00
Tartarugas Ninja	18,00	Bulls X Blazers	30,50	James Bond Jr.	19,00
Batman 3	27,00	Nigel Mansel	33,00	Best of the Best	20,00
LHX Chopper Attack	29,00	Ranma 1/2 II	39,00	Prince of Persia	21,00
Rolo	24,00	Wayne's World	34,00	Super Volley 93	20,00

SUPER NES BABY US\$ 165,00



SUPER NES COMPLETO US\$ 205,00

**CAMPANHA ESPORTE
NÃO É DROGA - PRATIQUE!**

GANHE

GRÁTIS

**ESTE ADESIVO, E ENTRE
VOCÊ TAMBÉM NESTA
CAMPANHA**

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, 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 selo e enviaremos o adesivo**

**ESPORTE
NÃO
É
DROGA.
PRATIQUE!**

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
011 941-4499

STREET FIGHTER II TURBO

Suas mãos vão
tremar e suar frio.
Agora para SNes...



Os japoneses abriam os olhos quando viram a ilustração de SF II Turbo. Não é para menos. Basta notar a magia nas mãos de Chun Li para perceber que o assunto é muito sério



versão turbo. As fotos exclusivíssimas GP são do verdadeiro, legítimo e

Não, não é o **Street Fighter II Maluco**, que muita gente pensa e, o que é pior, diz que é a

inimitável Turbo da Capcom (sim, ela mesma, a autora de TODAS as versões originais existentes de **Street**). O lançamento está previsto para setembro ainda deste ano para SNes, contrariando as expectativas de quem achava que os donos desse console ficariam na mão, devido ao lançamento

da versão Champion Edition para Mega Drive e o pouco conhecido no Brasil PC Engine. O cart será muito parecido com **SF II' Turbo Hyper Fighting** do Arcade. Basicamente resumem-se a três as inovações trazidas em **SF II Turbo**:



SONHO REALIZADO

O pessoal da Capcom parece ter finalmente dado ouvidos aos clamores que vinham de toda a parte do planeta e tornou real o sonho acalentado por todo proprietário de SNes que se preze - jogar com os quatro chefes, M. Bison, Balrog, Sagat e Vega. Além disso, o jogo foi acelerado. Naturalmente, isso não significa que a velocidade seja comparável à do arcade, que roda 50 % mais rápido e chegou a receber críticas por isso. Chegaram a alegar que essa rapidez ultrapassaria à do reflexo humano. Os personagens ganharam cores e golpes novos (até os Chefes), entre os quais todos os golpes da **Champion Edition** e outros inéditos, como o teletransporte de Dhalsim. Como se não bastasse, existe grande expectativa em relação às tradicionais surpresas preparadas pela Capcom. Na bolsa de apostas em torno das novidades, fala-se de criação de novas cores para os personagens comandada pelo jogador! É esperar para ver. Mas não se iluda, pois é aqui que você vai encontrar primeiro todas as novidades sobre esse jogo. Palavra do Baby.



Apesar da violência gratuita, uma versão incrível. A Capcom se superou e deu mais velocidade, novos golpes e magias, obrigando o jogador a ampliar suas táticas e até apelações. Entre os chefões, o que me convenceu foi o Vega. Seus golpes mesclam Ninjitsu e técnicas de matador. Dei até um tempo no Ogre Battle e assumi meu lado mau. MK



Esta versão de Street é rápida mesmo. Demora para pegar a manha. Estou em treinamento diário. Acordo e vou direto "bater" um Street no centrão. Os manos babam com este velho "puncher". Agora dá para barbarizar com qualquer um dos Chefes. Eu prefiro Sagat. O original já era demais, imagina o Turbo!



Agora Ken já consegue desferir o hurricane kick em pleno ar...



SF II

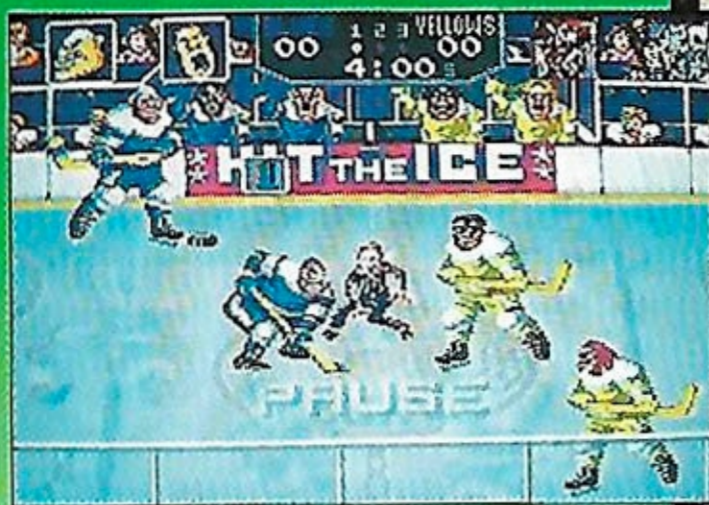
...enquanto na antiga versão, esse golpe só era possível quando o lutador tinha os pés no chão. Repare que Ken e Guile já se apresentam com as novas cores



O desafio tornou-se maior na nova versão. É preciso que você aprimore suas técnicas de luta para conseguir praticar golpes como o spinning bird kick desferido por Chun Li, uma das inúmeras novidades trazidas pela Turbo, que aliás já existia de modo rudimentar no jogo pirata



HIT THE ICE



Hóquei para SNes. Como sempre, opções para 2 jogadores ou torneio. As brigas, é claro, marcam presença

HIT THE ICE		Taito									
4 Mega	Fases: N/D	Password									
2 Jogadores	Esporte										
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

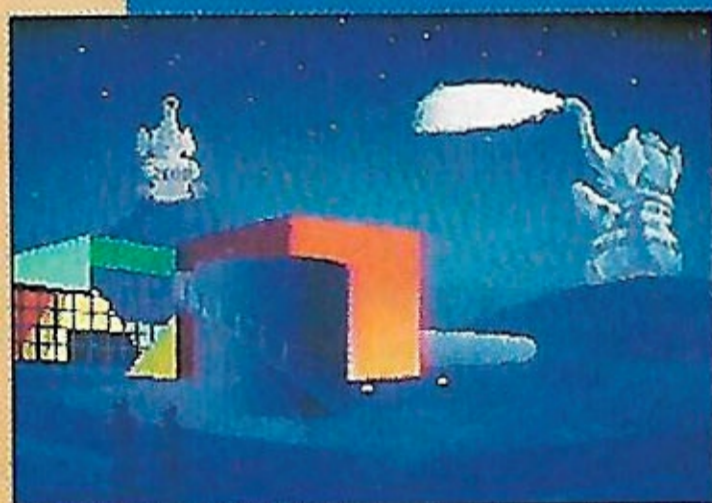
STRIKE EAGLE



Duas etapas: primeiro uma perseguição aérea, depois bombardeio à base. Bons efeitos em mode 7

STRIKE EAGLE		Microprose									
4 Mega	Fases: 5	Simulador									
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

TOYS



TOYS		Absolute									
8 Mega	Fases: N/D	Continue									
1 Jogador	Aventura										
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

Jogo baseado no filme. Uma verdadeira batalha entre brinquedos do bem e do mal, para tentar salvar a fábrica de seu pai

KITARO'S ADVENTURE



「だれからの手紙だろう？」

Inspirado num desenho sobre fantasmas japoneses, o enredo não traz nenhum personagem ocidental

KITARO'S ADVENTURE		Bandai									
8 Mega	Fases: 12	Continue									
1 Jogador	Ação										
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

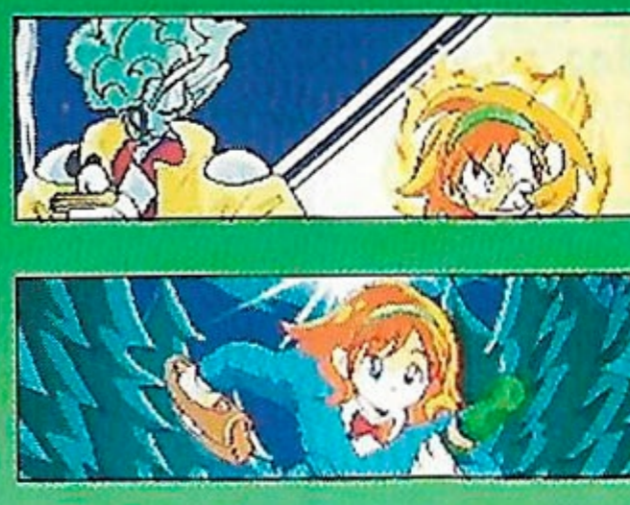
CLAYMATES



Ação e raciocínio. Você é uma espécie de massa de modelar, e tem que assumir diferentes formas para ir em frente

CLAYMATES		Visual Concepts									
8 Mega	Fases: N/D	Continue									
1 Jogador	Ação										
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

KENDO RAGE



KENDO RAGE		Datam Polystar									
8 Mega	Fases: 7	Continue									
1 Jogador	Ação										
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

Nunca foi tão difícil estudar. Mai tem que se livrar de monstros e obstáculos para chegar à escola, já viram algo igual?

POWER NES DICAS

ADVENTURE ISLAND 3

Seleção de Fases



Na tela de apresentação, pressione a sequência: ↓ ↑ ← →, B, A, B, A. Leve o cursor ao estágio desejado e aperte Start. Você vai parar numa tela que dá direito a escolher um entre os vários itens especiais, armas e uma criatura pré-histórica. Quer mais que isso?

DRAGON SPIRIT

Seleção de Sons e de Fases



Pressione no controle II: A, B e Cima e reset. Surge a mensagem: Sound Test 00. Acione na mesma tela a seleção de estágio, com a sequência (no controle II): B ↑ ↑ B ↓ ↓ B. Abaixo do 00 do Sound Test surgirá outra opção Escolha o estágio desejado.

O CÓDIGO DA KONAMI

OBS: Esse código vale para quase todos os jogos da empresa, como nos títulos abaixo, mas vale a pena experimentar em outros cartuchos.
Cima, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, B, A e Start

Contra: Use na tela-título para começar com trinta vidas.

Lifeforce: Use na tela-título para começar com trinta naves.

Gradius: Em qualquer momento do jogo, pause o jogo e use o código. Você voltará com todas as armas.

Nemesis: O Gradius para Game Boy. Use o código com o jogo pausado e adquira todas as armas.

TMNT - Fall of the Foot Clan: Nas tartarugas do Game Boy, use o código para encher seu medidor de energia.

N I M P O R T & E X P O R T

S. NINTENDO — MEGA CD — NINTENDO PC ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

SUPER NINTENDO

Addams Family
Aguri Suzuki F1
Amazing Tennis
Athlete
Axelay
Batman Returns
Bubsy
Chester Cheetah
Cool World
Dead Dance
Desert Strike
Deth Valley Rally
Dragons Lair
Fatal Fury
F — Zero
Hit The Ice
Home Alone II
Hook
Jaki Krush
Joe Mac
Legend Mist Ninja
NCAA Basket Ball
Ninja Kiki
Ningel Mansel
North Fighter 6
Pit Fighter
Prince of Persia
RPM Racing
Red October
Road Runner
Robocop III
Rushin Beat
Simpsons B. Night Mare
Strike Eagle
Street Fighter II
Street Fighter II 1/2
Sky Mission
S. Mario World

S. Soccer Cup
S. Soccer Champ
S. Contra III
S. Star Wars
The Blues Brothers
The Mistical Quest
The Puzzle
Thunder Fight
Tom & Jerry
Top Gear
Turtles IV
X-Man
Golden Fighter

MEGA DRIVE

Allien III
Ariel Marmaid
Batman Returns
Bulls & Lakers
Castle of Ilusion
Capitão América
Chakan
Chuck Rock
Crue Ball
Dedly Moves
Desert Strike
Disk Words
Do Mark (007)
Double Dragon
Ecco Dolphin
Evander Hollyfield
Ex Mutante
Fighting Master
Flash Back
Greendog
Golden Axe II
Hit the Ice
Indiana Última Cruzada
Kabuki

Kid Chamaleon
Lotus Turbo
Mick e Mack
Muhammadali Box
NBA Chalange
Nigel Mansel
Ninja Turtles
Out Lander
Out Run 2019
Pit Fighter
Quack Shot
Road Rush II
Seven Up
Sonic II
Street of Rage
Street of Rage II
S. Mônaco GP
Senna's GP
Simpsons
Super HQ
Side Pocket
Sunset Riders
Super Man
Tazmania
Tennis J. Capriati
Terminator
Tiny Toon
The Hypers Tone Helt
The Rev. Shinobi
Turtle Race
World of Ilusion
World Trophy Soccer
Wrestle Mania
USA Basket Ball
X Men

MEGA CD GENESIS

Cobra Command
Hook

Kriss Kross
Marky Mark
Night Trap
Prince of Persia
Road Avenger
Sewer Shark
Wonder Dog
Wolf Child

GAMES PARA PC

Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Platoon
Rotox
Sky Shark
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES

Super Ness Econômico
Super Ness Completo
Mega Genesis Econômico
Mega Sega CD Americano

ACESSÓRIOS

Adap. P/ S. Fam. Ness
Controle S. Ness
Controle S. Ness Turbo
Pro II p/ Mega
Bazuka S. Nintendo
Game Genie S. Ness

MOUNTAIN BIKES

Modelo Cassola

Câmbio Shimano Importado
Câmbio Lepper Importado

PREÇOS

Mod. Cassola 18M
Câmbio Shimano US\$ 257,00
Mod. Cassola 15M
Câmbio Lepper US\$ 225,00
Mod. Two Hard 21 N
Aluminium
Câmbio Indexado US\$ 50,00

PEÇA NOSSA TABELA

Importamos para voce diversos produtos como: brinquedos, som, TVs, bebidas, videos, instrumentos musicais

Tel/Fax:
(0152) 33-1715

VOCÊ COMPRA,
VOCÊ RECEBE.

BATMAN RETURNS

9 Vidas e 9 Continues



Entre em options e pressione no controle 2: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Coloque 9 vidas.

Entre em options e pressione no controle 2: ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑, X
Ganhe 9 continues



9 vidas com o clássico truque...



...e 9 continues. Agora é moleza.

JAKI CRUSH

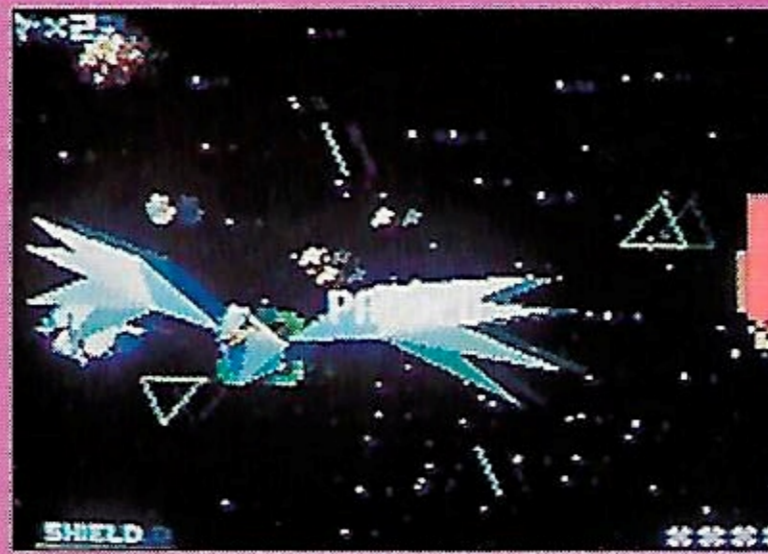
A última



Coloque a password CRUSHEND e faça mais 900 pontos para chegar ao final do jogo.

STAR FOX

Outra dimensão



■ No estágio 2, nível 3, destrua o 2º asteróide gigante (à direita). Dele sai um ovo que vai se tornar um pássaro. Deixe sua nave colidir com ele para entrar numa nova fase, Out of This Dimension. Fase bem maluca com aviões de papel e um caça níquel.

ULTRA SEVEN

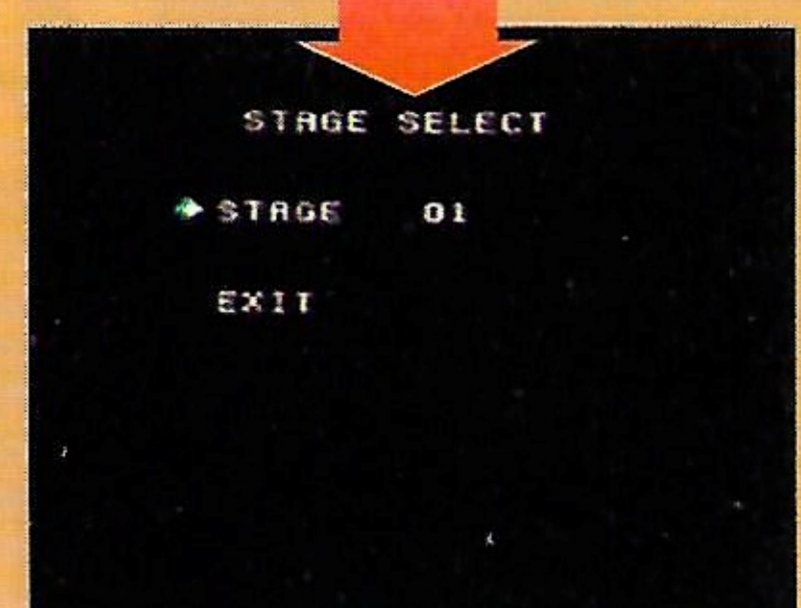
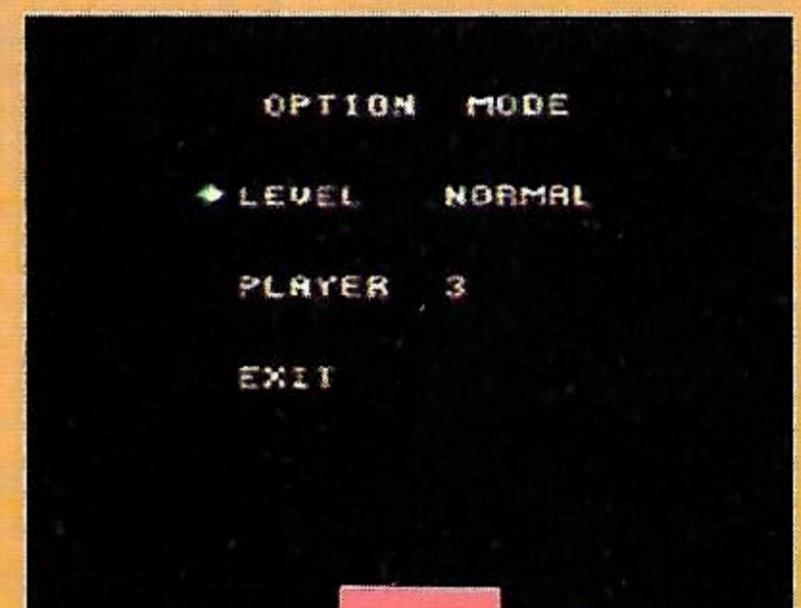
Seleção de estágio



Ao colocar seu nome no High Score escreva RND. Ao iniciar o jogo você verá a tela de seleção de fases.

USHIO TO TORA

Seleção de estágio



Na tela de opções aperte: Baixo, A, L, e select no controle 2. Selecione o estágio.

F-1 EXHAUST HEAT 2

NOTICE

ALL RIGHTS RESERVED.
NO PART OF THIS GAME'S STORY
OR VISUAL, AUDIO OR CONCEPTUAL
CONTENT, OR METHOD OF PLAY
MAY BE RECORDED IN ANY FORM
USING ANY PROCESS NOR STORED
IN A RETRIEVAL SYSTEM
TRANSMITTED, REPRODUCED OR
OTHERWISE COPIED FOR PRIVATE
OR PUBLIC USE WITHOUT WRITTEN

Existem vários códigos que, acionados no controle 2, na tela ao lado (Notice), permitem que você execute inúmeras dicas, algumas delas bem excêntricas. Seja rápido para acioná-los antes que a tela suma.

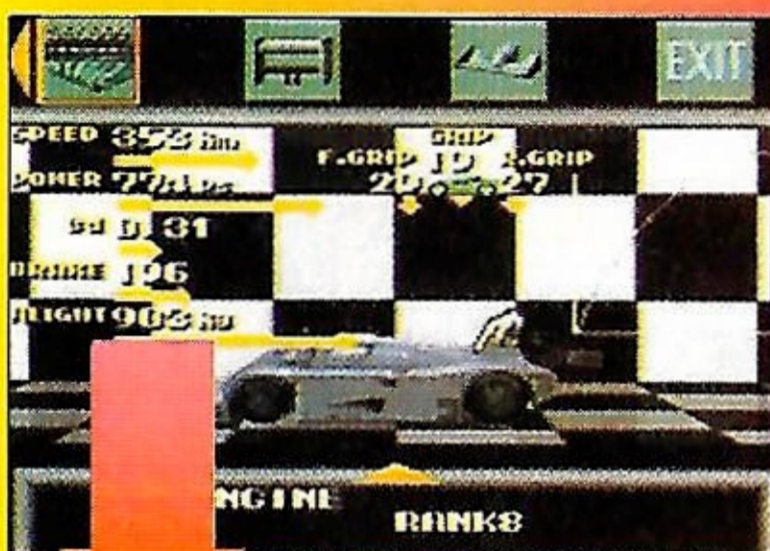
Sound test: Na tela aperte LR 6 vezes + R. Quando o número aparecer, escolha a música.



Course select: Aperte A 4 vezes e B 14. Surge o nº 1000. Escolha os circuitos da F-1. É preciso ter uma gravação na F-1.



SUPER MOTOR



Desenvolva o motor até Rank 8 e gaste US\$ 100 mil no laboratório. É o "Super Special Great Engine". Na prova, ao superar 300 Km/h, aperte A e chegue a 713 Km/h. Pena que só dure uma corrida!

Time attack: ↑ X, → Y, ↓ B, ← A e A. Surge o nº 1 no alto, à esquerda. Mude voltas, carro, e tempo.



Dois joguinhos: 1. Y 4 vezes e X 2 vezes. Arkanoid.
2. Aperte X 4 vezes e Y 2 vezes. Paredão.

Rank select: ↑ ↓ ← →, X, B, Y, e A, 7 vezes. No alto, à esquerda, o 10 pinta. Mude o rank.



Para quem não tem medo de pisar fundo



por Marcelo Kamikaze



Impeachment na tela

É a febre mais contagiante do momento no Japão. O primeiro RPG/ Simulador de Quest para o SNes não precisou de muito tempo para emplacar. Logo na primeira semana de vendas foi alçado ao topo dos mais vendidos. Não é para menos. Está sob seu controle um exército com cinco guerreiros em cada batalhão. Mais de sessenta tipos de guerreiros. Gráficos supremos e música no capricho. Idéias inovadoras em relação à batalha e ao sistema de jogo. Doze Mega e dois meses de diversão garantida. Detalhe curioso: O excesso de violência do jogador é punido com queda em seus índices de popularidade, com direito a vaia e tudo. Cuidado com o impeachment, Fernandinho!



Ao contrário dos simuladores tradicionais, aqui existe um enredo



O bom gosto e a originalidade dos gráficos conseguem agradar até os mais exigentes

Gamebook no pedaço

Para continuar faturando pesado em cima da Streetmania, as empresas não medem esforços para lançar "bugigangas" cada vez mais sofisticadas. Tudo o que se possa imaginar, desde miniaturas e pôsters até camisetas, cards e mais centenas de produtos baseados em **Street Fighter II**, tem invadido o mercado, para desespero dos pais. A última novidade é um livro totalmente dedicado ao superjogo: "Complete File Street Fighter II" (Arquivo completo Street Fighter II). O livro se detém nas histórias e dados pessoais de todos os personagens. Trazendo ilustrações inéditas e um acabamento de primeira, o tal livro aborda as relações pessoais de todos os lutadores e o making off de cada um deles. Como se fosse pouco, o livro vem acompanhado de um CD com arranjos da trilha sonora do game. Você ainda não está satisfeito? Quer mais? Lá vai: entre muitas novidades sobre os lutadores



Um flagrante da vaidade de Chun Li, que aqui vê os estragos deixados pela última briga

algumas merecem um destaque maior, pela curiosidade que despertam, tipo você sabia? Por exemplo, a origem do nome hurricane (furacão) kick, para aquele famoso golpe do personagem Ryu. O carateca consegue "planar" em plena execução desse golpe devido ao vento produzido pela rotação, de uma maneira que faz lembrar um furacão.



No projeto original do cartucho, o espanhol Vega (Japão) seria um Cavaleiro das Cruzadas. Mas preferiu-se evitar um possível atrito com a Igreja na Europa

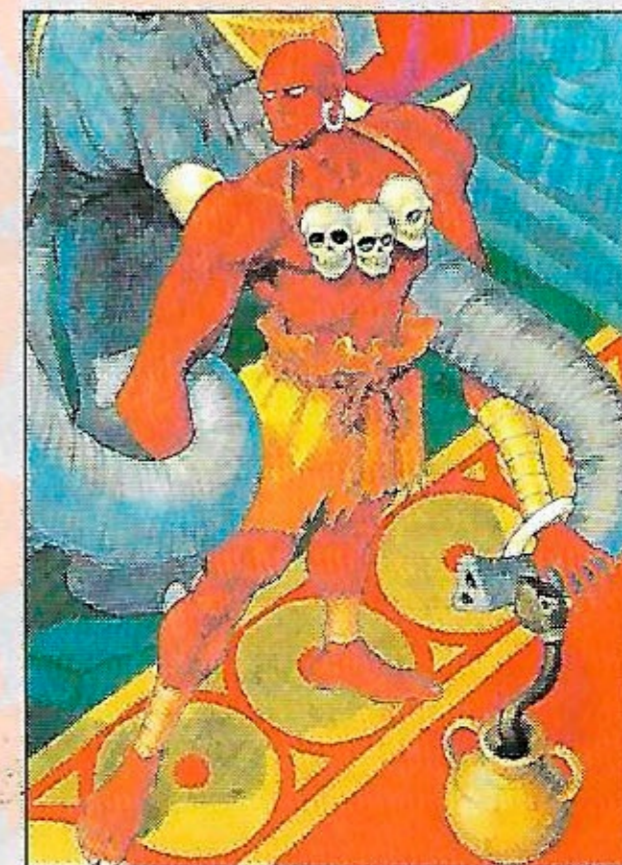


Imagem inédita do cenário de Dhalsim

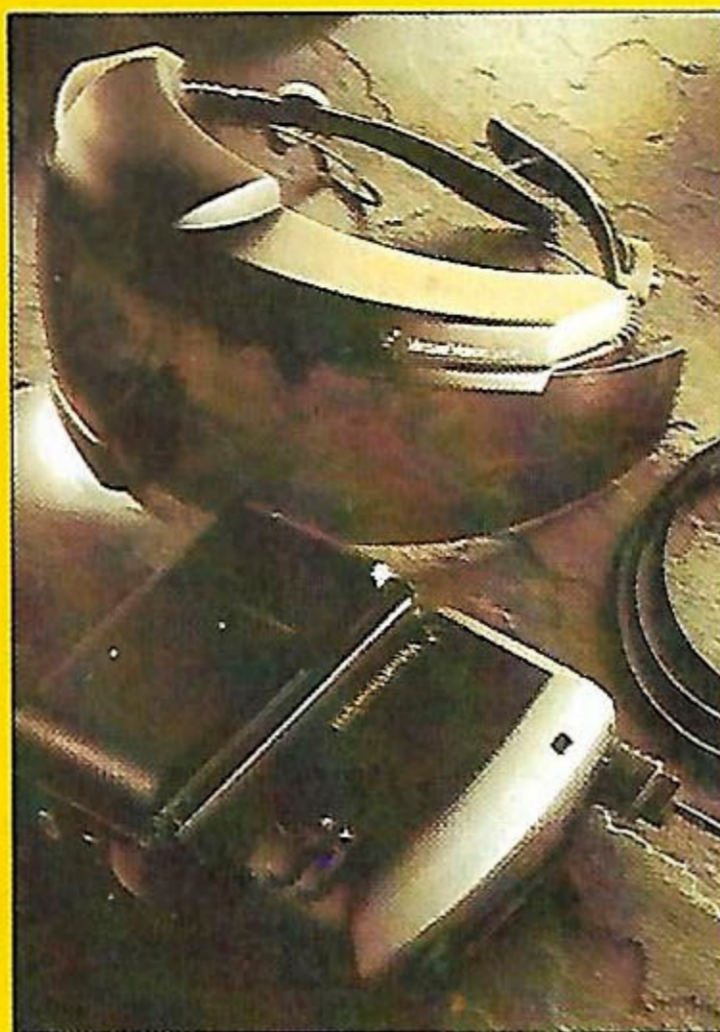


Alguns ângulos de que antes não se suspeitava ficam claros no livro

Street em livro, RPG com simulador, TV de rosto e estréia de Mario como galã e causam agitação no circuito do game

De cara na tela. Mesmo!!

O cúmulo da praticidade para quem gosta de TV e não quer "carregar" a tela para todo canto - Virtual Vision, a TV da próxima geração. Trata-se de um Gogle (uma espécie de óculos) com monitor de 1 polegada que transmite uma visão de vídeo correspondente a 60 polegadas. Milagres da tecnologia! A empresa americana que leva o mesmo nome do aparelho inovou na área. O equipamento é composto de duas unidades interligadas: O "eyeware" (óculos) tem o monitor e o fone; e o "belt back" traz a bateria e o tuner. São opcionais a unidade para TV a cabo e a transmissão de satélite. Também dispõe de uma entrada de vídeo, o que possibilita ligar vídeodeck e videogames. O Virtual Vision Sport é vendido nos EUA a US\$ 600 (só



Agora só falta inventarem o SNes e o Nes portáteis

para comparação, a Trinitron de 29 polegadas da Sony custa US\$ 1.300). Entre as inúmeras vantagens, o destaque fica para a funcionalidade e a interação.

Campeonato via satélite

Essa é de lascar! A Nintendo fechou um acordo com a Cent. Giga, empresa que trabalha com transmissões via satélite. Elas estão desenvolvendo juntas um cartucho especial e um decodificador. O sistema permitirá participar de um campeonato nacional sem sair de casa.

Mario vai a Hollywood

Depois de tanto acontecer de grandes filmes se transformarem em jogos de sucesso, dessa vez o caminho se inverteu. Mario Bros, personagem que em Nova York tem mais fama até do que Mickay, é o protagonista de um filme que estreou em 28 de maio último. No elenco astros do porte de Dennis Hopper e Bob Hoskins.

Carona a 300 por hora

Se você imagina que o patrocínio das empresas de videogame para as grandes marcas do automobilismo mundial é coisa de agora, se enganou redondamente. Muito antes da Sega a Capcom já patrocinava dois carros na F 3000 e a Irem em corridas de moto categoria 500 cc, uma espécie de Fórmula 1 do motociclismo. O carro da Capcom conta com o logo da empresa e adivinha de que jogo? Shouryuken!



Mais Neo Geo para SNes

Enquanto não sai o tão esperado CD-ROM da Nintendo, ela aproveita para lançar jogos para SNes que já fazem o maior sucesso no Neo Geo. Aqui vão dois títulos saindo do forno:

Sengoku

O espírito de um Samurai do Japão feudal invade o mundo moderno. Dois lutadores resistem e partem para enfrentar uma "gangue oriental". Quando os espíritos são liberados os lutadores se transformam em Samurais, Ninjas e até cachorros. Para 2 jogadores.

World Heroes

Um jogo de luta de sucesso, no estilo do épico **Street Fighter II**. Tem idéias originais como o modo "Death Match", que apresenta ringues especiais como: fogo nas cordas, espinhos nas paredes, minas no chão, óleo no tablado, etc. São 8 personagens e 1 mestre, além de 16 Mega de memória.



Sengoku: Caubóis se transformam em ninjas e samurais

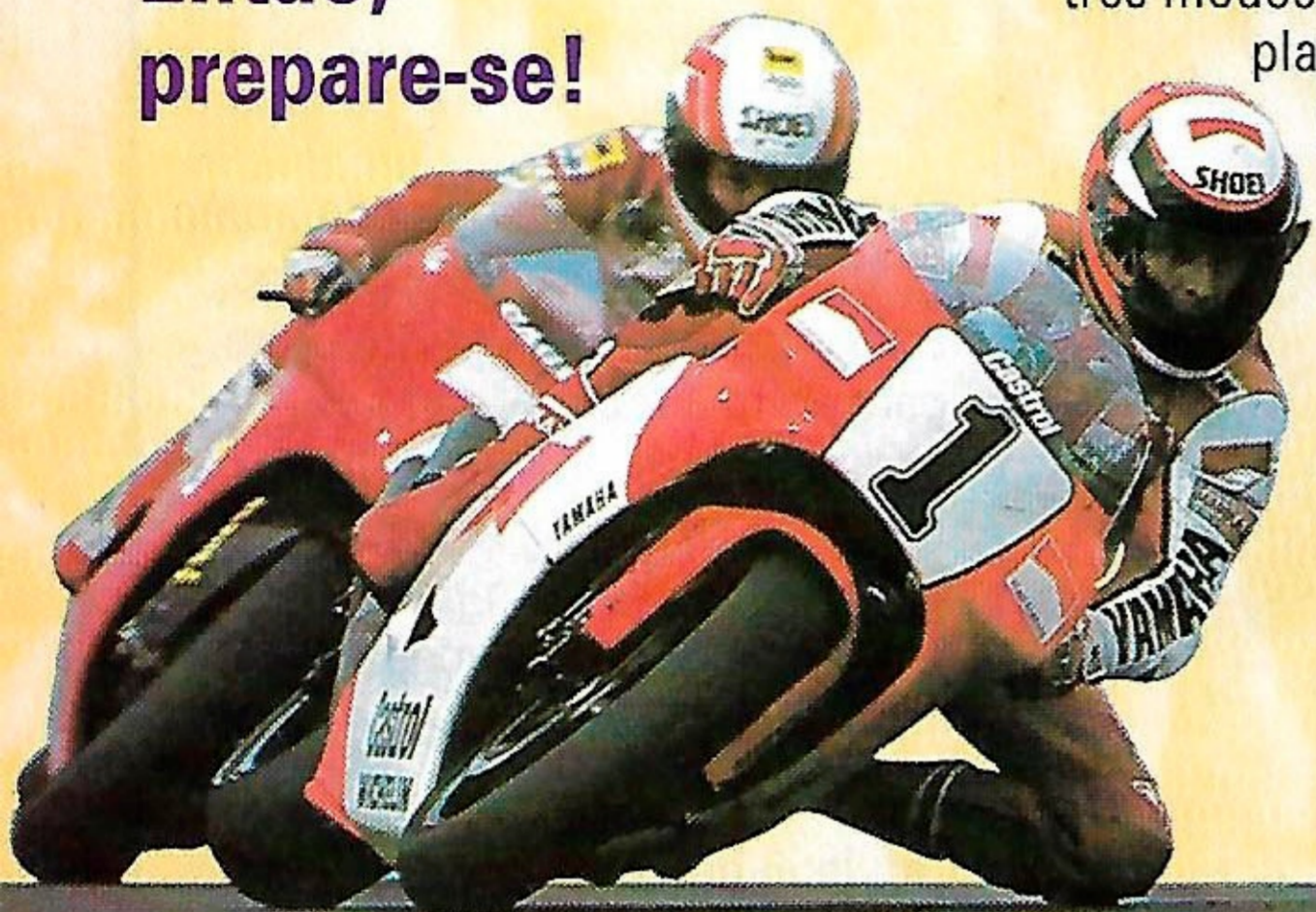


World heroes: garantia de diversão, como em Street Fighter

SNES

PRÉ-ESTRÉIA

Você já se imaginou a 300 km por hora sobre duas rodas? Então, prepare-se!



Primeiro jogo de motovelocidade para SNes. **GP-1** não usa os incríveis efeitos em Mode 7, mas isso não chega a ser motivo para tristeza, pois ele promete ser tão rápido quanto **Nigel Mansell F1 Challenge**, usando a tradicional técnica do *luster scroll* (scroll de linha em linha). Seu objetivo é tornar-se campeão da classe das 500 cc e mostrar-se tão veloz quanto o brasileiro Alexandre Barros. São 13 GPs, passando por diversos países, e três modos: practice, main mode, 2 players. O main mode (modo principal), é onde você terá que mostrar que é fera, ganhando todas as competições além de



Uma grande diversão é o modo de 2 jogadores, que competem na mesma tela

administrar muito bem o seu dinheiro. Com uma moto bem equipada, você não beija o asfalto só porque outro piloto encostou em sua máquina. Com lançamento previsto para o final deste mês, esse é o tipo de cart para ser esperado com capacete e luvas a postos.

GP-1

GP-1 TV

GAMES

Seu pedido é uma ORDEM

Remetemos para todo o Brasil

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. Yankes
Yo Noid!
Double Drible (Basket)
Blades of Steel (Hockey)
Pequena Sereia
150 x 1
e muitos outros lançamentos



ACESSÓRIOS

Transcorder Game Importado
Cabos de Ligação
Chave Computadora
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 NESS

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.



* Marcas registradas de terceiros.



No início de cada round, telas digitalizadas. Você começa em Suzuka (Japão), no mesmo circuito da Fórmula 1



Cuidado para não trombar com os outros competidores. A melhor coisa é fritar os pneus e Hang on nas curvas



Todo mundo sabe que nós, que temos ascendência oriental temos uma queda por velocidade. De moto, então, nem se fala. Muito boyzinho comeu poeira na Imigrantes, sem nem ver a máquina do Kamikaze. Demorou, pensei que nunca ia sair um jogo de motociclismo para SNes. GP 1 promete. Velocidade, bons gráficos e dois jogadores simultâneos (só para aumentar a emoção). O que mais é preciso num jogo de corrida? O Baby que continue com aquela Harley velha que parece da Segunda Guerra. Eu vou para o grid. MK

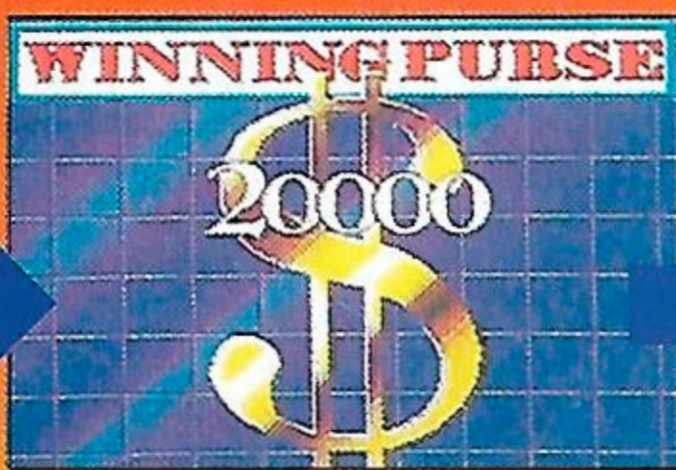
TUDO PRONTO PARA O INÍCIO DA TEMPORADA



O primeiro passo é o qualify. Corra para ter a vantagem de largar na frente



A premiação na prova varia conforme sua colocação



Foi mal? Não tem importância, porque 20000 G é o prêmio mínimo



Agora é hora de pegar a grana e equipar a moto da melhor forma

SUPER PROMOÇÃO

NES SUPER NES MEGA MASTER GAME GEAR

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL — VIA SEDEX

NINTENDO

Títulos	US\$
ADVENTURE ISLAND	18,00
ALIEN 3	24,00
BARBIE	16,00
BATMAN II	16,00
BATTLETOADS	15,00
CAPITÃO AMÉRICA	17,50
DARWIN DUCK	17,50
DOUBLE DRAGON III	17,50
GATO FELIX	22,00
HOOK	17,50
JOE E MAC	23,00
MARIO 3	20,50
MEGA MAN IV	17,50
MEGA MAN V	20,50
SIMPSONS II	17,50
STREET FIGHTER II	17,50
STREET FIGHTER III	24,00
SPIDER MAN	20,50
STANLEY	23,00
TURTLES NINJA	5,00
TURTLE NINJA III	20,50
TERMINATOR II	17,50
THE FLINTSTONES	17,50
TINY TOON	17,50
TINY TOON II	20,50
TOM AND JERRY	19,50
THE BLUES BROTHES	20,50
YOI NOID	17,50

EVOLUTION GAMES



CONSULTE A NOSSA LINHA ESPORTIVA

Bola de basketball	US\$ 27,00
Chaveiros de diversos times	US\$ 5,10
Taco, bola e luva de baseball	US\$ 58,00
Bola de futebol americano	US\$ 25,00
Bonés importados	US\$ 14,40
Flâmulas importadas	US\$ 5,40

SUPER NINTENDO

Títulos	US\$
BATMAN RETURNS	35,00
BLUES BROTHERS	23,00
BUBSY	44,00
COOL WORLD	36,00
CYBORG WARRIOR	37,50
DESERT STRIKE	22,50
DAVID CRANE' TENNIS	25,00
DRÁCULA	38,00
F-ZERO	24,00
FATAL FURY	27,00
GOLDEN FIGHTER II	27,00
HUMONGOUS	23,00
JOE E MAC II	23,00
LOST VIKINGS	45,00
NINJA KIKI	21,00
NBA BASKETBALL	44,00
NIGEL MANSEL	38,00
OUT LANDER	39,00
OUT OF THIS WORLD	33,00
PRINCE OF PERSIA	25,00
RUSHING BEAT II	27,00
ROAD RUNNER	25,50
RANNA 1/2 II	39,00
SUPER SOCCER CHAMP	23,00
STREET FIGHTER II	29,00
STRIKE EAGLE	36,00
SONIC BLAST MAN	21,00
STREET FIGHTER II 1/2	41,00
TERMINATOR	42,00
S. VOLLEY BALL II	33,00
TINY TOON	21,00
TOM AND JERRY	27,00
TAZMANIA	36,00

VENDAS E LOCAÇÃO

Rua Simão Álvares, 590 - Pinheiros - São Paulo - CEP: 05417-020
Tel: (011) 816.3246 - Fax: (011) 816.0038

G.B.OY

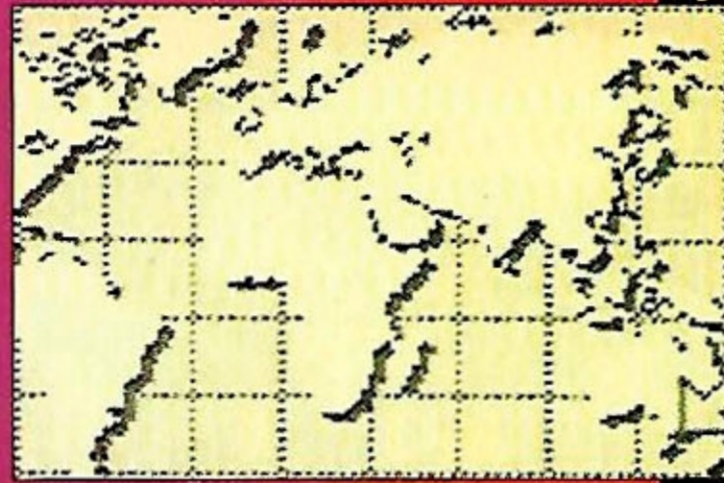
LANÇAMENTOS

JIMMY CONORS' PRO TENNIS TOUR

Aproveite para praticar um pouco de tênis no console portátil. Você é o grande campeão Jimmy Conors arrasando em 16 torneios do circuito mundial, do qual fazem parte os renomados Wimbledon e o Aberto da Austrália. Antes de encarar os desafios mais pesados, aprimore-se no modo de treinamento. São várias quadras e movimentos reais, com possibilidades para dois jogadores por meio do cabo link. Absolutamente imperdível!



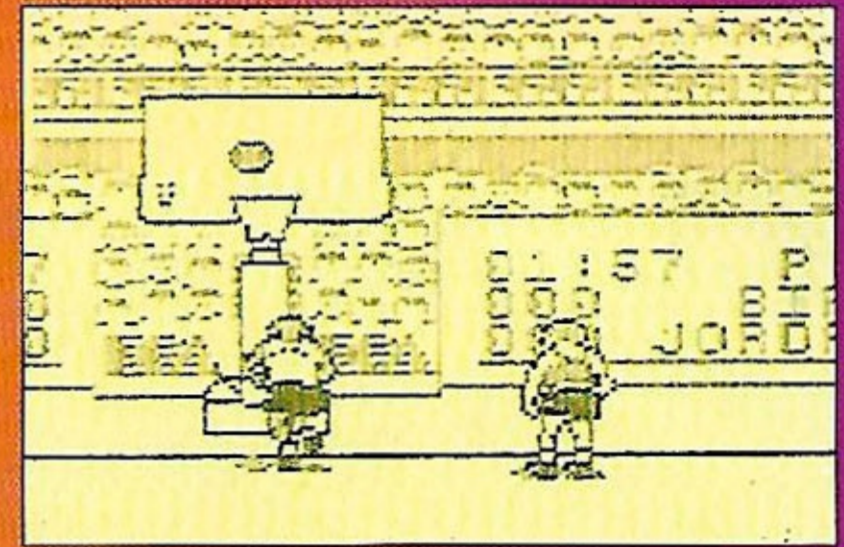
Conforme o tipo de piso da quadra a bola ganha uma movimentação diferente. Nas quadras de grama de Wimbledon, a rapidez é grande



O cart se aproxima bastante do circuito do tênis mundial. É preciso vencer uma verdadeira maratona de jogos, em torneios por todo o mundo

JORDAN X BIRD ONE ON ONE

Jogo de basquete tipo duelo com duas feras do Dream Team - Michael Jordan e Larry Bird. Entre os modos de jogar existe a opção de lance de 3 pontos. A animação está acima da média, raridade no GB. São quatro níveis de dificuldade para agradar a qualquer tipo de jogador. Sinta-se um verdadeiro herói do basquete. É sua grande chance de não perder uma cesta e se consagrar mundialmente.



Escolha entre dois dos maiores astros de basquete de todos os tempos: Michael Jordan, do Chicago Bulls, e Larry Bird, que defendia o Boston Celtics antes de se aposentar. Para duelar com um amigo "linke" os Gameboy.



LIGUE JÁ PARA GANHAR UM CARTUCHO GRÁTIS!



JÁ LIGOU PARA GANHAR O SEU CARTUCHO?

LIGUE AGORA E CONCORRA A UM SUPER "NINTENDO COMPLETO"

LUFY & SAMY GAMES

	US\$
MEGA DRIVE	
AGASSI	21,00
AFTER BURNER II	23,00
ALIEN III	24,00
ARIEL MERMAID	18,00
BATMAN II O RETORNO	19,00
BATMAN III	31,00
BULLS X LAKERS	17,00
CHAKAN	31,00
DOUBLE DRAGON III	28,00
ECCO GOLFINHO	19,00
EX MUTANTS	19,00
FATAL FURY	38,00
JOE MADEN 93	28,00
MC DONALD'S II	30,00
NHL HOCKEY 93	21,00
NINJA GAIDEN	31,00
OUT RUN 2019	30,00
PAPER BOY II	31,00
POWER ATLETE	21,00
ROAD RUSH II	20,00
SONIC II	20,00

SHADOW OF THE BEST II	30,00
STREET OF RAGE II	28,00
TARTARUGA NINJA IV	19,00
TINNY TOON	23,00
TALESPIN	23,00
TOE JAN & EARL	20,00
THUNDER FORCE	23,00
WORLD OF ILUSION	23,00
JAMES BOND	15,00

NINTENDO	US\$
BATLEOTADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
FELIX CAT	20,00
FLINTSTONES	20,00
MEGA MAN VI	17,00
PRINCE OF PERSIA	23,00
ROBOCOP IV	17,00
SPIDERMAN	19,00
STREET FIGHTER III	26,00
STREET FIGHTER IV	28,00
TALESPIN	20,00

TARTARUGA NINJA III	19,00
TINNY TOON II	22,00
THE ARIEL MERMAID	17,00
WAKY RACES	21,00

SUPER NES	US\$
ALIEN X PREDATOR	36,00
BATMAN II O RETORNO	36,00
FAMILIA ADAM'S II	38,00
FATAL FURY	54,00
FINAL FIGHT GUY	38,00
LETHAL WHEAPON	40,00
NIGEL MANSELL	40,00
POWER ATLETE	28,00
PRINCE OF PERSIA	30,00
RAMA 1/2 II	46,00
ROAD RUNES	43,00
STAR FOX	55,00
SOCCER CHAMPION	30,00
SPIDERMAN	28,00
STAR WARS	28,00
STREET FIGHTER II	45,00

STREET FIGHTER II 1/2	60,00
SUPER MARIO KART	60,00
SUPER SOCCER	51,00
TARTARUGA NINJA IV	31,00
TINNY TOON	28,00
TOP GEAR	28,00
TWIN VOLLEY	38,00

ACESSÓRIOS	US\$
ADAP. MEGA DRIVE	7,00
ADAP. NINTENDO 60/72	6,00
ADAP. S.FAMICON/S.NESS	15,00
CONTROLE P/S.NESS	25,00
CONTR. P/S.NESS TURBO	25,00
CONTROLE MEGA DRIVE	14,00
RF.P/M. DRIVE	8,00

APARELHOS	US\$
MEGA DRIVE	170,00
SUPER NESS (BABY)	175,00
SUPER NESS (COMPLETO)	215,00

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS. SOLICITE NOSSA TABELA COM 500 TÍTULOS

DESCONTOS PROMOCIONAIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO, INCLUSIVE POR TELEFONE

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: DAS 9 as 21hs DE 2a à 6a FEIRA AOS SÁBADOS DAS 9 às 16hs.

FONE/FAX: (011) 494.3455 - 791.0172
EMBÚ DAS ARTES - SP

CLASSIFICADOS

TROCO

■ 2 Nintendos completos com 12 fitas e 2 adaptadores por 1 Snes com pelo menos 1 fita, de preferência, Street Fighter. Ou por 1 Mega Drive com Sonic, pelo menos. Fabiano de Carvalho, rua Penedo, 50, CEP 06400-00, Barueri, SP.

■ Mega Drive com 2 controles, 1 RF e cabo por Walk-machine em bom estado. Alan, tel.: (011) 956-3050

■ Genicom completo, 1 Game Genie com 2 cartuchos, + 1 adaptador J 72, por 1 Mega Drive em bom estado. Fernando ou Cláudio, das 9:00 às 14:00 h, pelo tel.: (011) 524-9321.

VENDO

■ Cartucho de Snes, Super Mario World com pouco uso, excelente preço. Ou troco por Street Fighter 2 ou 2/5. Pago a diferença. Negócio apenas com pessoas residentes em São Paulo. Hamilton ou Cleusa tel.: (011) 273-9119 R. 232.

■ Byt System, ótima conservação, com a documentação, 1 adaptador e fitas como: Tartarugas Ninja III, Robocop IV e Tom & Jerry. Tratar com Marcus pelo fone: (071) 241-0447.

■ Phantom System, incluindo pistola, 2 joysticks, mais 1 joystick turbinado TPC 3 compatível com o sistema Nintendo, 1 cartucho Super Charger com 31 jogos diferentes (vendo separadamente ou em conjunto). E os cartuchos Caça-fantasmas, Crime-busters e Pocman. Luiz Henrique Lima de Lucena, rua Ari Barroso, 110, CEP 60155-550, Fortaleza, CE. Tel.: (085) 234-0036.

■ Os cartuchos Batmans Retrums e Combatribes por RPGs de SNEs. Tratar com Luiz pelo fone: (0172) 45-1798.

VENDO OU TROCO

■ A fita Power Moves (original) do Snes. Rinaldo Loreto Pereira, tel.: (081) 227-1315.

■ Phantom System com 4 fitas por um MSX com drive, ou vendo. Nelson Luiz Penha Jr., rua 106, nº 28, CEP 27255-156, Volta Redonda, RJ.

■ Dinavision 3 com pistola, 5 cartuchos, 2 controles, 2 fones de ouvido. Na caixa com manual de instruções. Master System II com Alex Kid na memória, 1 controle e pistola. Troco os dois por Mega Drive com 3 fitas e 1 controle ou por SNEs com fita e controle. Troco com fita também por Mobilete Caloi, ano 89. Faço qualquer negócio. Tratar com Milton pelo fone (011) 207-0535

"Na edição nº 10 de GAMEPOWER, publicamos o número de telefone da **GAME ACTION** errado. O número correto é (011) 543.1989 ou 240.9990."

GAME SHOP

A melhor locadora do Tucuruvi.
Rua Tanque Velho, 26.
(Travessa da av. Guapira)

Em Santos



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



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

575-9730

PLAY GAMES

Locação e Vendas TROCAS

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

Rua Madre Cabrina, 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

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 **DYNACOM**
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



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretores:

Iara Rodrigues,
Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 12 - JUNHO DE 1993

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO

Editor: Matthew Shirts
Editor de Arte: Omar Grassetti
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assistente Editorial: Fabio P. Pancheri
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga e Therezinha Prado
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Consultores (textos): Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmara e Marcelo Morales
Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenez, André Luís A. Cingano e Cássio Bloisi
Consultores (fotografia): Fran Moreira e Antonio Rui

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, 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 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, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.



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. 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 jornalista 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.



Prepare os punhos para encarar a pancadaria deste mês!

SUPERGAME

STREET FIGHTER II

PÁGINAS COM TODOS OS GOLPES PARA

MEGA!

+ BRINDES

9 Game Cards chocantes com mais Street Fighter II'



VEM AÍ PARA SEGA

MORTAL KOMBAT

E MUITO MAIS

- ▲ Ex-Ransa: 1º jogo de Mega com 128 cores
- ▲ Strider II

- ▲ 3 páginas de dicas alucinantes
- ▲ mais de 15 lançamentos para Mega
- ▲ Konami vai lançar versão de Castlevania para Mega
- ▲ Akira E. A. Gora e os absurdos do videogame

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

A MAIOR BOA: BRINDES EM TODAS AS EDIÇÕES!

SUPERGAME



A maior jogada de SEGA no Brasil!

