

O MELHOR DE  
**GAMEPRO**

NINTENDO ■ SUPER NES ■

GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

# GAMEPOWER

STAR  
THE  
**EMPIRE**  
STRIKES BACK  
WARS



**A volta triunfal  
de Darth Vader**

**Jaguar: conheça  
o 64 bits da Atari**

**Nes e Gameboy  
9 lançamentos**

**MAPAS INCRÍVEIS**

**Arcus Spirits,  
Equinox,  
Lawnmower Man,  
Sky Blazer**

**STREET**

**6 páginas  
com os golpes  
da nova versão!  
Fotos inéditas!!**

**GRÁTIS  
SUPER POSTER  
OS 16 LUTADORES  
DE STREET**



OUTUBRO 93 - Nº 16 CR\$ 440,00





**NOVO**



**Lançamento:**

- compatível com Atari\* e Master System\*
- botões de tiro com resposta rápida
- botões laterais "turbo"
- direcional preciso
- formato ergonômico e design avançado



A Look Like oferece a mais completa linha de controladores do mercado. Todos os joysticks **Super Joypad** possuem turbo independente com várias velocidades e formato ergonômico, permitindo mais conforto no manuseio.

**Modelos disponíveis**

- J 1 - para Phantom System\* HI-TOP GAME e VG 9000\*
- J 2 - para Dynavision\* 2 ou 3 e Handyvision\*

- J 3 - para Mega Drive\* e Genesis\* 16 bits
- J 4 - para Master System\*
- J 5 - para Geniecom\*
- J 6 - para Super Nintendo\* e Super Famicom\* 16 bits
- J 7 - para Top System\*

**SUPER joypad**

RELAÇÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

- MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA
- SENDAS - COMERCIAL EDUARDO / GALERIA PAGE
- ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458

ELETRONICA CATODI - Rua Santa Efigênia, 398 - F.: 221-4198  
 JOTAÔ - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536  
 DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689  
 MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299  
 CEAMAR - Rua Santa Efigênia, 568 - F.: 223-7577  
**VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922**



tel/fax: (011) 293.4922

O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA



## CARTA DO EDITOR

**A** melhor revista de games do país passou a ser a também a maior. São 52 páginas - sem contar o espetacular poster de **Super Street Fighter II!** Quer mais? Então segura essa. Direto da **Gamepro** você vai conhecer o novo console da Atari, o **Jaguar**. Um videogame de 64 bits. E ainda o novo **Turtles** e **The Empire Strikes Back**, ambos para SNes. Os 4 críticos também se excederam. Mapas incríveis de **Equinox**, **Arcus Spirits**, **Sky Blazer**, **Lawnmower Man** e **View Point**. Em primeira mão **Actraiser 2**. E de olho no futuro uma nova seção **Bitmania** com as notícias mais quentes dos bastidores da Nintendo. A partir desse mês a **Gameplus** passa a vir dentro da **GP**. Tudo sobre informática e multimídia, ou seja, mais informação para você. Atenção: as imagens e informações contidas na GP poderão fazer você suar frio e tremer. Se você sofre de algum problema cardíaco, aconselhamos você a usar óculos escuros para olhar as páginas a seguir.

## SUMÁRIO

### SNES

SKY BLAZER	6
TURTLES WARRIORS	8
ARCUS SPIRITS	11
ACTRAISER 2	12
THE EMPIRE STRIKES BACK	14
EQUINOX	16
LAWNMOWER MAN	20
TOG GEAR 2	22
FLASH	23

### NES

JOY MECHA FIGHT	42
DRAGON BALL Z	42
BIG NOSE	42

### ARCADE

SUPER STREET FIGHTER II	
VIEW POINT	

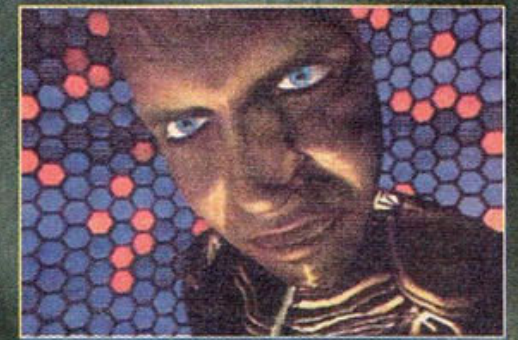
### OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	24
POWER DICAS	28
GAME BOY LANÇAMENTOS	40
GAME PLUS	40
POWER CLUB	48

Capa: Ilustração de Rocco - Poster (novos personagens): Ilustração de Valentin Keppk



**12** Conheça em primeira mão. A sensacional continuação de Actraiser



**20** Cuidado! Jobe está a sua espera em o Passageiro do Futuro



**06** Sky Blazer. Um festival de mapas e dicas que você só poderia achar mesmo aqui na GP



#### Marjorie Bros

Ficou 2 semanas fora e fez um curso de mídia interativa. Trouxe lançamentos como Sky Blazer, ação na linha de Hook, Top Gear II, e gostou muito de

View Point para Neo Geo, um shooting que lembra o velho Zaxxon. Exibida, passou a ministrar palestras para os compadres no fim do expediente.



#### Lord Matias

O rojão estourou em suas mãos. Respondeu cartas, descolou jogos de Nes, ficou dia e noite atrás das melhores dicas e achou Lawnmower Man, o Passageiro

do Futuro. Bateu o recorde sul-americano de horas extras. Mas levantou fundos para ingressos para ver Michael Jackson, Madonna, Free Jazz...



#### Baby Betinho

Antes da imprensa mundial ficar sabendo de Super Street Fighter II, Baby agilizava os contatos para uma super cobertura. Não deu outra! Fotos

inéditas, dicas e informações exclusivas. Afinal, o puncher é autoridade internacional no assunto. Difícil foi tirar ele do fliperama.



#### Marcelo Kamikaze

Mês duro para o japinha. Mal terminou a edição passada e já tinha decifrado a maioria dos corredores de Equinox. Actraiser 2 foi outro grande achado, um dos

melhores do ano para SNes. Depois dedicou-se a furos de reportagem. Como ficou sem espaço em Telamania (devido ao Jaguar), criou uma nova seção, a Bitmania, e arrebitou.



**11** Todos os passwords para você terminar Arcus Spirits.



# CARTAS

## NOTÍCIAS DO JAPÃO

Tenho 25 anos, sou casado e pai de 2 filhos, mas não me envergonho de dizer que me amarro em videogame. Moro no Japão há 3 anos e estou sempre ligado nas novidades e lançamentos de vários sistemas (Nes, SNes, Mega Drive,...). Na minha opinião, o melhor sistema é o Neo Geo. No Japão, um jogo é lançado para o fliper e no outro mês sai o cart. Não sei se vocês já estão sabendo das últimas. O **Street Fighter** rendeu uma nova versão chamada **Super SF II**, com 4 novos personagens. Em outubro será lançado **Fatal Fury II** do Neo Geo, com 15 personagens, incluindo os três do original. Gostaria de me corresponder com leitores **GP** do Brasil para troca de informações. Um abraço para toda a equipe.

Ramsés Alves dos Santos

End: Shiga-Ken Otsu-Shi Itiriyama  
4 Chome 26-8 Matsuda Mansion 660  
Japan T 520-21

**MK:** Arigatô, conterrâneo! Valeu pelas informações. Deu pra notar que você está por dentro do assunto. Taí sua carta com o endereço para correspondência.

## PERGUNTA PIRATA

Help! Desconfio que meu cartucho **Street Fighter II** é pirata. As suspeitas recaem sobre diversos fatores: 1- No final de cada jogador a tela da TV fica preta e aparece a mensagem: Congratulations by Capcom; 2- Falta a marca da fabricante; 3- Faltam as letras em japonês e o selo de qualidade. Diante de tantas evidências só me resta perguntar: este cart pode vir a estragar o meu SNes?

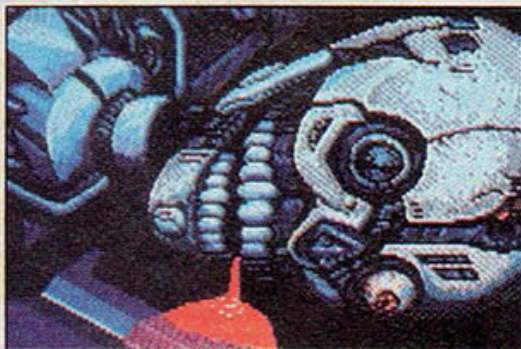
Sergio A. Costa  
SBC - SP

**BB:** Cartuchos piratas não costumam causar danos aos aparelhos, embora não sejam recomendáveis. São cópias descaradas de originais, portanto não possuem o selo do fabricante.

## PERDENDO O BONDE

Preciso saber se a revista falará sobre computadores MSX e PC. Sou assinante e gostaria que **GP** publicasse algo sobre computadores. Um abraço.

Celso Pedrosa de Melo Filho  
Recife - PE



**LM:** Oras Celso! Então você está por fora da **Gameplus**? Toda a revista **Gamepower** vem com um suplemento sobre diversos sistemas de computadores, realidade virtual, 3D e o escambau. Se liga nessa mano. Ou vai ficar vendo o bonde passar?

## MULTI PLAYERS

Fiquei muito interessado no Multi Adaptador Auto, aparelho que permite adaptar 4 controles no SNes. Quanto custa, onde achar e quais os carts compatíveis com ele?

Guilherme Algarni  
Laguna - SC

**MK:** Confesso que eu também vidrei nesse periférico. As partidas de **Formation 2** aqui na redação entre os quatro críticos estão cada vez mais acirradas. Sai até faisca! Respondendo a suas perguntas: O

Multi Adaptador pode ser encontrado em casas especializadas em videogame ao custo aproximado de US\$ 50. Com ele pode-se jogar, por exemplo: **Formation 2, Bomberman, Super Family Tennis, Fire Pro-Wrestling 2.**

## A CARTA

Esta é a nonagésima segunda carta que envio à revista. Mas não desisto até ela ser publicada. A minha pergunta é sobre o cart **Tecmo Super NBA Basketball** do SNes. Preciso saber quantos Mega ele tem. Adoro a Marjorie e gostaria de uma foto, se possível.

Aroldo Almeida Carneiro  
Quixeramobim - CE

**MK:** Ih, Aroldo, vai ser difícil a tal foto que você pediu. A gata já recebeu convite de tudo quanto é revista e agência de modelo, mas continua irredutível, tem verdadeira aversão a fotografia. Valeu a sua insistência para provar que quem espera sempre tem a sua cartinha publicada nessa seção. O **Basket da Tecmo** tem 8 Mega de memória.

## DICA MORTAL

Baby:  
Sou seu fã número 1. Gostaria que você me desse a dica para derrotar o Chefe Goro com Escorpion no jogo **Mortal Kombat** e como posso adquirir a **Gamepower** número 1.

Heber Luiz Zunarelli  
São Carlos - SP

**BB:** Ai, valeu mesmo o apoio. O macete fatal para aplicar contra o Goro é o seguinte: mantenha uma boa distância do monstrengo e use o Spear and Cord, em português claro, o arpão.



## STREET ESTÁTUA

Sou estudante do 2º grau e curto muito games de todos os tipos. O meu predileto é **Street Fighter II** da Capcom. Minha pergunta é a seguinte: é possível paralisar a máquina a não ser com o Guile? Como? Com quem? Obrigadão.

Alexandro Silva Campos  
Belo Horizonte - MG

**BB:** Boa pergunta. Desconheço a possibilidade de paralisar com o **Street II** com outro jogador. No Turbo, é possível com a Chun Li. Esse truque inclusive pode ser conferido na seção **Powerdicas**, desta edição.

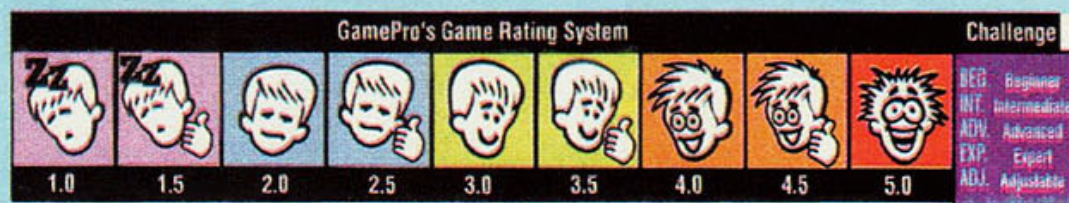
## TROCANDO OS BITS

Vibre na matéria sobre o Super Converter (GamePower número 11). Segundo você, este adaptador permite o uso do sistema 16 bits no NES. Quer saber se este adaptador serve apenas para o Nintendo.

Rodrigo S. Aguilar  
São Paulo - SP

**MK:** Não! Você fez confusão. O Super Converter é utilizado para acoplar ao SNes e rodar jogos de 8 bits, exatamente ao contrário da sua pergunta. O sistema só roda Nintendo.

## AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS



DRACULA		Sony Imagesoft				
8 Mega	Fases: N/D	Password				
1 Jogador	Ação					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

A **Gamepower** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da **GP** também passou por modificações e passa a ter avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!  
**GAMEPOWER**  
Al. Ministro Rocha  
Azevedo, 346  
CEP 01410-901 - São Paulo



# CELULAR STICK

Porque VOCÊ não está grudado em nada !

JOYSTICK SEM FIO  
ALCANCE DE 7 METROS  
1 BASE SENSORA  
2 CONTROLES S/ FIO  
TIRO AUTOMÁTICO  
SLOW MOTION  
TURBO



A primeira coisa que aconteceu quando você nasceu foi cortarem a ligação com sua mãe. Hoje você cresceu mas ainda está usando um joystick com cabo, que vive te atrapalhando. Chega de limitações.

Venha para CELULAR STICK, o primeiro joystick sem fio do Brasil, fabricado pela Micro Genius e distribuído pela LKC.

Acabou aquela bagunça de fio prá cá, fio prá lá, basta conectar o sensor ao seu videogame SNES e usar um ou dois controles da mesma forma que o seu joystick normal.

A diferença você só vai saber quando jogar.

CELULAR STICK - ENTRE VOCÊ TAMBÉM NA ERA DO CELULAR !

DISTRIBUIDOR OFICIAL



**Micro Genius**

LKC JOINVILLE I - SC NOVA  
R. Campos Salles, 396 - Tel: (0474) 22-9860  
LKC JOINVILLE II - SC NOVA  
Av. Juscelino Kubitschek, 410 - Tel: (0474) 22-9860

BREVE  
PORTO ALEGRE

**LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ**

R. Apucarana, 1.209 - Tel: (011) 296-6907 e 217-3424

**LKC SÃO PAULO - MOÓCA**

R. Oratório, 1.240, Tel: (011) 264-6734

**LKC SÃO PAULO - BROOKLYN**

R. Guararapes, 204, Tel: (011) 535-4981

**LKC GUARULHOS - SP**

R. Barão de Mauá, 716 - Tel: (011) 209-0537

**LKC MOGI DAS CRUZES - SP**

R. Otto Unger, 158 - Tel: (011) 469-9125

**LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP**

R. Amazonas, 898 - Tel: (011) 441-4192

**LKC GUARATINGUETÁ - SP**

R. São Francisco, 97 - Tel: (0125) 32-1929

**LKC RIO DE JANEIRO - RJ**

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - Tel: (021) 228-4040 e 567-1818

**LKC CURITIBA I - PR**

R. 24 de maio, 765 - Tel: (041) 225-5432

**LKC CURITIBA II - PR**

R. Vcde de Guarapuava, 5.090 - Tel: (041) 242-4726

**LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR**

R. Manuel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 22-2969

**LKC POUSO ALEGRE - MG**

P. A. Shopping - 4o Piso - Tel: (035) 421-4198

**LKC BRASÍLIA - DF**

SQLN 210 - BL. C - Lj. 33 - Tel: (061) 273-9083

**LKC BELÉM - PA**

Av. Gov. José Malcher, 1.167 - Tel: (091) 222-4190 e 222-1414

**LKC SALVADOR - BA**

R. Bernardo M. Catharino, 171 - Lj 5 - Tel: (071) 235-5171

**LKC MANAUS - AM**

Vila Shopping - Lj C/D - Tel: (092) 611-3856

**LKC FORTALEZA - CE**

Av. Eng. Santana Jr. 2.828 - Tel: (085) 234-6763 e 234-2545

**LKC CAXIAS DO SUL - RS**

Shopping Prata Viera Lj 27 - Tel: (054) 223-1794

**LKC GOIANIA - GO**

Shopping Bouganville - Térreo - Tel: (062) 241-7171

**LKC**

VÍDEO DO BRASIL

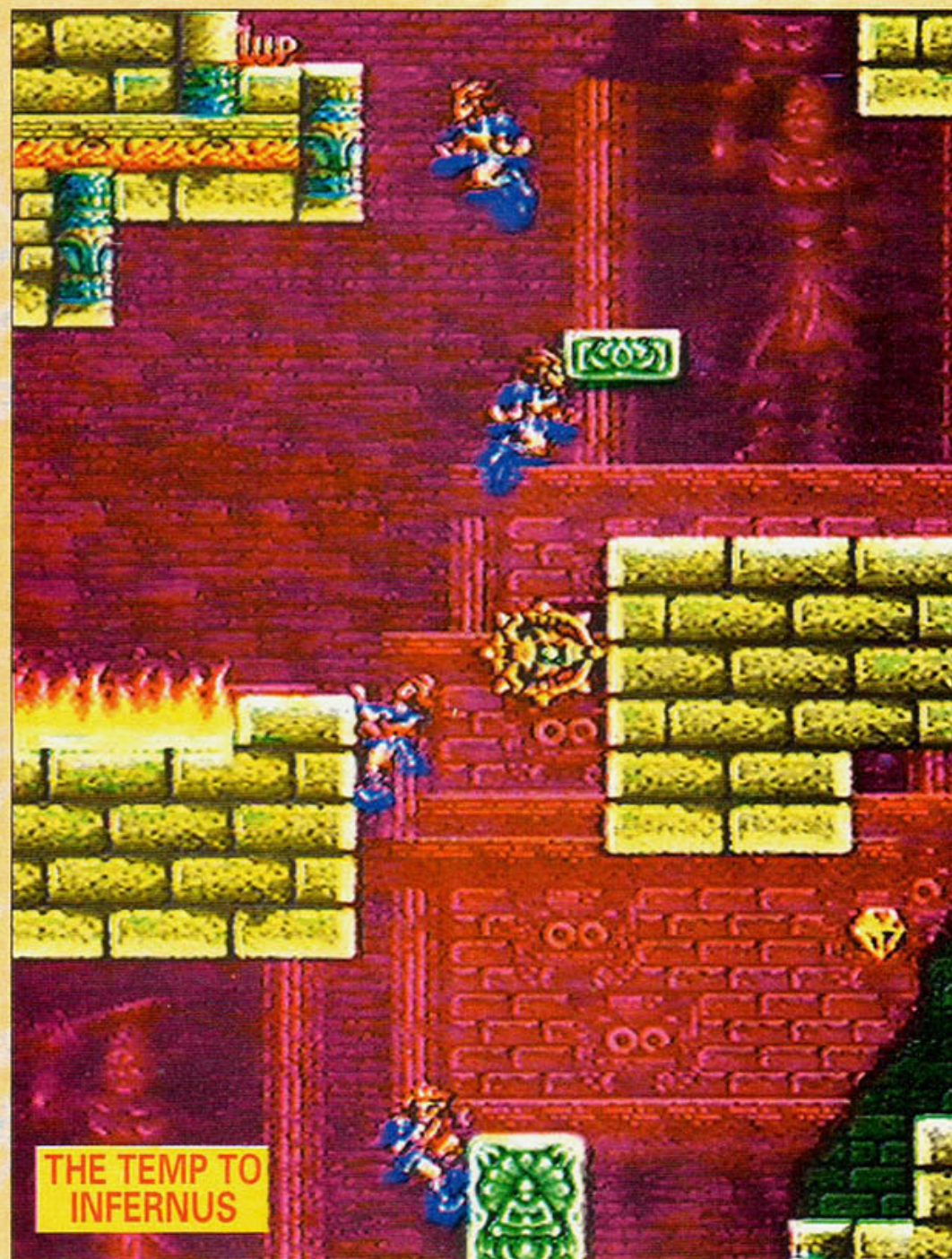
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418  
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP



# SKY BLAZER

**E**sse é mais um lançamento da Sony. A softhouse vem se destacando na produção de bons jogos como **Jerry Boy**, **Hook**, **Monsters** (que foi distribuído pela Konami nos Estados Unidos com o nome de **Zombies ate my neighbors**). **Sky Blazer** é mais um que vai se juntar a essa boa lista. A primeira impressão que fica é que o herói é bem parecido com o de **Hook** no que diz respeito aos gráficos e movimentos. Mas as semelhanças acabam por aí. Você é Sky, um valente guerreiro descendente de um grande feiticeiro. Seu objetivo é salvar Arianna, que foi aprisionado pelo horrível Ashura. A tarefa é longa. Você tem que percorrer mais de 20 fases que estão dispostas sobre um mapa. Não é necessário cumpri-las



## MAGIAS



Recupera em parte seu life



Atira em todas as direções



Paralisa os inimigos por alguns segundos



Mata todos os inimigos da tela



Deixa você invencível por um certo período



Dá o poder de voar por um curto tempo



*Simpático esse herói. Adorei o final. Principalmente a frase do velho mago: "O sangue do verdadeiro herói não se incendeia em troca de recompensas...". Bonito, não? Ótimos gráficos e som, pena que o jogo seja tão fácil. Mesmo assim vale a pena conhecer. MB*



As passwords ajudam sua missão. Aqui, a última do jogo



Existem duas travessias aéreas. Nelas, você pode acumular vidas

na ordem. Como aprendiz de feiticeiro você vai ganhando magias no decorrer do caminho. Você pode também se mover pelas paredes. As fases são bem diversificadas: aéreas, de luta, tiro e até uma fase bônus onde você pode acumular algumas vidinhas.

SKY BLAZER		Sony				
8 Mega	Fases: + de 20	Password				
1 Jogador	Ação/Aventura					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5





ELIMINE TODOS CHEFES DE FASES



Não adianta atacar o gênio fora da lâmpada. Espere ele sair e mande chumbo



Esse mestre é fácil. Apenas seja rápido e tome cuidado para não cair da plataforma



Ataque com tiros, suba na parede e pule. Quando ele crescer fique agachado



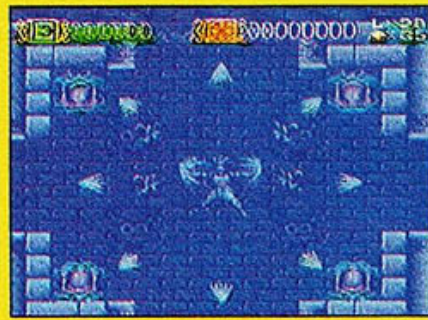
Dê rápidos ataques no nariz desse monstro. Na hora que ele começar a pular fuja



Pule e acerte as 3 partes dessa figura no gelo. Quando a parede virar passe pelo vão



Faça a torre girar deixando o dragão sempre à direita. Seu ponto fraco é a bola do peito



Esse é bem chatinho. Use a magia para acertar os 4 cantos de uma vez só



Mate Ashura com o poder da Phoenix. Acerte Raglan na cara com seu braço como ponte





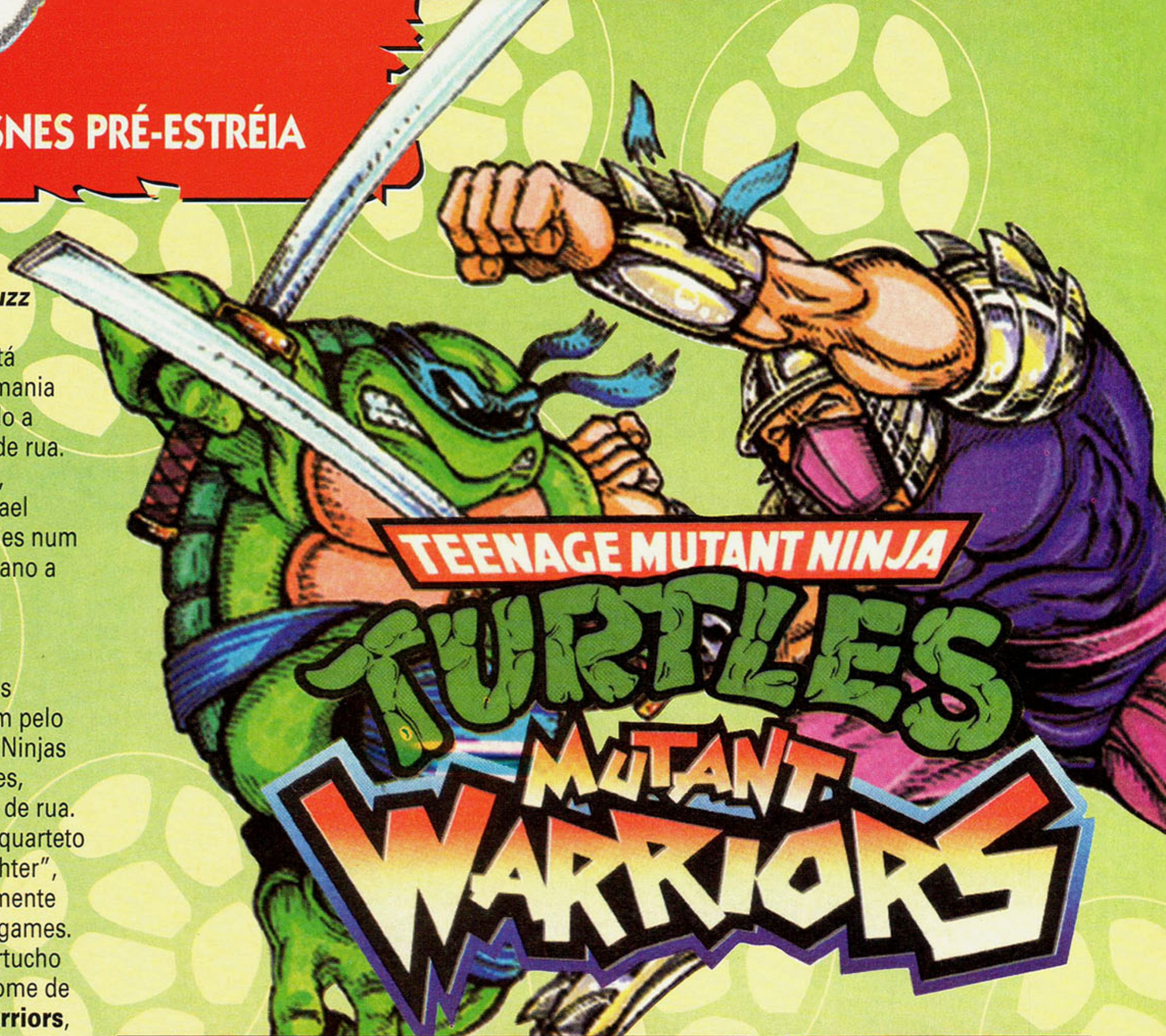


**Por Bro' Buzz**

A Konami está trazendo de volta a mania turtle, agora atacando a onda dos lutadores de rua. Leonardo, Donatello, Michaelangelo e Rafael estão de volta ao SNes num jogo de luta estilo mano a mano.

**Shell Shock**

Os guapos e heróicos anfíbios que atendem pelo nome de Tartarugas Ninjas renderam-se - até eles, quem diria - às lutas de rua. O novo cartucho do quarteto é na linha "street fighter", epidemia que dificilmente será erradicada dos games. O lançamento do cartucho no Japão levará o nome de **Turtles Mutant Warriors**, mas o jogo será conhecido nos States por **Tournament Fighter**. Não se trata de uma nova aventura das Turtles feita pela Konami, mas de um jogo de luta do tipo "one-on-one" protagonizado pelos famosos e engraçados heróis. Eles vão com tudo para cima da jugular de seus mais ferozes inimigos. Às vezes a pancadaria é entre os quatro mesmo. Um ou dois jogadores podem optar pelos modos: Tournament, Versus Battle ou Story. As lutas realizam-se em 10 exóticas e mortais armadilhas. Além das quatro tartarugas você pode acionar outros seis lutadores. Não espere enfrentar inimigos da TV. Você verá Bebop e Rocksteady, mas só assistindo sua luta, ou seja,



*Donatello foi premiado com uma incrível magia. Um dragão espanta os inimigos, mas só se a barra verde de energia estiver completa*



*Os EUA são o palco da batalha*



*Escolha Turtles vs Turtles*



*Leonardo*

*Michaelangelo*

*Donatello*

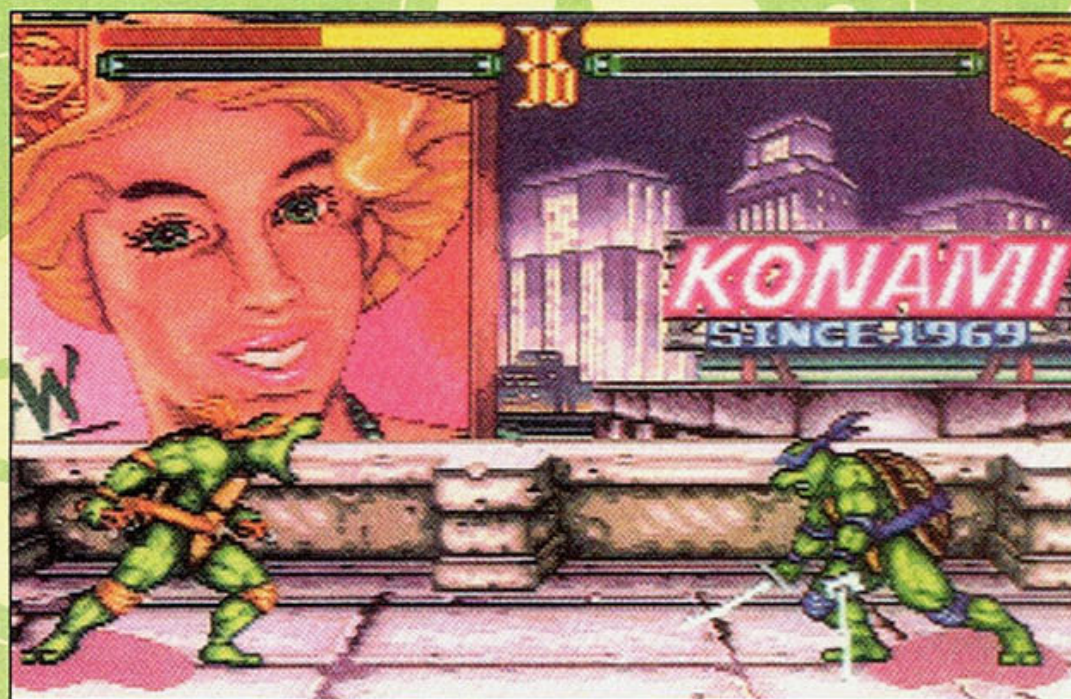
*Raphael*



*Um polvo como juiz?*



os bandidões não passam de espectadores. Dessa vez as tartarugas arranjaram encrenca com seus inimigos dos gibis e da coleção de bonecos: War, Armaggon the Shark Man e, é claro, o Destruidor. Cada lutador possui movimentos incríveis, incluindo socos ferozes, chutes selvagens, arremessos, técnicas de defesa, armas e magias.



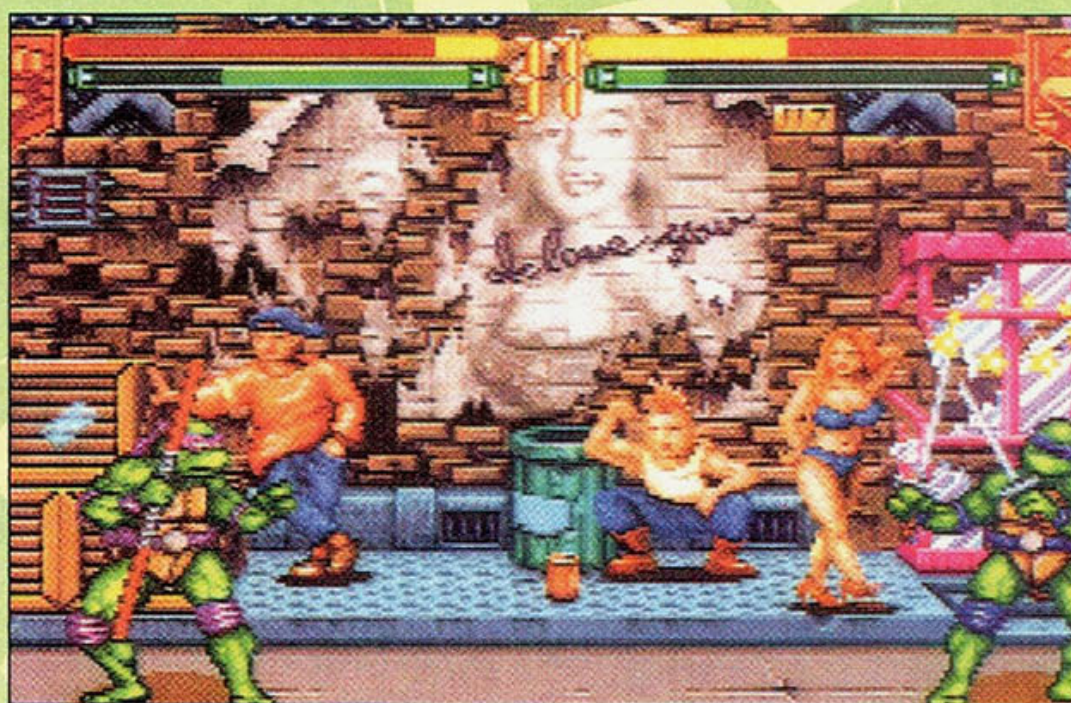
A Konami não perdeu tempo e fez um merchandising nesse cenário. Aqui, um confronto doméstico entre as duas tartaru



Esse golpe incomum com a bunda tira bastante energia



Esse golpe, semelhante ao pilão giratório de Zangief, tem uma diferença: o inimigo é eletrocutado quando toca o chão



A cultura americana está presente. No fundo, um cartaz envelhecido com a superstar dom passado Marilyn Monroe.



Gráficos de primeira somados à uma animação que só tem recebido elogios fazem o delírio dos fãs do quarteto



Um dos ataques especiais de Leonardo



O Monte Olimpo é um perigoso lugar para um passeio

## HORA DA PIZZA

O reinado das Tartarugas Ninjas parece que está muito distante de seu momento final. Como o jogo só vai estar disponível no finalzinho do ano, o jeito é ir comendo umas pizzas. Entre uma refeição e outra, aproveite para aperfeiçoar sua técnicas de luta com os conselhos que o mestre Splinter dá na TV. Mais para frente voltaremos a falar deste lançamento, Kowabonga!

Turtles: Mutant Warriors  
Konami  
Disponível: Dezembro

## GOLPES ESPECIAIS



Michelangelo usando o Muchaco voador



Leonardo, sempre elétrico, apavora



Donatello não é São Jorge mas tem o seu dragão



O tridente de Rafael solta fogo



**J**ogo baseado na versão para computadores da Wolf Team da série de RPGs Arcus. Entretanto o cart foi transformado em pura ação. O único procedimento que lembra um jogo de RPG é a necessidade de rolar a tela à procura de itens dentro dos baús. O jogo se parece com a versão para Mega Drive de **Arcus Odyssey**, embora o mapa seja diferente. O scroll é na diagonal, mas seu controle não é complicado. Mais rápido do que a versão para Mega, fica lento quando surgem muitos inimigos. Dois personagens ficam na tela o jogo todo e, caso opte por jogar só, o segundo permanece como uma espécie de sombra.

# ARCUS SPIRITS

## PASSWORDS

- ROUND 2 - KCZFD1EJUJ
- ROUND 3 - CFYPHEEJFL
- ROUND 4 - NUYDNUEJ4I
- ROUND 5 - GFWEMDUJHY
- ROUND 6 - GHXDOJZRIQ
- ROUND 7 - OKXDOLUZZR



Um dos chefes de fase



Este homem tem a dica para escapar do primeiro labirinto...



...cuja única saída fica logo atrás dessa cachoeira



Nesse local, a chave da prisão...



...e, nessa ponte, a chave da saída



Não se deixe enganar pelas aparências. Essa é a vilã do jogo



Me amarro em jogos assim. Exige cabeça por conta dos intermináveis labirintos. O que mais melhorou em relação à versão para o Mega foi o som. LM

ARCUS SPIRITS		Sammy				
10 Mega	Fases: 7	Password				
2 Jogadores	Ação					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



# NBBN IMPORT & EXPORT

**VOÇÊ  
COMPRA,  
VOÇÊ  
RECEBE**

## SUPER NINTENDO - NINTENDO - PC - CD IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

### S. NINTENDO

Addams Family  
Allien X Predator  
Amazing Tennis  
Athlete  
Axelay  
Allien III  
Battletoads in Battlemaniacs  
Batman Returns  
Best of the Best  
Bio Metal  
BOB  
Bomber Man  
Bubsy  
Bulls X Blasers  
Chester Cheetah  
Chuck Rock  
Cool Word  
Cyborg Warrior  
Dead Dance  
Desert Strike  
Dracula Bram Stoker's  
Dragon Ball Z  
Dragons Lair  
F1 Super Driving Suzuki  
F-Zero  
Fatal Fury  
Final Fighter II  
Ghost'n Boy  
GP 1 Race  
Home Alone II  
Hook  
Joe Mac II  
King of the Monsters  
Las Vegas  
Lawnmowerman  
Lethal Weapon  
Mario is Missing  
Magic Sword  
Mickey Mouse  
Mortal Kombat  
NCAA Basketball 93

Nigel Mansel  
Ninja Kiki  
North Ken Star  
Out of this World  
Out Lander  
POP  
Rama II 1/2  
Red October  
Road Runner  
Robocop III  
Rock in Roll Racing  
Rushing Beat II  
Simpsons B. Night Mare  
Soccer Super Formation  
Sonic Blastman  
Sonic Wings  
Street Combat  
Street Fighter Champ Edition  
Street Fighter II 1/2 Turbo  
20 MB  
Strike Eagle  
Star Fox (original)  
Super Bowling  
Super Dunkshot Basketball  
Super Formula 1  
Super Mario World  
Super NBA Basketball  
Super Soccer Champ  
Super Star Wars  
Super Turrigan  
Super Volleyball II  
Tazmania  
Terminator  
Test Driver II  
Tetris & Bombliss  
The Blues Brothers  
Thunder Fight  
Tiny Toon  
Tom & Jerry  
Top Gear  
Turtles IV  
Ultra Seven  
Valken  
X Man

Yoshi's Cookie  
Wolfenstern  
Goof Troop (Pateta)  
Plak  
Mario e Wario

### NINTENDO

Alien III  
Best of the Best  
Flash e Batman  
The Young Indiana Jones  
Terminator III  
Rockman 6  
Rockman 4  
Mighty Final Fight  
Street Fighter II  
Street Fighter III  
Street Fighter IV  
Robocop IV  
James Bond Jr.  
Little Samson  
Monster  
Yo Noid!  
S. Contra 3  
Flintstones  
Barbie  
The Little Mermaid  
Simpsons II  
Untouchables  
Silver Surfer  
Wrestling  
Smash Tv  
Dragons Lair

### CD

After Burner III  
Jaguar  
Ecco the Dolphin  
INXS  
Final Fight  
Marky Mark  
Road Avenger  
Sewer Shark

Wolf Child  
Time Gal  
Sherlock Homes II  
Batman Returns  
Night Trap

### PC

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

### CONSOLES

Mega Econômico  
Mega CD Americano  
Super Nintendo Econômico  
Super Nintendo Completo

### ACESSÓRIOS

Adap. p/ S. Famicom/S.  
Nintendo  
Bazuka S. Nintendo  
Baloon  
Controle S. Nintendo  
Controle S. Nintendo Turbo  
Controle 6 Botões Sega/Mega  
Orig.  
Controle S. Nintendo  
Programável  
Estojo para Cartuchos  
Fonte  
Game Genie S. Nintendo  
Pro II  
Pro CDX Adap. P/ CD

**CONSULTE NOSSOS  
PREÇOS PARA:**

**MOUNTAIN BIKES  
INSTRUMENTOS MÚSICAIS  
CALCULADORAS  
BRINQUEDOS  
VIDEOS  
SOM**

**PEÇA NOSSA  
TABELA**

**TEL/FAX:  
(0152) 33.9715**

**IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.**

# Game Land

SÓ A GAMELAND PODE OFERECER:

- 3 ANOS DE MERCADO
- QUALIDADE DOS PRODUTOS
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA

**REMETEMOS PARA TODO  
O BRASIL VIA SEDEX**



**SOLICITE UMA TABELA COMPLETA  
COM TODOS OS TÍTULOS E  
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.**

**CARTUCHOS PARA TODOS OS SISTEMAS  
MEGA DRIVE A PARTIR DE US\$ 20  
SUPER NINTENDO A PARTIR DE US\$ 22**

### APARELHOS COM GARANTIA DE 3 MESES

**SUPER NINTENDO COMPLETO  
US\$ 200**

**SUPER NINTENDO JUNIOR  
US\$ 160**

**SEGA GÊNESIS  
US\$ 160**

**SEGA CD  
US\$ 400**

**TEMOS JOGOS EM CD PARA ALUGUEL E VENDA**

SÃO PAULO - AV. POMPÉIA, 510 - VILA POMPÉIA - TEL: (011) 262.5257 E 262.8115 (TEL/FAX)

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: 2ª À 6ª DAS 10:00 ÀS 20:00 HS.

SÁB. DAS 10:00 ÀS 17:00 HS.

FLORIANÓPOLIS - SHOPPING BEIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419



# Actraiser 2

**T**em gente de alguns lugares do mundo que já está pirando com **Actraiser 2**, seqüência de um dos mais prestigiados RPGs de ação de toda a história do videogame. Agora é tudo novo! Inclusive, o estilo RPG foi esquecido. Trata-se de um side-scrolling de ação com cenários belíssimos e trilha sonora feita pelo mestre da composição Yuzo Koshiro. Muito violino, instrumentos clássicos nas músicas e algumas loucuras como baixos elétricos e baterias, pelo menos na primeira versão. Deus resolveu dar vida a uma novíssima estátua e concedeu-lhe poderes dignos do criador. Agora, por exemplo, você vai poder voar. Mesmo!

## A ETERNA DISPUTA ENTRE O BEM E O MAL

Com a queda de Tanzra, o demônio que infernizava a primeira saga, você acabou sendo esquecido pelo seu povo. Os pecados voltam a imperar na face da Terra, fato que favorece a volta do ser das trevas em busca de vingança. Você, investido de poderes sobre-humanos, como uma espécie de Deus encarnado, precisa bani-lo novamente para o esquecimento do inferno.



Seu personagem possui agora novos poderes: é capaz de atacar num rasante como uma ave de rapina, um rasante ou apenas planar



Várias formas novas de magia foram incluídas. Aqui, o fire reformado



Fiquei contente demais quando soube que essa continuação estava chegando.

Paguei até um sorvete pra Marjorie. Mas quando soube que tinham excluído a parte de RPG quase me arrependi desse gesto. Mas tudo mudou quando vi as primeiras imagens. Parece que essa exclusão foi compensada por ação de altíssimo nível. A maior capacidade de memória foi explorada com muita inteligência. E a assinatura de Koshiro no som já fez o Lord acampar na frente da minha casa. E diz que só sai quando eu importar o CD do Japão. **MK**





Esse anjo não é apenas seu guardião. Também é um camarada fora das horas de batalha



Sua jornada o leva a diversas cidades. Fique atento! Nunca se sabe quando pinta encrenca



Tome cuidado com onde pisa para não ser sugado pela areia movediça

## VÔO EMOCIONANTE

Dessa vez, no entanto, o herói possui mais movimentos e mágicas. Como já foi dito, ele pode voar, e com grande destreza: flutuar, planar, voar, e dar rasantes com suas asas que lembram o mitológico cavalo Pégasus. Você precisará de toda ajuda possível para ultrapassar nada mais nada menos que 60 níveis (divididos em sete fases). Cada um deles repleto de monstros, mini-chefes e muito mais. Uma video-epopéia para não perder! Na opinião da redação, a Enix, fabricante do jogo, só não deveria ter perdido a chance de lançar como protagonista de videogame a Estátua da Liberdade. Previsto para final de outubro, no Japão.



Com essa magia, você ganha um escudo de proteção, que é benvindo...



### O MAGO DO SOM

Yuzo Koshiro saiu de uma fabricante de jogos, a Falcom Japan e passou a fazer música para jogos de diferentes fábricas. Criou músicas para Ys I e II, Super Shinobi, Streets of Rage 1 e 2, Super Adventure Islands, entre outros. Trabalha em parceria com a irmã, Ayano Koshiro, que desenha personagens, e participou da criação de todos os jogos cuja música foi assinada pelo irmão, inclusive os dois ActRaiser. Isso é que é brother.



Os 12 Mega do cart parece terem sido muito bem aproveitados

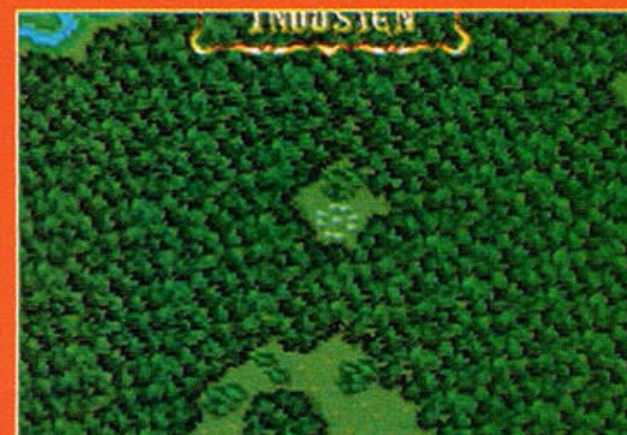
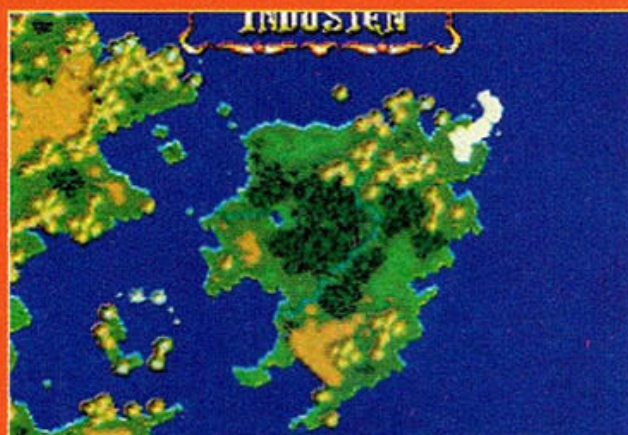


As asas são responsáveis pelo aumento de movimentos



Os inimigos se tornaram mais espertos e podem iludir

## ESCALA EM MODE 7 PRA DAR, VENDER E JOGAR



ActRaiser foi um dos primeiros jogos a utilizar o efeito Mode 7 em mapas e o efeito está de volta, apesar de o modo RPG ter sido eliminado. Você pode dar zoom no mapa com os botões L e R e ao selecionar a cidade o mapa rotaciona e vem ao seu encontro



GAMEPRO

SNES PRÉ-ESTRÉIA

STAR WARS  
EXCLUSIVO  
**THE EMPIRE STRIKES BACK**  
WARS



SPECIAL  
FEATURE



Por Lawrence  
da Arcadia

A trilogia **Star Wars** no videogame continua com **Super Empire Strikes Back** da JVC/Lucas Arts. Os jogadores que curtiram o filme vão encontrar mais elementos e surpresas que o lançamento do ano passado, **Super Star Wars**. Os criadores, viciados em Guerra nas Estrelas, deram um tarimbada especial nesta continuação. Vale conferir!

### O IMPÉRIO

Em **SESB**, você tem de enfrentar de novo o nefasto Darth Vader, comandante das tropas imperiais rumo a estrela da destruição. O jogo segue o roteiro do filme, com magníficas telas (demos) entre as cenas de ação. Você começa como Luke no planeta Hoth. Sua missão é colher os fragmentos das naves rebeldes e juntar forças para destruir o império. Depois, você seguirá para Dagobah encontrar mestre Yoda e aprender a usar seus sentidos. De Dagobah você vai para a nebulosa cidade de Bespin, onde está Lando Calrissian. No decorrer das fases você passa por lugares e aventuras jamais vistas.

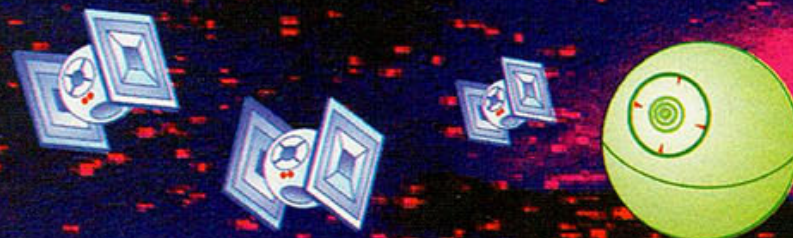
Seu principal inimigo, depois de Vader, são os AT-Walkers, tanques de guerra. Para combatê-los só lançando cabos para derrubá-los (como no filme). Não para por aí. Olha só o que o espera: montar um Tauntaun, guiar a Milenium Falcon entre asteróides, voar no X-Wing e no Snowspeeder, enfrentar Boba Fett - o caçador e encarar um duelo de sabre laser com Darth Vader. A Lucas Arts melhorou a animação do Super Star Wars. Os personagens já correm e atiram ao mesmo tempo. Outra novidade: os poderes da força! Você tem que encontrar os poderes (só Yoda sabe onde eles estão) para realizar uma série de movimentos inéditos, como levitar, ficar invisível e muitos outros, totalizando oito poderes.

### UM SALTO PARA A VELOCIDADE DA LUZ

Super Empire Strikes Back chega com 12 Mega de pura diversão e desafio. Com 20 fases, sistema de passwords, fases bônus, e perspectivas diferentes combinadas com o visual, promete ser um dos melhores lançamentos desta era! É só torcer para que a força esteja com você.



A corda faz o robô dormir







**É melhor Luke tomar muito cuidado com as bolas de fogo**



**Essa nave é capaz de atrair uma perigosa multidão**



**Infelizmente você não terá muito tempo para apreciar esse belo pôr-do-sol**



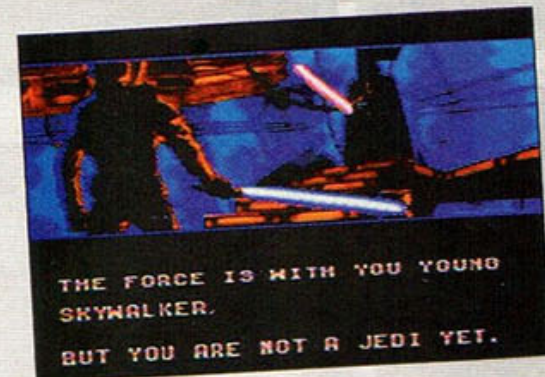
**O caminho reserva surpresas ásperas até que se aviste Dagobah**



**Esse Walker não incomodará mais ninguém**



**O canhão no tanque de gelo quer derreter Luke**



**Esse canhão quer dar um rápido fim à aliança rebelde**



**Seja rápido para que seu Whampa não vire sorvete**



**Segura essa!**



**Mesmo na queda Luke não fica sem ação**



**Chewie também marca presença nessa continuação**



**Se quiser pilotar a nave de Solo é bom ficar esperto**



**Olha a cara do chefe! Hoje é daqueles dias em que Luke não deveria ter saído da cama**



**Uma grande fria aguarda Solo nessa câmara de congelamento**



**Sinta-se benvindo a mais um chefe de fase**



**Imagine só o peixão que Luke poderia pescar com essa minhoca. Mas ela não é fácil**



**Esses Stormtroopers valem mais mortos**



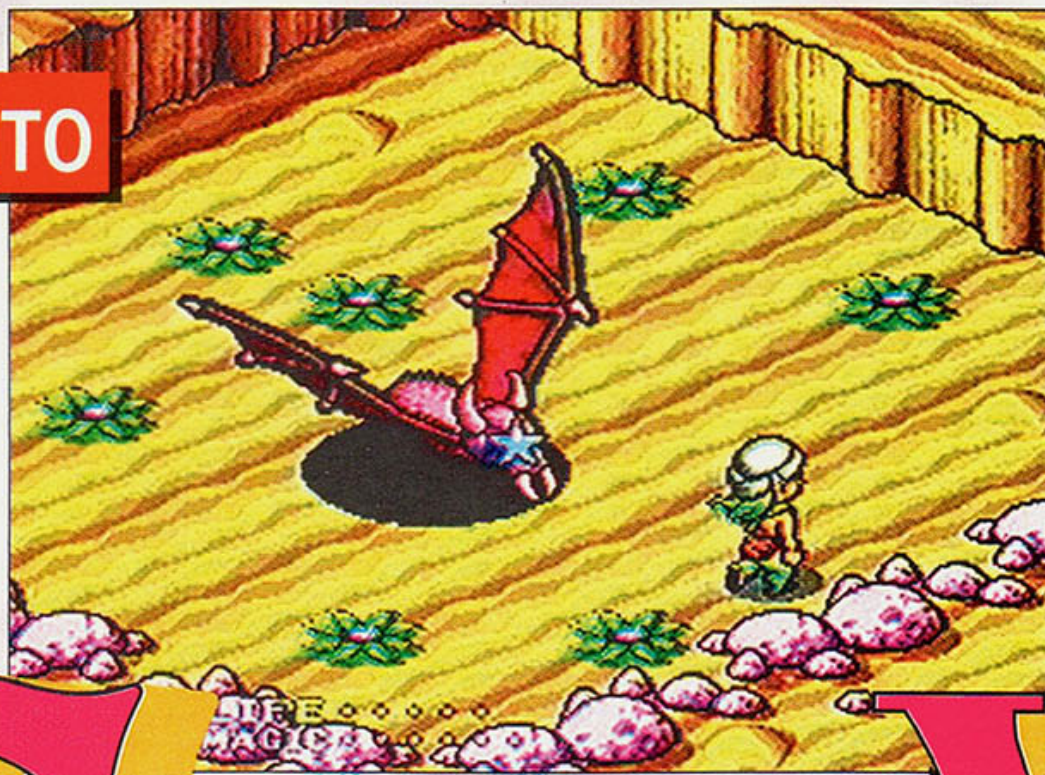
**O tráfico também mata em Cloud City**





## SNES LANÇAMENTO

Um dos primeiros sucessos do Nes, **Solstice**, que arrebatava o coração da galera na década passada, chega em grande estilo para o SNes numa excelente continuação. Na época, seu estilo de misturar fortes elementos de quebra-cabeça com RPG e ação causou bastante estranheza a todos os jogadores. Hoje não há quem não se deixe fascinar com esse tipo de desafio. O universo de **Equinox** é composto de dois planos: a superfície e o underground (subterrâneo), onde se passa a maior parte do jogo, justamente a mais complicada. São nada mais nada menos que 450 salas, o dobro da versão anterior, repletas de armadilhas,



Em cada uma das salas, muitos segredos e itens escondidos

do chefe ganha-se uma corda para a harpa. Toda vez que pegar uma nova arma, use-a para matar o Troll. Sua nova habilidade será premiada com o aumento de seu limite de energia (você ganha um quadrado a mais e enche

# EQUINOX

inimigos e itens. Os inimigos ficam rodando pela tela com movimentos previsíveis, mas são um páreo duríssimo. As armadilhas exigem do jogador muito raciocínio e precisão milimétrica nos controles. Sua mente e capacidade de concentração precisam estar em grande forma para enfrentar esse desafio. O objetivo de cada área consiste em coletar os 12

Tokens para enfrentar o chefe (espírito) do "pedaço". Além disso, cada território possui 1 arma, 1 magia e as chaves correspondentes aos portões. Para passar às novas áreas é preciso matar o mestre real (aquele que permanece na superfície é apenas uma miragem). Com a queda

toda a energia). Com cinco delas você completa o encordoamento. Agora, todos os jogadores que esperaram 2 anos por este lançamento, podem se esbaldar. Não faltará diversão nem desafio. Mas **Equinox** é recomendado só para quem é dotado de muita paciência e não abaixa a cabeça diante de desafios aparentemente insuperáveis.



*Naqueles áureos tempos do nintendo 8 bits eu já tinha*

*minhas dores de cabeça com Solstice. Agora, com o dobro de salas mais armadilhas e inimigos não há melhora que segure. A parte gráfica e animação de 8 Mega têm o padrão Sony. Aos efeitos sonoros somaram-se trilhas que dão um clima de suspense. Mas a falta de sombras atrapalha um pouco na noção de profundidade e, na altura. O manejo do controle é complicado. A dificuldade e diversão levam notas altas. Combinação mortífera. MK*

EQUINOX		Sony Imagesoft				
8 Mega	Fases: 8	Bateria				
1 Jogador	Quebra-Cabeça					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



**Aperte os botões L ou R para rotacionar o mapa**



**TORI**

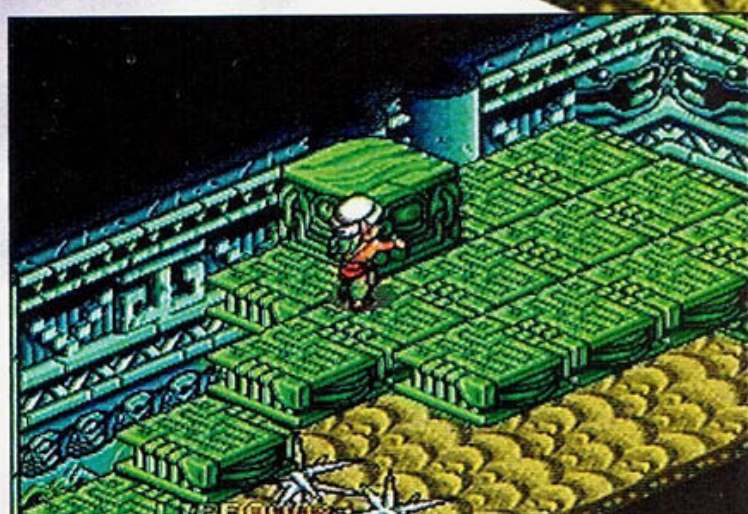
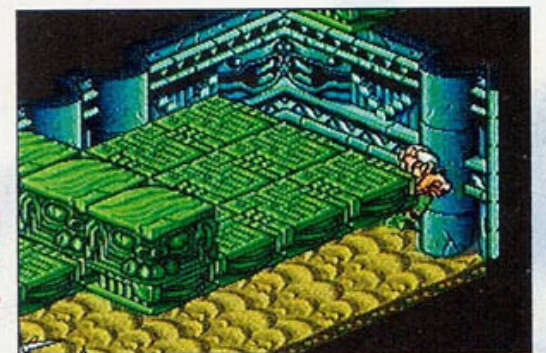
*Este bloco está aqui só para enganar*



*Empurre a fileira de blocos e dê a volta para pegar a chave*

**DEESO**

*Não tenha a infeliz idéia de descer sem empurrar nenhum bloco. Você será obrigado a se suicidar*



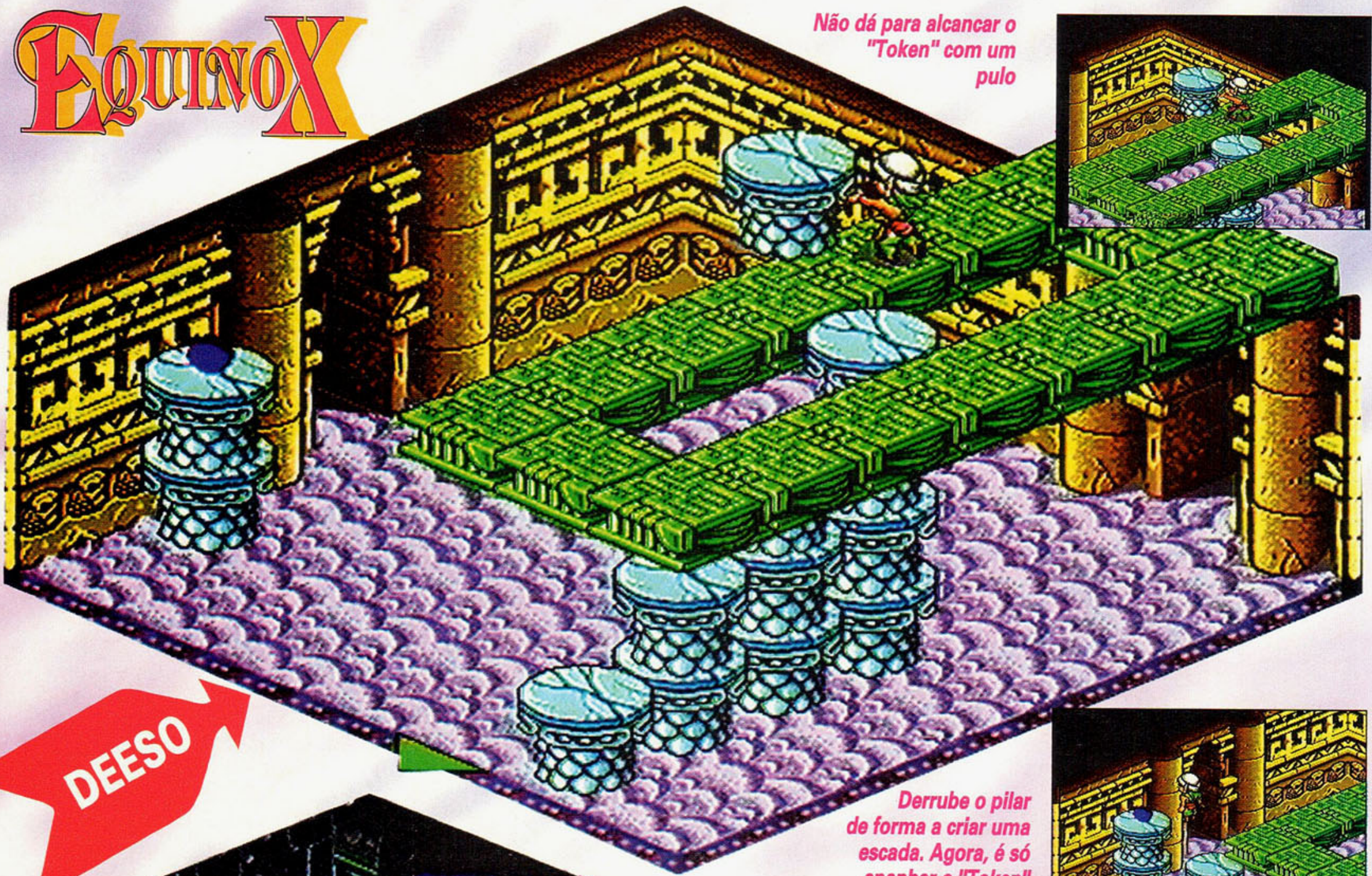
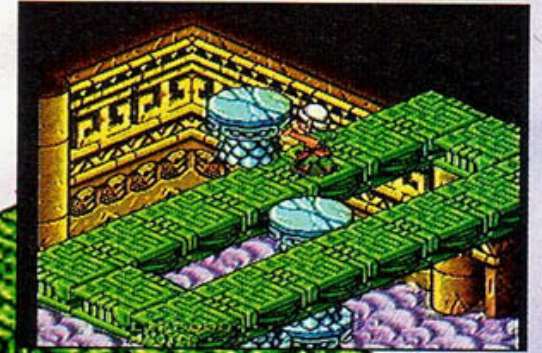
*Empurre o bloco da foto e siga-o paralelamente. Quando ele cruzar a sua frente, pule em cima e suba na plataforma da chave*

**D**evido a um pequeno problema físico não foi possível dar a solução das 450 salas numa só edição. Mas não é por isso que a **Gamepower** vai deixá-lo na mão. Preparamos a solução de algumas salas que dão uma boa idéia dos problemas que você irá enfrentar. Nunca esqueça de tatear cada ponto em busca de passagens secretas, existem muitas no jogo - e cuidado nos pulos. A sombra é o limite de apoio na superfície.



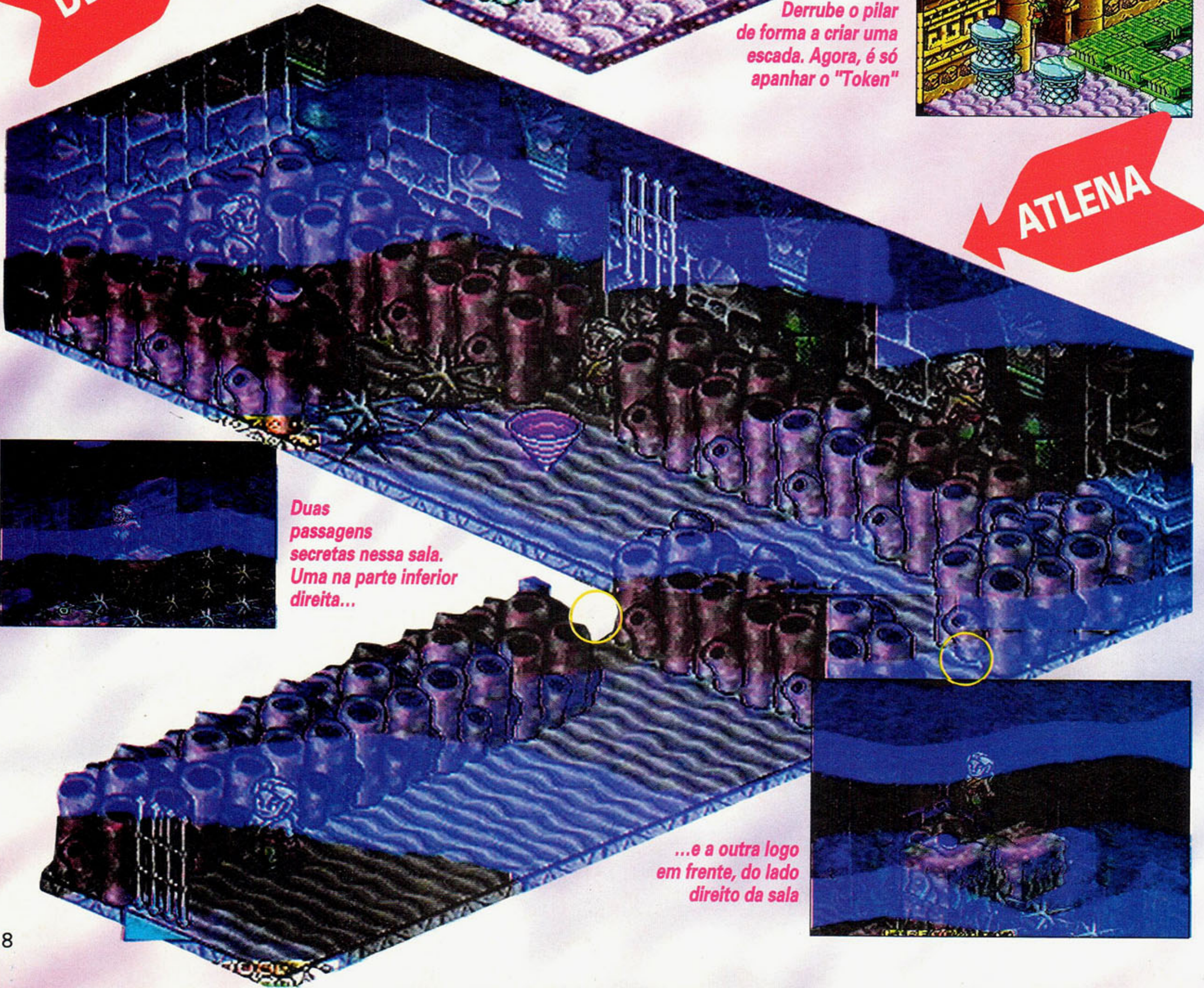
# EQUINOX

Não dá para alcançar o "Token" com um pulo



DEESO

Derrube o pilar de forma a criar uma escada. Agora, é só apanhar o "Token"



ATLENA

Duas passagens secretas nessa sala. Uma na parte inferior direita...

...e a outra logo em frente, do lado direito da sala





*Empurre esse bloco para fazê-lo cair*

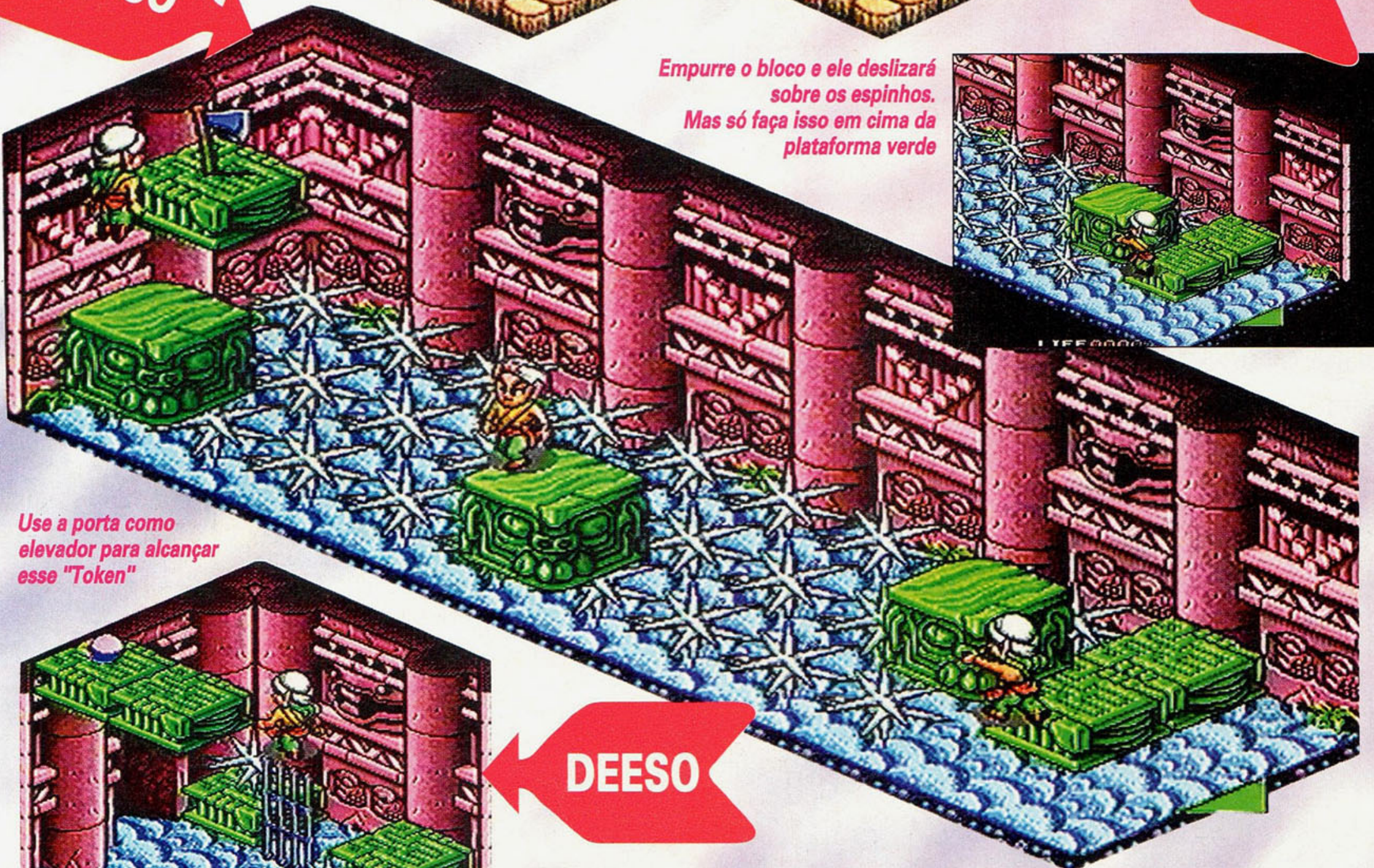
*Com ele no chão, basta apanhar a chave numa boa*



**DEESO**

**TORI**

*Empurre o bloco e ele deslizará sobre os espinhos. Mas só faça isso em cima da plataforma verde*



*Use a porta como elevador para alcançar esse "Token"*



**DEESO**

**450 salas cheias de armadilhas vão desafiar sua inteligência por muito tempo**





# THE LAWNMOWER MAN

**O** Passageiro do Futuro, conquistou as bilheteiras dos EUA no ano passado com um roteiro interessante e recursos avançadíssimos de computação gráfica. O filme conta a história de um jardineiro, Jobe, que serve de "cobaia" para as experiências científicas do dr. Angelo com realidade virtual. O cientista descobre que uma sucessão de viagens a essa dimensão pode vir a aumentar o poder mental humano, a ponto de transformar o cérebro em uma máquina de destruição. Uma ameaça que tem que ser impedida a qualquer preço. Um terror high



*Nas ruas, só inimigos*



*Objetivo: achar os mundos virtuais*



*Suba e dirija o helicóptero*



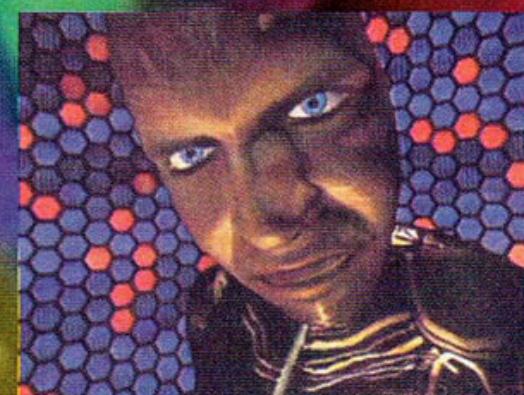
*Dois jogadores simultâneos*



*Aqui existem itens e pontos*



*É melhor não acender seu cigarro*



tech, baseado num conto do mestre Stephen King. O cart lançado pela Storm segue o mesmo enredo. Ação horizontal em que seu objetivo é mergulhar na RV e eliminar Jobe. As fases intermediárias são missões em "primeira pessoa", como se você fosse o cientista. Podem jogar 2 pessoas simultaneamente. Mas, nas fases de RV, só entra um jogador por vez. Jogo difícil e rápido.



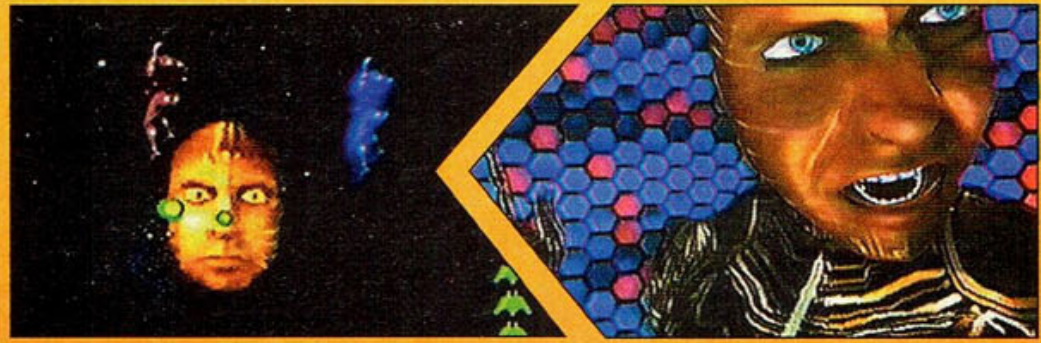


**FASE 1**



**JOGOS VIRTUAIS**

**Game versus Filme**



**ACESSO  
CONCEDIDO**

Várias partes do filme estão presentes no jogo. Acima, uma comparação entre as cenas que passaram no cinema com as do cart

O lançamento desse jogo foi uma bellissima surpresa para mim. Eu já havia assistido ao filme, mas não sabia que estava sendo adaptado para videogame. O jogo é bom, as fases de "Realidade Virtual" impressionam bastante. Exige atenção e reflexos. Sob medida para quem estava à procura de um bom desafio. **LM**

**FASE 3**



LAWNMOWER MAN Storm						
8 Mega	Fases: 9	Continue				
2 Jogadores	Ação					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



## SNES PRÉ-ESTRÉIA

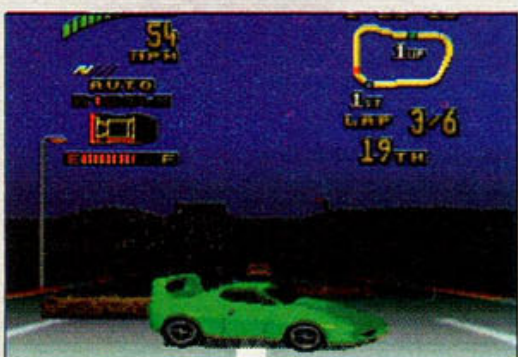
**A** Kemco está preparando a seqüência de **Top Gear** para SNes. Quem conhece, sabe que a adrenalina vai a mil. **Top Gear 2** beira à perfeição. Não se trata apenas de uma versão melhorada do



surpreendido por sons invocados durante as corridas. Vozes loucas na introdução e sons especiais acompanham seu desempenho. As corridas levam você a 16 países e condições climáticas e ambientais diferentes. A novidade é a possibilidade de envenenar sua máquina ao máximo e receber a bandeira quadriculada



*Se o carro descontrolar, dê um toque no acelerador para andar*

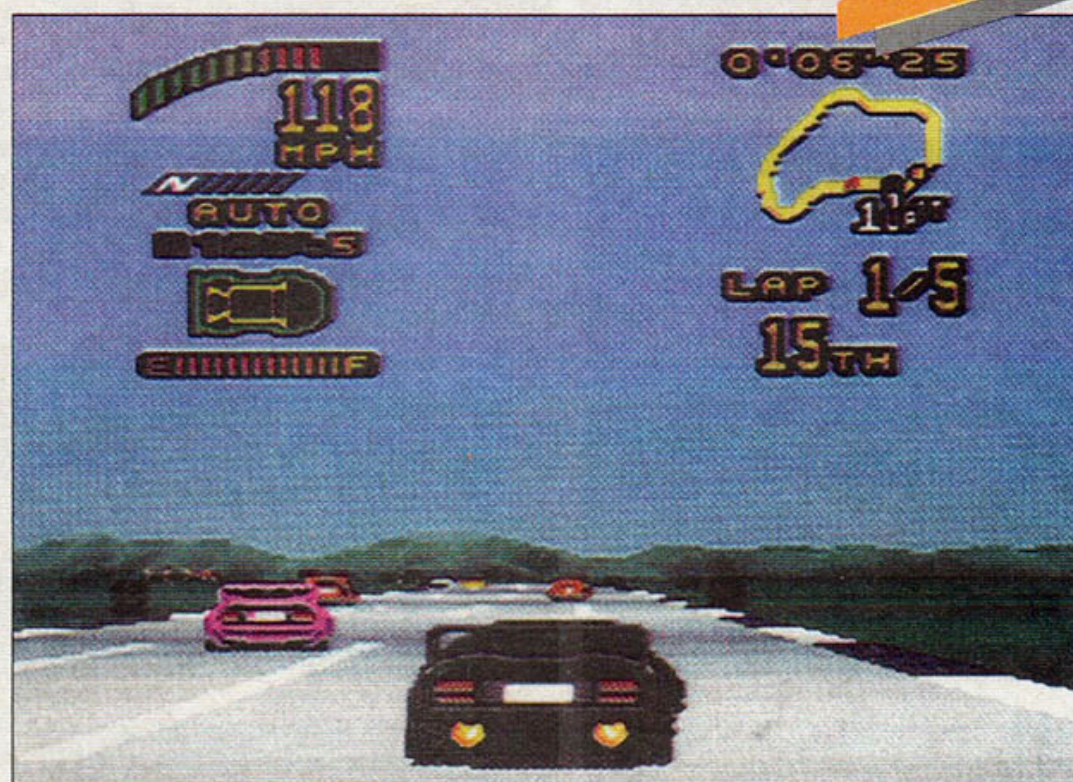


*Os pulos parecem legais mas reduzem a velocidade*



*Com câmbio manual, reduza as marchas antes das curvas*

# TOP GEAR 2



*Na saída, use o nitro e dispare, em especial se a pole for sua*



*O modo dois jogadores continua presente*



*Economize para comprar logo os melhores equipamentos*



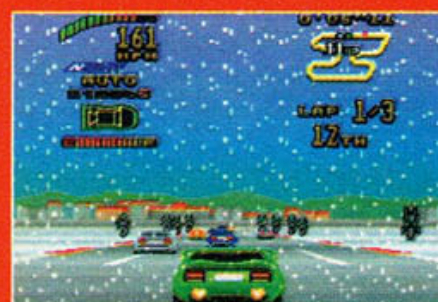
*Novos rachs em diversas partes do planeta*

primeiro jogo, mas um cartucho considerado líder da série. São mais disputas internacionais e mais opções de desempenho. A quantidade de mega foi de quatro para oito, criando uma roupagem nova e sofisticada com relação a seu precedente. Tela inteira no modo um jogador, e dividida para dois. Os gráficos também estão melhores, com fundos mais detalhados e os impactos mais pronunciados. Aparecem na tela informações e mapas importantes. Você será

## NÃO TEM TEMPO RUIM



*Debaixo de chuva*



*Muita neve*



*Sob forte nevoeiro*



*Em plena noite*



*Nada como a volta de um clássico para ir aquecendo as mãos e os pneus, principalmente quando se trata de um dos melhores jogos do gênero já lançados para SNes. Vibrei quando o editor me deu essa crítica. Por ter mais memória, o cart ganhou muito e deixa o original comendo poeira. Só mesmo a Kenko poderia ter conseguido essa façanha. Ninguém me ultrapassou no modo para dois jogadores. Fui tão bem que já estou pensando em fazer um bico na Fórmula 1 o ano que vem. Se segura, Prost! MB*



Seis lançamentos ...

# FLASH

... de virar a cabeça

## SUPER F-1 CIRCUS



*Este F-1 Circus quebra uma tradição: todos os jogos dessa série tinham visão superior (top view). Apesar dos incríveis efeitos e velocidade, a jogabilidade não convenceu: tem resposta lenta.*

F1 CIRCUS	Nichibutsu				
12 Mega	Fases: 16	Bateria			
1 Jogadores	Corrida				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

## HELLO KITTY



*Direto dos estojos escolares para seu videogame, Hello Kitty é um personagem que você não pode mover. Ela é juíza de um "gol-a-gol" em que vale tudo, com direito a alguns golpes especiais.*

HELLO KITTY	Character				
8 Mega	Fases: N/D	Password			
2 Jogadores	Ação				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

## SUPER PUTTY



SUPER PUTTY	System 3				
8 Mega	Fases: 8	Quebra-cabeça			
2 Jogadores					
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

*Mistura de ação e quebra-cabeça. Um boneco em forma de geléia precisa enfrentar vários perigos, além de ser frequentemente aporrinhado por um gato bem chato. Lembra muito o jogo Jerry Boy, da Sony.*

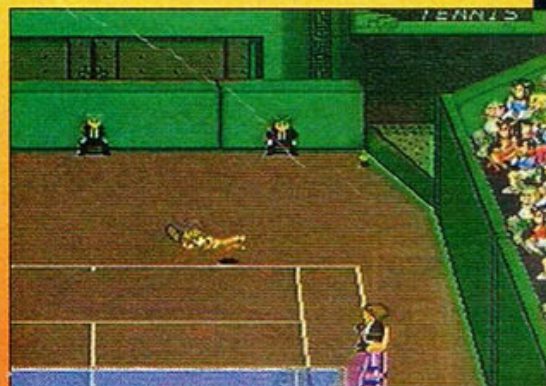
## FMW WRESTLING



FMW	Pony Canyon				
12 Mega	Fases: N/D	Continue			
2 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

*A federação FMW inspirou esse jogo. Como nas lutas reais, os elementos de show foram incorporados. Só que com vantagem para o videogame. O sistema Death Match é o mais comum entre eles.*

## SUPER FAMILY TENNIS



*Depois do futebol para 4 jogadores, chega o tênis. Smashes, voleios, lobbies e outra técnicas, tudo a disposição. O melhor deste cart é a disputa de duplas usando o adaptador para 4 joysticks.*

FAMILY TENNIS	Namcot				
8 Mega	Fases: 4	Password			
4 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

## BATTLE MOBILE



*A visão de um pequeno carro pode desestimular os jogadores. Mas isso é um erro. Diversão é a tônica. As perseguições, tiros fazem lembrar a série Spy Hunter para nintendinho.*

BATTLE MOBILE	Sacom				
8 Mega	Fases: 8	Continue			
2 Jogadores	Corrida				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



# Jaguar

**ATARI 64-BIT  
DE VOLTA À ARENA**

O segredo mais bem guardado dos últimos anos no Silicon Valley veio à tona. Não se fala em outra coisa! A Atari Corporation finalmente resolveu abrir o jogo sobre o seu Jaguar - um super sistema de 64 bits que chegará em breve ao mercado para concorrer com o Genesis, SNes e 3DO. Em grande estilo, com um visual inovador e controle de 17 botões, o aparelho promete arrebatrar corações em todo o mundo.

**64 BITS A US\$ 200**

Atari, a iniciadora da febre do videogame no início dos anos 80, começou a perder terreno poucos anos depois para os novos sistemas. A empresa adotou uma estratégia radical para resgatar terreno no mercado: combater os consoles de 16 e 32 bits lançando um de 64 com um preço compatível (US\$ 200). O termo 64 bits refere-se a quantidade de informação que o Jaguar pode processar ao mesmo tempo. A empresa insiste em aclamar que Jaguar é o mais poderoso sistema que existe em consoles domésticos, uma vez que processa quatro vezes mais informação que um SNes ou Genesis e duas mais que um 3DO Multi Player. O sistema se compõe de cinco processadores em três chips de computador. Dois dos chips (apelidados de Tom e Jerry) foram desenvolvidos especificamente para o aparelho. Tom, um chip

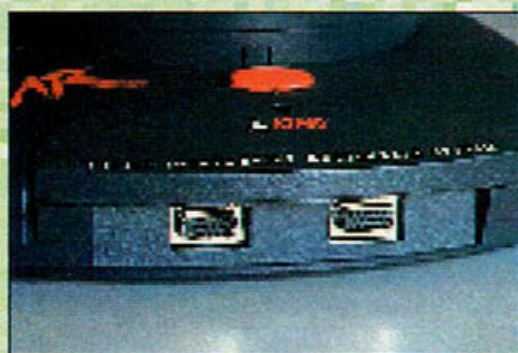
gráfico de 64 bits, incorpora vários processadores RISC. Jerry é um chip RISC de 32 bits com um processador digital de sinais. O restante é um chip Motorola 68000 de 16 MHz. Somado a essa força, Jag vem com 16 megabits, o que permite armazenar jogos de 16 mega na memória RAM. Isso não é tudo. A unidade pode fazer escalas, rotacionar e movimentar os objetos (distorcendo as imagens) através do hardware. Aqui, o mapa de textura (que converte polígonos em imagens texturizadas) não é problema. Como no 3DO, os gráficos em cores de 24 bits podem mostrar mais de 16 milhões de cores durante a ação. Um Genesis trabalha só com 64 cores e um SNes com 256. O Jaguar, com seu



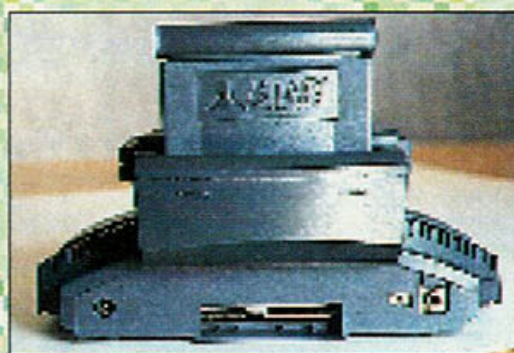
*Dos 17 botões, 3 são para tiro, 2 para seleção e 12 formam um teclado cujas funções são explicadas quando se introduz uma ficha plástica*



*O formato do cartucho do Jaguar traz elementos que lembram tanto o Lynx quanto o antigo Atari. Nostalgia pura!*



*O console possui 2 entradas de 15 pinos cada*



*A expansão traseira permite acoplar modem e dispositivo VR*

processador horsepower pode movimentar mais de 850 milhões de pixels por segundo. O 3DO fica na média dos 15 milhões por segundo e Genesis e SNes não passam de 1 milhão. O chip de som produz músicas com qualidade superior à de um CD, operando com 200



# EXCLUSIVO: O RETORNO DA ATARI COM O PROJETO JAGUAR

KHz, enquanto um CD usa só 41 KHz. Todo preto, com um visual moderno e prático, o novo Jaguar tem as 2 entradas para os controles na frente e as saídas e expansões atrás. O console pode ser ligado em aparelhos com entrada de NTSC RF, Vídeo Composto NTSC, Super VHS ou qualquer RGB com um sinal igual ao do arcade. Se você tem um monitor de alta resolução poderá ligá-lo e não terá nenhuma interferência no sinal. Os

controles têm coisas velhas e novas. Os botões A, B e C parecem os do Mega Drive, enquanto o Pause e Options podem ser tidos como o Start e Select do SNes. Os outros 12 assemelham-se aos do Intellivision, console conhecido dos jogadores mais antigos. Há jogos com ícones correspondentes a estes 12 botões.

## CARTS E CD JUNTOS

Jaguar é um sistema de cartuchos, mas há planos para lançar o Jaguar CD no ano que vêm. Poderá se rodar no aparelho além dos CDs, CDs de áudio, CD+G e Foto CDs da Kodak. Muitos jogos de cartucho tem

concepção de CD, com gráficos, áudio e vozes digitalizadas com qualidade de filmes.

## VIRTUAL JAGUAR

A Atari, prevendo a onda multimídia decidiu implantar em seu novo sistema algumas armas secretas. Entre elas, um chip interno chamado DSP, que permite a função de Modem ao ser ligado a um telefone interface (planejado para ser lançado em 94). No futuro daria para jogar com amigos através de transmissões telefônicas. O adaptador será ligado à linhas cabo. A Time Warner, a mesma que ajudou a desenvolver o Sega Channel está interessada no Jaguar Channel, um cabo para intercomunicações. Realidade Virtual não poderia faltar. O Capacete RV será lançado ano que vem. Fora isso a Atari planeja lançar o MPEG-2 um cartucho de vídeo compressão que permite

passar um CD com a qualidade e duração de um Laser Disc. Finalmente, o aparelho vem desenhado para tirar proveito da resolução dos pixels de TVs de alta definição (HDTV).

## VOCÊ JÁ PENSOU EM JOGAR ATARI HOJE?

A entrada da Atari no mercado está deixando as outras empresas de cabelo em pé. Em fase de teste de marketing nas principais cidades dos EUA e da Europa e prestes a ser lançado em novembro, o sistema promete dar certo. Por US\$ 200 você compra o console que já virá com um controle e um jogo. Dessa vez, a empresa encontrou aliados fortíssimos, como a gigante do entretenimento Time Warner e a IBM, que irá produzir o Sistema Jaguar. Resta saber se as outras companhias vão dar suporte ao console. Se você não suportava os joguinhos da Atari prepare-se para mudar de idéia!



Nessa foto estilo álbum de família, toda a família Jaguar: console base, Jaguar CD acoplado no slot do cart, um controle e um jogo



# Jaguar

Mais de 25 cartuchos estão para ser lançados pela Atari, todos em fase de teste no mercado norte-americano. Muitos ainda não possuem nome. A média de preço de um cartucho vai variar entre US\$ 39 e US\$ 69, de acordo com a memória (de 4 a 32 megabits). Conheça as primeiras telas dos jogos da Jaguar.

## CyberMorph

Voar já é possível neste mundo de gráficos poligonais. Sua nave pode assumir diversas formas enquanto você cruza

montanhas e vales. Com um visual realista. Muitos obstáculos nesse voo. Disponível em outubro.

## Kasumi Ninja

Kasumi, o "Ninja invisível", terá um trabalhão para derrotar os melhores lutadores de rua do mundo. Este cartucho tem 20 personagens (todos baseados em atores digitalizados), cada qual com três técnicas específicas. A barra de energia tem uma concepção original - cada vez que se perde um ponto, uma espada fará um corte em sua mão.

## Raiden

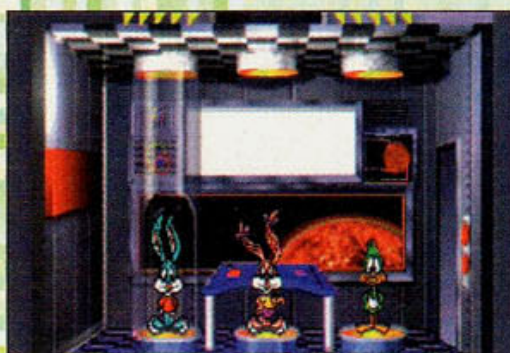


Baseado no arcade Fabtek, esse sucesso dos fliperamas tem a sua versão para Jaguar. A Atari prometeu eliminar traços de câmara lenta e detalhar ainda mais os gráficos.

## Evolution: Dinodudes

Esta é uma versão que mistura um sucesso da Lynx, da própria Atari, com **Humans** da Gametek. 50 das melhores fases com novos gráficos, cenários e música CD.

## Tiny Toon Adventures



A Atari planeja melhorar ainda mais o esquema de coloração criado pela Time Warner. Dessa vez, Buster e Babs se encontram numa aventura de ação horizontal. Trata-se de uma brincadeira muito louca que incorpora

as vozes originais do desenho. Destaque para a "Summer Vacation".

## Club Drive



O parque de diversões do futuro. Uma corrida em lugares inimagináveis, incluindo o Grand Canyon, um modelo da cidade de San Francisco e até mesmo uma sala de estar.

## Tempest 2000

Adaptação de um clássico de 1981. Você pode escolher entre os dois modos: Tempestade Clássica, como no original e com novos efeitos em escala, e a 2000, uma versão com elementos inéditos e power-ups.

## MAIS JOGOS A CAMINHO!

**Battlezone 2000:** Um simulador de tanque com 64 bits. Com gráficos 3D.

**CyberPunk City:** O mundo futurista de Blade Runner em sua tela.

**Sports Games:** os mais diversos esportes reunidos num só cartucho: futebol, basquete, beisebol.

**Drácula (CD):** Atores reais e muito sangue breve em CD. Baseado na obra de Bram Stoker.

**Space Pirates (CD):** Aventura espacial com gráficos em estilo HQ.

## ALIEN VS. PREDATOR



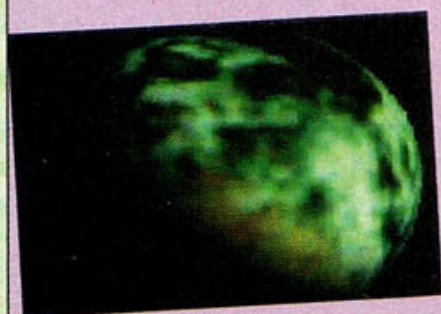
Um labirinto em primeira pessoa com textura gráfica de qualidade e personagens digitalizados. Duas opções: o alienígena ou o guerreiro humano para enfrentar o terrível Predator. As armas são granadas, pistolas e lança-chamas para o humano. No caso do alien, as mandíbulas e golpes de cauda.



## CRESCENT GALAXY

A Atari tem a sua versão 64 Bits de **Star Fox**. A história é bem parecida com a do cart da Nintendo. Trevor McFur (Jaguar) e Cutter (Gato), são respectivamente piloto e co-piloto de uma nave estelar ultra-moderna. Patrulhando a galáxia, os dois se deparam com obstáculos perigosíssimos, como asteróides, criaturas espaciais e incríveis chefes que farão sua tela vibrar. Boxes de diálogos com as imagens dos protagonistas completam a ação. O jogo, previsto para sair junto com o console, em outubro, promete arrasar!

### 5 MUNDOS PARA EXPLORAR



Swamp Planet



City Planet



Desert Planet



Cave Planet



Air Planet



### INCRÍVEL ANIMAÇÃO EM 3D



O Jaguar pode criar personagens 3D e animá-los com muita realidade, usando equipamentos de desenho avançados, como o Eletronic Arts 3D Studio.



Cutter



Trevor



General Patent

O Jaguar CD, já em fase de teste, acoplado no slot do cartucho do console





# POWER SNES DICAS

## FINAL FIGHT 2

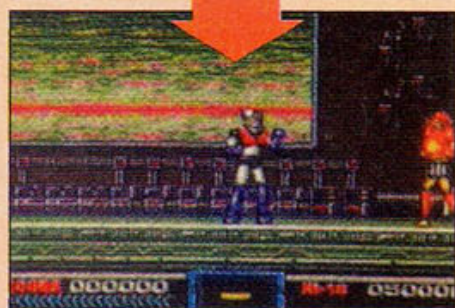
### O mesmo lutador



Na tela título digite:  
 ↓ ↓ ↑ ↑ → ←, L e R.  
 Esta seqüência  
 permite escolher o  
 mesmo personagem  
 no modo 2 jogadores.

## MAGINGA Z

### Seleção de fase



Na tela título, digite a  
 seguinte senha no  
 controle 1: L, R, X, Y, A e  
 B. Agora você pode jogar  
 em qualquer fase.

## SONIC WINGS

### Jogue com outra nave



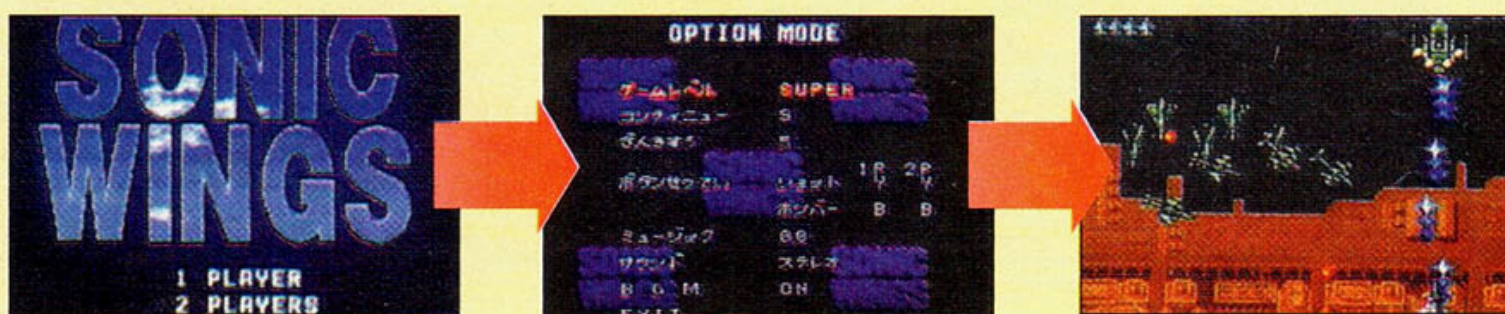
Na hora de selecionar o país, mantenha pressionado R e na seqüência: ← ↓ → X, Y, A, B, → ↓ ← ↓ X, Y, A, B no controle que desejar. Agora você já pode jogar com Rabio dotado de alto poder de fogo.

### Modo Time Attack



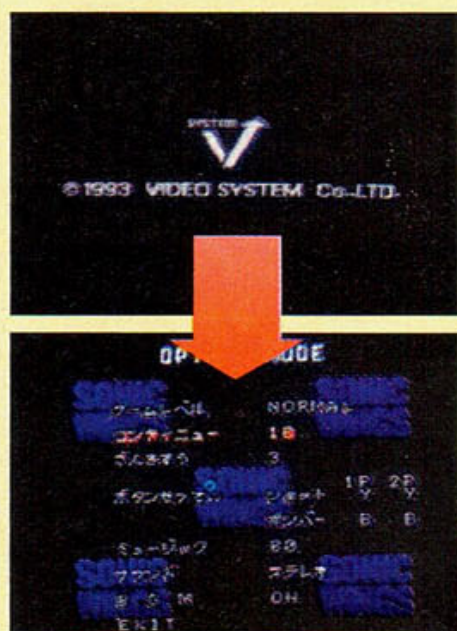
Na escolha dos países, mantenha pressionado R e digite A, ←, Y, →, X, ↓, B, ↑ no controle desejado. Detone o mais rápido possível os mestres.

### Dificuldade Super



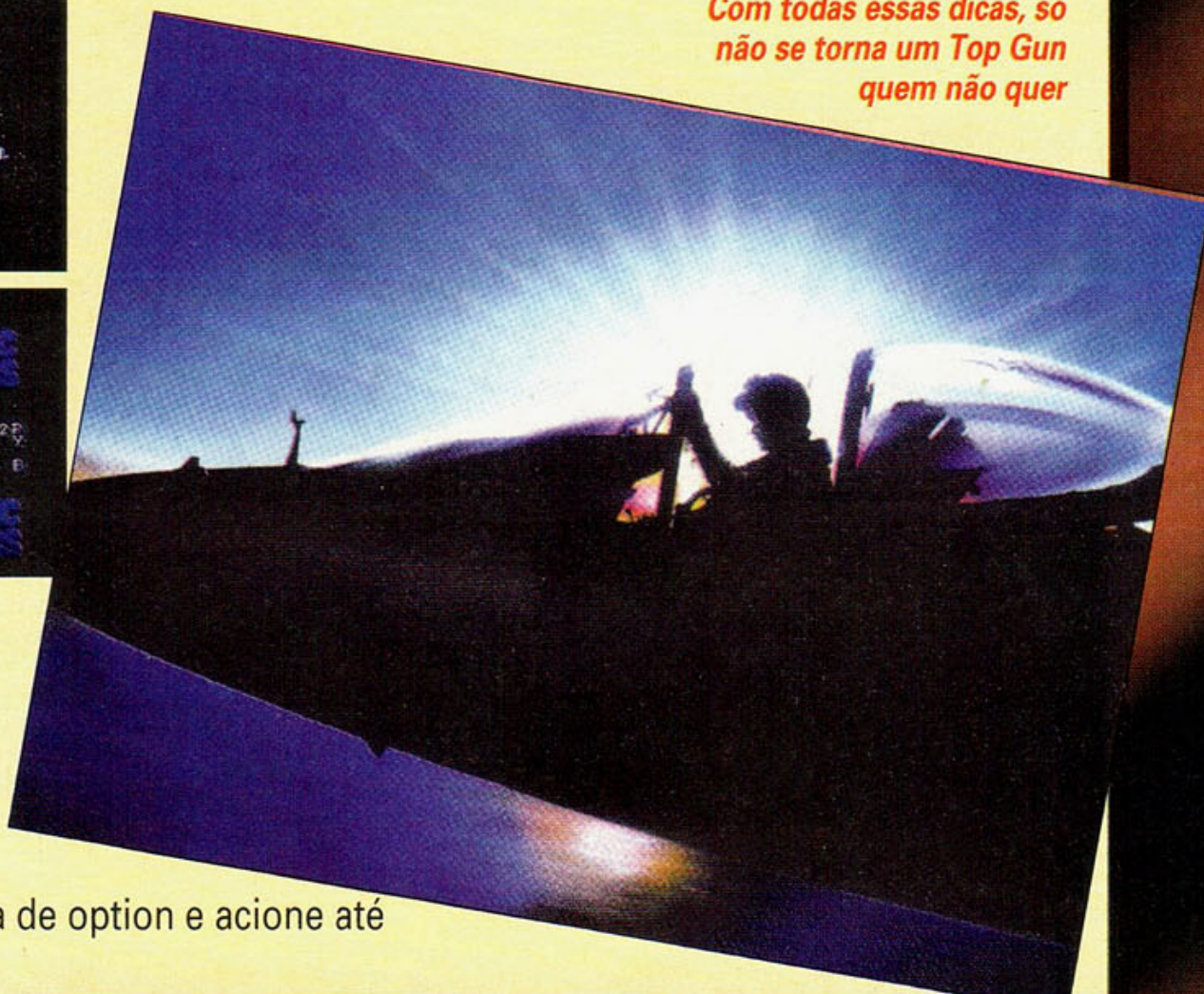
No título mantenha pressionado R e digite: ↑ ← ↓ →, B, A, X e Y no controle 1. Na tela option coloque no nível Super.

### 18 Continues



Na tela da "Video System" mantenha pressionado L e digite: ← ↓ →, X, Y, A, B, ← ↓ → ↓, X, Y, A e B no controle 1. Seja rápido! Vá para a tela de option e acione até 18 continues.

*Com todas essas dicas, só não se torna um Top Gun quem não quer*





## SF II TURBO

Trave o S. Bird Kick



Acione o Spinning Bird Kick (de preferência o forte) e comece a carregar para baixo. Antes de terminar o golpe, acione de novo o Spinning. Chun Li pára de girar e percorre toda a tela, ficando imóvel no ar. Acerte um golpe para desparalisá-la.

## SUPER BACK TO THE FUTURE II

Password

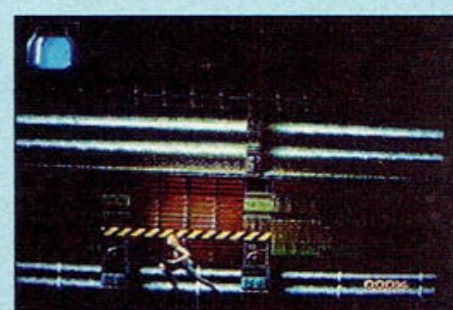


Use as passwords abaixo para conhecer algumas fases e mestres dessa incrível aventura:

Back Iron Lion Bear  
Head Wolf Qeen  
Boss Bust Jack Pink  
Frog Blue King

## ALIEN 3

Passe de nível



Aqui estão todos os códigos para entrar nas fases deste jogo.

QUESTION  
MASTERED  
MOTOR WAY  
CABINETS  
SQUIRREL



# SEU PEDIDO É UMA ORDEM.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL.  
TAMBÉM ACEITAMOS PAGAMENTOS  
COM CREDICARD PARA  
PEDIDOS POR TELEFONE.

MEGA DRIVE II  
CONTROL UNIT



Master System III  
compact



Master System  
SUPER COMPACT



SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM



PLAYTRONIC

TEMOS  
AINDA:

- VÁRIOS TÍTULOS À SUA DISPOSIÇÃO
- ACESSÓRIOS DE LIGAÇÃO DE GAMES
- FONTES DE ALIMENTAÇÃO
- TODOS OS MODELOS DE JOYSTICKS

\* DYNACOM

\* Chips do Brasil

\* milmar

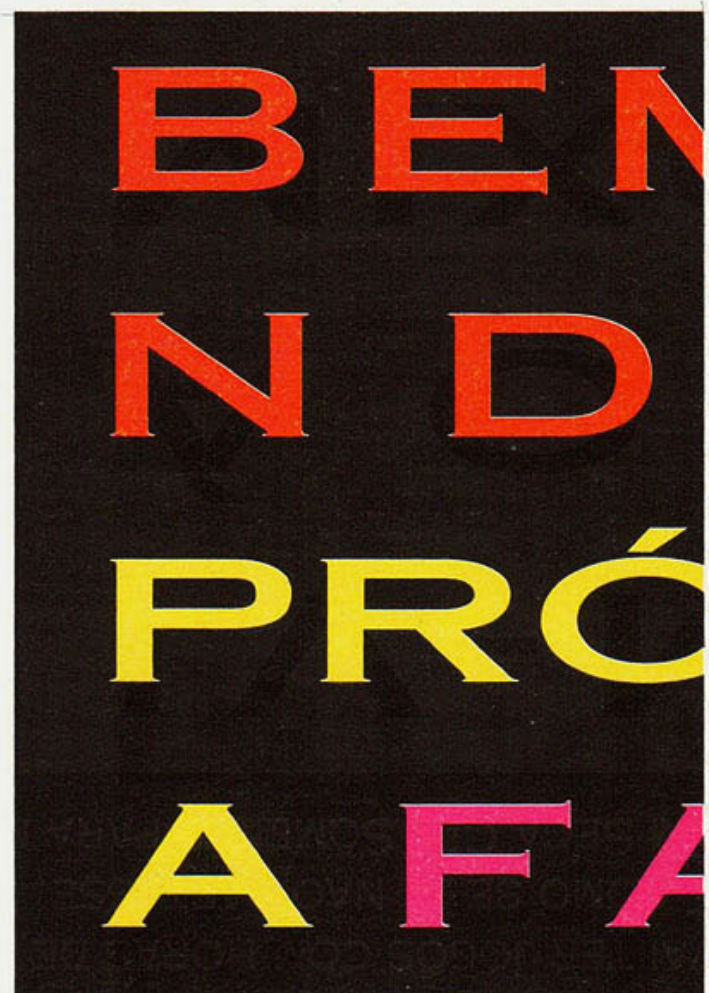
GPTV  
GAMES

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 229.5877  
SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 221.1144  
FAX: (011) 223.7075 - SÃO PAULO - SP



PARECIA IMPOSSÍVEL FAZER O MEGA DRIVE  
TAMBÉM PARECIA IMPOSSÍVEL DERRUBAR O MURO  
MAS O FUTURO É ASSIM MESMO, SURPREENDENTE E  
COM JOGOS EM COMPACT DISC, QUE PODEM TER ATÉ  
DE UM CARTUCHO). COM SEGA CD, PELA PRIMEIRA VEZ VOCÊ  
ATORES REAIS, DESENHOS ANIMADOS E VIDEOCLIPES.  
SEUS CDS DE MÚSICA. VEJA, JOGUE E OUÇA



DUPLA POTÊNCIA:  
COM A MESMA  
FACILIDADE QUE VOCÊ  
JUNTA ESTAS DUAS  
PÁGINAS, VAI UNIR OS  
PROCESSADORES DE  
16 BITS DO MEGA DRIVE  
E DO SEGA CD,  
PARA VIVER A  
EXPERIÊNCIA ÚNICA  
DOS CD GAMES, SEM  
PERDER NENHUMA  
EMOÇÃO DOS MAIS DE  
130 CARTUCHOS DO  
MEGA DRIVE.



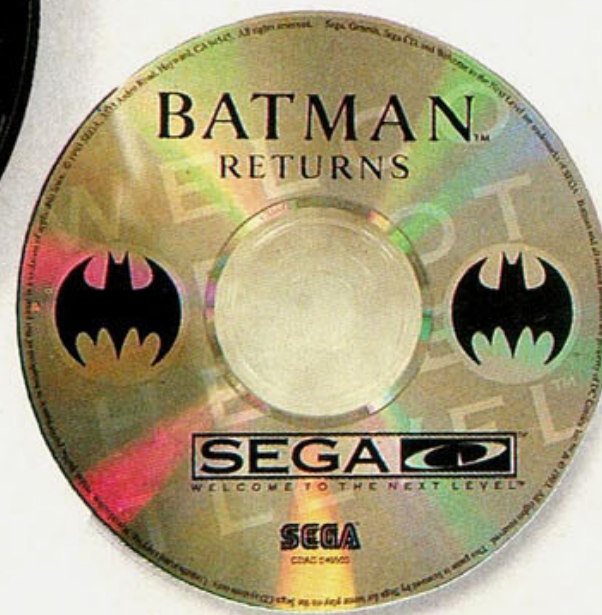
JUNTE  
AS  
PÁGINAS  
E  
VEJA  
O  
FUTURO





FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.  
 DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.  
 IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME  
 540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE  
 VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE  
 E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE, SEGA CD TAMBÉM TOCA  
 UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

M-VI  
 O À  
 XIM  
 ASE



EFEITOS ESPECIAIS:  
 ZOOM, ROTAÇÃO 360°,  
 DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO  
 DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:  
 JOGA CD GAMES E  
 TOCA CDS.

ATÉ 540 MEGA DE  
 MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM  
 8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA  
 MEGA DRIVE.





# STREET FIGHTER II

## The New Challengers

**P**arece um sonho mas não é. O maior jogo da história do videogame está de cara nova, ou melhor, com quatro caras novas. Fei Long, Dee Jay, Cammy e Thunder Hawk são os novíssimos guerreiros mundiais. **Street Fighter II: The New Challengers** é uma verdadeira obra de arte, foi desenvolvido pela Capcom para ser o "grande final" da série **SF II**. Isso não quer dizer que não teremos um **SF III**. As mudanças não se restringiram aos 4 personagens. Os magos da Capcom analisaram o programa original linha por linha e fizeram mudanças radicais que vão desde a apresentação até os finais do jogo. Algumas você já teve a oportunidade de conferir com exclusividade na **GP 15**, mas aquilo foi só um aperitivo. A música com tecnologia Q-Sound praticamente põe você dentro da tela. Um modo de torneio foi criado com o objetivo de facilitar campeonatos. Para isso basta existir máquinas "linkadas". Cada personagem apresenta 8



Os rostos foram redesenhados: veja o Vega totalmente psycho (paranormal)



Final do modo torneio



Muitos movimentos mudaram



Ryu tem 2 hadouken: normal e fire



Shouryuken escaldante só com Ken

Os quatro novos guerreiros: embaixo, da esquerda para a direita: Dee Jay, Cammy e Fei Long. Atrás, o índio Thunder Hawk





cores que podem ser escolhidas através dos botões de soco e chute. Com o botão Start é possível acionar a cor Super. A oitava constitui uma espécie de cor bônus. Para que ela apareça, é preciso segurar qualquer botão por 3 segundos. Aconselhamos que você sente e veja com calma as páginas a seguir. Pedimos a gentileza de não babarem em cima da revista.



O 3º rolling attack: o backstep



O facão pode acertar por trás



Os mestres ganharam muitos golpes



Double Lariat acionado com os botões de chute não tem invencibilidade nos pés



O helicóptero derruba na subida



O pilão pode falhar se for na defesa



Novo chute forte: contra voadoras



Kikouken: tudo novo, para melhor



Zangief possui novos arremessos



Buffalo Head Butt: golpe especial

## NOVOS GOLPES

### Ryu

Fire Hadouken - ←↘↓↘→ + soco: derruba o inimigo

### Ken

Fire Shouryuken - →↓↘ + soco forte: pega 3 vezes

### Chun Li

Kikouken - (c) ←→ + soco: novas características e gráficos

### Blanka

Backstep Rolling - (c) ←→ + chute: mais uma bolinha

### Zangief

Flying Power Bomb - 360° + chute (de perto)

Atomic Suplex - 360° + chute (mais perto)

### M. Bison

Buffalo Head Butt - (c) ↓↑ + soco: escapa de magias

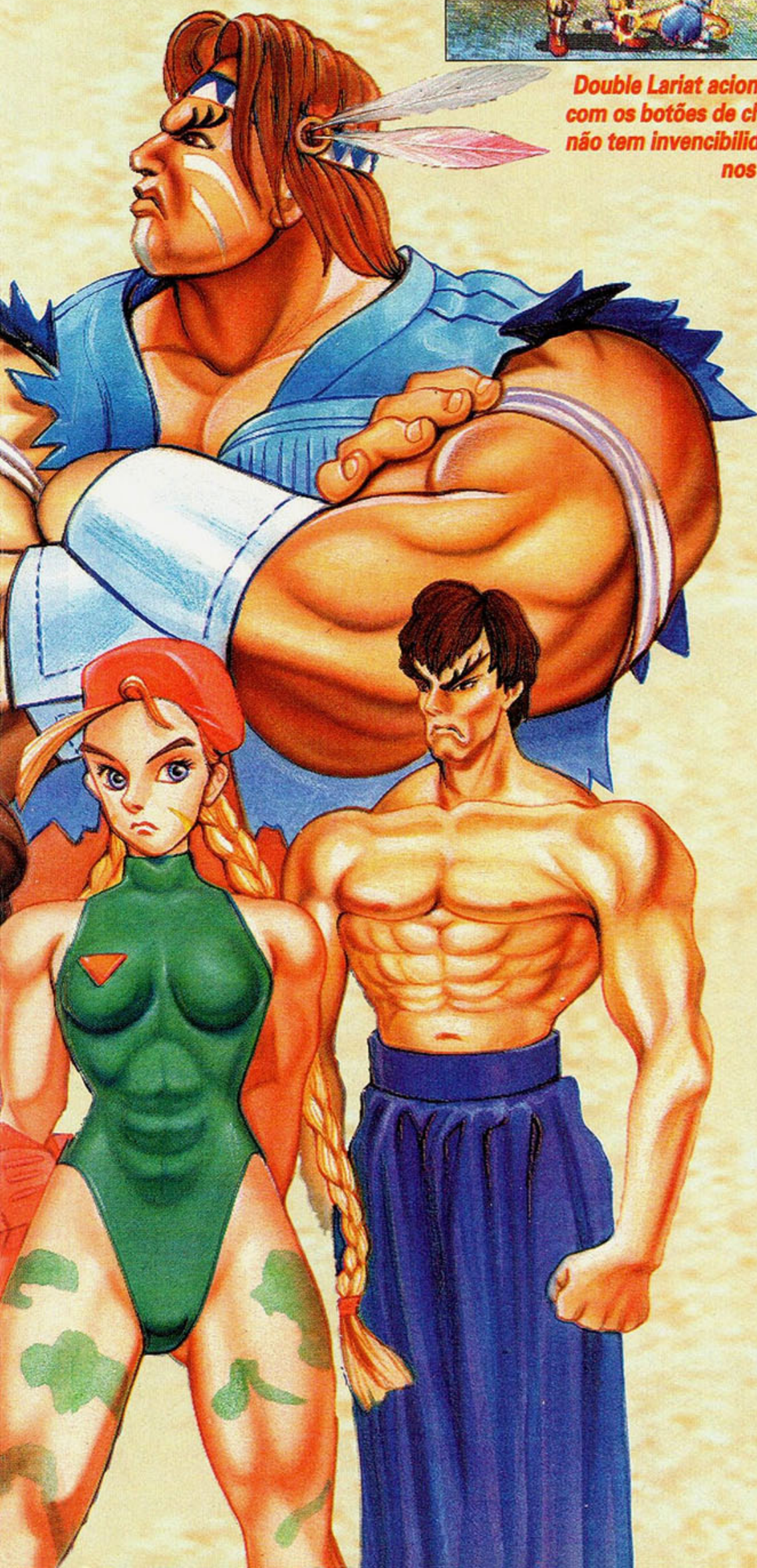
### Balrog

Sky High Claw - (c) ↓↑ + soco (soque durante o vôo)

### Vega

Devil Reverse - (c) ↓↑ + soco: movimentos imprevisíveis

OBS: Os nomes dos lutadores são da versão japonesa. (c) = carregar





**V**indo direto da Jamaica, esse representante da raça negra é músico, como o próprio nome já sugere. Seu som preferido é o reggae. Nessa profissão, já chegou a obter reconhecimento mundial mas tudo indica que não gostou muito da atividade, pois resolveu se dedicar a sua outra paixão: o Kick Boxer, luta que realiza com extrema destreza. Sorridente e lutando sempre descalço, Dee Jay possui uma grande variedade de golpes. Não é à toa que sua calça vem com os dizeres "Maximum".

# DEE JAY



*Nova concepção gráfica*



*O bairro chinês nunca mais será o mesmo depois dessa visita*



*Dee Jay é o único personagem novo com magia: ondas de choque como o Sonic Boom*

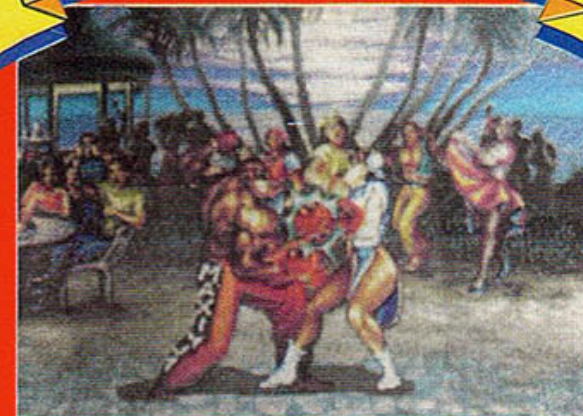


*Pode-se desviar de magias usando esse golpe, mas só funciona nos primeiros instantes*



*Use o Machine Gun Upper contra voadoras*

## GOLPES ESPECIAIS



*Machine Gun Upper: (c) ↓ ↑ + soco repetidamente para mais eficiência*



*Double Rolling Sobatt: (c) ← → + chute. Verdadeiro arrastão*

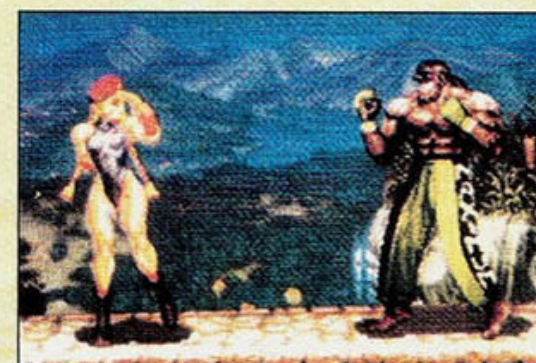


*Air Thrasher: (c) ← → + soco. Corte os inimigos com o Sonic Boom cover*



**M**ais uma representante do sexo feminino. A história desta inglesa é curiosa. Perdeu a memória num acidente três anos atrás. Foi encontrada por militares sediados próximo do local do acidente. Eles começaram a treiná-la. Causou espanto devido a suas habilidades físicas. Já preparada, ela e seu grupo receberam a missão de destruir a organização de Vega. Seu maior desejo é destruir o temível vilão e recobrar sua memória. Mas será que ela consegue passar pela sua rival, a chinesa Chun Li?

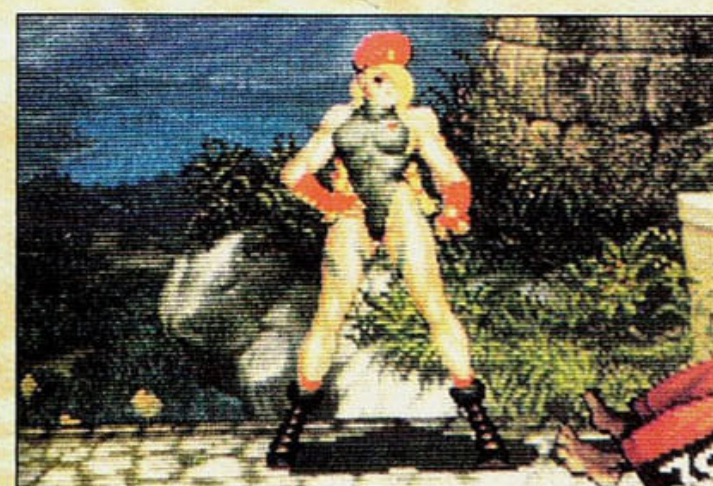
# CAMMY



Use bem a agilidade dessa britânica: é uma tática excelente



O Spiral Arrow é invencível no começo: escape e acerte o oponente



Cammy wins! As poses da vitória também foram totalmente redesenhados



Escape de magias com este golpe que voa rasteiro sobre o inimigo



Contra voadoras, o negócio é o Cannon Spike: sem perigo de contra-ataque se acertar



Novas táticas devem ser adotadas para os novos e antigos personagens



## GOLPES ESPECIAIS



Cannon Spike: →↓↘ + chute. Se afasta logo que acertar o adversário



Spiral Arrow: ↓↘→ + chute. Como uma flecha



**A** pesar de representar o México, esse pele-vermelha nasceu nos Estados Unidos. Adora animais, odeia mentiras e nunca gostou de brigas. Entrou no torneio em busca de justiça. Sua tribo foi massacrada pela terrível organização de Vega, a Shadaloo. Hawk só soube dessa história pouco antes da morte do pai, cujo último desejo foi retornar a "terra santa". Deseja vencer e reconquistar as terras de sua tribo. Seu grande porte e golpes fazem lembrar outro lutador: Zangief.

# THUNDER HAWK



Os chutes médios de T. Hawk são uma arma eficiente nos combates



O pele-vermelha é gigantesco. Aqui, Ryu nem olha o oponente na cara para não ter torcicolo



T. Hawk tem as qualidades de Ryu e Zangief: esse golpe pode ser usado como Shouryuken



O mergulho é arrasador, derruba os inimigos seja durante um salto ou não



Arremessos de T. Hawk são selvagens. Sem falar no arremesso giratório

## GOLPES ESPECIAIS



Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco. Arremesso tipo furacão: devastador



Tomahawk Buster: →↓↘ + soco. Atraia os inimigos para sua segurança



Condor Dive: durante o salto, aperte os três botões de soco



**L**uta Kung Fu desde sua infância. Fei Long é um sujeito esquentado. Gosta de ter sua adrenalina sempre a mil. Representa Hong Kong e entrou no torneio para aprimorar suas técnicas, tanto de luta como de representação, pois o carateca também é artista. Essas características o deixam bem parecido com o falecido astro Bruce Lee, com quem não gosta de ser comparado. Durante o jogo costuma dizer "I am the superstar". Nem um pouco convencido esse sujeitinho, não é mesmo?

# FEI LONG



**Luta incomum: boxe X kung fu**



**Golpes poderosos compensam a ausência de magias**



**O rekkaken é um golpe diferente: para cada soco deve-se digitar uma vez o comando. Pode-se acertar até 3 vezes mas não é nada fácil**



**Fei Long é esquentado. Repare: cada lutador tem um gráfico diferente quando é cremado**



**Fei não tem magia: ataque sem parar**

## GOLPES ESPECIAIS



**Shienkyaku: ←↓↘ + chute. Use-a contra investidas aéreas**



**Rekkaken: ↓↘→ + soco. É difícil acertar os 3 socos seguidamente mas, se conseguir, arrancará muita energia**



## ARCADE / NEO GEO

**J**ogo de tiro com 74 Mega de memória, feito pela Sammy americana para o Neo Geo. A visão da tela é de 3/4, no melhor estilo de Zaxxon, clássico jogo de tiro dos arcades, com versões para Atari e Master System. O controle pode parecer estranho por causa da perspectiva. Mas o manejo é bem fácil. Fica mais difícil na parte mais alta, à esquerda da tela. Use sua toda a sua perícia se quiser passar de alguma fase. Não é moleza acabar esse jogo, muito menos rapidamente. A sensação de ter gasto seu rico dinheirinho num cartucho fácil está longe de acontecer. É difícil, mas compensador. A melhor coisa é ter um memory card e gravar o jogo todo. Isso pode ser feito no começo, no meio ou no final de cada fase. É a melhor maneira de não escapar nada. O grande pecado do jogo é



# VIEW POINT



Os gráficos poligonais são usados em diversos inimigos do jogo. Observe essa serpente



O segundo mestre é esse carangueijo. Fique atento as bolhas que ele solta



Para prosseguir atire nas catracas



Nunca deixa de pegar seu "Option"



Terceiro mestre: uma parada dura



Mate os canhões antes de passar



## ESTÁGIO 2



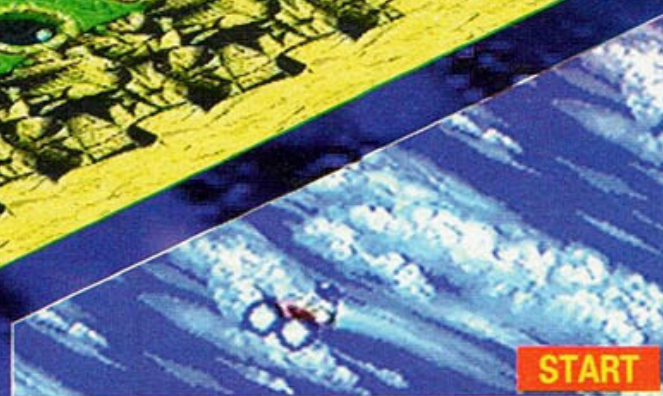
Parece fácil, não? Mas logo em seguida a coisa esquentá



Fim de jogo



SHIELD



START

não se poder jogar em 2 simultaneamente. O segundo player só entra quando o primeiro morre. Apesar desse pequeno inconveniente, o jogo é um ótimo exemplo do que 74 Mega podem fazer. Os gráficos são os melhores já vistos num jogo de tiro. O colorido e a animação só faltam falar. Há vermes entrando e saindo de orifícios durante a fase 2 que causam espanto. É difícil acreditar que estão num videogame. Quem estava com saudades dos jogos de tiro têm diversão garantida com esse lançamento.



Segure A e solte "Power Wave"



Alguns inimigos assustam pelo tamanho, mas são inofensivos

## TRÊS PODEROSAS ARMAS



Vermelho (F): Fire Bomb. Cria uma parede de fogo



Verde (H): Homing Bomb. Mísseis teleguiados



Azul (W): Shockwave Bomb. Cria um anel destrutivo



Qualquer um que goste de videogame tira o chapéu diante das maravilhas produzidas por um jogo com 74 Mega. A dificuldade é das maiores, o visual impressiona (os inimigos parecem tirados de uma revolta da natureza) e o som acompanha bem a ação. Divirtam-se. MK

### VIEWPOINT American Sammy

74 Mega	Fases: 6	Continue
2 Jogadores	Tiro	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



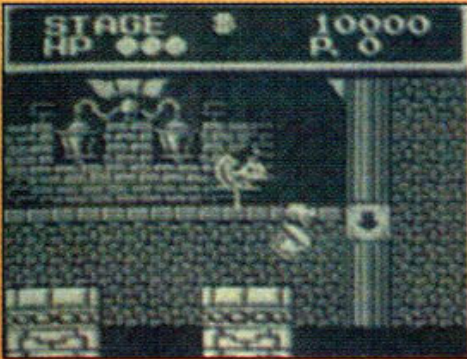
## G. BOY LANÇAMENTOS

## MORTAL KOMBAT

## LAWNMOWER MAN

### DUCK TALES II

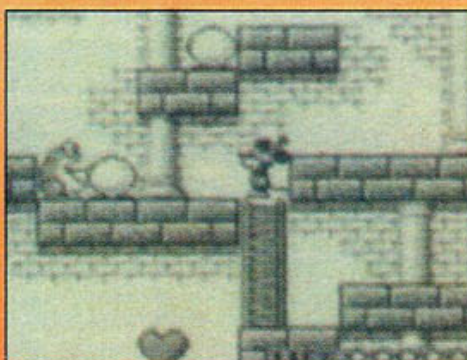
Os ricos ficam cada vez mais ricos, e Tio Patinhas não é exceção. Os cenários são ideais para um sujeito que adora aventuras. se existem tesouros, então nem se fala. O esquema assemelha-se ao cart para Nes. Diversão garantida com o padrão Disney de qualidade. Capcom. Dezembro.



O pula-pula do Tio Patinhas está de volta

### MICKY MOUSE V

Mais um jogo com personagens de Walt Disney. Nesta quinta aventura, Mickey precisa salvar seus amigos e, para levar a cabo com êxito sua tarefa, deve utilizar o cajado de gelo como arma. Lançamento da Kemco previsto para 22 de dezembro. Taí uma grande pedida para o Natal.



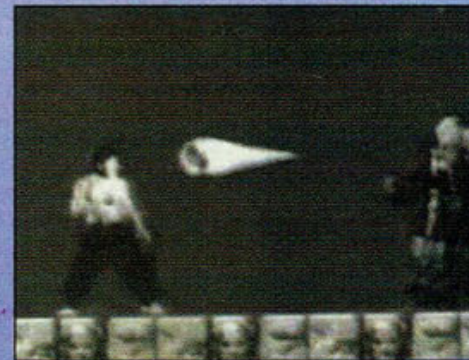
Mais problemas para o rato mais famoso do mundo

Um dos melhores lançamentos para Game Boy deste ano. Uma excelente adaptação do arcade. Reptile e Jonnny Cage estão ausentes deixando voce com opção de escolher entre seis lutadores cada qual com seu golpe fatal. Como na versão para SNes os golpes mais violentos foram excluídos: apenas Sonya e Scorpion possuem o



Fique afastado de Goro

mesmo golpe fatal do arcade. Com o cabo link, pode-se optar por uma luta a dois. Shung é o mestre mais difícil do jogo e se transforma em qualquer um dos outros lutadores. A Acclaim conseguiu fazer de **Mortal Kombat** um sucesso em todos os consoles, uma pena ela ter deixado o Nes fora da festa. Quem sabe se não vem uma surpresa por aí.



Esta magia tira muita energia

**F**ora alguns planos de fundo, essa é uma perfeita conversão Preto & Branco da versão para Nintentinho. Saindo dos desenhos de Walt Disney, esse Pato veio pousar no seu GBoy. Darkwing Duck tem que combater através de sete fases a poderosa organização F.O.W.L. A tarefa não é fácil. Como todo bom jogo de aventura, você dispõe de vários itens de ajuda, mas a principal fica por conta dos continues infinitos que torna o desafio bem mais fácil.

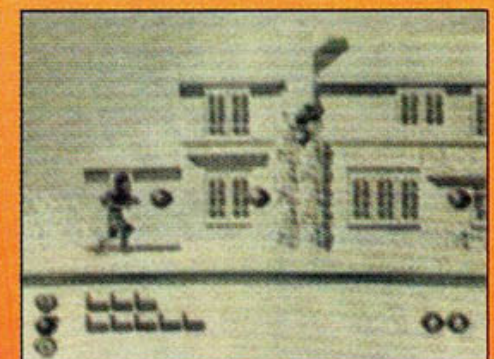


Use sua capa como escudo



O "Heavy Gas" é uma boa arma

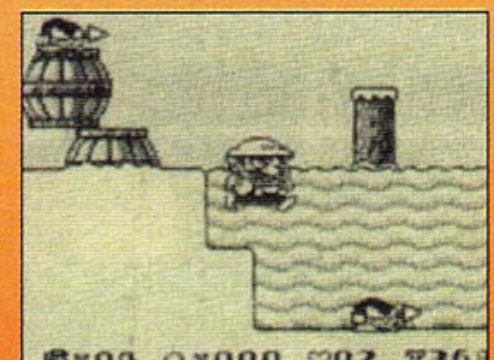
A realidade virtual finalmente na palma de suas mãos. Da mesma maneira que no cartucho para SNes, existem tanto fases "normais" como virtuais, onde a ação segue em mundos criados em computadores. O jogo se baseia no mesmo roteiro do filme intitulado O Passageiro Do Futuro. Lançamento da Coconuts Japan para janeiro do ano que vem, com o título de **Virtual Wars**.



Muita ação na telinha num cenário de realidade virtual

### MARIO LAND III

Embora o título tenha o nome do Mario, ele não é o personagem principal. A estrela é Wario, que apareceu pela primeira vez para SNes no jogo **Mario and Wario**. São 8 fases e seu objetivo é pegar os tesouros escondidos pelos piratas. Wario tem cara de mau, até mais que os inimigos. Nintendo, janeiro.



Será que tem espaço para Mario aparecer?







NES LANÇAMENTOS

# DRAGON BALL Z

## JOY MECHA FIGHT



Street Fighter cover no Nes

Um raro jogo de luta para Nes. Estes tipos são difíceis de produzir devido a capacidade reduzida do 8 bits. A Nintendo encontrou uma solução estranha e engraçada: tirou o corpo dos lutadores aliviando o processamento. Mas não deixa de ser divertido.



As cartas determinam o poder



As batalhas são animais

**Dragon Ball Z** é uma das séries de desenho mais populares do Japão. E a Bandai comprou quase todos os direitos desse trabalho. O jogo é um RPG, mas o sistema é um pouco diferente: as cartas determinam o destino da batalha. Este é o quinto jogo da série para Nes seguido de **Dragon Ball 1,2,3** e **Z**. Esse corresponde ao **Z2** que tem como subtítulo: Project Saiya-Jin Genocide. As batalhas são representados na forma de uma demo que reproduz o quebra-pau do desenho.



## BIG NOSE



Big Nose ganha skates

A Camerica traz de volta o herói dos tempos da caverna. **Big Nose Freaks Out** é um bom jogo de aventura com excelente jogabilidade. Você deve guiar o narigudo através de 5 mundos. O número restrito de continues aumenta bastante o desafio. Vários itens de ajuda no caminho: pedras, pulo especial, skates e invencibilidade.

# NETUNIA GAME

## MIAMI - FLÓRIDA



LANÇAMENTO

Telefones celulares, Nec, Motorola, Panasonic e outros.  
Melhor preço do mercado

Fornecemos aparelhos, cartuchos e acessórios originais.

Temos todas as novidades em game com o menor preço do mercado. Despachamos para todo o Brasil.

Consulte nossa tabela de cartuchos semi-novos originais. Excelentes preços.



NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

# CONSULTE-NOS

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



# GAME SHOPPING

## PLAY GAMES

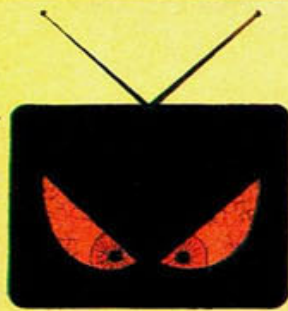
### TROCA DE FITAS

MEGA, NINTENDO, MASTER US\$ 2,00  
SUPER NES US\$ 6,00

### LOCAÇÃO DE FITAS

ONDE VOCÊ ACHA AS FITAS RECEM LANÇADAS!  
CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

R. MADRE CABRINI, 299 - V. MARIANA - TEL: (011) 575.9730  
AV. GIOVANI GRONCHI, 6335 - MORUMBI - TEL: (011) 844.8019



## MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US\$ 10,00  
Nintendo Americano ou Japonês US\$ 20,00

"VENDEMOS KIT PARA TRANSCODIFICAÇÃO DE SUPER NES"

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) 573-0586



## 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

## ALL STAR GAMES



- VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
- SALA DE JOGOS
- S. NES, MEGA, NINTENDO E MASTER

S. NES JR. - 155 U\$  
MEGA CD - 380 U\$

S. NES COMPLETO  
190 U\$

R. AURELIANO LEAL, 52 - CEP 02334-090 - ÁGUA FRIA  
SÃO PAULO - SP - TEL: (011) 290-9372

CURITIBA



### Locação e Venda

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

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

MORTAL  
KOMBAT

# 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 COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

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

## HOT GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO E CONserto DE VIDEOGAMES COM  
1 ANO DE GARANTIA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM SISTEMAS NINTENDO E MEGA  
TAMBÉM DESTRAVAMOS NINTENDO, SUPER-NINTENDO E MEGA  
ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL.

RUA LOEFGREEN, 2106 - Vila Mariana  
São Paulo - CEP: 04040-003  
TEL: (011) 571-5451

## FIREBALL GAMES

### Locação, Compra e Venda

- Novos e Usados
- Acesórios
- Cartuchos
- Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre  
sem antes nos consultar.

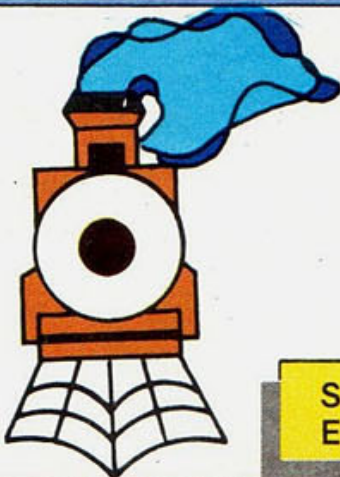
RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo  
Tel.: (011) 813-6179

O point mais quente  
de Santo Amaro



- Todos os sistemas
- Despachamos para todo o Brasil
- Todas as novidades pelo menor preço
- Acessórios em geral
- Preços especiais para locadoras
- Aceitamos cartão de crédito

Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37  
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo



## TOYS ELECTRONICS

CONserto DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES  
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System, Televisores Importados.

ORÇAMENTO GRATUITO HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.  
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING  
ELDORADO

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009  
Tel.: (011) 814.0455-Sequencial/Fax:(011) 814.9560

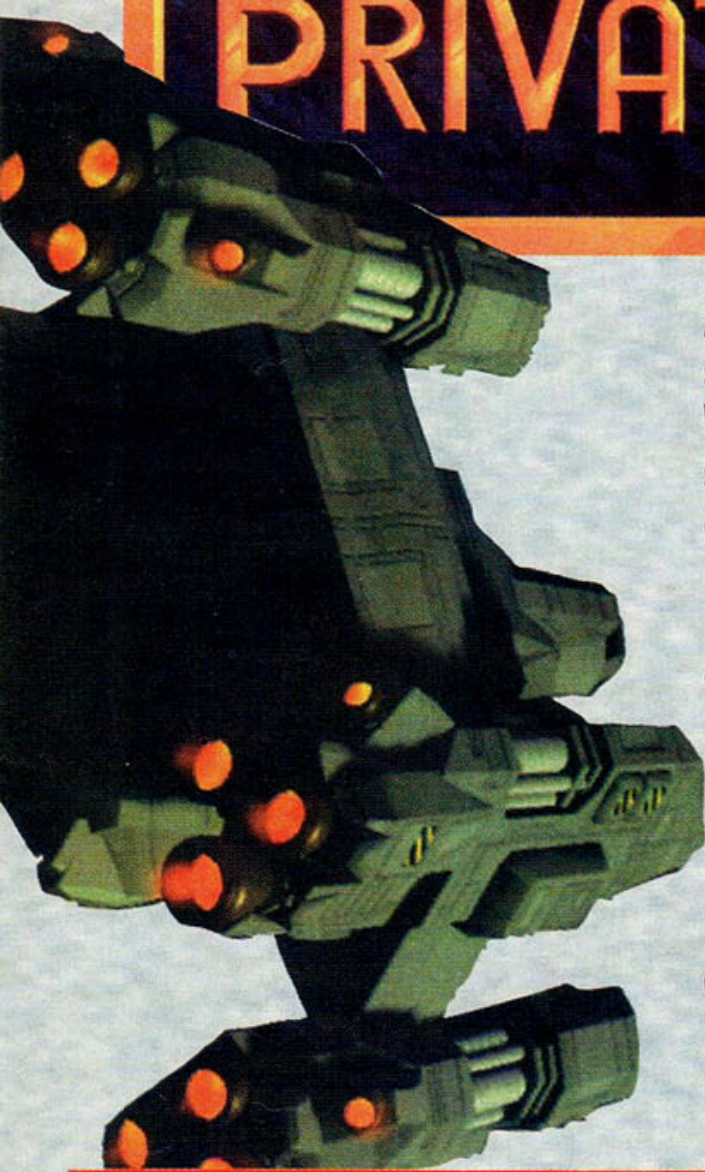


# GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

WING COMMANDER®

## PRIVATEER™



A Origin preparou uma surpresa para quem curte **Wing Commander**. Trata-se de **Privateer**. O primeiro da série saiu para PC em 1990. Como um piloto novato você deveria encarar os Kilrathis, meio humanos meio leões. As cenas entre as missões eram seu forte. Foi convertido para o Amiga e o Super Nes. Em **Privateer**, você será mais exigido. E está no forno o "Wing Commander 3", que promete muito, pelas fotos.

### SUPER MOUSE

## CHEGA DE CARROÇAS!!

Por meros US\$ 59,00 você pode possuir carros luxuosos como o Lamborguini ou o



Corvette, bem na tela do PC. Trata-se do cursor de um mouse diferente, lançado nos Estados Unidos pela MotorMouse. O mouse (ou será melhor chamá-lo de máquina?) pode ser comprado diretamente do fabricante e o telefone para contatos é: 1-800-334-2933. Afinal, está decretado o término da ditadura dos ratos na sua telinha

## Para não se perder na América

**Key Map**, da Softkey é um sistema de mapas com rodovias, acessos, cidades e bairros dos EUA. Permite ao usuário checar rodovias, pontos como parques nacionais, lagos, monumentos e rios.

Por US\$ 59,95 um easy rider já pode aposentar seu velho guia e planejar sua viagem na telinha



### ACESSÓRIO

## VÔO REALISTA



Os simuladores de vôo têm muitos fãs, que agora têm um controle, o virtual pilot, que simula o manche, o volante dos aviões. O controle é compatível com quase todos os simuladores

e pode ser usado em outros jogos (carros, tanques e afins). O telefone da CH Products, fabricante do equipamento é 619-598-2518, Califórnia, Estados Unidos.



## O saber ao alcance do seu mouse

Tire o pó da estante e aposente a enciclopédia. Por US\$ 395 você adquire a Grolier Multimedia Encyclopedia, que traz 21 volumes da American Encyclopedia num só CD-ROM. São 33.000 artigos sobre assuntos variados como ciências, história, geografia, artes, música etc. Por ser multimídia, ela traz gráficos, sons, seqüências de vídeo-animação, acessíveis num piscar de olhos. Versões para DOS e Macintosh.



*Digite ostrich (avestruz) e saiba tudo sobre o tema*

### MULTIMÍDIA

## ZELDA ATACA CDI



Zelda e Mario vão ser lançados para CDI da Philips no fim do ano. Quem viu o jogo na CES (Consumer Electronic Summer) diz que é um desenho animado!



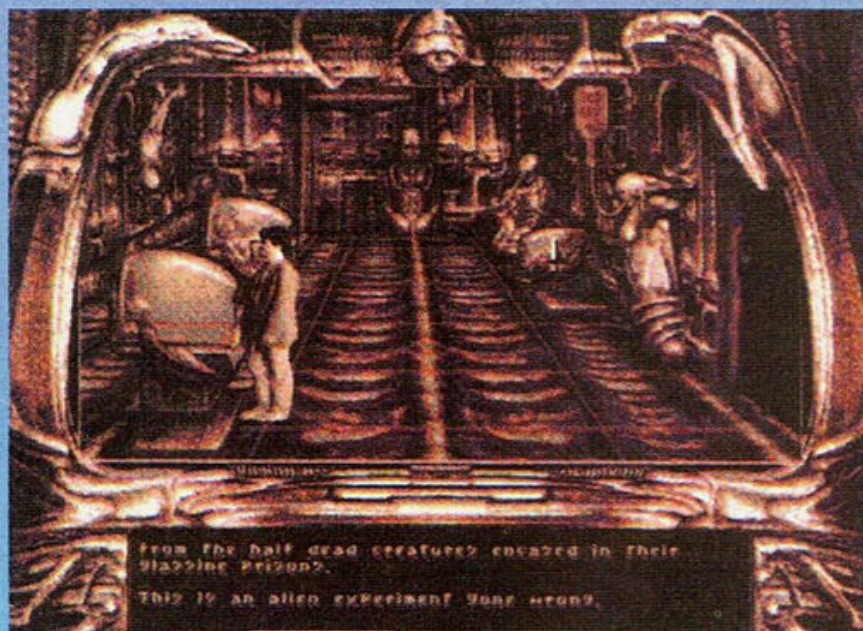
## Jogos de PC já tem o talento desse grande artista

Nascido na cidade de Chur, na Suíça, em fevereiro de 1940, H. R. Giger é o que pode ser chamado de artista plástico moderno. Já pintou quadros tradicionais e também emprestou sua incrível criatividade para o cinema e para jogos. O que mais chama a atenção de seus admiradores é sua

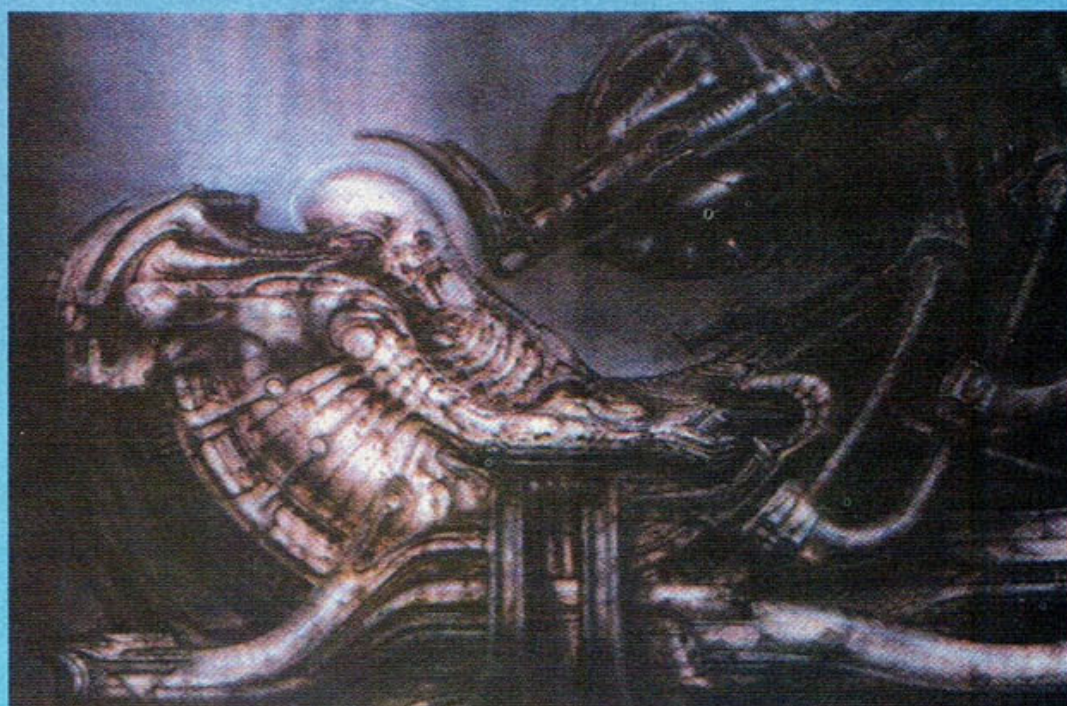


jogo para PC, por exemplo. Parece que as softhouses acordaram para os talentos da tela e do pincel. A sofisticação crescente dos jogos vai atrair artistas cada vez mais interessantes.

*Ao lado, Giger com Alien, abaixo a capa de Darkseed*



*As tonalidades sombrias são dominantes no jogo Darkseed, como se observa na fase da enfermaria de Dark World logo acima*



*Nesse piloto alien, dentro da nave espacial acidentada, podem ser vistos alguns dos temas recorrentes de Giger*



AMIGA

# Pinball Fantasies

Nos anos 70 o pinball (jogos de bolinha) era a maior febre em matéria de diversão eletrônica. As máquinas de "tela" eram vistas como ultrapassadas e ninguém dava a menor atenção a elas, já que a qualidade gráfica que apresentavam poderia ser descrita como deplorável. Com o avanço da tecnologia, essa posição acabou sendo totalmente invertida. As máquinas de vídeo dominam hoje em dia totalmente o mercado. Restam então às máquinas de fliper se adaptarem as telas. Este é o caso de **Pinball Fantasies**, para Amiga.



*A variedade de cenários constitui uma das grandes atrações de Pinball Fantasies*

Trata-se de uma excelente conversão das máquinas de fliper para as telas de computador. Com os recursos do Amiga a ação tornou-se muito mais variada e em nada lembra



*Este jogo é uma rara chance de os filhos desafiarem os pais para uma "partida de pontuação"*

a antiga maquininha. Inovações gráficas e a colocação de desafios antea impensáveis garantem a diversão, em particular da moçada que já arrepiou nos fliperamas.



*Bolas extras não poderiam faltar*

### Pinball Fantasies

#### AMIGA

**MÍNIMO**  
Amiga 500

**IDEAL**  
Amiga 600 com  
Hard Disk

**ESPAÇO OCUPADO:** 3 disquetes

#### PRO

Grande variedade na ação, com fases secretas, bons efeitos visuais e aproveitamento de um clássico

#### CONTRA

O controle da bola não é tão preciso como nos fliperamas, assim como os "toquinhos" na máquina

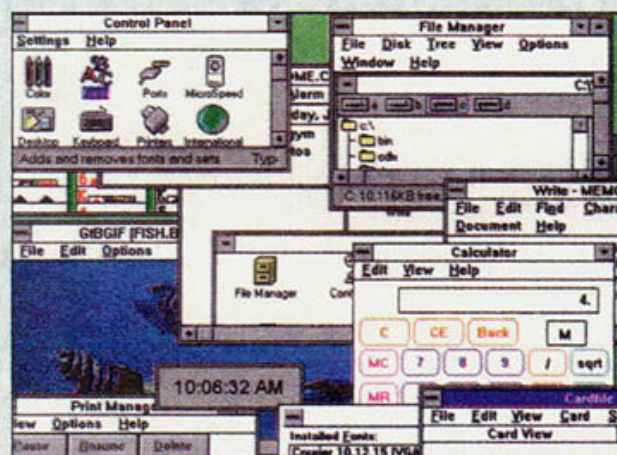
**DIFICULDADE:** 86

**QUALIDADE GERAL:** 91

## ACESSÓRIO

# Faça seu cursor

O programa Windows acaba de ganhar um toque de graça. PCs e notebooks já podem optar por um sem número de cursors em substituição à manjadíssima flechinha. A MicroSpeed lançou recentemente o acessório Cursor Deluxe, que apresenta cerca de cem opções de desenhos para o seu cursor, fora aqueles que você mesmo pode criar. Desde os cursors de tamanho mais reduzido até os maiores, desde os utilitários até os divertidos, tudo



*O programa Windows tem novo cursor*

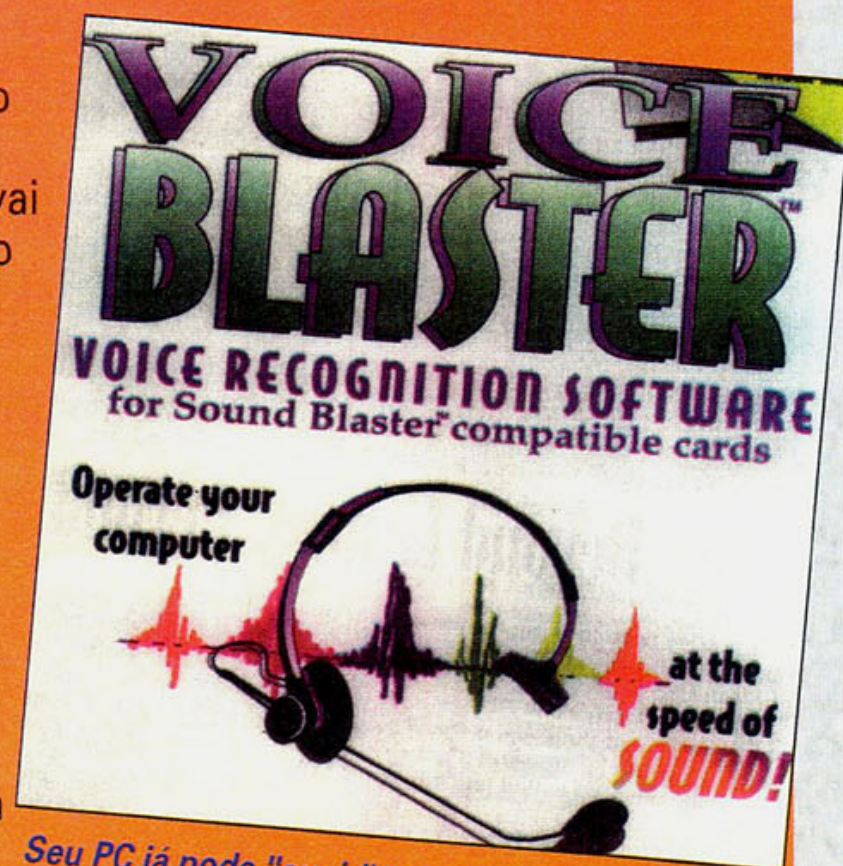
está a seu alcance, desde que você possua um Windows 3.0 ou uma configuração mais potente, um monitor EGA ou VGA um MicroSpeed trackball e um mouse. Você pode conseguir mais informações com MicroSpeed, Freemont, CA 94538, tel.: 800-232-7888.



## MOVIDO A SOM

# O PC já ouve a voz do dono

A Covox pôs no mercado um acessório que vai quebrar o galho de quem não gosta de datilografia. Trata-se do Sound Blaster, um aparelho capaz de "entender" a voz do dono e transferir seus comandos para o PC. É natural que o aparelho não seja perfeito. No pacote vêm programas DOS e Windows. Parece



*Seu PC já pode "ouvir" seus comandos*

que logo os usuários possam "conversar" com suas máquinas.





# TORNADO

**Muito realismo e dificuldade para pilotos de toda idade**

**A**ntes de pensar que **Tornado** é apenas mais um simulador de vôo, saiba que nele tudo é bastante diferente do que você já viu, a começar pelo enorme realismo das telas, visões de vôo e até das missões a serem cumpridas. Os programadores da Digital Integration, fabricante do jogo, são os mesmos do clássico **Fighter Pilot**, em que você pilotava um F-16. Agora, chegou a vez do Panavia Tornado, um avião cujo projeto data da época da Guerra Fria, e que leva a assinatura conjunta de Inglaterra, Itália e Alemanha Ocidental. Sua incumbência era fazer frente ao poderio da então potência União Soviética. As funções da aeronave seriam apoio aéreo para forças terrestres, ataque a solo, ataque a mar, interceptação e defesa aérea, reconhecimento tático, de longo alcance e treinamento. Sua produção começou em 1976 e o primeiro modelo ganhou o ar 4 anos depois. Há dois tipos de Tornado, o IDS, antigo, serve para ataque e reconhecimento, e o modelo ADV, mais moderno é destinado à interceptação de longo alcance. Na Guerra do Golfo, 42 deles voaram para reconhecimento dos mísseis Scuds.



*O cockpit do piloto*



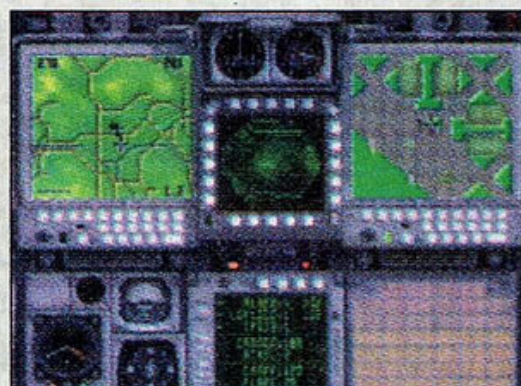
*Sofisticados planos de missões*



*Visual bastante detalhado*



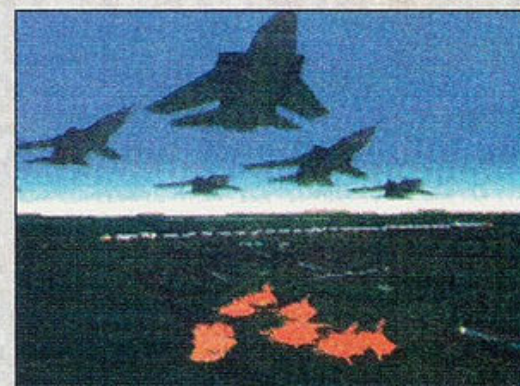
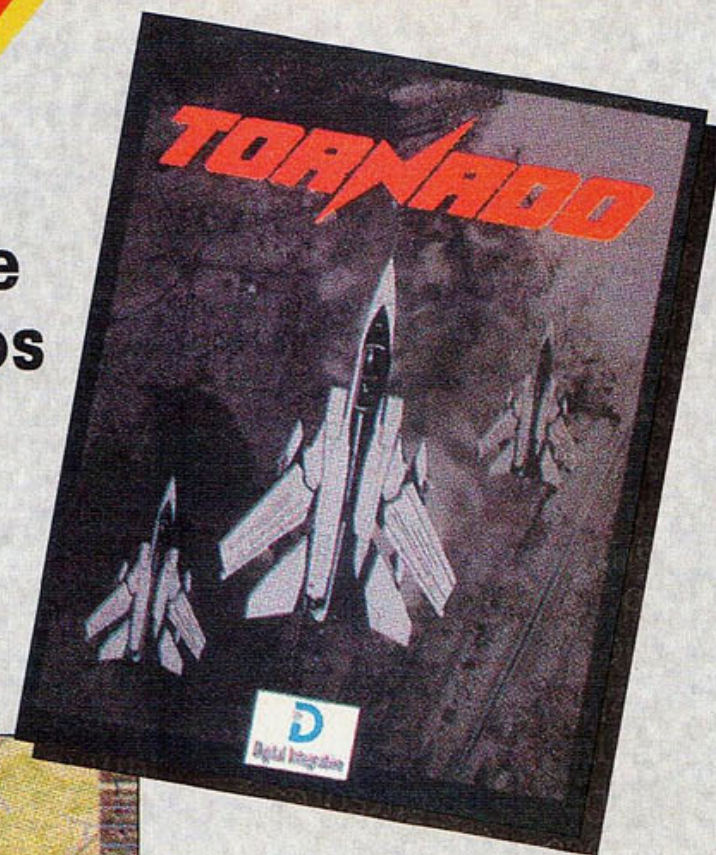
*As missões são difíceis*



*O cockpit do navegador*

Cheio de detalhes, o jogo tem as opções Demo (em que você só assiste), Quick Start (com opções para pilotar um ADV ou um IDS) e Flight (a mais divertida). Existe a possibilidade de ir para Options e escolher suas preferências (visibilidade, textura do

solo, do horizonte, som etc.) além de se fazer o reconhecimento de 29 tipos diferentes de unidade militar (com imagens digitalizadas) ou apenas explorar e conhecer o ambiente do jogo, sem pilotar o avião. Na tela Flight pode-se escolher entre as opções Simulator, Training ou Combat. Essa última comporta a opção para 2 jogadores, desde que haja uma conexão com outro micro ou um modem. São 99 missões até o final, uma mais difícil que a outra.



*Um ataque coordenado*



*Close detalhado no seu visor*

Tornado	
SPECTRUM HOLOBYTE . PC	
<b>MINIMO</b> 386SX/VGA/ HARD DISK/ MOUSE/DOS 5.0+/PLACA DE SOM/ 2 MEGA RAM	<b>IDEAL</b> 486SX 20/ 4 MEGA RAM/ SOUND BLASTER
ESPAÇO OCUPADO: 11 Mb	
<b>PRO</b> Realismo, quantidade de opções, inclusive linkar dois micros	<b>CONTRA</b> Dificuldade elevada, necessidade de muita memória livre (615 Kb)
DIFICULDADE: 93 QUALIDADE GERAL: 87	



# POWER CLUBE

## Só dá artista na sacola do carteiro!

**E**nquanto não chegam os envelopes desenhados aqui na redação da **GP**, a gente aproveita o espaço e vai mostrando mais alguns belos trabalhos da promoção Baby Betinho. Dá vontade de mostrar tudo, mas como não é possível colocar 7.000 desenhos em uma página, escolhemos mais alguns para mostrar o talento dessa galera. Fera é pouco. Mês que vêm estaremos mostrando os primeiros envelopes desenhados. E você já mandou o seu? Ou prefere ficar de fora?

### PEGADINHA

No número passado acertou quem sacou que a roupa de Ryu não podia ser cinza. No turbo ela só pode ser azul ou branca.

Este mês a turma escolheu o clássico **F Zero** para a charada do mês. Será que você é fera o suficiente para descobrir o erro na foto antes da próxima edição?



Alguém aprontou e fez uma inovação em F Zero. Qual será?



Artur Mangabeira  
Petrolina, PE



Flávia Gameiro  
Rio de Janeiro, RJ

Pedro Alex  
Petrópolis, RJ

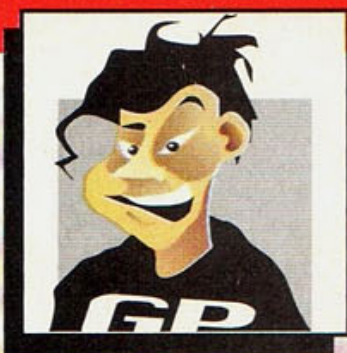


Leandro França  
São João do Meriti, RJ



José Carlos  
Carvalho  
São Paulo, SP





## NOS COMERCIAIS, JOGOS SÃO AINDA MELHORES

por Marcelo Kamikase

**N**ormais no Japão e EUA, comerciais de videogame em TV são quase desconhecidos por aqui. A Konami chega a exibir seus anúncios em horário nobre. A grande curiosidade é que quase sempre o jogo parece

bem melhor do que é de fato. Em alguns casos, nenhuma cena do jogo é veiculada. Os publicitários criam peças em que o enredo do cartucho é assumido por atores de carne e osso. Isso acontece

até mesmo com **Street Turbo**. Você pode conferir um desses comerciais ao alugar um desenho japonês em locadoras do bairro da Liberdade, em São Paulo. Vale assistir pela curiosidade.



*Fatal Fury, da Takara*



*Mandara, da Konami*



*Street Turbo, da Capcom*

## JOGO DO MÊS

### EQUINOX



Formation Soccer 2 ainda era febre por aqui, quando Kamikaze achou esse cart em meio a uma pilha de lançamentos. Devagarinho e tímido ele conquistou aos poucos o joystick da galera.

# THUNDER GAMES

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA  
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

SE VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

# Um novo conceito em locação e vendas

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA

## FONE: (011) 917-2228

### REPRESENTANTES COMERCIAIS

BAURU/SP - TEL: (0142) 34.3310  
NOVA FRIBURGO/RJ - TEL: (0245) 22.5953  
SALVADOR/BA - TEL: (071) 242.6040



# POWER CLUBE



NOVA CULTURAL

Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria  
Iara Rodrigues, Armando Dal  
Colletto, Walter Thomé, Shoji Ikeda

## GAME POWER

ANO 2 - Nº 15 - OUTUBRO DE 1993

### REDAÇÃO

**Diretora Editorial:** Iara Rodrigues  
**Editor:** Matthew Shirts  
**Chefe de Arte:** Marco Aurélio Sismotto  
**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri  
**Assistente de Arte:** Maria Cristina Braga  
**Editores Eletrônicos:** Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris  
**Secretário de Produção:** Walmir Dionizio

**Consultores (textos):** Marcelo Câmara, Marcelo Moraes, Márcia Maresti Lima,  
**Consultores (jogos):** Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,  
**Consultores (fotos):** Antonio Rui  
**Ilustrações:** Osnei (capa), Valentim Keppk (poster)

### MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar  
**Gerente de Produto:** Henri Zetune  
**Assistente de Marketing:** Roberto Carnicelli  
**Propaganda e Promoção:** Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

### PUBLICIDADE

**Diretor:** Walter Thomé  
**Gerente:** Paulo P. P. A. Prado  
**Supervisor:** Antonio Cestaro  
**Coordenadora:** Ane Shirley M. Ramos  
**Contatos:** Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres  
**Marketing Publicitário:** José Renato D. Aguiar

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

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) 810-5001, ramal 213/214. 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. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

## BITMANIA

### A última palavra sobre Nintendo

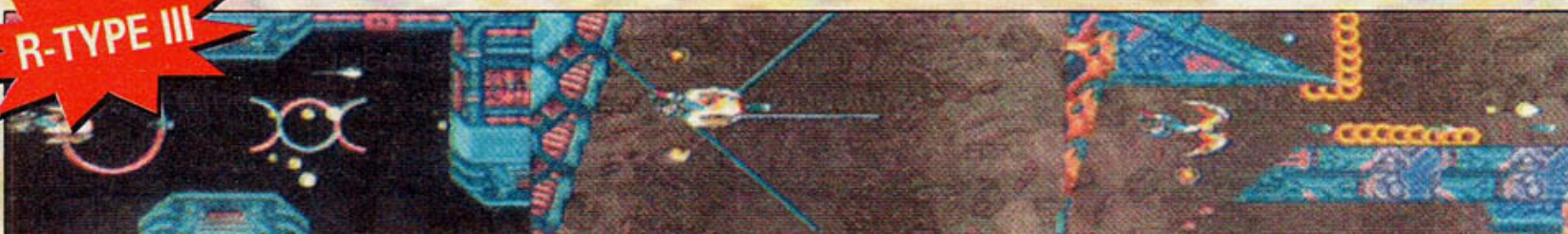
É a boataria anda mirando o pato e acertando o cachorro. Tem gente que vai ficar azul de vergonha ao saber que o Famicom (Nes japonês) não vai acabar. Checamos a informação. De fato, o Famicom antigo dançou. Daí a pensar que a Nintendo iria enterrar seu 8 Bits é um erro grosseiro. A empresa deu uma garibada e lançou o novo Famicom. A mudança radical é no design e no controle, similar ao de SNes. O preço: US\$70! Com ele é prometido um festival de lançamentos para o sistema. Enquanto não chega o 64 Bits, a Nintendo abriu o cofre e aprimorou o desempenho do SNes. Isso fica claro com o anúncio recente de um novo sistema de compressão de memória, previsto para 1994, que possibilitará à empresa produzir jogos de 32 Mega, ocupando a metade desta



capacidade com memória (16 Mega no caso). Segundo a Nintendo, o aparelho rodará carts de até 64 Mega (este limite não é o máximo, só que falta velocidade ao aparelho. O "must" em lançamento é um soft para SNes. É o **Sound Factory** (Fábrica de Som), um editor de música. Tomara que o soft consiga explorar toda a capacidade do console. Para NES, o **Tetris Flash** é uma versão do clássico, com algumas alterações. O sistema de apagar linhas foi substituído pelo de blocos. O objetivo é enfileirar três blocos de mesma cor na

vertical ou horizontal para que sumam. **Fire Emblem** é um RPG para SNes baseado num clássico de Nes, com 24 Mega (Recorde!!!) e elementos de simulador de guerra. Os fãs da série **Ultima** vão roer os dedos: **Ultima 7 - Black Gate**, com novos elementos de ação. Veja as fotos de **R-Type III**, que afinal vai sair, como antecipamos na **GP** de maio. **Flashback** detona em gráficos bit-map ou poligonais. **Lemmings** continua: mais opções e mapas, com a opção de controle com mouse. **Bastard**, um desenho animado vira jogo de ação. O estilo mistura batalhas 3D com **Dragon Ball Z** - lutas aéreas com efeitos de profundidade. A Konami não ia ficar de fora: **Twin Bee - Rainbow Bell Adventure**, um side-scroll tipo **Mario** e **Goemon 2**. O fim de ano promete ser inesquecível.

R-TYPE III



Pelo jeito, R-Type III desencantou. Agora são três tipos de Force que dão um efeito diferente em cada arma



O jogo vem com 16 Mega de memória e tem o subtítulo de The third lighting



O soft deve ser lançado até dezembro. Você vai conferir esse e os outros lançamentos aqui na GP, como sempre



# A O VIDEOGAME ANIMAL

jotaesse

## GENIECOM



O ÚNICO COM "GAMEGENIE" EMBUTIDO NO CONSOLE.

COMPATÍVEL COM NINTENDO

**S**e você é fera, precisa conhecer GENIECOM, o videogame de 8 bits mais completo que existe. O GENIECOM é um animal! Saca só:

- GAMEGENIE - Multiplica várias vezes as vidas e os poderes dos nossos heróis. E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.
- VIDEOLINK - Comando à distancia. Dispensa fios.
- FONES DE OUVIDO - Agora ninguém fica te perturbando para abaixar o som da TV. Só você ouve!
- MANUAL DE JOGOS - Mais de 400 emocionantes desafios.

Grande variedade de cartuchos que desafiam suas habilidades!



GENIECOM

Um produto:

**NTDE**

FONES: (011) 522-3268/3944

FAX: (011) 523-4656

SÃO PAULO

À VENDA NAS LOJAS:

**BRASIL:** Lojas Americanas . Mesbla - **BAHIA:** Feira de Santana: Eletrônica Ecosom - **Gandu:** Eletro Discos Ganduense - **Salvador:** Som e Imagem . Unimar Superm. - **BRASÍLIA:** Cine Foto GB . Junior Cine Foto . Mercado dos Óculos . Ton & Cor - **ESPIRITO SANTO:** Serra: Irmãos Pianna - **Vila Velha:** Casas Guiacomin - **Vitória:** Casa dos Brinquedos - **FORTALEZA:** ABA Film . Arca D'Aliança . Lojas Vital - **GOIÁS:** Discatel . Regional - **MINAS GERAIS:** Belo Horizonte: Graves & Agudos - **Juiz de Fora:** Avelar Cine Foto - **Patos de Minas:** Casa das Representações . Eletrokarla - **Santos Dumont:** Aramis Giuseppe - **PARANÁ:** Curitiba: Áudio Color . Carrefour . Hermes Macedo - **São José dos Pinhais:** Biscayne Com. Móveis - **RECIFE:** Veneza Som - **RIO DE JANEIRO:** Casa Garson . Ponto Frio . Studio S.A. . Vikson Presentes - **RIO GDE. SUL:** Caxias do Sul: Arno Palavra - **Porto Alegre:** Casa dos Gravadores . Casa dos Relógios . Griffe . Lojas Cambial . Lojas Discoteca . Lojas Milsons . Bourbon Hipermercado - **SANTA CATARINA:** Criciúma: Fatima Art. Esp. . Fretta & Cia. - **Florianópolis:** Fabi Com. Discos - **Joinville:** Foto York . KG Com. Som. . Som Maior - **Itajaí:** Edson Beline . Grazimarcos - **SÃO LUÍS:** Jet - **SÃO PAULO:** Capital: Amaro Som . Audio Stúdio . Barateiro . Brasimac . Bom Marche . Carrefour . Casas Bahia . Casas Buri . G. Aronson . João . Lojas Singer . Mappin . Paes Mendonça . Ponto Frio . Superm. Millo's . Tech Video - **Campinas:** Carrefour . Casas Bahia . Mappin - **Guarulhos:** Coml. Mesquita - **Presidente Prudente:** Ponto Certo - **Santos:** Domus Util. . Fernando's Brinquedos - **São José dos Campos:** Carrefour . Printer Inform. - **São Vicente:** Carrefour - **TERESINA:** Irmãos Andrade.





**TPC-1**

Para Dynavision 2 e 3



**TPC-2**

Para Mega Drive\* e Genesis\*



**TPC-3**

Para Phantom System\*, Hi-Top Game\* e Turbo Game\*



**TPC-4**

Para Master System\* e Atari\*



**TPC-5**

Para SNES\* e Superfamicom\*



**TPC-6**

Para Nintendo Americano (NES\*)

**A DYNACOM APRESENTA:**

# ASAS INDOMÁVEIS

## RETRO AVENGERS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- TPC-1** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- TPC-2** tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
- TPC-3** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- TPC-4** tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
- TPC-5** tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
- TPC-6** tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*



# STREET FIGHTER II

The New Challengers



# GAME POWER

Parte integrante da revista Game Power nº 16.  
Não pode ser vendido separadamente.



# RETRO AVENGERS MELHOR



## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

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

Digitalizado por: evil\_arthas

Editado por: evil\_arthas

Revista: Charles Paim

Pôster: Ricardo Hutter

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

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

