

MELHOR DE  
**GAMEPRO**

NINTENDO ■ SUPER NES

■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

# GAME POWER

**SUZUKA 8 HOURS**  
chega a mil!

**Mapas monstro de**  
**JURASSIC PARK**

**SNes Arrasa:**  
Aladdin, Daffy Duck,  
Aero the Acro-bat,  
Thunderbirds,  
Wing Commander 2

**Pancadaria explícita:**  
Art of Fighting, Fatal  
Fury 2 e Sengoku

**GamePlus**

**Amiga: um rali**  
para machos

**Um simulador de**  
**outro mundo para PC**

Saiba tudo  
sobre o 64  
bits da  
Nintendo

**Megaman 6**  
para NES!



As últimas novidades

**STREET**  
**FIGHTER II**

ATA 17ACAO EXC  
MARÇO 93  
CAMPANA

9 770104 201009

# A O VIDEOGAME ANIMAL

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!



Um produto:

**NTDEC**

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 . Toñ & Cor - **ESPÍRITO SANTO:** Serra: Irmãos Pianna - **Vila Velha:** Casas Guiaacomin - **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: Audio 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 Palavro - **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 - **Irajá:** Edson Belline . Grazimarco - **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. Milló'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.

GENIECOM

## CARTA DO EDITOR

A redação está em festa. Esqueça, não se trata de nenhuma **big** data comemorativa e sim do resultado **magnífico** desta edição. Os críticos **tramparam** o maior mapa da história da **GP**, o jogo **Jurassic Park**. Nem mesmo o Dr. Grant imaginaria que fosse andar tanto! É uma página dupla inteirinha. O Kamikaze pede desculpas aos leitores por não fazê-la maior (**gozador!**). Também, só para a confecção deste mapa principal foram necessárias mais de **280 shots** (fotos), verdadeira obra de arte! As matérias dos jogos estão com informações mais completas. Só aqui você encontra lançamentos de primeira: **Daffy Duck**, **Aladdin**, **Suzuka 8 Hours**, **Fatal Fury 2**. E mais, este mês um especial sobre o novo projeto da Nintendo, o Projeto Reality. É por essas e muitas razões que cada vez mais a **GP** se torna uma paixão nacional, como o **videogame**.

## SUMÁRIO

### SNES

AERO THE ACRO-BAT	8
DAFFY DUCK	10
FATAL FURY 2	12
SUZUKA 8 HOURS.	14
ALADDIN	16
ART OF FIGHTING	18
PLOK	20
SENGOKU	22
JURASSIC PARK	24
THUNDERBIRDS	28
CAPITÃO AMÉRICA	30
DENNIS	30
LEGEND OF THE RING	30
SUPER WIDGET	30
WING COMMANDER 2	32

### NES

MEGAMAN 6	40
PUGSLEY	42

### OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	06
POWER DICAS	34
STREET ARCADE	37
GAME PLUS	44
POWER CLUB	48

Capa: Ilustração de Valentin Keppk



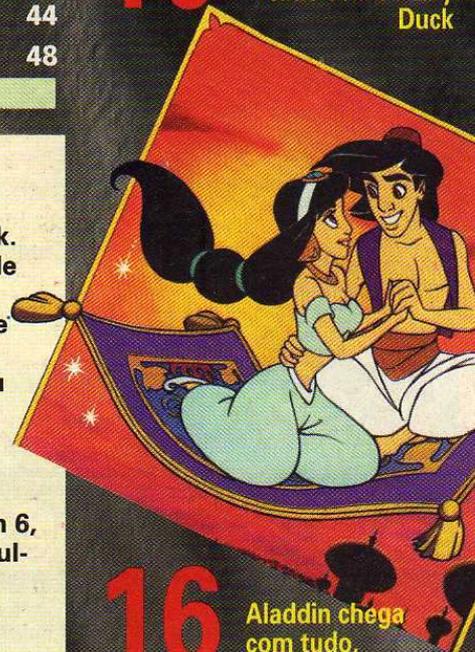
**14** Suzuka 8 hours é o que há para quem quer seguir o exemplo de Alexandre Barros



**06** Em Telamania, você vai saber tudo sobre o 64 bits que a Nintendo prepara



**10** A colaboração com Gamepro continua um sucesso. Veja tudo sobre Daffy Duck



**16** Aladdin chega com tudo, diretamente das telas do cinema para você



#### Marjorie Bros

Enquanto decide se aceita ou não o convite de ser capa da Playboy, a nossa musa extrapola em matérias quentíssimas.

Alladin é um bom exemplo. Fez uma boa parte da Game Plus. Tudo sem reclamar. Isso é que é um mulherão!



#### Lord Mathias

Foi um mês astral pro Lord. Começou com Plok. Para encarar a velocidade do Suzuka 8 Hours descolou umas caixas de

som e deixou toda a redação surda. Sobraram os quatro jogos que matou rapidinho.



#### Baby Betinho

Mais musculoso que nunca, Baby chegou em Cumbica de uma palestra no Nepal sobre o "Futuro de Street". Nas

escalas juntou material para esta GP. Art of Fighting, Fatal Fury 2, Sengoku e fotos do Super Street Arcade.



#### Marcelo Kamikaze

Aero The Acrobat, Thunderbirds e Mega Man 6, além de bater o recorde sul-americano de mapa, com Jurassic Park. E quando o

assunto é especial, é com ele mesmo. Desvendou a aliança Nintendo-Silicon Graphics para o Projeto Reality.

1259 \$ 3,00

# CARTAS

## SUPER MARIO COLLECTION

Para a galera da **GP**. Simplesmente caí de quatro na matéria do **Super Mario Collection**. E que mapas! Adorei. Quero anunciar um Magicom para SNes e Mega Drive. O telefone é (011) 853 5525. Quanto à revista, só precisa de mais páginas, pois o resto arrasa. Parabéns.

Luiz Augusto  
São Paulo - SP

**MK:** Nós também ficamos de quatro para fazer a matéria. O cartucho é realmente muito bom e valeu o esforço. Espero que você faça o seu negócio. Um abraço.

## LIVRO CD STREET

Na edição nº 12 da você fizeram uma matéria do livro **Street Fighter II**. Fiquei interessado em comprá-lo. Por esse motivo gostaria de maiores informações sobre onde encontrá-lo e por qual preço.

Omar  
Benício Caruta  
Porto Velho - RO

**LM:** O Complete File Street Fighter II só é encontrado

**"Eu nunca imaginei que no Brasil pudessem ser elaborada uma revista com qualidade comparável à das estrangeiras"**  
Olavo H. A. Freire de Andrade  
Mossoró - RN

**"Parabéns por conseguirem se juntar à GamePro! Um abraço!"**  
Gilberto Jun Iijima  
São Paulo - SP

**"Parabéns, é a primeira revista brasileira que eu vejo tão boa assim. Melhorou 100%"**  
Gabriel Palopoli Lazari  
São Caetano do Sul - SP

**"Valeu galera, e parabéns pela nova revista, ficou excelente!"**  
Max William P. de Queirós  
Belo Horizonte - MG

**"Para vocês terem uma idéia, tem dias que não aguento de vontade de que chegue a nova edição nas bancas, para me deleitar com as páginas alucinantes, coloridas e cheias de informações"**  
Rodrigo M. Cristofoli  
Taboão da Serra - SP

**"Parabéns pela revista da qual sou 'devoto' "**  
Emiliano C. de Oliveira  
São Paulo - São Paulo

no exterior. O preço está na casa dos US\$ 50 com o CD. Aqui em terras tupi-guaranis, só mesmo em importadoras, muito mais caro, logicamente.

## ENIGMA

Gostaria de saber o que o Vega diz quando ganha o round em **SF 2 Champion Edition**? Abraços!

Marcio Nunes de Sousa  
São Paulo - SP

**BB:** Essa é moleza, não precisa nem ser chegado no inglês. O som da vitória não tem nenhum sentido. É só uma cantadinha pra gozar do oponente.

## O CONTROLE PREDILETO

Onde posso encontrar o Joypad da Konami, apresentado na **GP 14**. Vale a pena mesmo?

Maurício Lopes logaura  
São Paulo - SP



**MK:** Vale super a penal Este é o modelo preferido entre as centenas de joysticks aqui da redação, motivo de verdadeiras brigas nas disputas a quatro mãos. É chato, mas tenho que repetir, só mesmo nas importadoras ou casas especializadas. Consulte nossos anunciantes.

## ESTA É BOA...

Esta é uma pergunta para o Baby: Será que com o lançamento de **Mortal Kombat** para SNes, você ainda não enjoou do **Street**? E a Acclaim, lança ou não lança o **Mortal Kombat** para Nes?

Gilmar Faustino Dias Santos  
Osasco - SP

**BB:** Oras Gilmar! Eu ainda acho que **Street Fighter** é o melhor fighting game de todos, apesar dos excelentes lançamentos (**Super SF II** segue a linha da série e é de arrepiar!). **Mortal Kombat** para Nes vai ser difícil, mas quem sabe? Tudo pode rolar!

## CLUBE SÓ DE NES

Escrevemos para convidar todos os leitores da **GP** a se tornarem associados do nosso clube. O 8 Bits Radical tem jornalzinho mensal, carteirinha, Hot Line, sorteios e promoções. A mensalidade é de 50 cruzeiros reais por mês. Enviar 2 fotos 3X4.

Clube 8 Bits Radical  
CX- Postal, 343 - Campos do Jordão -  
12460-000

**MK:** Taí o recado da moçada!

## 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 agora tem 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

# Detone um novo visual.

ETIQUETAS  
TERMO-PLIC  
HACO

Etiquetas para voc  
aplicar com imaginaçã  
e criatividade



# 8

PERSONAGENS DE VÍDE  
GAMES PARA VOCÊ  
ARREPIAR POR AÍ!

**GALPÃO**  
DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022  
FAX: (011) 826-1590

**65**  
ANOS  
**HACO**  
Etiquetas

SÃO PAULO  
FONE: (011) 536-  
FAX: (011) 241-0

RIO DE JANEIRO  
FONE: (021) 542-  
FAX: (021) 542-

BLUMENAU  
FONE: (0473) 2-  
FAX: (0473) 22-

**E**m pouco mais de uma década, o videogame progrediu assustadoramente. Do telejogo do final dos anos 70 aos avançados sistemas CDs de hoje em dia, muitas empresas imortalizaram seu nome no ramo de entretenimento eletrônico. Na competição high-tech figuram empresas do porte da Sega (com o CD), Neo-Geo, 3DO Multiplayer e a Atari, renascida das cinzas com o seu novíssimo sistema Jaguar de 64 Bits. A Nintendo na surdina estava desenvolvendo um revolucionário projeto de videogame de última geração. A grande surpresa veio à tona no mês passado. A concorrência ficou estarrecida com o anúncio à imprensa da aliança do gigante oriental com a Silicon Graphics, uma empresa de sistemas de computadores gráficos de grande porte. Foi um direito no queixo! As duas companhias planejam produzir em conjunto um videogame de 64 bits chamado "Project Reality".

**SILICON GRAPHICS**

A Silicon Graphics é a maioral em computadores gráficos. Sua tecnologia é muito utilizada em aplicações científicas e industriais, como análises via satélite, modelos moleculares e designs de aviões ou equipamentos esportivos. Logicamente, você já deve ter se perguntado: quem será o responsável pelos efeitos especiais de filmes como Jurassic Park, Terminator 2 e



o Segredo do Abismo. Silicon Graphics! A companhia já deu suas investidas no campo do entretenimento, mas nada se compara à esta aliança com a big Nintendo.

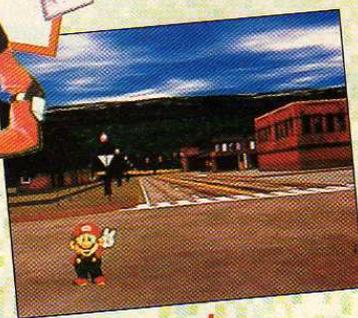
**O PODER!**

O Reality não chegará às lojas antes de 1995, mas a Nintendo planeja compensar isso com o lançamento de versões de arcades para SNeS em 1994. Com o novo projeto, nasce um novo estilo de design de jogos intitulado Reality Immersion Technology, que possibilitará maior interação jogador-tela. No coração do sistema existirá uma versão de MIPS/Multimedia Engine, um chip que consiste num MIPS RISC microprocessador de 64 bits (esta é a primeira vez que a tecnologia de microprocessador MISP RISC será usada num sistema de videogame doméstico), um chip co-processador gráfico e vários ASICS (circuitos integrados de aplicação específica). O processador central poderá trabalhar com clock de velocidade 100 MHZ. O co-processador gráfico fornecerá áudio, vídeo e capacidades gráficas

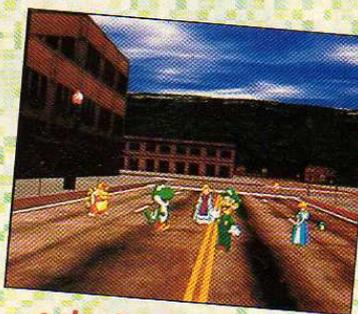
específicos. As duas empresas manifestaram a intenção de desenvolver um mapa de textura 3D. É, mesmo com toda esta tecnologia, o preço estimado está bem em conta: por volta de US\$ 250

**BOAS E MÁS NOTÍCIAS**

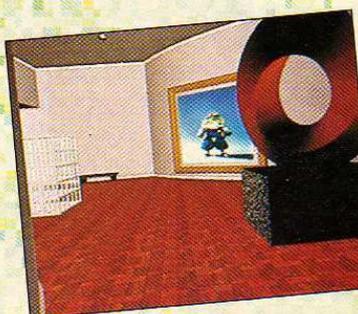
Contrariando a todas as expectativas, o sistema PR não será compatível com o SNeS de 16 Bits. Isso é um desafio comprado pela empresa, uma vez que o novo sistema concorrerá com a tecnologia CD da Sega. Em compensação a Nintendo já desenvolve uma compatibilidade entre o SNeS e o Nes de 8 bits. Naturalmente, a Nintendo terá a terça parte de licenças para produzir os jogos. Os game designers da empresa já trabalham noite e dia usando a nova estação desktop Indy, da Silicon Graphics, para criá-los. Outro grande mistério é quanto ao formato: CD, cartuchos ou ambos? O segredo é guardado a sete chaves. Uma coisa é certa: o Project Reality decola e tem tudo para ser o videogame do ano 2000.



*Mario cai na real...*



*... e ele não está sozinho*



*Pinte isso na sua TV*



*Nintendo e Silicon Graphics planejam fazer o ambiente dos jogos muito mais real*

## EXPLORANDO MUNDOS SURREAIS

É muito cedo para saber quais as outras companhias escolhidas para criar os jogos do Project Reality. Com a emergente tecnologia do 64 bits, as Softhouses terão que se readaptar para desenvolverem jogos para

estes sistemas. Quem está de olho é a Greystone Technology, de San Francisco, Califórnia. A empresa é especialista em softwares de inteligência artificial para aplicações comerciais e militares. A Greystone desenvolveu um jogo de voo virtual num mundo de fantasia, desenhado para simulações militares. Nele, você guia

um dragão chamado Onyx até o castelo GreyStone através de um território hostil. Vampiros, morcegos, dragões e muitos perigos no caminho. Mas, o único jeito de experimentar Onyx hoje é tendo um super computador da Silicon Graphics, o RealityEngine. O negócio é cruzar os dedos e torcer para que o jogo emplaque no sistema PR.



**Gráficos suntuosos fazem a fantasia quase real**



**Voe com Onyx no céu perigoso**



**Bemvindo ao Theldenbane Canyon**



**Cuidado na caverna dos vampiros**



**Gráficos baseados em simulações de combate aéreo**



**Algoritmos especiais tornam os movimentos de dinos suaves**



**Esse redemoinho traiçoeiro se chama Charybdis**



**É necessário um voo hábil**



**Seu destino: Castelo Greystone**

## Tela Mágica

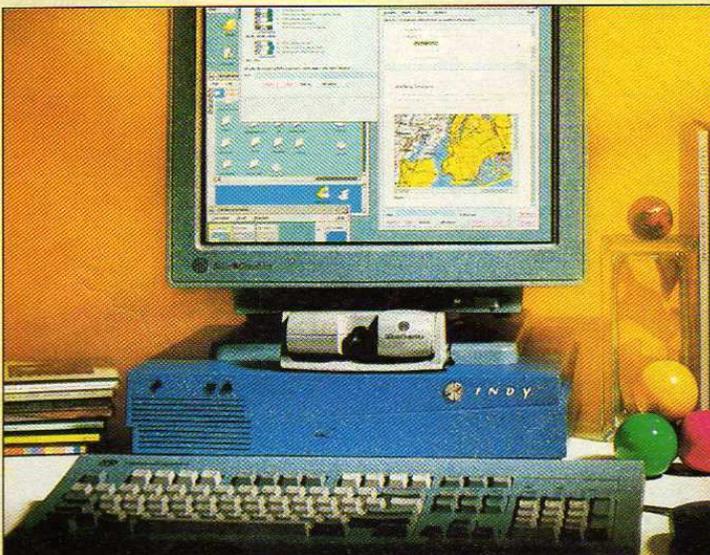
O Indy, da Silicon Graphics, está sendo usado para desenvolver jogos do sistema Reality. Aqui, alguns exemplos das imagens geradas no computador



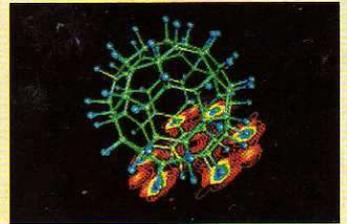
**Profundidade,...**



**... grande número de detalhes**



**... efeitos tridimensionais e...**



**... gráficos geométricos...**



**... são certeza no Project Reality,...**



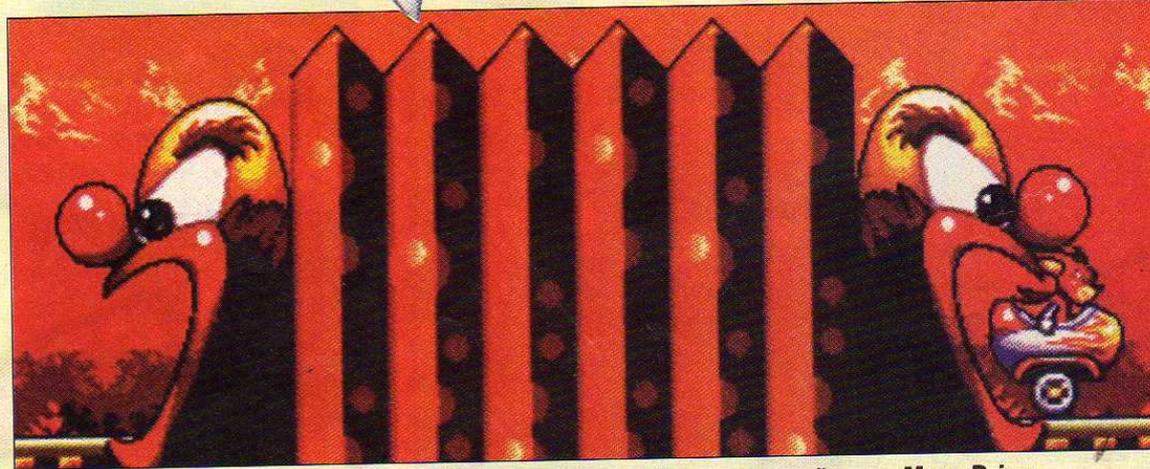
**... que deve custar cerca de US\$ 250**

SNES PRÉ-ESTRÉIA

# AERO THE ACRO-BAT



**E**nfim um novo herói na praia do videogame. Esse jogo não é seqüência e nem teve um inspirador anterior. À primeira vista, esse personagem da Sunsoft parece mais um filhote de Drácula do que um adorável e inédito herói. Mas, depois de passar algumas horas com ele, tudo muda. Aero The Acro-Bat é tão encantador quanto um gatinho e o cartucho promete uma big diversão. O tema é de circo, baseado na história do frenético palhaço Édgar Ektor. O jogo é de plataformas, pulos e vôos bem altos, como os dos trapezistas e acrobatas. Começa como um disparo de canhão direto ao primeiro ato (fase) do espetáculo. A ação principal é do tipo hop-



*Os gráficos não sofreram muitas modificações em relação aos da versão para Mega Drive: só foram retocados. Aqui, uma volta na montanha russa*



**Os refletores estão todos voltados para Aero**



**O mergulho mais profundo surge nessa fase em Mode 7**



**Dica: Você é invencível quando está no uniciclo**

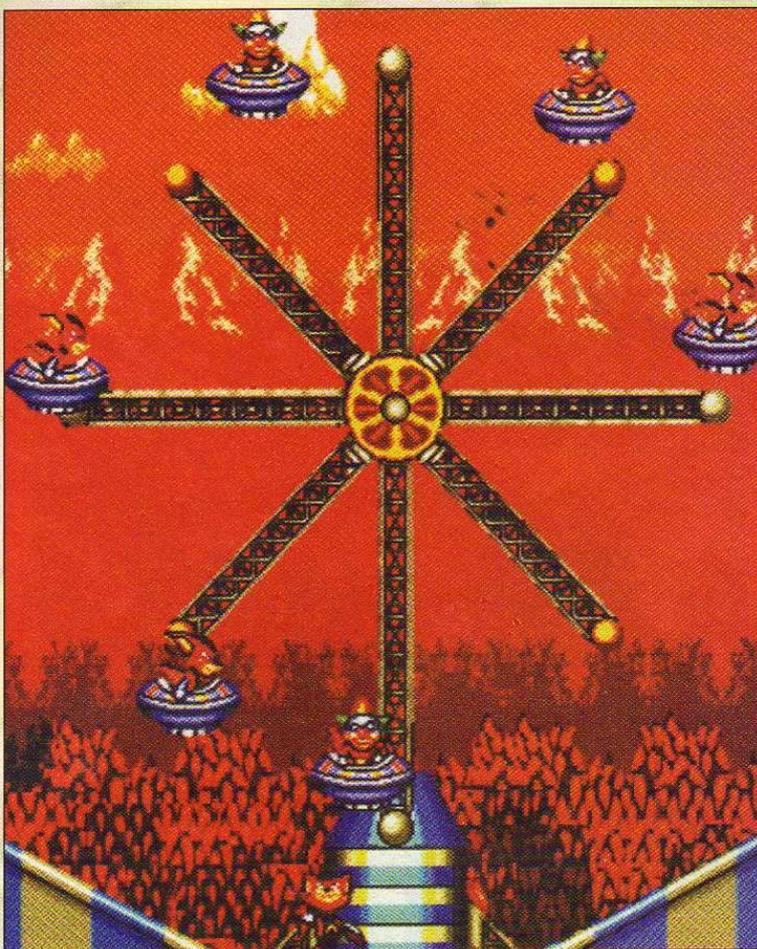


**Dica: Tente pegar as chaves no salto para trás**



and-bop (pular na cabeça como em **Super Mario**) e, daí pra frente, Aero pula e manobra nas quatro direções, ameaçando as estrelas. Suas acrobacias são difíceis de executar nos controles. Às vezes sobe quando você quer que desça e vice versa. Ele realiza tudo o que se costuma ver num espetáculo de circo, inclusive os perigosos corda-bamba e trapézio. Apesar de algumas imperfeições é perfeitamente jogável. O comprimento e a

profundidade do cart oferecem uma jogabilidade de primeira para quem se animar com espetáculos circenses, plataformas, tubos, subidas, descidas e performances de ginastas. A Sunsoft converteu a versão do Mega Drive para o SNES, acentuando os gráficos e o som e acrescentando uma fase bônus em Mode 7. O resto vai depender apenas da sua habilidade com os controles para fazer o maior espetáculo da Terra. O Show vai começar!!!



**A grande estrela do espetáculo é, definitivamente, o próprio circo. Exceto pelos chefes, os inimigos não fazem muito pelo show. Você tem três continues, mas eles não o levarão muito longe também. Os gráficos mostram-se apenas honestos e a cor foi retocada da versão para Mega, mas não melhorou muito. A música, em compensação, está mais rica. A maior diferença é a fase bônus em Mode 7. São 8 Mega de ação em side-view e multi-scrolling, 25 fases para um jogador. MK**



**Para saltos, aperte pulo na beira da rampa**



**Os comilões ameaçam os saltos nas plataformas rotatórias**



GAMEPRO

SNES PRÉ-ESTREIA

# Daffy Duck

## THE MARVIN MISSIONS



Por Lawrence da Arcadia

Mais um side-scrolling inspirado nos desenhos da Warner. **Daffy Duck: The Marvin Missions**, difícil de se jogar, visual de cartoons e diversão para toda a galera.

### ALGUNS HOMENS VERDES

Marvin, o marciano, tem planos desastrosos para o planeta Terra. Ele quer que toda a população seja transformada em marcianos verdes. Que destino ridículo para a humanidade! Para isso ele conta com pílulas



**Dica:** na fase de água, nade sempre atrás do peixe Looney. Matá-lo leva muito tempo



**Dica:** tente contornar atirando baixo. Acione os propulsores para trás e ganhe o espaço

especiais. O mala do marciano quer ajudar e só atrapalha! Em **Daffy Duck: TMM**, você terá que viajar através de 20 fases,



**Dica:** tente andar entre os muros. Nem tudo é tão sólido como parece



**Dica:** acerte o 1º Chefe abaixo do cockpit e pule à esquerda se seus braços se aproximarem

acertando marcianos, monstros de pedra e robôs. Há também muitos perigos, como avalanches de rochas, poços de lava e trechos de gelo escorregadio. Para ajudá-lo, você poderá encontrar armas, vidas extras, pedras-continue e gasolina para seu jet-pack. Cada inimigo derrotado equivale a uma bolsa cheia de dinheiro para comprar mais armas entre as fases

(raio congelante, descarga elétrica, pistola antimatéria ou Bombas) e combustível para o jet-pack. No final de cada fase, você tem que enfrentar mini-chefes. Cuidado, as aparências enganam, eles são assassinos em potencial. Eliminá-los é uma missão reservada para poucos e bons. Variam em duplas de marcianos, dragões, ETs-ciborgues ou

criaturas da floresta. Já, no fim de cada estágio, você terá a companhia indesejável de Marvin, que é bem capaz de atrapalhar seus planos de terminar o jogo.



**Você pode pular dentro de algumas cachoeiras de lava sem queimar suas penas**



**Quando dois marcianos o cercarem, congele um, depois contorne-o e congele o outro. Agora volte e aja longe do primeiro**

## UM CART COM MUITO HUMOR

Os gráficos de **Daffy Duck** são refinados. Os cenários de fundo são remanescentes do **Death Valley Rally**, outro título da Warner, em conjunto com a Sunsoft. Aliás, tudo no jogo lembra muito esse velho sucesso. O destaque vai para os meteoros de gelo, os poços de lava, e o visual aloprado dos dois protagonistas. A música é o tema comum dos desenhos da Warner, com pequenas variações repetidas que, depois de pouco tempo, podem soar como uma bigorna batendo na cabeça. Os efeitos sonoros, como Daffy encarnando Duffy Dodgers ou deixando escapar o berro Mother (Mãe), são muito bem feitos, e contribuem de modo decisivo para conferir aquele toque de humor característico da série.



**Quando chegar a esse quarto, atire na engrenagem acima de você. Não pare até que a tela desapareça**

## FORA DE CONTROLE

Mas nem tudo é perfeito. Infelizmente, os controles deste jogo apresentam graves problemas. Os sprites do personagem principal não acompanham aos comandos, talvez em função de algum problema no desenvolvimento do cart. Por uma razão desconhecida, Daffy tem o defeito costumeiro de voltar para trás toda vez que abre fogo contra seus adversários. Conseqüentemente, caso você esteja na beira de um precipício, bye-bye, patolino! Existe também um campo de força para protegê-lo dos disparos inimigos, mas utilizar simultaneamente o campo e o tiro requer um certo talento para o contorcionismo, pois é preciso superar um incômodo cruzamento de dedos.



**Daffy está pronto para partir**

## AÇÃO DE MONTÃO

Se seu estilo é o pulo-tiro, então vai gostar de Daffy Duck. O jogo pode ser difícil, ter as suas falhas, mas com certeza vai lhe proporcionar horas e horas de diversão sem enjoar.



**Daffy encara fixamente alguns homens verdes**



**Às vezes parece que é um terrível pesadelo**



**Dica: na floresta dê Start e consulte o mapa repetidamente. Dessa maneira você economiza tempo**



**Quando encarar o Marvin da fase da água, tente não acertar a máquina de bolas de chiclete**



**Duck Dodgers no século vinte e um e meio**



**Salve sua grana para arma congelante e pedras preciosas de continúos**



**A gorducha ataca outra vez!**

## SNES Daffy Duck: The Marvin Missions (Sunsoft)

A diversão é mais que garantida para todos os felizardos que tiverem Daffy agindo em sua telinha.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.5	4.5	<b>EXP.</b>

Preço indefinido  
8 Mega  
Disponível: dez.  
Um jogador

Multi-scrolling  
Ação/Aventura  
20 fases

# SNES PRÉ-ESTRÉIA



**P**oderosa adaptação de 20 Mega para o SNes de um sucesso do Neo Geo: **Fatal Fury 2** da série 100 Mega Shock. Agora com um Modo exclusivo: Battle Royal, em que dois times disputam melhor de três. Os outros dois modos vieram do Neo Geo: **Champion Battle** (1 jogador) e **Street Fight** (Versus Mode). Com a conversão do controle de 4 para 6 botões e a inclusão do sistema de dois planos, a configuração mudou. O botão R muda o plano e o L lança o adversário para a tela seguinte. Demais elementos do Neo Geo foram mantidos, como a seqüência de golpes secretos.

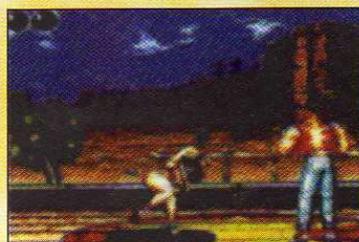
Aqui a luta é coletiva, cada lutador defende um time



As provocações continuam



Há golpes que evitam magias

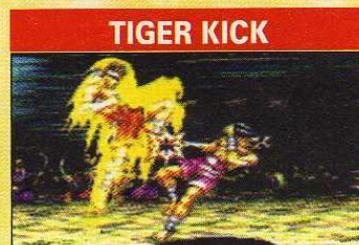


Sistema de 2 planos em ação

	SOCO FRACO	SOCO FRACO	CHUTE FRACO	CHUTE FORTE
PERTO				
LONGE				
AGACHADO				
PULO				
DIAGONAL				

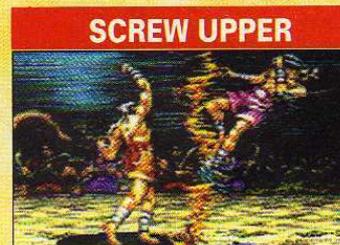
## TUDO MELHOR

20 Mega! Oito a mais que o primeiro **FF** (12 Mega). Mudanças! Competitividade elevada a extremos! Para enfrentar os quatro mestres do jogo você antes precisa derrubar todos os oito personagens (incluindo o clone). Cada lutador tem um cenário próprio e golpes e magias características. Sem mais comentários!



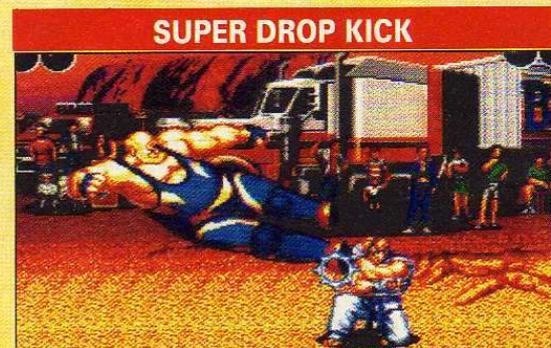
TIGER KICK

↓↘→↑ + chute



SCREW UPPER

→←↙↘ + chute fraco + soco forte



SUPER DROP KICK

(c) + chute forte por 10 segundos



Bola cheia para a jogabilidade dessa versão. Na anterior, também para SNes, cada lutador parecia ser feito de borracha. Na atual, todos os personagens ganharam consistência. Também é impossível deixar de citar o aparato de marketing que envolve esse jogo. Na TV do Japão, foram transmitidos dois desenhos do jogo, que já andaram até no Brasil. Grande jogo para quem quer ver o pau comer. **BB**



T. H. SHINOBI BATCHI

→↘ + chute fraco + soco forte



MUSSASSABI NO MAI

(c) ↓↑ + soco forte



# 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 cortar 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**

PORTO ALEGRE - RS NOVA  
AV. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 332-1055

BREVE  
PETRÓPOLIS

**LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ**  
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave  
**LKC SÃO PAULO - MOÓCA**  
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734  
**LKC SÃO PAULO - BROOKLYN**  
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981  
**LKC GUARULHOS - SP**  
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537  
**LKC MOGI DAS CRUZES - SP**  
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125  
**LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL**  
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192  
**LKC GUARATINGUETA - SP**  
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929  
**LKC RIO DE JANEIRO - RJ**  
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040  
**LKC CURITIBA - PR**  
R. 24 de Maio, 765 - F: (041) 225-5432  
**LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR**  
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969  
**LKC POUSO ALEGRE - MG**  
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198  
**LKC BRASÍLIA - DF**  
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

**LKC BELÉM**  
Av. Gov. José Malcher, 1.167 - F: (091) 222-4190  
**LKC SALVADOR**  
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-  
**LKC MANAUS**  
Vila Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-  
**LKC FORTALEZA**  
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/  
**LKC CAXIAS DO SUL**  
Shopping Prataveira, Lj. 27 - F: (054) 223-  
**LKC JOINVILLE I - SC (NOVA)**  
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974  
**LKC JOINVILLE II - SC (NOVA)**  
Av. Juscelino Kubitschek, 410 - F: (0474) 33-

**LKC**

VÍDEO DO BRASIL

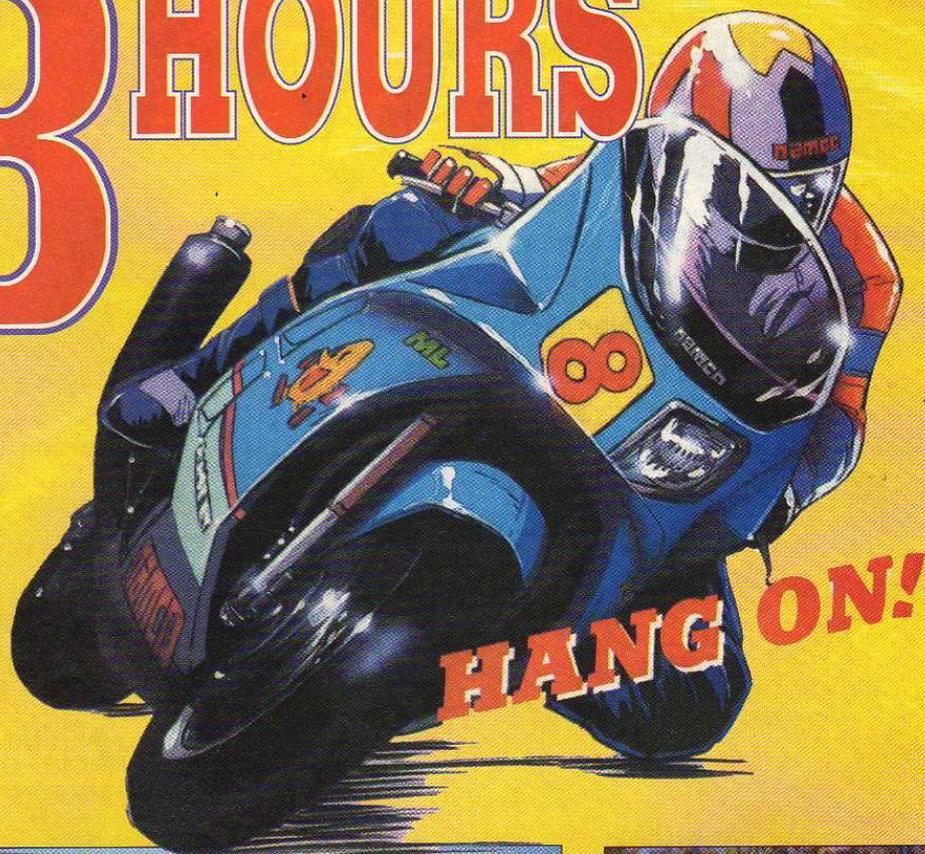
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS  
Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418  
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP



Saindo para SNes a versão de **Suzuka 8 Hours**, que nos

arcades tinha patrocínio da Coca Cola. A jogabilidade é semelhante ao **F-Zero**. São cinco pistas (fases) e o cart vem com 8 Mega. A corrida original sugerida pelo nome é de oito horas, o que é absolutamente impraticável, convenhamos. O tempo foi então acelerado em cinco vezes, o que dá um tempo de prova de "apenas" 96 minutos. São vários os modos de jogar. **Time Attack**: escolha a pista e a máquina para bater o recorde. Você tem uma volta para aquecer e três a sério. Valerá a volta com o menor tempo. **Spot**: escolha pista e máquina para treinar contra o computador. **Tour**: é o modo RPG. Você começa na classe 250 cilindradas e corre cinco pistas. Com pontuação suficiente passa-se para o próximo nível. **2P Battle**: pista e máquina de escolha livre para dois jogadores.

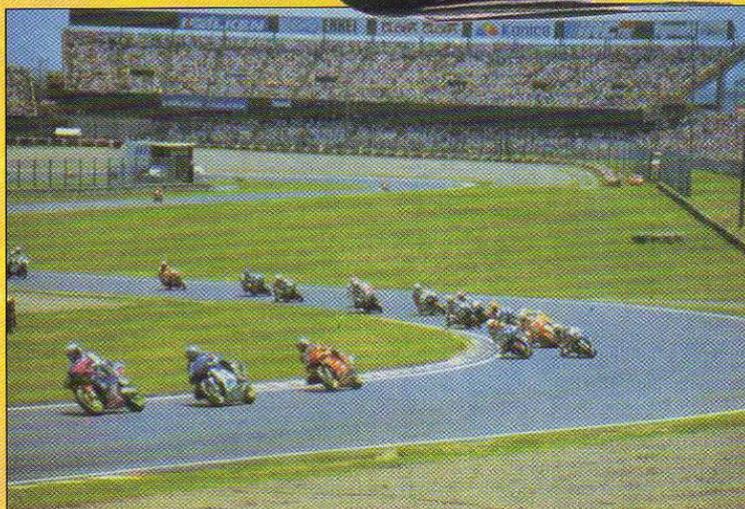
# SUZUKA 8 HOURS



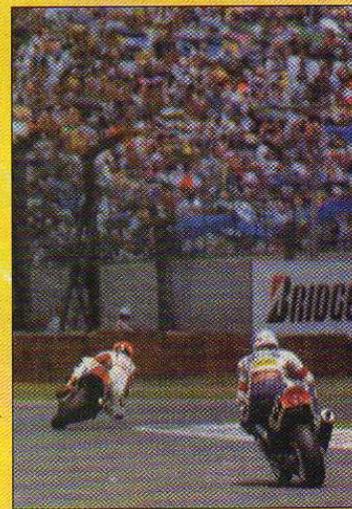
As curvas são um ponto difícil para ultrapassagens



Battle Mode para 2 corredores simultaneamente



Vista geral da corrida real de Suzuka 8 Hours



São 8 horas de prova



Tem até faróis durante a noite



Demo com fotos digitalizadas



Ampla variedade no option

# CIRCUITO SUZUKA



Mapa geral do circuito de Suzuka. É uma pista complicada, com muitas curvas fechadas. O ponto 1 é a largada



2- Esta chicane é páreo duro. Freie e avance com calma



3- É o hairpin mais fechado. Diminua a velocidade!



4- Aqui são várias curvas com ângulos diferentes



5- Acelere tudo o que puder neste retão



6- Nesta 1ª curva, o ideal é não perder muito tempo



7- Curva de alta velocidade conhecida como 130R



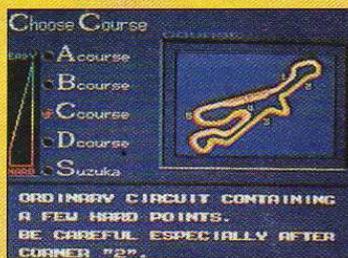
8- Seguem-se curvas quase perpendiculares



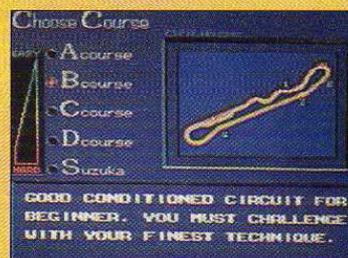
9- Suzuka possui "cruzamentos". Bem raro



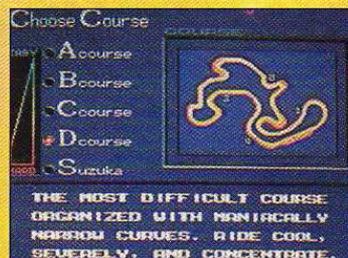
Circuito A: alta velocidade e desenho simples para novatos



Circuito C: dificuldade média. Cuidado com a curva triângulo



Circuito B: um pouco mais técnico. Ainda é fácil



Circuito D: curvas exageradas marcam esta pista



Termina-se quando o 1º lugar cruza a linha, após 8 horas



Pode-se fixar o ângulo da moto e fazer a curva na manha



Treine bem no modo spot para detonar nos outros modos



Pilote motos-monstros de 750



Afinal a Namco resolveu lançar Suzuka 8 Hours para SNes. Se for um pouco parecido com a versão arcade já estará ótimo. Podem jogar apenas até dois jogadores. E uma pena, mas o modo para quatro players não foi incluído. Mas, para o conforto dos lares, este já é animal. Não se esqueçam que o arcade Coca Cola Suzuka 8 Hours era o de maior sucesso no Japão. Monte e desempenhe, brother! LM

SUZUKA 8 HOURS		Namco	
8 Mega	Fases: 5	Continue	
2 Jogadores	Corrida		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor			
		1	2 3 4 5



## SNES PRÉ-ESTRÉIA

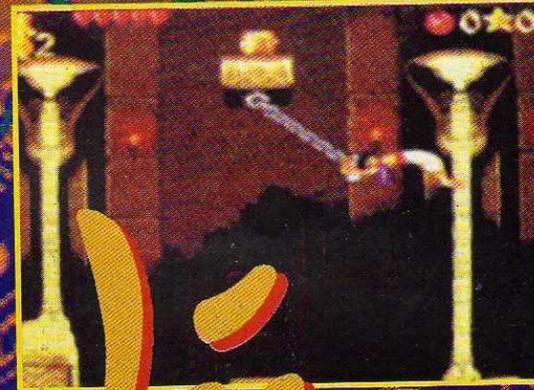
**A** Capcom está preparando a versão para SNes de **Aladdin**. A sua parte agora é fazer um pedido e se preparar para uma nova e emocionante aventura nas Arábias. A tela pode ser menor, mas a grandiosidade é a mesma. Eis a história: Jafar é o conselheiro do Sultão. É demoníaco e almeja tomar o poder. Para isso, raptou a princesinha Jasmine e bolou um plano genial. Casa-se com ela e herda o trono do Sultão. Bauzaço! O único probleminha atende pelo nome de Aladdin. Ladrão das ruas de Agrabah, ele e seu inseparável macaquinho, Abu, tentam



*Uma das características mais marcantes do jogo é ação: aventura do começo ao fim*

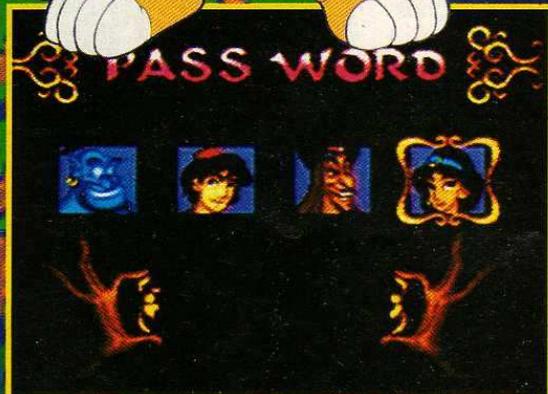
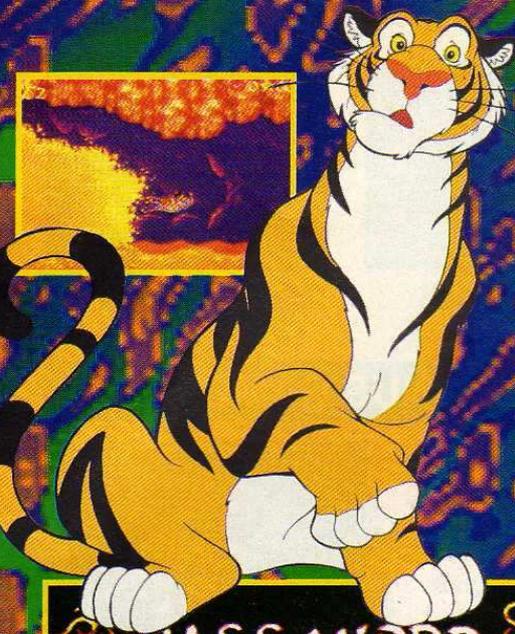


*Seu objetivo é procurar o palácio do sultão e salvar sua amada, princesa Jasmine*



# Aladdin

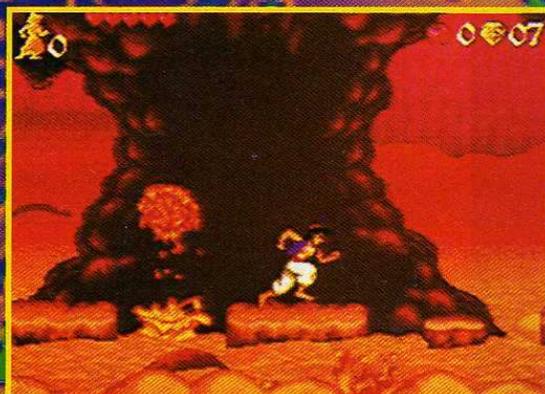




Passwords com os personagens acabam facilitando um pouco sua missão



O cenário chega a ser cinematográfico, e segue com fidelidade o clima do desenho



Aladdin terá problemas complicados com lago, o principal amigo de Jaffar



Graças a seus poderes, o tapete mágico se tornará seu maior aliado ao longo do jogo



O famosíssimo luar das Arábias não poderia estar ausente

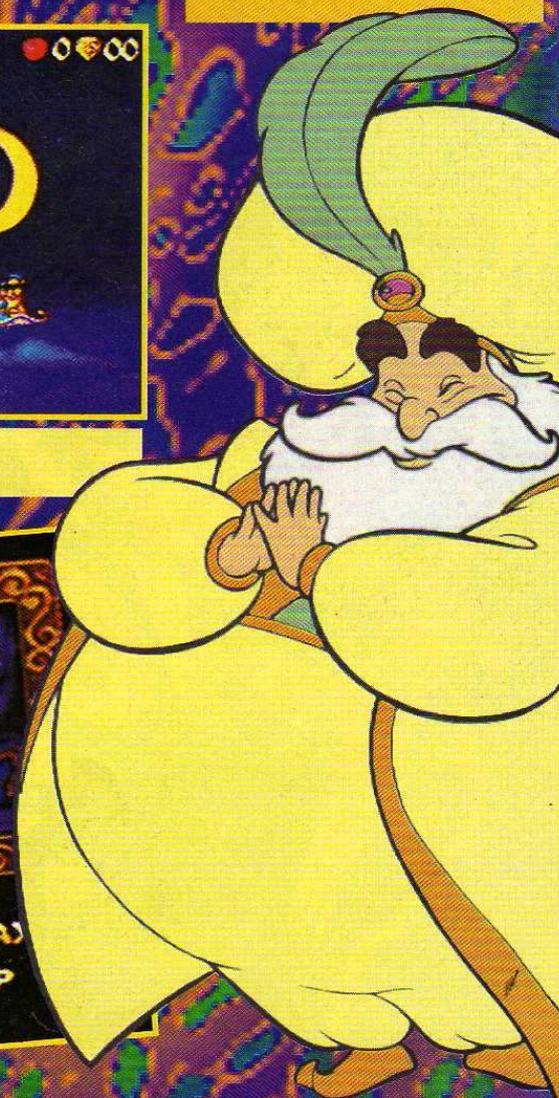
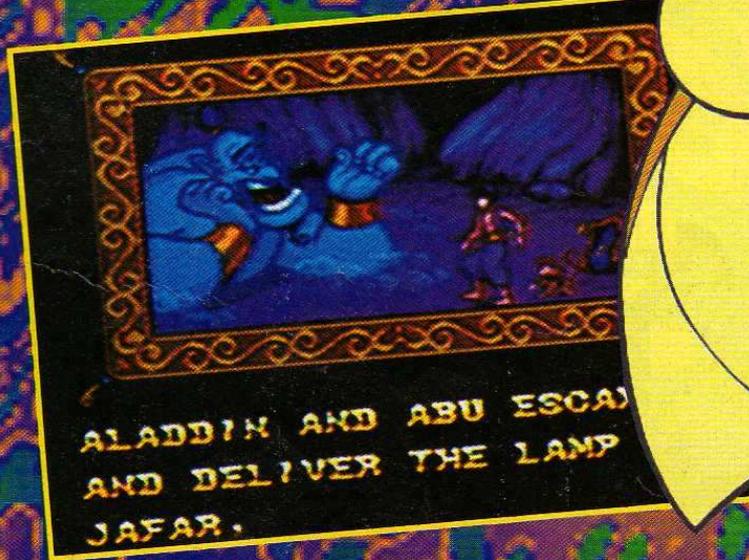
resgatar a princesinha. Rola uma paixonite brava entre os dois. São sete fases encantadoras de ação e aventura. A procura será intensa pelas ruas de Agrabah, através do deserto, nas masmorras do Sultão, na Caverna das Maravilhas e em outros pitorescos lugares. O cart resgata o visual e o clima originais do filme. Os estúdios Disney já aprovaram os gráficos e a movimentação dos

principais personagens. As seqüências mais quentes do filme estão reproduzidas no cartucho para elevar a ação a mil. Não fica faltando sequer o som original. A versão inclui as canções "Never Had a Friend Like Me" e "A Whole New World", hits consagrados no filme da Disney.



Disney e Capcom aliaram-se para realizar todos os seus desejos em

videogame com Aladdin. O jogo é para um jogador e a tela rola em side-scrolling. A história é de "mil e uma noites". A Disney acompanha a produção do cartucho lambendo a cria. O resultado é uma qualidade estupenda, irretocável. Som, cores e animação reproduzem a atmosfera do filme de tremendo sucesso. Enfim, é cartucho de diversão garantida pra você ficar pra lá de Bagdá por semanas. (MB)



## SNES LANÇAMENTO

O primeiro jogo da série 100 Mega Shock para Neo Geo está aí para Snes. **Art of Fighting** é um jogo de luta, mas diferente dos outros. A versão para Snes, como a de Neo Geo, usa o sistema Zoom In/Zoom Out. A visão de câmera é próxima quando os lutadores ficam perto um do outro. São quatro botões: soco, chute, arremesso e provocação. Consegue-se mais golpes ainda com combinações (arremesso + soco/chute, por exemplo). Ao manter pressionados os botões de soco ou chute, carrega-se o "ki" - a energia necessária para usar os golpes especiais. E se você "provocar" seu adversário, fará com que ele se desencontre, tirando-lhe o "ki" e provocando uma espécie de crise existencial. Nessa versão para Snes, todos os personagens possuem supergolpes (somente Ryo e Roberto Garcia dispunham de tal recurso na conhecida versão para Neo Geo).



*Essa golpe lembra...*



*...o de Ryo de Street*

## BONUS GAME

Durante o Story Mode aparecem diferentes e incríveis estágios de bônus: Quebra Gelo - aumenta o tamanho da barra de energia. Quebra Garrafa - aumenta o tamanho da barra de "Ki". Supergolpe - para poder usá-lo durante o combate é preciso treinar neste Bonus Game.



*Incríveis magias*



*Modo de estória*



*Passos de Michael Jackson*

Robert Garcia



# THE ART OF MOVES

## RYO - ROBERT GARCIA MR. KARATE

- Koouken - ↓, ↘, → + soco
- Hishou Shippukyaku - ↙, → + chute
- Zanretsuken - →, ←, → + arremesso
- Haoh Shôkoh Ken - →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
- Ryuko Ran'mai - ↓, ↘, → + arremesso + soco

## RYUHAKU TODO

- Kassane Ate - ↓, ↘, → + soco

## JACK TURNER

- Super Drop Kick - ↙, → + chute
- Hyper Knuckle Part - ↓, ↘, → + soco
- Sliding Kick - ↓, ↘, → + chute

## LEE PAI LONG

- Iron Claw Hi/Low - ↓, ↘, → + soco/chute
- Hyakuretsu Senpukyaku - ↙, → + chute
- Hyakuretsu Ken - →, ←, → + arremesso

## KING

- Venom Strike - ↓, ↘, → + chute
- Double Flying Kick - ↙, → + chute
- Reppukyaku - ↓, ↙, ← + chute

## MICKEY ROGERS

- Burning Upper/ Rolling Upper - ↓, ↘, → + soco/chute

## JOHN CRAWLY

- Mega Smash - ↓, ↘, → + soco
- Flying Attack - ↙, → + soco
- Over Drive Kick - ↓, ↘, → + chute

## MR. BIG

- Cross Diving - ↓, ↘, →, ↗, ↑ + soco
- Ground Blaster - ↓, ↘, → + soco



Ryo



Mr Karate



Ryuhaku Todo



Lee Pai Long

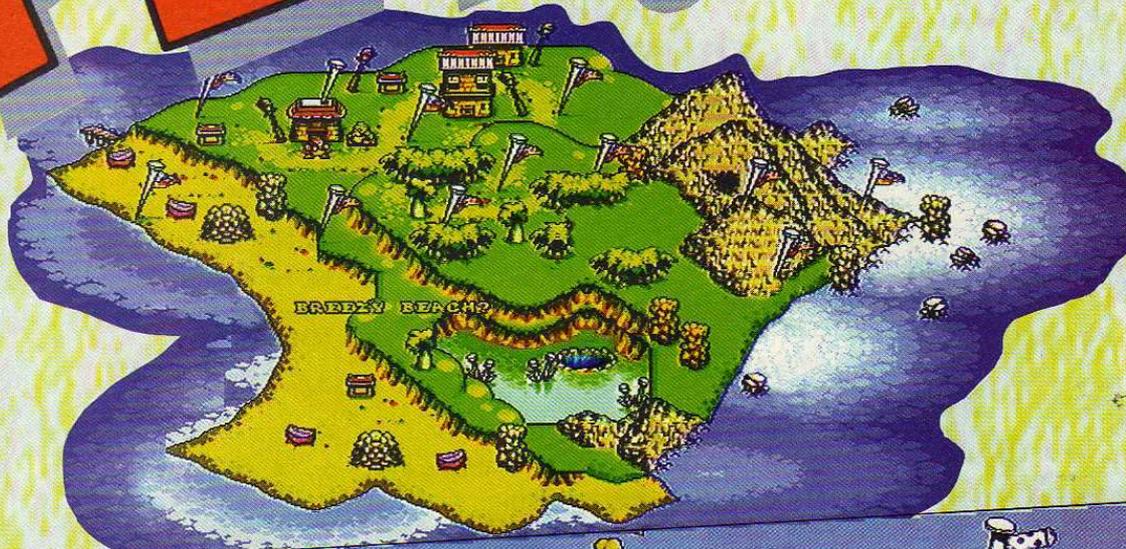


Art of Fighting é um jogo de luta exuberante acima de tudo. Na versão para

Neo Geo era mais bonito do que competitivo. O pessoal todo só ficava olhando a minha técnica refinada. Babava. Com o acréscimo de supergolpes para todos os personagens, o nível de competição melhorou no SNes. Lembrem-se: para acionar um supergolpe, você precisa estar com pelo menos 1/5 da sua energia e "ki" total. De resto, a qualidade é similar ao Neo Geo. **BB**

ART OF FIGHTING		K. Amuse				
16 Mega	Fases: 10	Continue				
2 Jogadores	Luta					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

# PLOK!



Jogo de ação dos mais terríveis. Realmente esse lançamento da Tradewest para SNes promete ser matador. Para pacificar a Terra do Acrílico foi criado pelo mago Penkino, Plok, o primeiro. A paz foi então restabelecida para aquele povo. Com o passar dos tempos, Plok ficou velho e cansado. Precisava arranjar então um substituto à altura para a sua missão. O escolha recaiu sobre um neto seu, meio aloprado, que passava seus dias vendo TV e jogando videogame. Nesse momento, no mundo subterrâneo, dominado pela temida Flea Queen, seus comandados davam as pinceladas definitivas num plano abjeto para conquistar a Terra do Acrílico. Sua missão é ajudar o jovem e inexperiente neto de Plok a segurar as pontas no pedaço. Música, animação e gráficos adoráveis. Os power-ups constituem o ponto alto do cart e se harmonizam com o humor da história. Os chefes têm um visual chocante, são estranhos, grandalhões e



*Ei, está não é a minha bandeira!*

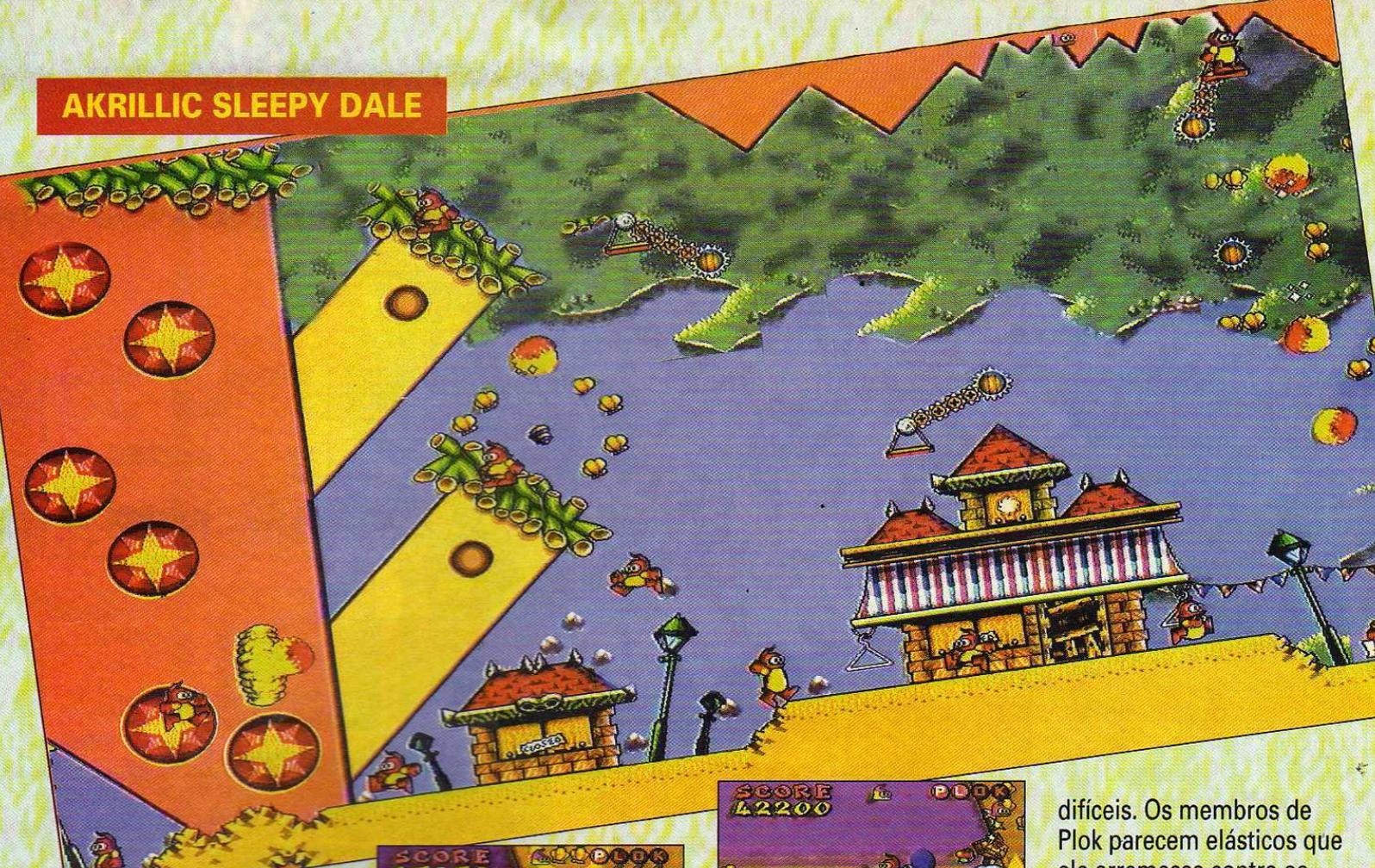


*Cuidado! Nosso herói não é chegado em água*



*Abra os presentes e espere pela surpresa que o aguarda*

# AKRILLIC SLEEPY DALE



Um dos mestres do game



Em cada fase, muitas surpresas



Fique atento com as pedras

difíceis. Os membros de Plok parecem elásticos que ele arremessa contra os inimigos. As seqüências de batalhas são imperdíveis. As fases possuem áreas secretas e os níveis são grandes, com continues que fazem sempre você voltar ao começo. Difícil para iniciantes e desafiador para jogador hard-core. São 8 mega de memória e 64 fases. Sai de baixo!



Não, seu videogame não está com defeito. A tela é mesmo em preto e branco



Não deixe de apanhar as conchas. Elas dão vida e são de grande ajuda pois há poucos continues



**Finalmente, um jogo original. Parece fácil. Nada, brother, é complicado.**

**Acho até que deve ser o primeiro jogo a usar P&B (preto e branco). E quando a ação rola no passado. A música empolga. A ação contra inimigos grotescos. O golpe do herói é um barato. Grande pedida. LM**

PLOK		Atlus				
8 Mega	Fases: N/D	Continue				
1 Jogador	Aventura					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

# SENGOKU

**S**ide-scroll de luta que pega carona no estilo **Final Fight**, Sengoku é o mais novo fighting game para SNes. Tanto a jogabilidade quanto as opções de jogo sofreram alterações positivas, nesta versão de um jogo do Neo Geo. Você é um lutador que precisa demolir todos os que cruzarem seu caminho. Prepare-se para enfrentar toda a sorte de seres místicos, espíritos, assombrações e demônios. Vários itens de ajuda no caminho: espadas, shurikens, etc. Você pode se metamorfosear em 3 diferentes personagens: samurai, ninja ou em lobo. Para um ou dois jogadores simultâneos.



Joginho médio, meu caro. Terra e céu, típico purgatório eletrônico! Os inimigos se repetem em demasia e o jogo pode vir a perder a graça. Mas vale a pena conferir, apesar da pisada da fabricante. **LM**

SENGOKU		Data East				
8 Mega	Fases: 5	Continue				
2 Jogadores	Luta					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

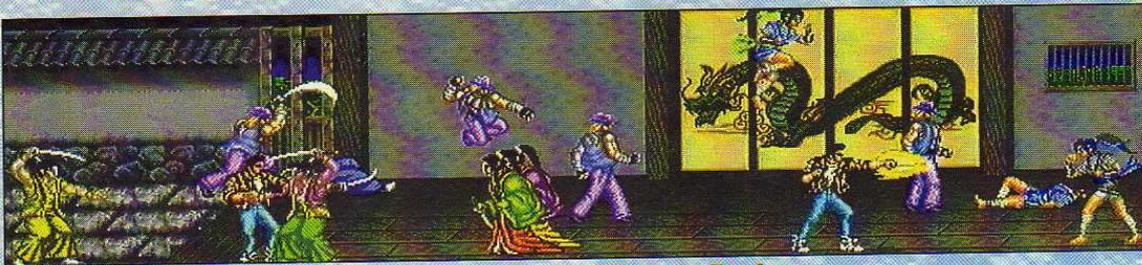


*Não se iluda com aparência dos mestres, eles são um péreo duro*



*Os itens que surgem no caminho (ver box ao lado) são de muita ajuda*

	VERMELHO	ROXO	AMARELO
LUTADOR			
SAMURAI			
NINJA			
CACHORRO			



*No modo para dois jogadores o jogo se torna dos menos complicados*



*Globos verdes repõem a energia*



*A aventura se passa hora no céu, hora no castelo localizado nos céus*



**IMPORT & EXPORT**

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

## SUPER NINTENDO (ORIG.)

Allien VS. Predator  
Battleloads  
Bubsy  
Batman Returns  
Bulls VS. Blazers  
Brawl Brothers  
Batie Grand Prix  
Battle Clash  
Cool Spor  
Cool World  
Captain America  
California Games II  
Cool Spor 7UP  
Extrainies  
Evo 46  
Final Fight II  
Fatal Fury  
Goal  
Goof Troop  
Hit The Ice  
John Madden Football  
Krusty's Super Fun House  
Lethal Weapon  
Mario is Missing  
Mecarobot Golf  
Mystic Quest  
Mortal Kombat  
NBA Basketball  
Nigel Mansel  
NFL football  
Outlander  
Out Of This World  
Off Road Baja  
Prime Goal  
Rocky e Rocky  
P.T.O.  
Pilotwings  
Prince of Persia  
Race Drivin  
Rock Hadit  
Road Runner's  
Redline F1 Racer  
Rock'n Roll Racing  
Yoshi Hunting  
Super Mario Kart  
Super Turrican  
Street Fighter II Turbo  
Super Off Road  
Super Formation Soccer  
Super Mario All Star  
Tko-Boxing  
The Terminator  
Tom e Jerry  
Taz-Mania  
The Great Waldo Search  
Turtles IV

The Magical Quest  
The Secret Missions  
World Heroes  
Wid Get  
Zombies  
Zelda  
Utopia (RPG)  
Sétima Saga (RPG)  
Tomas Hawk (RPG)  
Top Gear II

## GENESIS (ORIGINALS):

Aladin  
Airton Senna (Japonesa)  
Alien Storm  
Bubsy  
Battleloads  
B.O.B.  
Bart's Nightmare  
Bubsy  
Carmen Sandiego  
Cyborg Justice  
Crack Down  
Chiki Chiki Boy  
Chakan  
Captain Planet  
Dinosaurs  
Death Dovel  
Double Dragon III  
Ex-Mutants  
Ferrari Grand Prix Challenge  
George Foremans KO  
Geds  
G-Loc  
Greendog  
Ginoag  
General Chaos  
Hauntine  
Hit The Ice  
Jungle Strike  
Jurassic Park  
Lakers VS. Celtics  
Mortal Kombat  
Meros  
Mig 29  
NBA All Star Challenge  
Paper Boy  
Paper Boy II  
Predator II  
Rocket Knic Adventures  
Road Rash  
Ranger X  
Rocket Knic  
Road Blasters  
Shinobi III  
Super Baseball 2020  
Spider Men X X-Men

Street Of Rage  
Street Fighter II (Or. Edit.)  
Super Smash IV  
Strike Return  
Sonic II  
Taz-Mania  
The Simpsons Bart Nightmare  
Tiny Toon  
The Terminator  
World Champion Chip Soccer  
Wardner  
Guns Star Heroes  
David Cup Tennis  
Hookey NHPL 94  
Landstalker (RPG)  
Baseball 2020  
Zumbi  
Hook

## GAMES PC:

Arkanoid  
At The Zoo  
Crack Down  
Flashback  
Faces  
F 15 Strike Eagle  
Jimmy Connors  
Leminings  
Mig 29  
Monkey Business  
Metal Gear  
Megalomania  
Murder  
Night Hunter  
Operation Wolf  
Pit Fighter  
Rotox  
Race Drivin'  
Stellar 7  
Space Harrier  
Shadowlands  
Super Space Invaders  
Super Contra  
The Goodfather  
The Gold of the Aztecs  
The Games  
Thunder Strike

## CONSOLES:

Sega Genesis Econômico  
Sega CD Genesis Tec Toy  
S. Ness Econômico  
S. Ness completo  
Neo Geo (Série Ouro)

## ACESSÓRIOS:

Adapt. P/ S. Famicom, S. Nintendo  
Bazuka S. Nintendo  
Balocon  
Controle S. Nintendo  
Controle S. Nintendo Turbo  
Controle S. Nint. Prog. Orig.  
Controle 6 Botões Mega Orig.  
Controle Tap Fighter S. Nintendo  
Estojos para Cartuchos  
Fonte  
Game Genie S. Nintendo  
Pro II P/ Mega  
Pro CD Adap. P/ Mega CD  
Super Multi Pad  
Joystick Aviator/Intruder

## KITS TAMIYA:

Mercedes Benz 200 Sel  
Toyota Celstior  
Mercedes Benz AMG 500 SL  
BMW 635 CSI GRA Racing  
Ferrari Testa Rossa  
Porsche 962 C  
Taka Q8 CV Toyota  
Mazda Savanna RX 7 Cabriolet  
Calsonic Skyline GTR GRA  
Castrol RB Skyline GTR GRN  
Zexel Skyline GTR GRN  
Porsche 956  
Toyota Tom's 84  
Nissan R 89 C  
Cabin R 90 V Nissan  
Ligier JS 11 (F1)  
Tire Changing Pit Crew  
Racing Pit Team  
Tinta Tamiya  
Tamiya Color Spray  
Tamiya Modeling Wax (C/ Aplic.)

## CD GENESIS:

After Burner III  
Batman Returns  
Cobra Command  
Ecco Dolphin  
Final Fight  
INXS  
Jaguar  
Marky Mark  
Night Trap  
Spiderman  
Road Avenger  
Robo Aleste  
Sewer Shark  
Sherlock Holmes II  
Sonic II  
Time Gal

CONSULTE NOSSO  
PREÇOS PARA:

MOUNTAIN BIKES  
INSTRUMENTOS MUSICAIS  
CALCULADORAS  
BRINQUEDOS  
VIDEOS  
SOM

PEÇA NOSSA  
TABELA

TEL/FAX: \*

(0152) 33.971

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.

CAMPANHA ESPORTE  
NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE

GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE  
VOCÊ TAMBÉM NESTA  
CAMPANHA

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

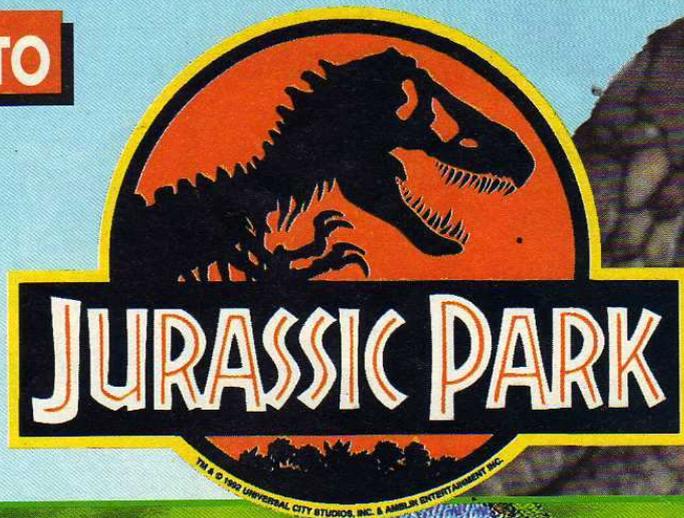
QUANTIDADE LIMITADA

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



## SNES LANÇAMENTO

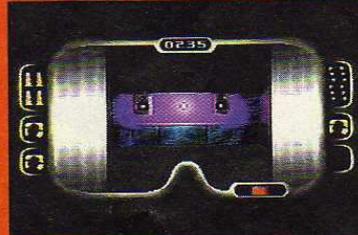
**B**aseado no sucesso de Spielberg. A ação se passa no parque e o objetivo é encontrar ovos perdidos. Esperando por você estão insetos, Tiranossauros, Tryceratops e filhotes. Use as armas. Você também terá de encontrar



## VISITOR CENTER



No telhado você encontra o primeiro ID (cartão de identificação) do jogo



Essas salas são elevadores. Utilize o direcional para se locomover entre os andares



Dentro dos complexos, fique com os ouvidos bem abertos para os ruídos dos dinos



Saiba mais sobre os dinossauros



Vale vasculhar cada canto. Aqui, uma passagem secreta. Há várias no jogo



Você não consegue matar o tiranossauro. A única alternativa é sair no pinote



Ao atirar na catraca, você faz a ponte se mover e, dessa maneira, torna possível a passagem até o barco



Aqui o interior do barco. Em determinadas áreas do barco, o acesso somente será permitido se você estiver de posse do ID de Ellie



Certas salas só se tornam acessíveis com o night vision. Existe um em cada complexo. Ache-o antes de entrar em salas escuras



Mais um ID. Com este você pode abrir as portas do Nebular Utility Shed (ver mapa nas próximas páginas)

as identidades perdidas de personagens do filme (Dr. Wu, Alan Grant, Ian Halcon, e outros). Há locais em que você precisa de um cartão de identificação para entrar. Na sala dos computadores ou no laboratório, você só enxerga com óculos infravermelhos. Encontre a bateria para carregá-los, em outra sala ou andar. Os computadores são aliados, mas é preciso ligar o gerador de força para ativá-los. O radar permite ler itens e evitar inimigos, além de abrir portões que escondem ovos e mais itens. Entradas, passagens e salas secretas estão em toda parte. Inspeção cada canto e tenha paciência.



VISTA PARCIAL  
DO PARQUE  
(PARTE SUL)





-  OVOS
-  MUNIÇÃO

SAVE

SAVE



Jeff Tracy



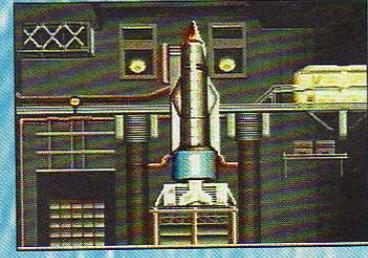
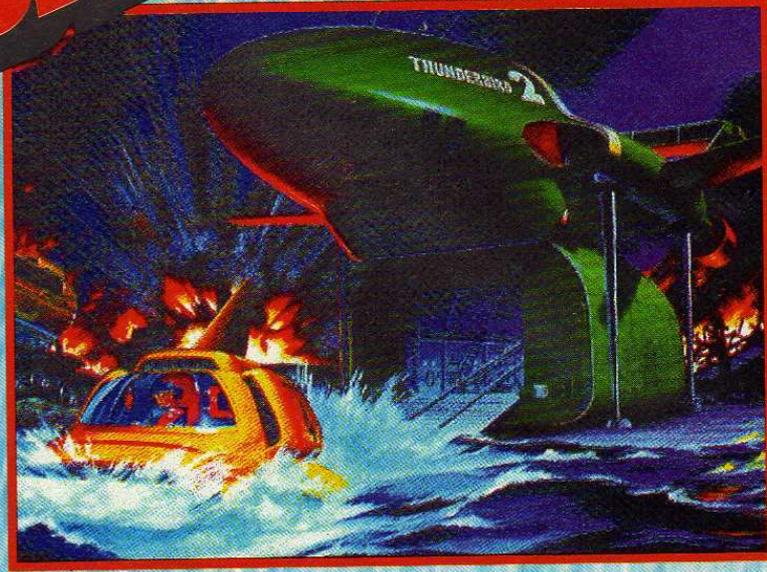
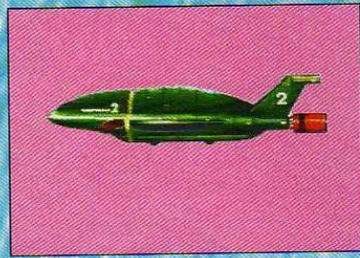
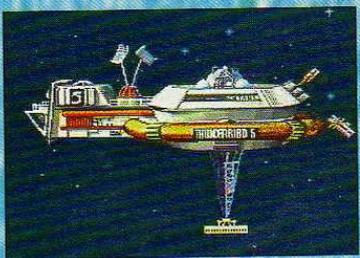
Penelope



Brains

# THUNDERBIRDS

A Cobra Team fez uma adaptação da famosa série de TV para videogames. A versão para SNes de **Thunderbirds** é pura ação, como era de se esperar. O cartucho tem 8 Mega de memória, dez fases e comporta apenas um jogador. Os cenários lembram os do seriado em alguns momentos, mas são praticamente originais. Temos seis cenários diferentes no modo easy e mais dez no modo hard. As missões baseiam-se no original da TV e os personagens são os mesmos. Eles dão os detalhes de cada missão. Sua tarefa é socorrer pessoas envolvidas em vários tipos de desastre, tentando salvá-las, de preferência. O tempo corre contra você. Se demorar muito em certo cenário, as condições de salvamento se agravam e a tarefa complica. No caso de completar uma missão com um mínimo de estragos, ganha-se uma medalha. Se tudo correr bem e você conseguir conquistar medalhas em todas as missões, terá a rara oportunidade de ver o final verdadeiro do jogo. A ação é bastante diversificada nas diferentes fases. Há algumas com veículos terrestres, outras com marinhos e outras



Os mais "velhinhos" vão lembrar das aventuras dos Thunderbirds



Cada missão é composta de várias etapas e veículos

ainda com aéreos. Sem contar o que pode ocorrer a desavisados em elevadores e plataformas. Toda a sua capacidade será posta a prova no cenário seis, quando será preciso controlar três plataformas ao mesmo tempo. Fique esperto que o jogo é de continues. E no final, entre mortos e feridos, todos acabam se salvando. Missão cumprida.



Este lançamento da Cobra Team para SNes é um bom joguinho, se bem que nostálgico. Até me lembro de algumas das missões, são as mesmas que eu via na série da TV quando era menino. A intromissão da fala dos personagens em pleno meio do jogo, acaba tornando-o cansativo. Desconcentra o jogador, que precisa de técnica e precisão para empreender a ação. **MK**

THUNDERBIRDS Cobra Team					
8 Mega	Fases: 10	Continue			
1 Jogador	Aventura				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
		1	2	3	4 5



Scott Tracy



Alan Tracy



Virgil Tracy



Peat



Giveson



Mike



Pilot



Fredy

## MISSÕES PERIGOSAS



### The secret of Chemical Plant

Uma fábrica de remédios na França está em chamas. O perigo maior são os gases venenosos. Salve os que ainda estão presos



### The desert storm

Uma tempestade magnética atingiu o Saara durante um rali. Ajude os competidores tapando os bancos de areia



### The law of deep water

Submarinos desapareceram num local de agricultura submarina. Vá com calma, pois o local é desconhecido



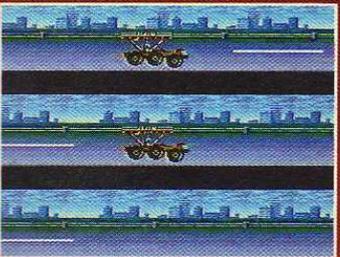
### Blast hell

Uma usina termelétrica na Sibéria se acidentou. Um oceano de fogo se alastra na areia



### The trap of the blue sky

Os competidores de um torneio de vôo livre caminham contra o vento. Descubra o que está acontecendo



### Fire Flash : impossible to landing

O caça-teste Fire Flash manda um alerta de emergência. O trem de pouso falhou e o combustível está acabando. Socorra-os!



O primeiro passo é abrir a passagem subterrânea com seus mísseis



No caminho, não deixe de apanhar esse contêiner



Ao chegar no fundo, atire no polvo e trate de fugir



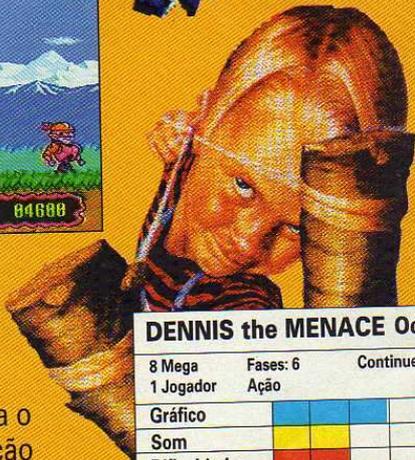
Na superfície, não se preocupe, sua equipe cuida de tudo



# JOGOS LANÇAMENTOS



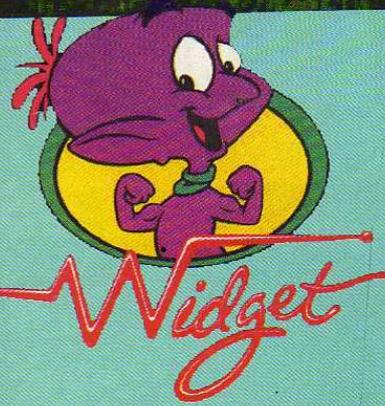
## Dennis the MENACE



Adaptação do filme de sucesso, "Dennis, o Pimentinha", para o SNes. Jogo de ação com plataformas e gráficos bem coloridos.

### DENNIS the MENACE Ocean

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



O herói veio dos desenhos animados. O jogo é de ação e aventura e o objetivo é coletar itens durante o percurso. Segue o estilo conhecido e sempre preferido de Super Mario.



<b>WIDGET</b>	<b>Atlus</b>				
8 Mega	Fases: 5	Continue			
1 Jogador	Ação				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

# CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS



jogadores simultâneos e fases de tiro e luta.

### CAPTAIN AMERICA Mindscape

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



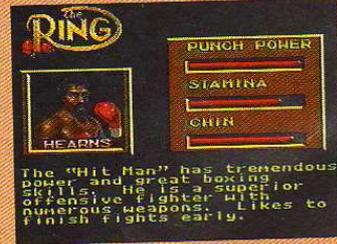
Um grande jogo de arcade chega para SNes sem altas modificações. Você opta entre 4 heróis (Visão, Homem de Ferro, Arqueiro ou o próprio). Dois



# LEGENDS OF THE RING



Esse é o ringue, local de muito soco e pancadaria



The "Hit Man" has tremendous power and great boxing skills. He is a superior offensive fighter with numerous weapons. Likes to finish fights early.



O melhor no gênero. Pode-se criar um lutador, ou optar pelos existentes. Dentre eles várias feras consagradas. O rosto do

lutador muda na luta, de acordo com o que apanha. Modo de exibição (2 jogadores), treino, história ou torneio de mitos.

### LEGENDS OF THE RING E.B.

8 Mega	Fases: N/D	Passwords			
2 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A stylized illustration of M. Bison from the Street Fighter II video game. He is depicted from the chest up, wearing his signature red military-style uniform with a matching peaked cap. He has a stern, menacing expression with a slight frown. His right hand is raised, with the index and middle fingers extended in a 'V' or 'gun' gesture. The background is a dark, swirling mix of purple and blue, suggesting a dramatic or intense atmosphere. In the top right corner, there is a white diagonal banner with red text.

DIA O  
22  
GARANTA A SUA!!!

**PREPARE-SE!**

Na segunda quinzena  
de novembro  
corra até as bancas:  
Gamepower vai trazer um  
**STREET FIGHTER** à sua altura...  
Como você nunca  
viu antes!!

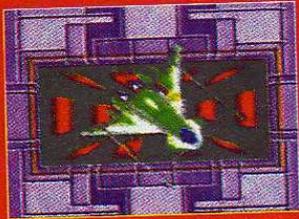
# SNES LANÇAMENTO

**E**nquanto está sendo lançada sua terceira versão para PC (veja Game Plus 5), *Wing Commander 2: The Secret Missions* chega para SNES através da Mindscape. Como era de se esperar, a continuação superou o original. Simulador de combate espacial com perspectiva única de primeira pessoa. Lembra-se dos Kilrathi? Os felinos estão de volta e conseguiram desenvolver agora uma arma ideal para destruir o planeta Terra. Como um membro da confederação terráquea, sua missão é pilotar a famosa Tiger



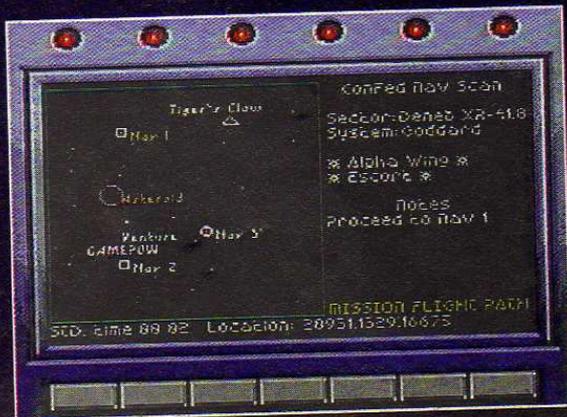
# THE SECRET MISSIONS

## DICA



Ao pedir permissão, você pode pousar em qualquer velocidade

Claw e impedir que as forças do império inimigo tenham êxito em seu plano sinistro. São mais de 16 missões diferentes, onde as mudanças de fases dependem do sucesso das anteriores. As cenas dos combates espaciais da versão original foram melhoradas. Durante o pega-para-capar, seqüências de imagens ("cinematográficas")



Essa tela permite que você veja a rota da missão



Tenha cuidado para não atingir seu companheiro



## PASSWORDS

**CALLSIGN: HENRIQUE**  
*Border Zone*  
**XGBBKHD3HW**  
*Midgard*  
**DBBZKGX402**  
*Jotunheim*  
**XG3VKGBCVY**  
*Bifrost*  
**5B3HKCFCL0**  
*Valgard*  
**3ZVCKCCCRV**  
*Vigrid*  
**3VVOKHCL8H**

Essas passwords foram cedidas por Henrique Garcia Neto.



## NAVES INIMIGAS



criam uma excelente impressão de profundidade. As naves inimigas surgem de pontos a milhares de anos-luz e, em questão de segundos, estão em rota de colisão, num close fechado. Se, para destruir uma delas é preciso ser rápido no botão, imagine quando toda uma frota se desloca em sua direção? A música traz o clima futurista, num estilo melodramático com efeitos sonoros espa(c)iais. Seu arsenal é composto de um tiro laser e quatro

tipos de mísseis. Porém, numa tela à parte, pode-se recorrer a um equipamento High-Tech, como radar digital de 360° de visão. É preciso muito treino para pegar a manha necessária para pilotar a nave. Além disso, o bom piloto terá que aprender a ler rápido o computador de bordo que fornece informações essenciais como munição, mapa de navegação, comunicação com o parceiro e check-up do sistema de controle. Existem opções de dificuldade para atrair tanto o amador como o pro. As missões secretas são fáceis, chegam a parecer uma prática de simulação. Divididem-se em dois níveis: Rookie e Ace (recruta e ás).



Os grandões costumam aparecer sem avisar



Acerte as caças grandes por trás, nas turbinas

CARRIER-TIGERS CLAW	
PILOT	SORTIES KILLS
ICEMAN	38 43
BOSSMAN	45 42
PALADIN	52 39
HUNTER	35 37
KNIGHT	28 23
ANGEL	32 25
SPIRIT	21 17
MANIAC	15 11
GAMEPOW	0 0

Promoção só para os eficientes



Proteja as naves aliadas



De perto, use full weapons



Use o simulador para treino



Parabéns! Tiro certeiro!



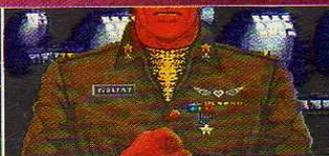
O recomeço é como 2º tenente



*Não há criatura no mundo animal que entenda mais de simuladores que eu. O único que chega perto é o Kamikaze. O lançamento deste cart para SNeS vem em boa hora. Simulador Espacial é raridade para este sistema, deve ter uns três títulos. Essa continuação não inova muito. Os gráficos e parte sonora sofreram poucas mudanças. A nova é, sem dúvida, o desafio ajustável (Rookie and Ace). Mas dá um caldo. Arrisco encaixá-lo entre os três melhores simuladores para SNeS, ao lado de Pilot Wings e Look On. Poderoso!*

### WC: THE SECRET... Mindscape

8 Mega	Fases: N/D	Password
1 Jogadores	Simulador	Continue
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5





## SUPER AIR DIVER

Escolha as missões e ganhe vidas



Na tela-título aperte Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B e Start (no controle 1). Agora use Y e B para selecionar as missões e X e A para escolher o número de vidas.

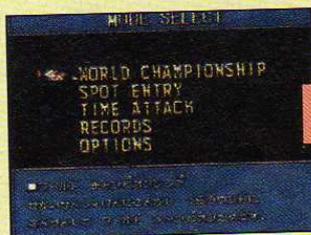
## SUPER F1 - CIRCUS 2

### Pole Position Fácil



No modo World Champion (ou Spot Entry), durante o teste de qualifying, mantenha apertado L, R, ↓ e, sem soltá-los, dê Start. Você será pole com o tempo recorde de 30 segundos.

### Final Fácil



Na tela Mode Select, pressione Select + Start. O final do jogo aparecerá de mãos beijadas!

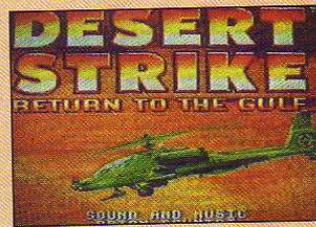
### Veja as Race Queens



Na tela menu, pressione Select. Você poderá apreciar uma tela com quatro "Race Queens". Convenhamos, a segunda tela é bem melhor que a primeira.

## DESERT STRIKE

### Passwords

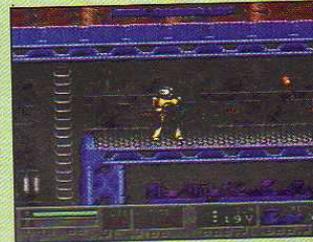


Com esses passwords, você poderá passear por todas as missões do jogo, atirando:

- Fase 1: 3ZJMZT7
- Fase 2: K32L82R
- Fase 3: JR8P8M8
- Fase 4: F9N5NCJ8

## BOB

### Super Password



Use o seguinte código especial na tela de passwords para começar o jogo com todos os armamentos: 0900.

## PATETA

### Passwords



- 1) Banana Rubi Cereja Banana Cereja
- 2) Cereja Rubi Diamante Cereja Banana
- 3) Rubi Cereja Diamante Diamante Rubi
- 4) Banana Cereja Diamante Rubi Banana

## DEATH VALLEY RALLY

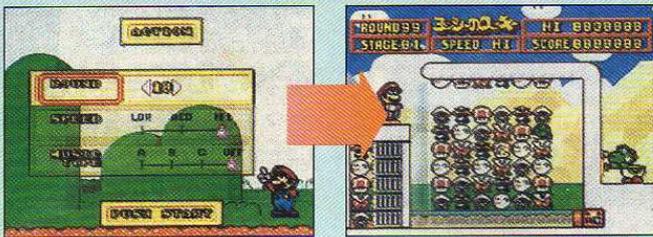
### Comece com 75 vidas



Quando a tela título aparecer, aperte e segure os seguintes botões: R, Y ←, Select, Start e X. Você começará o jogo com 75 vidas. O resto é fácil!

## YOSHI'S COOKIE

### Round 99



Na configuração da primeira foto (Round 10, Speed Hi e Music Off), digite no controle 2: L+R+Select+Start. Você poderá escolher até o Round 99.

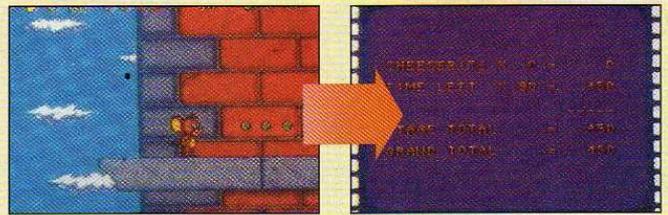
### Lute com a Koopa azul



No modo VS, deixe na configuração da foto (Mode: com) e pressione no controle 1: L+R+X e Start. Você poderá enfrentar a Koopa azul.

## TOM & JERRY

### Passo de fase



Para passar de fase sem problemas, durante o jogo, pause e digite no controle 1: L, X, B, B, A, X, Y, Y, B e R. Easy!

### 99 Vidas



Durante o jogo dê uma pausa e aperte: L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B e R. O marcador só contará 9 vidas, mas na verdade você possui 99.

# NETUNIA

## MIAMI - FLÓRIDA



- Nós colocamos o mundo em suas mãos
- Habilitamos seu telefone
- Empresa credenciada Telesp

Fujitsu  
Motorola, Nec e  
outros

## NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

# CONSULTE-NOS

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

# POWER NES DICAS

## KIRBY

### Mais opções



Termine o jogo e carregue o arquivo terminado. Pode-se escolher outros modos como jogar somente os bonus stages e mestres.

## BATMAN RETURNS

### Passwords e invencibilidade



Os códigos abaixo servem para entrar em qualquer fase desse grande jogo da Konami. Com eles você também se tornará invencível aos tiros e socos dos inimigos. No entanto, você ainda corre risco de morrer em quedas de telhado ou abismos.

1-1: 1995 14 BBBB 51  
1-2: 1996 14 BBBB 61  
2-1: 1997 14 BBBB 71  
2-2: 1998 14 BBBB 81  
2-3: 1999 14 BBBB 19  
3-1: 199! 14 BBBB 18  
3-2: 199B 14 BBBB 17  
3-3: 199X 14 BBBB 18

4-1: 199D 14 BBBB 15  
4-2: 199Y 14 BBBB 14  
4-3: 199Z 14 BBBB 13  
5-1: 199☆ 14 BBBB 89  
5-2: 1991 14 BBBB 66  
6-1: 1992 14 BBBB 21  
6-2: 1993 14 BBBB 64

## FIRE 'NICE

### Níveis escondidos



Após terminar o game há uma maneira de acessar fases secretas. Após a palavra "The End" volte para a tela-título, pressione e mantenha o botão select e digite B 10 vezes. Uma nova tela surgirá e você poderá jogar em novas fases. Com esse, truque você terá também o sound test do cart e pode ainda escolher qualquer fase anterior.

# Game Land

SÓ A GAME LAND 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

## 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. POMPEIA, 510 - VILA POMPEIA - 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 REIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419

## ARCADE

**D**e novo a **GP** chega na frente. Já mostramos, com exclusividade, a nova versão de **Street Fighter** na edição passada. Mas não era a definitiva e mudanças foram feitas para melhorar o jogo. No modo tournament, cada batalha é decidida num único round e com 3 delas define-se a colocação. Da 1ª batalha saem os 4 primeiros colocados. Para definir o placar geral, vencedores e vencidos lutam entre si. A partir da segunda batalha, o computador decide em qual máquina você luta. Não há empate, o placar define o vencedor. O "Técnical bonus" é outra novidade: "first attack" é um bônus para o 1º ataque bem colocado. O "combo bonus" acontece ao se acertar uma seqüência - com golpes especiais é maior. "Reversal bonus" ocorre quando se atinge o oponente durante um golpe ou quando se levanta com um golpe invencível e atinge o oponente. Cammy tem mais golpes. O "Spinning Bird Kick" aéreo, da Chun Li, voltou com trajetória parabólica. O mesmo ocorre com o "Tatsumaki" de Ryu e Ken.



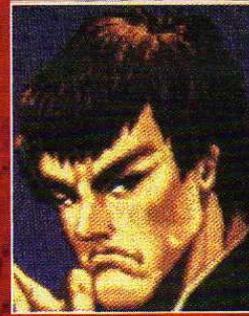
Cammy, Inglaterra



Dee Jay, Jamaica



T. Hawk, México

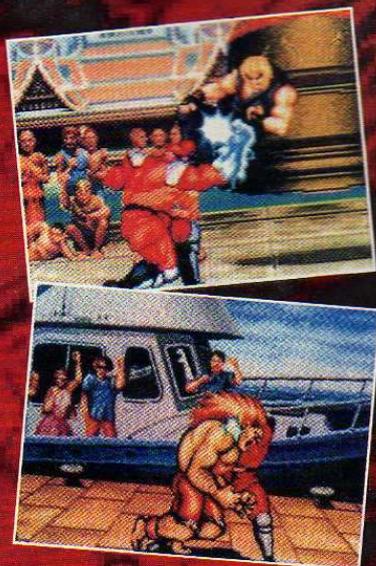


Fai Long, Hong Kong



# STREET FIGHTER II

The New Challengers





Ken, USA



Ryu, Japão



Chin Li, China



Guile, USA



E. Honda, Japão



Dhalsim, Índia

A Capcom não pára e introduziu algumas modificações no jogo, sempre com o objetivo de aprimorar os duelos entre os antigos e novos personagens. **Gamepower** não costuma deixar o leitor na mão e trouxe, de novo com exclusividade, fotos, novos golpes, e todos os detalhes que você precisa saber sobre o mais que clássico **Street**. Prepare os punhos! E torça para versão aparecer rapidinho no seu SNes.



Como dissemos na edição passada, Mike Bison ganhou este golpe: Buffalo Head Butt



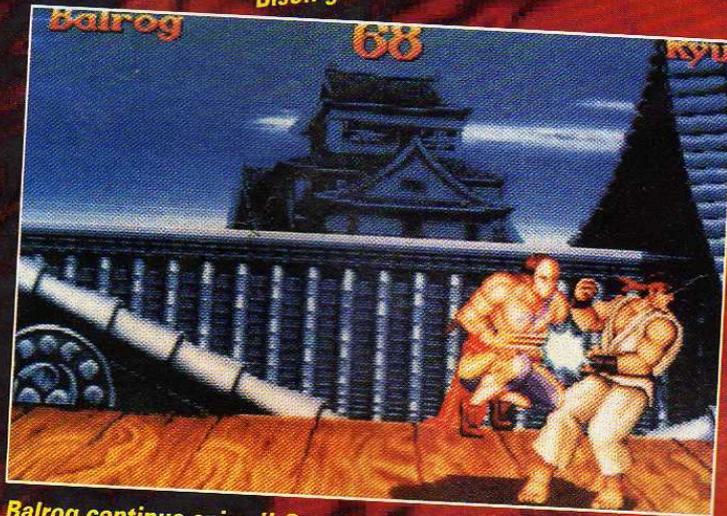
O Spinning Bird Kick não foi retirado como disseram por aí. Mas a trajetória é parabólica



Cammy ganhou este novo golpe especial excelente para fugir de magias e contra-atacar ao mesmo tempo: é o Accel Spin Knuckle!



Essa voadora mudou: agora é ↓ + chute médio durante o salto



Balrog continua animal! Com este golpe o 6 Hit Combo é easy!



A técnica de derrubar as voadoras com o Machine Gun Upper está mais garantida



Yoga Fire lento não derruba o adversário. Acerte outro golpe



Batalha entre os novos guerreiros. Que capricho nos cenários!



Contra-ataque as rasteiras dos inimigos com este soquinho de Dee Jay. Não tem erro!





Zangief, ex-URSS



Blanka, Brasil



Sagat, Tailândia



Balrog, Espanha



Mike Bison, USA



Vega, Tailândia



**Derrube as voadoras com este soco forte agachado. É tiro e queda!**



**Os golpes de Bison estão com um tempo de carregamento maior. Mas estão poderosos mesmo assim**



**Este golpe acerta seguidas vezes. Use-a para aumentar a distância entre os lutadores e acione o Screw Pile Driver!**

## GOLPES ESPECIAIS

OS NOVOS GOLPES PARA QUEM PERDEU A ÚLTIMA GP

### DEE JAY

Machine Gun Upper: (c) ↓↑ + soco repetidamente para maior eficiência  
Double Rolling Sobatt: (c) ←→ + chute. Poderoso!  
Air Trasher: (c) ←→ + soco.  
Uma magia bem parecida ao Sonic Boom.

### CAMMY

Cannon Spike: →↓↘ + chute. Se afasta ao acertar o inimigo.  
Spiral Arrow: ↓↘→ + chute. Golpe parafuso.  
Accel Spin Knuckle: →↘↘ + soco. Escape das magias.

### THUNDER HAWK

Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco. Arremesso furacão.  
Tomahawk Buster: →↓↘ + soco.  
Para sua segurança, tente atrair o inimigo.  
Condor Dive: aperte os três botões de soco durante o salto.

### FEI LONG

Shienkyaku: ←↓↘ + chute. Para contra-atacar investidas aéreas.  
Rekkaken: ↓↘→ + soco. Três socos seguidos podem dinamitar a energia do oponente. Para isso treine bastante.



**O Double Knee Press agora derruba se pegar em cheio! Thrash them!**



**Este é um bônus para sequência de golpes. Use-o para ficar na frente nos pontos**



**Bônus para contra-ataque. Ao cair levante com Shouryuken (ou qualquer golpe invencível)**

### 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



# NES LANÇAMENTO

A série Mega Man é um clássico do Nes com suas plataformas em side-scrolling. Você não ficará desapontado. Em **Mega Man 6** o adversário mudou, agora é o diabólico Mr. X. Como nas demais encarnações, **Mega Man 6** é um robô que pode correr, pular, escorregar, escalar e atirar com seu Mega Buster, com diversos níveis de potência. Seu objetivo é detonar os parafusos dos adversários, roubar suas armas e usá-las para torrar os parafusos restantes. Seu melhor amigo é Rush Dog, que o transforma num Jet Adaptor (que faz você voar) ou num Power Adaptor (que o ajuda a abrir paredes). Você pode ainda chamar o poderoso robô B-E-A-T que desaparece com os inimigos num flash. Oito robôs pavorosos nos finais de cada uma das 8 fases. Mais 4 no castelo de Mr. X. Quando encontrá-lo, haverá uma reviravolta em tudo e você terá mais quatro fases até o final. Para isso vai



Quadro negro no Stage Select significa que falta um item



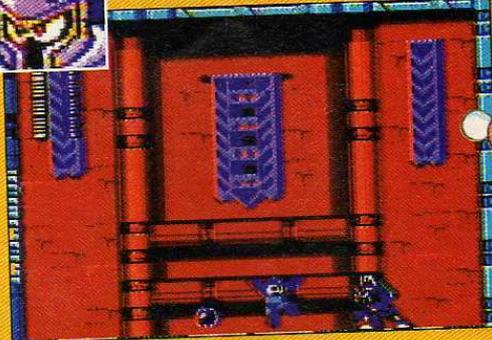
Trate de voar por cima do óleo para não escorregar



Até esses monstros têm uma luz suave na cabeça



## Knight Man



Use Mega Buster



## Blizzard Man



Use Flame Blast



## Centaur Man



Use Knight Cutter



## Plant Man



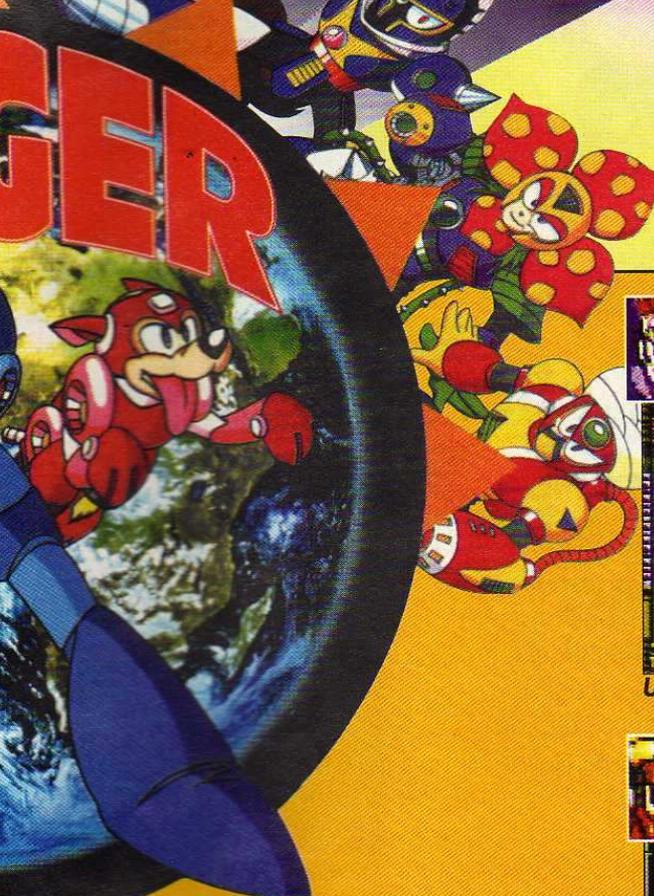
Use Blizzard Attack

# MEGA

# DA

# DETONE

# MEGAMAN 6



## BOSS

# OS ROBOS



Megaman continua oferecendo muita diversão



O número 3 na plataforma é o tempo que lhe resta

precisar da ajuda de um hamster robotizado. Agora a Capcom caprichou nos chefes-robôs. Muitas das armas parecem saídas dos jogos anteriores, assim como inúmeras passagens. O fabricante introduziu alguns novos inimigos nas fases para dar mais "molho". Alguns subchefes são risíveis, como Hard Hat Mac e pinguins-foguetes. Há novas áreas para explorar, com temas novos, como o campo de óleo inflamável.



Quem viu um, viu todos! Se você nunca os jogou, comece por Plant Man, Yamato Man e o resto da tribo. Se você é um megamanmaniaco, saiba que este é igual a todos os outros. Gráficos de 8 bits com animações melhores para o herói. Fundo de acordo, brilhante, colorido. Som metálico-robótico qualidade Nes. Você certamente curtirá, mas é do tipo que fica na cabeça horas depois. MK



### Tomahawk Man



Use Plant Barricade



### Flame Man



Use Wind Storm



### Yamato Man



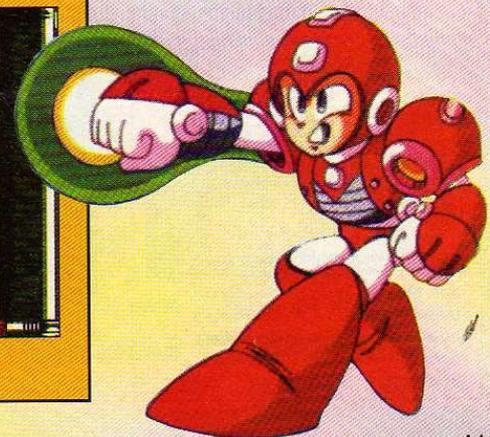
Use Silver Tomahawk

### MEGAMAN 6 Capcom

4 Mega	Fases: 16	Password
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



Não perca tempo com os pequenos Macs





Por Lance Boyle

A Família Addams já rendeu dois títulos de sucesso para o SNes e um para o 8 Bits. Dessa vez o representante é o pequeno Pugsley, aquela peste de gordinho que só apronta traquinagem. Pug se vê sozinho em casa e nota que algo de estranho está



## PUGSLEY NA TERRA DOS SONHOS

Com Gomez, Vovó e o restante da família raptados e muito bem escondidos, Pug tem que vasculhar cômodo por cômodo da velha mansão, numa busca frenética. Ele bem sabe que pode se perder na



**Dica:** do lado de fora, use o chapéu para ir ao telhado. Existem guloseimas extras

acontecendo. A partir daí é ação nonstop. No novo jogo da Ocean para Nes, você tem que ajudar Pug a decifrar o estranho desaparecimento de sua família. Os fanáticos por gráficos cartoons e coloridíssimos estão na página certa. Muita aventura side-scroll hop-n-bop (à lá Mario Bross).

### NES Pugsley's Scavenger Hunt (Ocean)

Os gráficos são bastante coloridos, mas o som do jogo mostra uma certa monotonia.

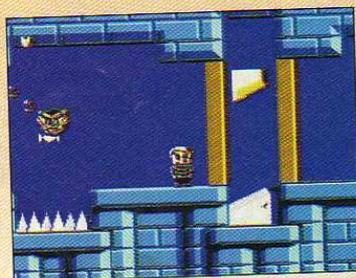
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.0	4.0	3.0	<b>INT.</b> Intern.

Dois Mega  
Disponível: out.  
Ação/Aventura  
Ação horizontal  
Sete fases

Um jogador  
Continues  
ilimitados  
Passwords



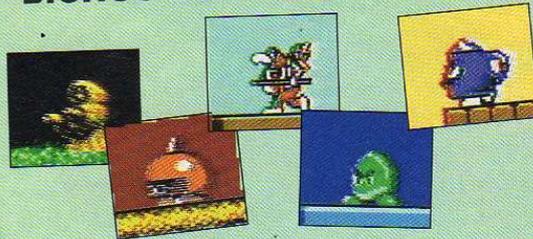
**Dica:** encontre uma parede cheia de vidas no aposento secreto do balcão principal



**Dica:** essa guilhotina tem duas lâminas, uma superior e outra inferior. Cuidado!

# Pugsley's Scavenger Hunt

## BICHOS ESTRANHOS



imensidão do casarão. É um terror! São sete aposentos para explorar, incluindo jardins, jazigos e passagens secretas lotadas de power-ups. Gráficos cartoons bem feitos e inimigos originais garantem a qualidade ao jogador mais exigente. O que os gráficos tem de positivo, não se repete na parte sonora.

## OS PROBLEMAS DE PUGS

Infelizmente, os problemas de Pug não se resumem exclusivamente à música e ao som. A jogabilidade torna-se muito repetitiva com o decorrer das fases (cuidado para não pirar que nem o Tio Chico!). As habilidades se limitam a poucos movimentos. Com os power-ups, o nosso herói pode adquirir vários poderes como aumentar a velocidade a até mesmo voar, mas basicamente a ação consiste em esmagar os inimigos. O controle é fácil e monótono. Uma das maiores vantagens são

sistema de passwords e continues ilimitados, uma cancha da fabricante para facilitar a vida dos heróis de resistência. Para isso, é claro, você vai gastar os



**Dica:** há surpresas perto da parede externa da mansão Addams



**Dica:** pule na hora certa e s livre nos canibais

continues ilimitados, porque, por incrível que pareça, o joguinho é difícil. Os iniciantes podem contar com a ajuda das alavancas ON/OFF e portas de saída para faturar. Jogo bom, tanto bom quanto o seriado e duas versões anteriores!

# GAME SHOPPING

MANIAC



GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US\$ 10,00.

## PROMOÇÃO - GRÁTIS

DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES  
CONSERTOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE TELEVISOR,  
VÍDEO CASSETE, CD ROOM, CD PLAYER, SOM E  
ACESSÓRIOS DESBLOQUEAMOS  
MEGA DRIVE E MEGA CD  
ORÇAMENTOS SEM COMPROMISSO

VENDEMOS KIT DE  
TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES  
ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

## MANIAC GAMES

R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - C.J. 3  
TEL: (011) 573.0586  
CEP: 04010 970 - SÃO PAULO - SP

## 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

## PLAY GAMES

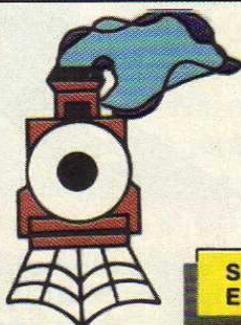
### TROCA DE FITAS

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



## 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, Phantom 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

## 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

CURITIBA



Locação e Venda

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

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



## 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

## LINX GAME

A MAIOR LOCADORA DE  
GAMES DA REGIÃO.  
Locação e Vendas

- Cartuchos
- Acessórios
- Consoles

Interlagos

Av. Inácio Cunha Leme, 297 Jd. Suzana - SP

NORTE  
NORDESTE

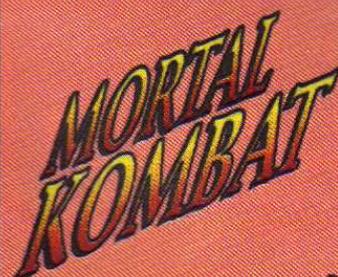
AGORA PERTO DE VOCÊ  
DISTRIBUIDORA DE GAMES



SOLICITE NOSSA TABELA

ALÉM DO PREÇO, VOCÊ GANHA NO SEDEX

AV. DOM LUÍS, 733 - TEL: (085) 261.4724 - FORTALEZA - CE



# 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

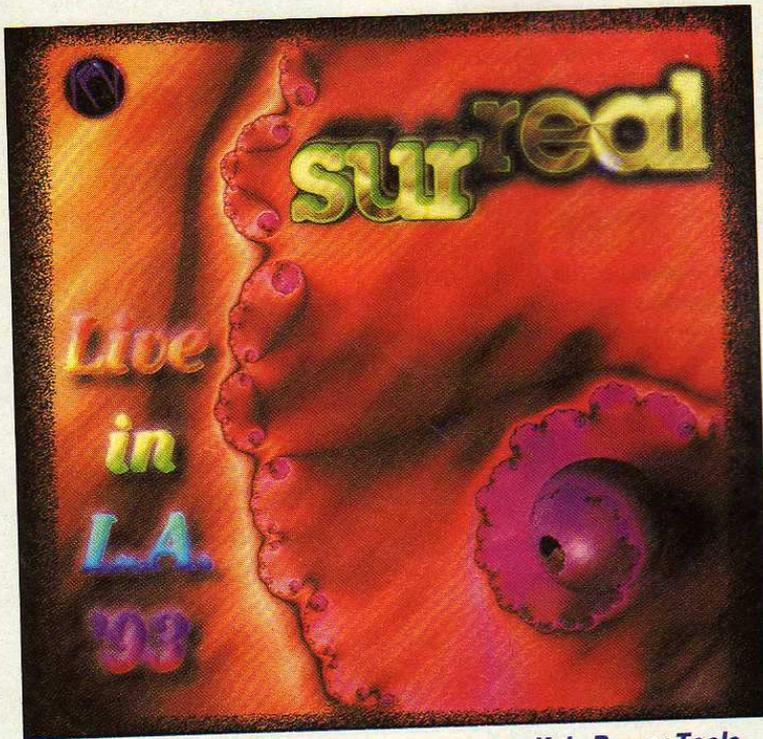
Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

# GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

CIBERNÉTICA SURREAL

## DALI SEM PINÇÊIS



Uma amostra do que é possível criar com Kais Power Tools

Criar telas de apresentação gráfica surrealistas, com efeitos de última geração? A pedida certa é Kais Power Tools, software para Macintosh e Windows. Mistura texturas usando mais de 500 cores e transparências, imagens fractais, traços 3D e técnicas avançadas de colorização e pixelstorns. O programa da HSC aliado ao Adobe Photoshop ou ao Painter são verdadeiras explosões bem na telinha do seu computador!



MODELISMO

## O MANUAL PARA FÃS E AMANTES DE AUTOMÓVEIS

O velho passatempo de montar miniaturas de carros ganhou novo atrativo. A Revell, uma das grandes fabricantes mundiais de kits para montagem de carros e aviões, lançou um CD que explica a confecção de miniaturas de 4 de seus modelos de maior sucesso. Por US\$ 59,95 pode-se adquirir o CD que explica como montar máquina

Bugatti EB 110,  
Porsche 911

"Slant Nose" BMW  
Nazca M12, e

Lamborghini  
KLP500S. O CD

traz um kit do  
"Slant NOse" e

possibilita  
simulação com as

cores com que você

pode colorir seu carang

Apresenta também simulação de pilotagem e u

glossário de termos técnicos. Prato cheio para

quem se amarra em carros.

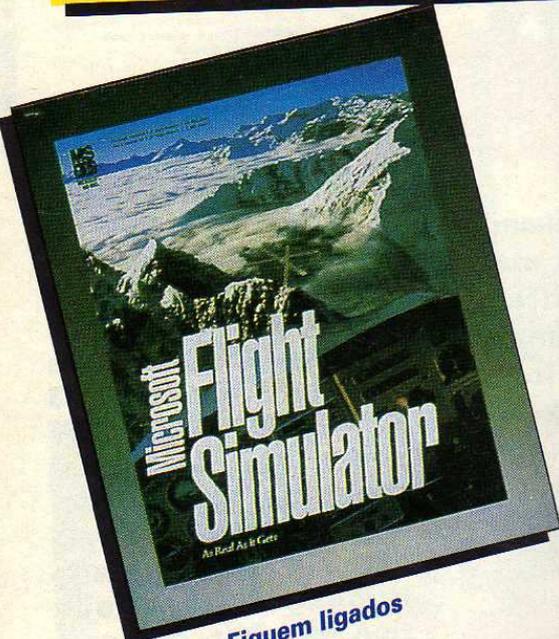




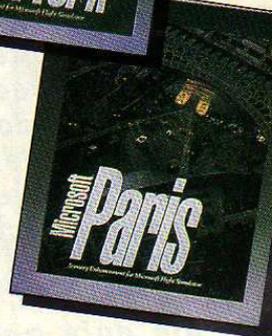
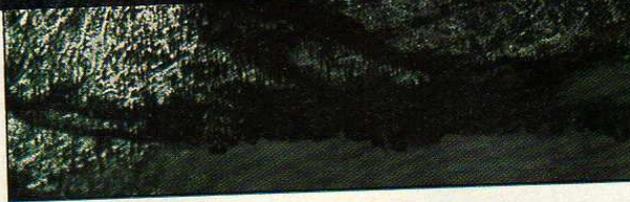
# CÉU É O LIMITE



**NÃO PERCA O CONTROLE**



Fiquem ligados nessa



Mais de 12.000 horas foram gastas para a criação de Flight Simulator 5, da aliança Microsoft-BAO (Bruce Artwick Organization). Não é para menos que o software está sendo considerado o melhor simulador de voo para microcomputadores dos últimos tempos. São quatro modelos de aviões para escolher, cada qual com seu próprio painel digitalizado correspondente ao design original da nave. Os cenários têm estruturas e efeitos gráficos que traduzem a paisagem urbana. Durante o voo você terá a visão de "focos de cenário" que podem ser vilarejos ou florestas.



Os cenários têm muito realismo e detalhes minuciosos

As pistas dos aeroportos são como fotos digitalizadas. A transição entre dia e noite se dá com gradações de cores, tons e sombras. Até detalhes atmosféricos foram respeitados - que tal cruzar nuvens, ou sobrevoar tempestades? Requer três disquetes de 3.5 num modelo acima de 386sx. Há cenários de New York e Paris, com visual fotorealístico. A BAO já trabalha em novas versões de design de naves e cenários, e um novíssimo simulador de Controle de Tráfego Aéreo, ambos compatíveis com o FS-5. Bom voo!



Os instrumentos do cockpit...



...obedecem o design original

## AMIGA

Realidade virtual na lama. Não, não pense que falamos de Brasília e suas mazelas, mas de algo mais interessante. Quem queria experimentar a sensação de estar num carro, trilhando os inóspitos caminhos de um enduro e sem a dureza de

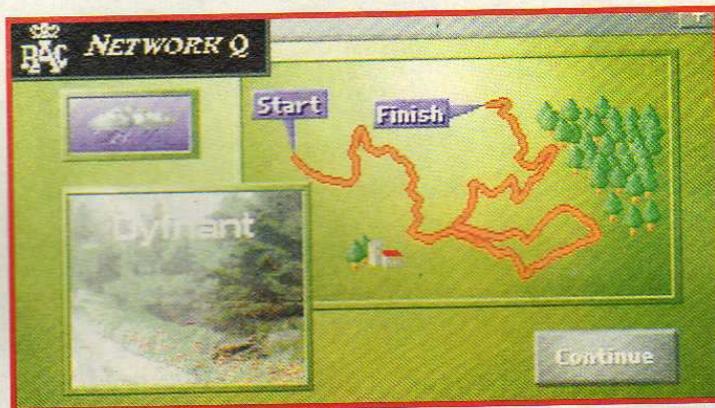


Os gráficos são um dos pontos de maior destaque do jogo



# ENDURO DIGITAL

uma prova desse gênero está com a faca e o queijo na mão. Ou melhor, com o Amiga e o volante virtual de **Rally**, o simulador da Europress Software baseado na parte britânica do World Rally Championship. Muita 3D e um co-piloto computadorizado dão o toque esperto desse jogo



que ainda está em fase de confecção e prometido para meados desse mês. Mas já se tem uma certeza: o piloto tem que ser fera, para ultrapassar os desafios que vão surgindo, como neve, acidentes geográficos de toda a natureza. Os gráficos são de babar, com enorme qualidade.

# THUNDER GAMES

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

ENVIAMOS 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

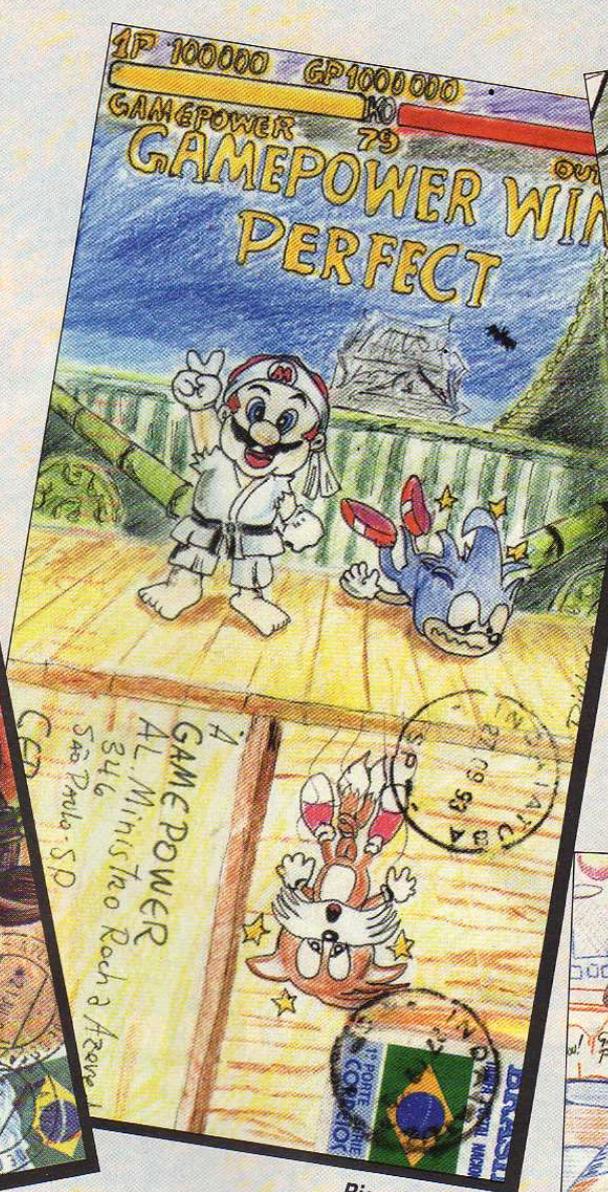
# POWER CLUBE

## Envelopes chegam aos milhares

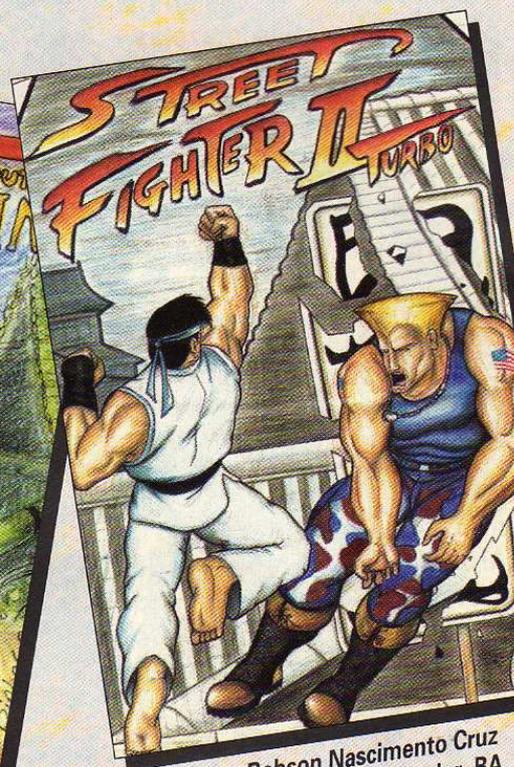
**N**ão tem dúvida! Artistas continuam inspirados. O difícil é escolher os que serão publicados. E você, já mandou o seu?



Thiago Micalopulos  
São Paulo, SP



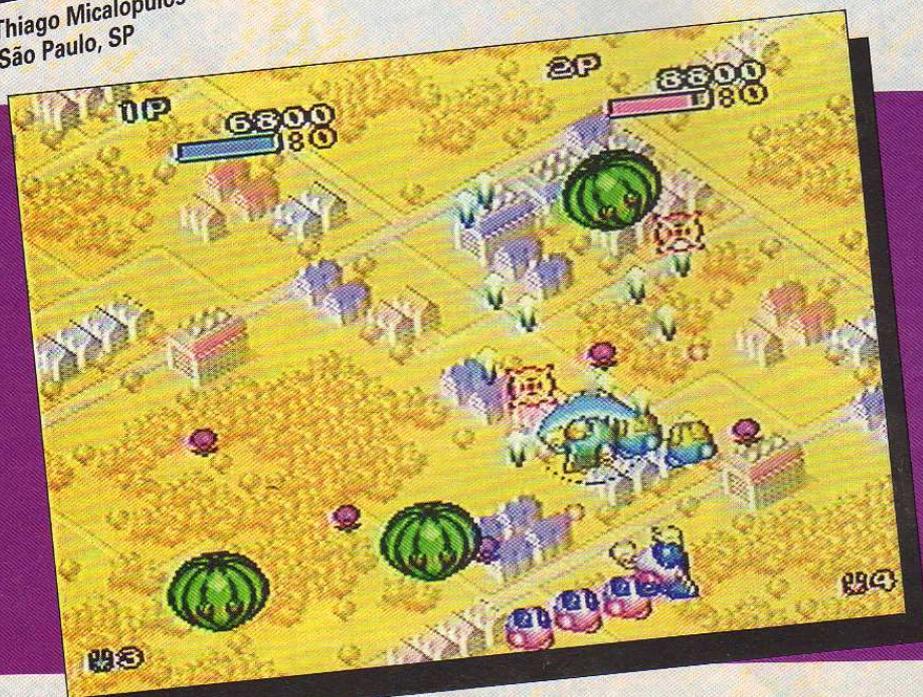
Ricardo Piologo  
Indaiatuba, SP



Robson Nascimento Cruz  
Salvador, BA

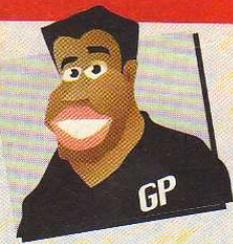


José Carlos Pedrosa Júnior  
São Paulo, SP



## CHARADA

Mês passado foi moleza! Bastava ligar **F-Zero** para descobrir que o cenário não correspondia à fase em questão. Nessa edição, o pessoal resolveu caprichar na charada de **Pop'n Twin Bee**, para o leitor não se acostumar com moleza. Afinal, quem prefere ler **Gamepower** mostra que tem QI dos mais altos e merece queimar os neurônios. Resposta, como sempre, na próxima edição.



## CDs com trilhas de games disputam o topo das paradas

por Lord Matias

A gamemania vai longe no Japão. Tão quente quanto o mercado de videogame é o mercado paralelo (CDs, bonecos, posters, etc.). Os CDs de games chegam a altas colocações na parada de sucessos.

Alguns deles vêm até com livro de partituras como o **Final Fantasy V Piano Collections**. As músicas são arranjadas para instrumentos clássicos ou modernos e tocadas por músicos de grande fama. Existem até algumas são

executados pela Orquestra Sinfônica NHK (uma das mais no Japão). Yuzo Koshiro é outro destaque: o CD de **Actraiser** foi muito bem recebido pelo público e pela crítica pelo alto nível. So that's it! Vou comprar um monte



Sonic Wings



Final Fantasy V



Street Fighter



Starfox

## JOGO DO MÊS

### JURASSIC PARK (SNES)



Os dinossauros mostraram sua força aqui na redação. Venceram a disputa com outros carts de peso na preferência da rapaziada. Destaque para as fases no subsolo, que exigem muita habilidade.

# 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

GPV GAMES

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP. 01207 010 - TEL: (011) 229.5 SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP. 01207 010 - TEL: (011) 221.1 FAX: (011) 223.7075 - SÃO PAULO - SP

# BITMANIA

## As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

- Alô, alô, galera, os sinceros votos de um grande fim de ano no planeta dos games, aqui, na voz de Lord Mathias, o locutor que abre espaço para o japa que mais manja de Nintendo por essas e outras bandas. Quais são as novas Kamikase?

- Quem joga, gosta e é do time da Nintendo pode abrir um sorriso de orelha a orelha. Antes de 1994 se apresentar, chegarão nada mais, nada menos do que SETENTA jogos, não é Marjô?

- Verdade verdadeiríssima,



Kamikase. Direto das telas do cinema está chegando o incrível **Aladdin**, com a qualidade que é marca registrada dos Estúdios Disney também no cart. Baby também está feliz da vida, não é mesmo?

- Tiro certo, gata. E não podia mesmo ser diferente, um cara que curte luta como eu está ansioso para pôr as mãos em **Mortal Kombat**, mesmo que nessa versão, segundo as informações do japa, não haja derramamento de sangue. É duro viver nessa de morate bons costumes. Mas chega de bola fora, o negócio é bola dentro com o **Rockman's Soccer**, um futiba que está saindo do



forno e que parece que foi feito sob medida para um zagueirão viril como eu. Vale até raio, moçada.

- É duca, brother, mas acho que o lance maior nessa conjuntura confusa de fim



de século é ficar com o head ligado no sonzão de **Actraiser**, não acha não Marjô?

- Isso é bom mas não é tudo. Kamikase tá dizendo que tem novidade da série **River City Ransom**, com muita pancada, ao gosto do Baby.

- Marjogata, tô doido de tanta nova. Não sou de tiro, mas você vai delirar com **Lethal Enforcers**, 16 Mega de adrenalina, não é japa?

- O jogo dá um banho na versão para Sega CD.

- Unbeliveable, bro! Quero ver sobrar tempo pro rango, pro banho e pra essas coisas do cotidiano pra esse japa fanático por RPG. Estão chegando **Devil Story 2**, **FEDA** (com 16 Mega, pasmem, tudo isso produto tresloucados que fizeram **Landstalker**, jogo de Mega). Os japas do bairro

estão esfregando as mãos de tanta ansiedade.

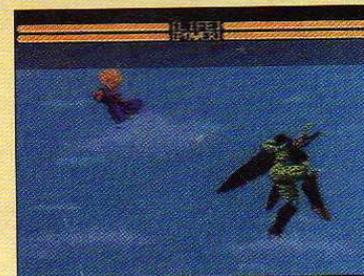
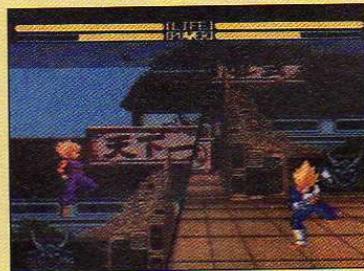
- Você não perde chance para tirar uma dessas

gracinhas de olhos puxados, não é Lord. Fica nesse bom humor todo só cantarolando Benjor, - chama o síndico!

- Ô Marjô, brigadão pela força, mas é preciso não esquecer que vai sair o segundo RPG da Capcom (não é o primeiro como alguns mal informados andaram dizendo), um jogoço que se chama **Eye of Beholder**.

- Japa, você precisa parar com essa mania de educação, tem gente que não manja de Nintendo e não parece saber que o primeiro foi o **Breath of Fire**. Tão vendo? Baby também é cultura. Fala Japa!

- Tem **YS IV**, **Ranma 1/2**, **Soul & Sword**, todos RPGs de 12 Mega. Sem falar de porrada pra turma do Baby:



**Fatal Fury 2**, com 20 Mega, **King of the Monsters**, **Dragon Ball Z 2** e **Bonk** para SNes. Falado?



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozhi 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

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

Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Consultores (textos): Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Lúis 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

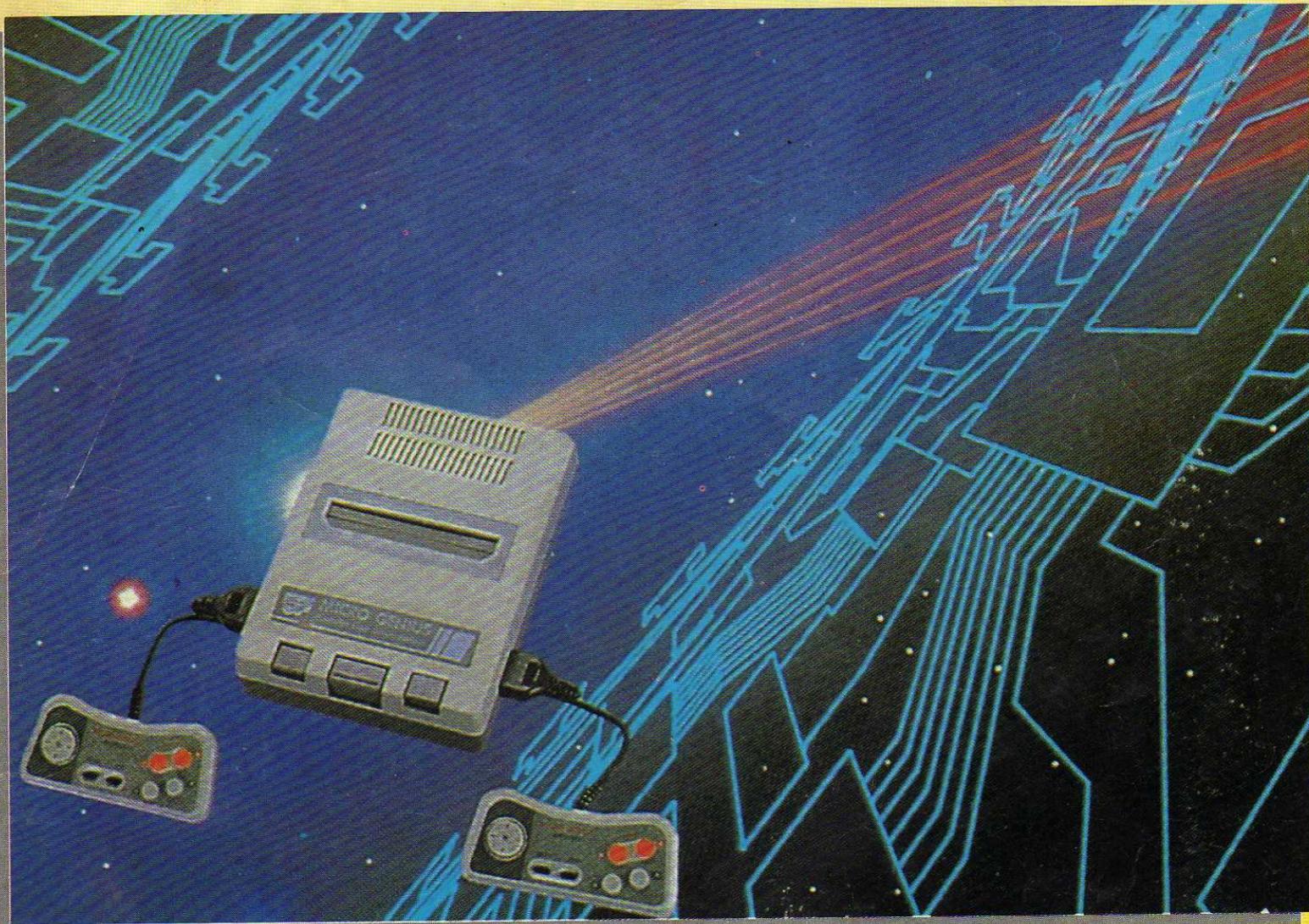
Diretora responsável: Iara Rodrigues

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. Publicada em língua espanhola sob o nome de Videojuegos na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

# ARREPIE NESTE NATAL!! E DEIXE O PERU PROS VELHOS.



## MICRO GENIUS (8 BITS) ORIGINAIS

IQ - 1000 - CONTROLE REMOTO S/ FIO: DE US\$ 80,00 POR US\$ 55,00 COM FITA  
IQ - 701 - DE US\$ 60,00 POR US\$ 42,00 COM FITA  
IQ - 501 - DE US\$ 60,00 POR US\$ 42,00 COM FITA  
GOOD BOY - COMPUTER GAME: DE US\$ 60,00 POR US\$ 37,00 COM FITA

## JOYSTICK PARA MICRO GENIUS

JOYSTICK CONTROLE REMOTO TIJ 307 - DE US\$ 20,00 POR US\$ 7,00  
JOYSTICK HIPER TJK 305 - DE US\$ 12,00 POR US\$ 7,00

## JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

JOYSTICK CONTROLE REMOTO TIL 308 K - DE US\$ 20,00 POR US\$ 12,00  
PROTETOR PARA APARELHO MEGA DRIVE - DE US\$ 7,00 POR US\$ 3,00  
PISTOLA TLG 403 - DE US\$ 14,00 POR US\$ 8,00

## E MUITO MAIS NOVIDADES. VENHA CONFERIR!



# Micro Genius

**Distribuidores:**

**PROGAME** - Galeria Lai Lai Center - 2º piso - Loja 222

**GAME CENTER** - Galeria Lai Lai Center - 3º piso - Loja 313

**NOVA INFORMATIC** - Galeria Lai Lai Center - 1º piso - Loja 117

Ciudad del este - Paraguay

# HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo\* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*

*HandyVision*

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.