O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAME POWER

NOVA CULTURAL

ACTRAISER 2
Som divino e ação infernal

MORTAL KOMBAT 2
Você nunca viu nada igual

É PRA ARRASAR!
Megaman X, Goemon 2, Pink Panther, NFL Football, NBA Showdown, Twin Bee, Fatal Fury 2, Super Pinball, Super Cup Soccer

NES
CHIP'N DALE 2 E TETRIS 2

Exclusivo:
As 1as fotos de Art of Fighting 2

GamePlus
Sony na briga dos 32-bits, novo jogo de Jaguar, Realidade Virtual e Amiga

JANEIRO 94 - Nº 19 CR$ 1.150,00
19
9 770104 201009

O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA

NOVO



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

Lançamento:

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

Modelos disponíveis

J 1 - para Phantom System* HI-TOP GAME e VG 9000*
J 2 - para Dynavision* 2 ou 3 e Handyvision*
J 3 - para Mega Dirve* e Genesis* 16 bits
J 4 - para Master System*
J 5 - para Geniecom*
J 6 - para Super Nintendo* e Super Famicom* 16 bits
J 7 - para Top System*

SUPER joypad

RELAÇÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA - SENDAS - COMERCIAL EDUARDO / GALERIA PAGÉ ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458
ELETRONICA CATODI - Rua Santa Efigênia, 398 -F.: 221-4198
JOTÃO - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536
DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689
MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299
CEAMAR - Rua Santa Efigênia,568 - F.: 223-7577
VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922

LOOK Like

tel/fax: (011) 293.4922

Mega Drive, Genesis e Master System são marcas registradas da Sega Enterprises Corp. Super Nintendo e Super Famicom são marcas registradas de Nintendo Corp.

GAMEPOWER

TOQUE DO EDITOR

1994 vai ser um ano **quente** para quem curte games. Interatividade para todos os lados. Jogos de luta mais sofisticados que **Street Fighter II**. **Mortal Kombat II**, bem melhor que **MK I**. Arcades de 64 bits, oferecidos por **Nintendo** e **Silicon Graphics**. **3DO**, **Jaguar** e outras cositas mais. Quem joga sabe que o lugar certo para se informar sobre o que rola em games é na ***Gamepower***. Este mês nossos quatro queridos críticos, devidamente queimados de sol, prepararam uma edição daquelas. Tem desde **Mortal Kombat II** até **Actraiser 2** - com um mapa de dar água na boca. Em primeira mão, você está vendo **Twin Bee** e **Goemon 2**. Tem, ainda, a entrada da **Sony** na guerra dos **32 bits**, realidade virtual, jogos de **Jaguar** e **Art of Fighting 2** (*exclusivo!*), um jogo impressionante para **Neo Geo**. Este ano promete!

SUMÁRIO

SNES

GOEMON 2	8
MEGAMAN X	10
TWIN BEE	12
KONAMI FOOTBALL	13
PINK PANTHER	14
SUPER PINBALL	16
SUPER CUP SOCCER / NBA SHOWDOWN	17
FATAL FURY 2	18
ACTRAISER 2	20
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON	28
ROBOCOP VS TERMINATOR	30
SLAP SHOT	32
CHAMPIONSHIP POOL	33
SUPER SHADOW OF THE BEAST	33

NES

CHIP AND DALE 2	36
TETRIS 2	38

OUTROS

CARTAS	4
TELAMANIA	6
POWERDICAS	34
ART OF FIGHTING 2	40
MORTAL KOMBAT 2	42
GAME PLUS	44
POWER CLUB	48
BITMANIA	50

Capa: *Ilustração de Valentim Keppk*



42 *Mortal Kombat 2: as primeiras fotos e um preview de dar água na boca*



10 *Décima versão de Megaman consegue manter originalidade*



40 *Art of Fighting 2 chega arrasando corações, mentes e punhos*



20 *Actraiser 2 mereceu uma cobertura especial*



Marjorie Bros
Num bronze só, a gata nem teve tempo de aterrissar na redação e foi obrigada a encarar, com a habitual competência, Pink goes to Hollywood, Twin Bee. Sem falar que destrinchou Megaman. E tem mais: agora ela só anda de minissaia, para loucura geral.



Baby Betinho
Praticou um pouco de halteres nas férias, chegou tranquilo e levou um tremendo susto quando viu as primeiras fotos de Mortal Kombat 2 (e babou na maioria, foi difícil salvar algumas para publicar). Ainda deu um toque em Art of Fighting 2 e no futebol americano.



Lord Mathias
Aprimorou o gingado numa descolada praia baiana e anda mostrando os dentes à toa. Pudera, além de vir do merecido descanso, teve a surpresa de encontrar Slap Shot em sua mesa. É claro que arrasou. Ainda encontrou tempo para dar um trato em Super Cup Soccer e NBA Showdown



Marcelo Kamikaze
Fresquinho das férias, quando visitou o país do Sol nascente, onde aproveitou para parabenizar Telê pela conquista. Mas já reclama de stress. Matou a pau em Actraiser, Robocop vs. Terminator, entre outras contribuições vitais. Marjô acha que o japa está à beira de um ataque de nervos.

CARTAS

SUPER

Gostaria de saber se o game **Street Fighter II Super** tem previsão de sair para o console Super Nintendo?

Luciano Gomes da Silva
Satuba - AL

BB: *A boataria generalizada que rola por aí diz que sim. Mas de oficial mesmo, da Capcom ou da própria Nintendo, niente. Vamo esperá, né brother. Abração.*

NINTENDO NO BRASIL

Cara ***GP***, qual a velocidade de processamento do SNes? Agora que a Nintendo chegou, softwarehouses como a Konami podem montar filiais aqui? Caso isso ocorra, os jogos serão traduzidos para português?

Marcos Eli Feitosa Maciel
São Luís - MA

MK: *O SNes tem processador que opera a 3,58 MHz. Com a entrada da Nintendo, alguns fabricantes podem se implantar no país. E alguns jogos poderão ser traduzidos. Abração!*

MORTAL KOMBAT ARCADE

Olá amigos da ***GP***. Parabéns pelo seu excelentíssimo trabalho. A pergunta da galera de Junqueirópolis é a seguinte: os maiores craques de Mortal Kombat (incluindo eu) já passaram da fase da ponte sem perder um tiquinho de energia, dando perfect e mortal em todos e o ninja verde, o "Reptile", não apareceu. Será que a máquina de fliper daqui é pirata?

Márcio Hideke Matsubara
Junqueirópolis - SP

BB: *Aí gente finíssima! Somente na versão para SNes o Reptile aparece, caso vença o inimigo do Pit com perfect e fatality.*

CONCURSO

Olá! Como vão todos vocês aí da GP? Gostaria de saber quando vai ter outro concurso Baby Betinho? Até logo!

Júlio Cézar Santana de Amorim
Goiatuba - GO

BB: *O pessoal tá uma onça, recebo mais cartas que todos. Meu concurso foi maior sucesso, né? Agora faço especiais de jogos de luta, como o de **Street** e **Mortal.** Mas, já, já invento outro, OK?*

VELOCIDADE

Amigos, primeiro, parabéns pelo trabalho. Sou amarradão em jogos de direção. Qual o melhor pra Nes?

Leandro Souza Gonçalves
Salvador - Ba

MB: *Ô, gatinho, acho **F1 Sensation**, da Konami, o melhor. Para SNes, há mais opções, como F-Zero, Top Gear. Beijo!*

FIRST SAMURAI

Quero fazer uma reclamação: tenho o cartucho **First Samurai**, da Kemco, e não vejo matéria sobre ele. Será que é pirata? Gostaria de ver a matéria publicada, mesmo sendo pirata. Baby: na sua opinião, sinceramente, SNes ou Mega Drive?

Roberto França Tailor
Rio de Janeiro - RJ

BB: Não tô falando que eu sou o mais querido? Quanto ao jogo, você gosta mesmo? Muito? Então espera e confia! Uma hora dessas, sai. Os dois são bons, mas eu gosto mais do SNes, tá?

ALTOS SONS - O RAP DA GP

Resposta à fita enviada por Filipe Muzzi Henrique e galera, de Belo Horizonte - MG



Lay out radical do rap da GP

LM: *Pô meus, superlegal a fita (essa já era, viram?), o rap de vocês é um tremendo barato, fora a simpatia da galera toda. Eu me amarro em som de crioulo (reggae, black music, rap) curto tudo. Adoro um belo rock'n'roll mais pros pesados, mora? Músicas vão e vêm, vou citar algumas de minhas bandas prediletas, entre as que estão mais evidência: Living Colour, Shabba Hanks, Mark Mark, Faith No More, Metallica, Pearl Jam, Red Hot Chili Peppers, etc.*

GAMEPLUS

Amigos da GP, queria escrever para a seção GPlus. Qual o melhor jogo para PC 386 ou 486 sx? Qual a diferença entre os PC 386 e o 486 sx? Quanto custa cada um?

Murilo F. Loschi
Campinas - SP

MK: O 486 SX precisa de um co-processador, ou seja, você compra um chip 487 e instala. O 486 DX, por exemplo, já vem com este co-processador no próprio chip. O 386 DX lê e escreve em 32 bits, já o 386 SX faz uma coisa em 16 bits e a outra em 32 bits. Já quanto ao preço, fica difícil informar por conta da enorme variação entre o que cobra uma loja e outra. Tá bão?

QUEM JOGA SABE

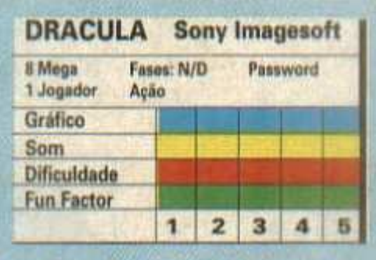
"A *GP* é uma revista muito boa porque traz jogos que ainda não saíram aqui".
Thiago Rodrigues Morais
Campinas - SP

"Vocês são um arraso, meus amigos babam quando vêem a revista. Acertaram em cheio com o suplemento dentro da *GP*. Animal".
Marcelo Rodrigo V. Pereira
Parnamirim - RN

"Estão com nota dez porque na *GP* há informação e, o principal, muitos jogos".
André Z. Andricopoulos
Vila Velha - ES

"Bitmania da edição 16, ficou um show (curta, porém finíssima). Continuem assim!
Marcos Eli F. Maciel
São Luís - MA





A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

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

TELAMANIA

Já tem brasileiro comendo a bola na telinha

AQuem está com tudo e não está prosa o futebol brasileiro, a verdadeira paixão nacional. Possui alguns dos melhores clubes do mundo, como o bicampeão mundial e jogadores "exportados" que estão barbarizando nos gramados de todo o mundo. Um deles é Zico, que joga no clube japonês Kashima Antlers. A Electronic Arts fechou um acordo com a equipe e conseguiu os direitos para fazer um jogo que recebeu o nome do galinho de Quintino - **Zico's Soccer**. Outro que está com a bola cheia é Rui Ramos, o brasileiro que se naturalizou japonês e participa da seleção japonesa, como capitão. A Pack-in-video criou o **Ramos' World Wide Soccer**, com rotação 360 graus, jogo que, nos Estados Unidos, palco da próxima Copa do Mundo, é chamado Tony Meola's, o goleiro dos americanos sem jogo de cintura. Será que dá?



Direto do Flamengo, Zico agora vai frequentar videogames



O brasileiro naturalizado japonês Rui Ramos também tem jogo



Uma panorâmica de 360° é uma das grandes atrações do jogo inspirado por Rui Ramos



Beisebol de primeira quebra tradições em gráficos

Mais esporte invade a tela. Agora é a vez da Konami, que lança um jogo de beisebol, **Powerful Pro Baseball 94**, que quebra todas as tradições em gráficos, personagens e jogabilidade. Na hora de rebater, um gráfico demonstra o local exato da passagem da bola, a zona de strike, a área de ação do taco e o centro deste (É onde a força é melhor aplicada). Tais áreas variam conforme os dados de cada jogador. Como se isso tudo não bastasse, o jogo é totalmente falado.



Os cabeçudos entram com o humor no jogo

Não perca o controle de seu Super Nintendo

Saiu um novo controle sem fio no mercado. Este é da Acclaim (**Aliens**, **Mortal Kombat**). Seu nome: **Wireless Controller System Dual Turbo**. Ele vem em uma embalagem com dois controles e um receptor. Como o nome diz, o Turbo já vem incluído. O preço? US$ 65. Não está de graça, mas também não chega a assustar. Excelente para quem estava pensando em renovar os controles antigos pelos sem fio.



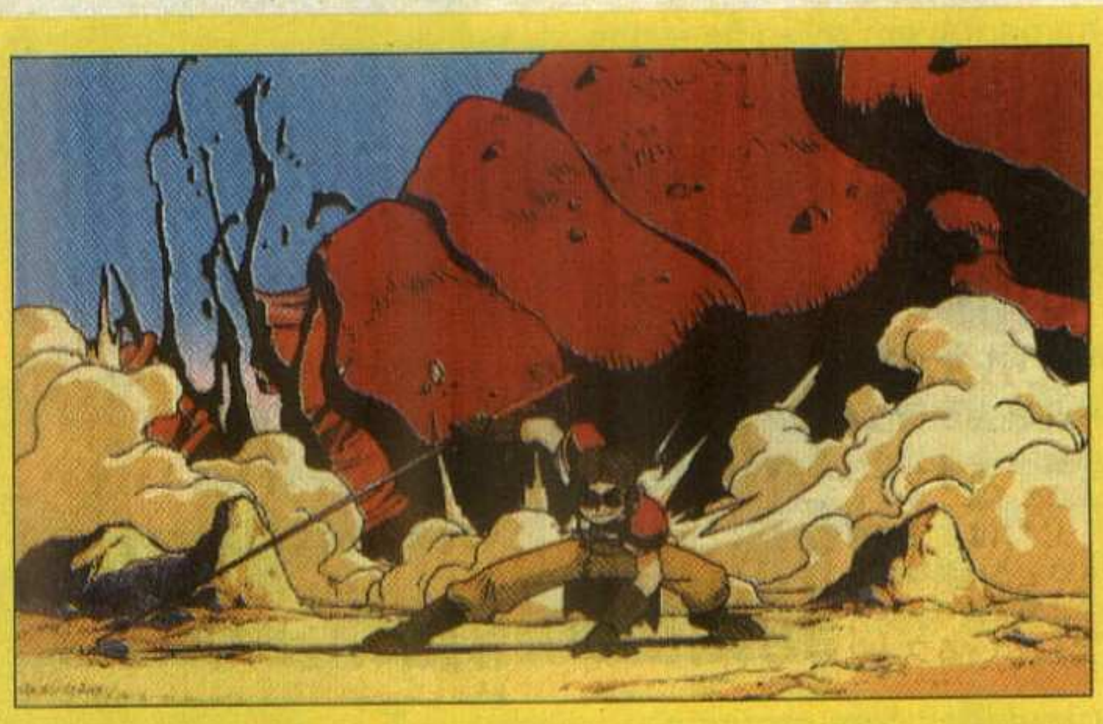
O preço não é dos mais baratos mas você têm um "casal" igualzinho de novos controles

FINAL FANTASY VI

ファイナルファンタジーVI

RPG invade todas as praias japonesas

Nem saiu **Final Fantasy III** (**V** no Japão) nos Estados Unidos e os japoneses já estão se preparando para o lançamento da sexta versão. A continuação virá com 24 Mega e gráficos inéditos e espetaculares. **Final Fantasy** é um claro exemplo de sofisticação tecnológica em videogame. Revela-se tão poderoso que podemos arriscar e afirmar que são os melhores gráficos jamais vistos em SNes. Todos aqueles que não concordarem com essa opinião, pelo menos, têm que dar o braço a torcer e reconhecer que é de longe o melhor da série. Esta série é um dos dois pilares do RPG do SNes, lado a lado com **Dragon Quest**. Dois jogos que se transformaram em fenômenos sociais. Em desenho animado, a Square saiu depois. Vai lançar no início de 94 o desenho animado, dividido em quatro capítulos em vídeo e LD, baseado na série **Final Fantasy**. E a Square tem outro sucesso na praia, o **Secret of Mana** (*GP*18). Também lançou outro sucesso, **Romancing SaGa 2**. Todos ocupando altos postos nos rankings de vendas. **Final Fantasy VI** já deve pintar entre os jogos mais esperados junto com **Dragon Quest VI**. A previsão inicial é de que saia até Março.







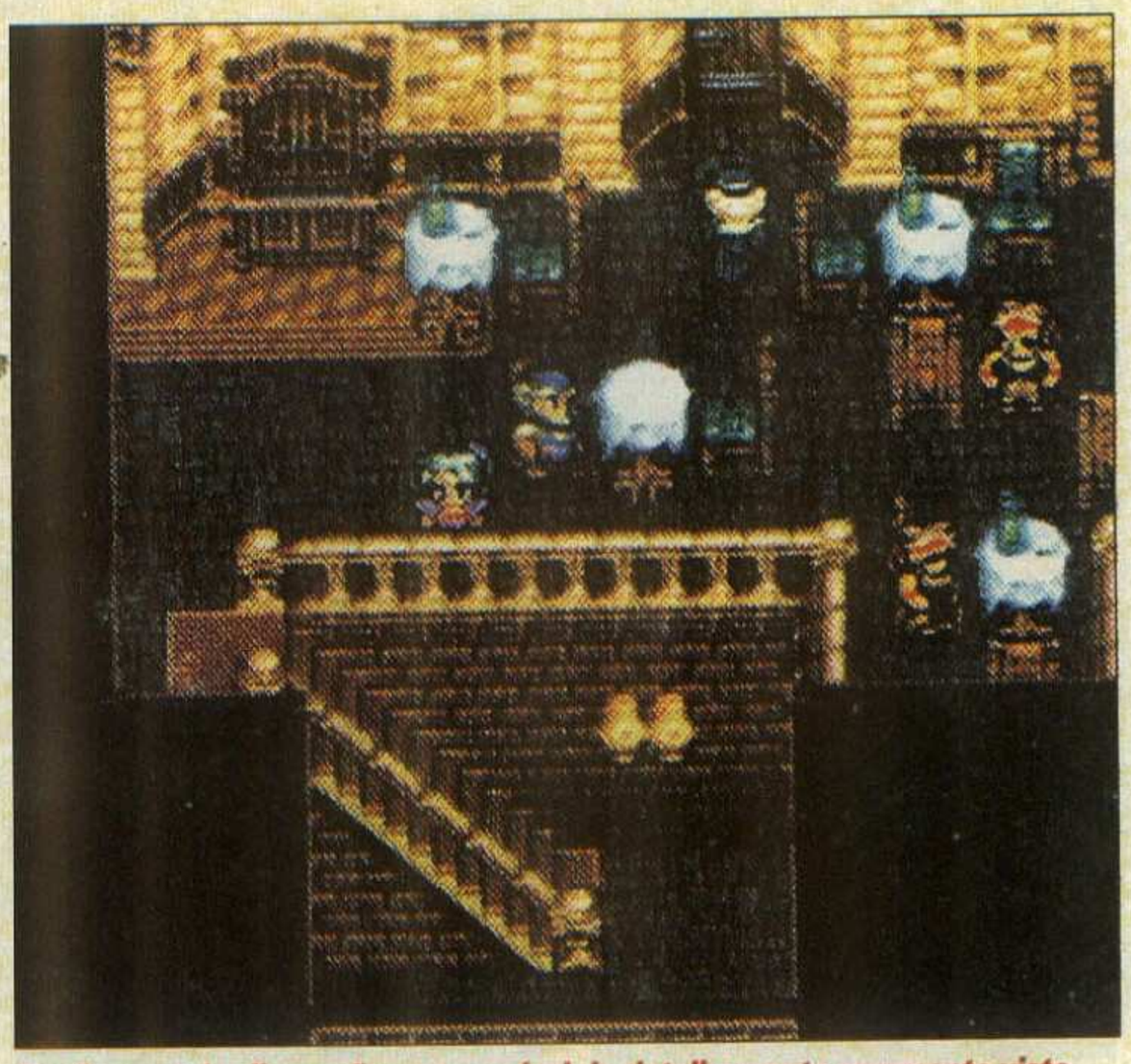
Na era da multimídia, chegou a hora de jogos inspirarem desenhos animados, invertendo o caminho tradicional. A história de Final Fantasy é original, mas seu espírito é todo baseado no cart homônimo



Uma verdadeira obra de arte em 24 Mega







Realismo, três dimensões, e um nível de detalhamento raramente visto em jogos de videogame fazem dos gráficos de Final Fantasy VI um exemplo que deveria ser seguido por outros fabricantes

GOEMON 2

Goemon e Ebissumaru, heróis de **The Legend of the Mistical Ninja**, são chamados em meio às férias para enfrentar o invasor do Castelo Edo: um tal de General Macguiness. A dupla é acompanhada por Sasuke, um atípico Ninja-boneco. Na jornada pelo Japão, travam uma luta contra o general que converteu o castelo numa nave de guerra. No caminho, a turma acha armas, armaduras e armadilhas com motivos orientais. Como no **TLMN**, há cidades onde os guerreiros recarregam a energia, se alimentam, e compram itens, como bolinhos de arroz, armaduras e guarda-chuvas. Numa delas há um cassino onde se jogam dados, e até um arcade com o famoso Xexex da Konami no fim do primeiro estágio! O impacto fatal em Goemon é a batalha com um exército de Mecha Robôs, os chefes. 16 Mega repletos de diversão!



Os inimigos possuem sumo-bots. Tire o cara e fique com a máquina



Dois jogadores simultâneos. Mostre o trabalho de equipe



Com o robô, você fica mais poderoso para seguir a fase



Fases bastante originais. Esta se parece com um ábaco



Mapa da área 1. No começo, os caminhos são bastante simples mas, mais para a frente, a coisa começa a complicar com bifurcações

UMA TURMA DO BARULHO

EBISSUMARU



Não está preocupado com detalhes. É guloso e muito preguiçoso. Auto-denomina-se o ninja da justiça e se imagina o personagem principal.

GOEMON



Tipo esquentado, sempre pronto para encrencas e, para variar vive à procura de alguma princesa que precise de salvamento. Sua arma é o cachimbo.

SASSUKE



É um ninja que parece um boneco de corda, criado por um gênio da era Edo. Arremessa Shurikens e ainda guarda bombas para emergências.



Em suas mãos, o leque se transforma numa arma bastante eficiente



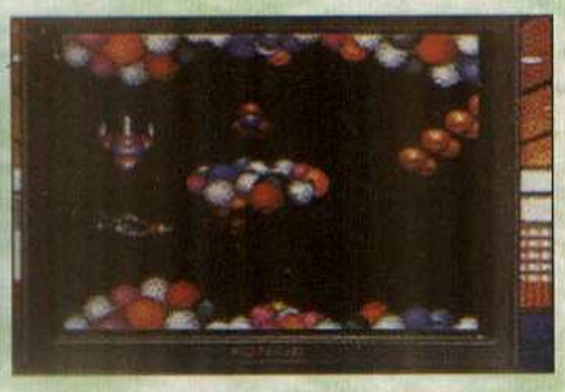
Ele atira moedas mas não abuse pois você vai ficando mais pobre



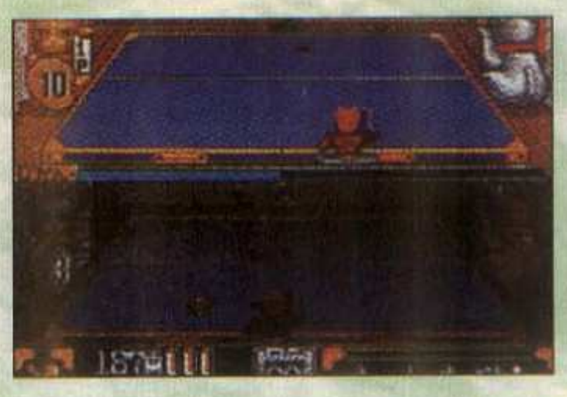
Típico Shinobi, lança Shurikens para para nove direções além de bombas na manga



Faça um bico e fature um troco



Jogue Xexex no fliper

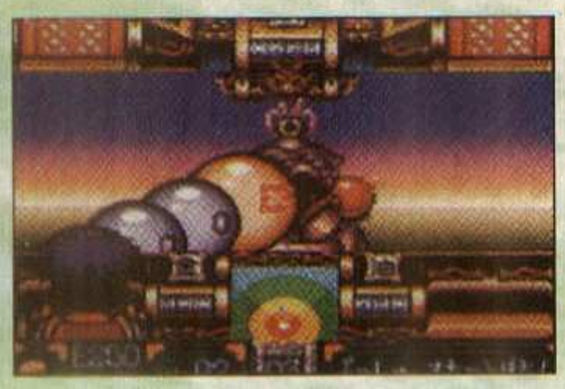


Aqui uma lembrança da infância

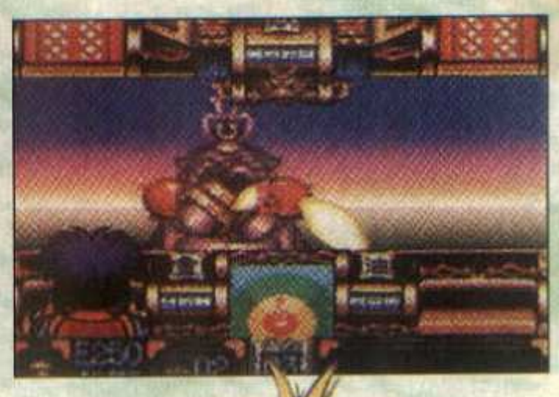


Use a rapidez no jogo de memória









Na batalha contra o mestre, você entra dentro do robô gigante para acertar o inimigo



No momento em que entrar dentro do robô gigante não perca tempo e mande tudo pelos ares



Como de costume, os gráficos unem traços cômicos com a qualidade Konami

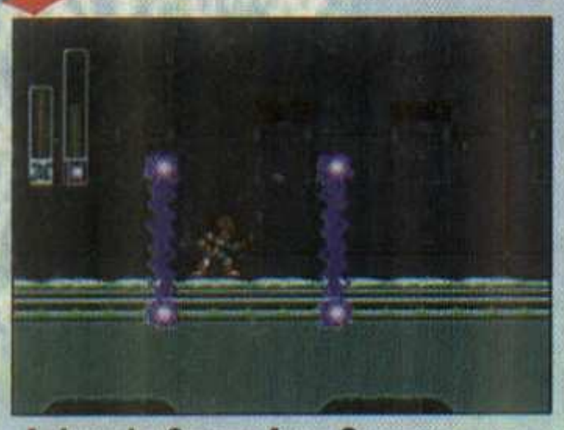


SNES PRÉ-ESTRÉIA



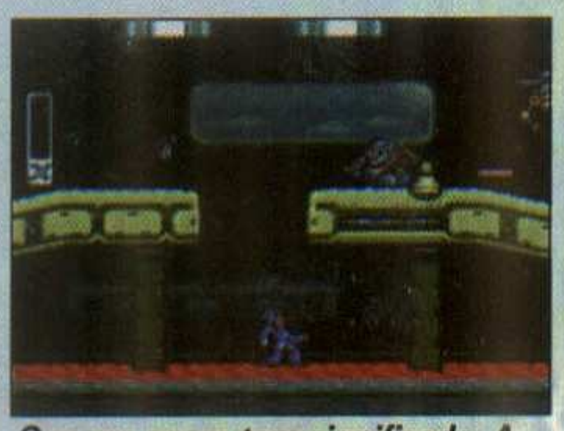
MEGAMAN X

A Capcom promove o estréia de seu homem de titânio do sistema 8 bits no 16 bits. Valeu! **Mega Man X** é um dos melhores jogos de ação lateral da história do SNes. O enredo e o visual são inovadores, mesmo com elementos clássicos das versões de Nes e Game Boy. Dr. Cain, um cientista ambicioso, tenta reproduzir clones do herói. A experiência não dá certo e o resultado são robôs assassinos. Cabe a X e seu amigo cibernético Zero conter os Mavericks, liderados pelo terrível Sigma. Os adversários estão ainda mais diabólicos. Além de novas armas eles têm habilidades incomuns, como as rajadas de vento disparadas por Storm Eagle. O arsenal de X mudou. Vem com o Mega Buster, e muda de arma sempre que enfrenta um novo inimigo. Também pode encontrar power-ups, como o Dash Attack, o Head Butt e o Super Canhão. O controle do SNes, de 6 botões, confere maior agilidade nos movimentos e manobras. Não é mais necessário pausar o jogo para trocar de arma, agora basta usar os botões L e R.

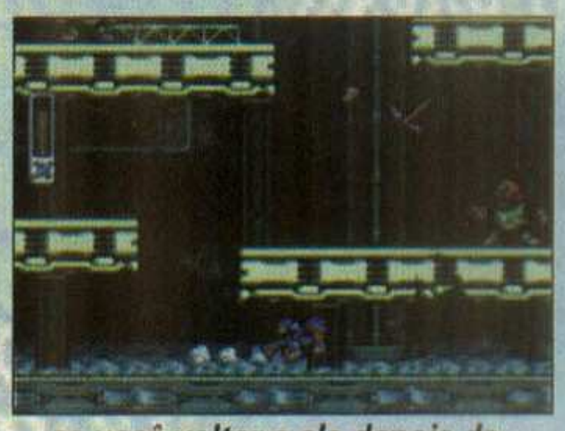


Achando Super Arm Cannon, escolha uma das armas opcionais, carregue o botão de tiro e...





O mapa agora tem significado. A sala do Flame Mammoth vai ficar um pouco mais gelada...



...se você voltar a ela depois de derrotar Chill Penguin. Convém estar agasalhado



Essa é a nova tela de seleção de fase. Você pode localizar os robôs facilmente agora



Use o power-up para pegar outro power-up. Use Speed Boots para conseguir o Armor



O mundo gira, a lusitana roda e dr. Light continua sendo o mentor de Megaman



Quando a super-broca detona as paredes, você tem duas opções: correr ou se esconder



Manjo tudo de Megaman. Já joguei todas as 10 versões dele, seja em Nes ou Gameboy, de tanto que gosto do jogo. Apesar da grande quantidade de sequências, a imaginação do pessoal da Capcom está inspirada. Muitas novidades e elementos originais nessa versão para SNes. Jogão, que eu recomendo. MB

MAVERICKS ENVENENADOS



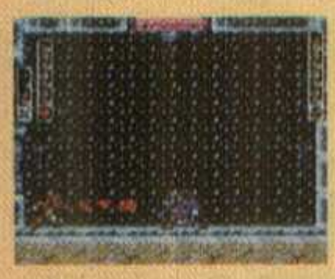
STORM EAGLE - Tentou deter Sigma e perdeu. Agora o obedece. Expert no ar. Use o Mega Buster ou Chamaleon Sting





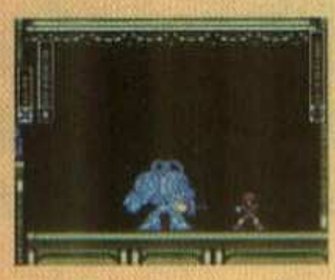
FLAME MAMMOTH - Foi do Oriente Médio para o time de Sigma. Sua tromba expele fogo. Use o Storm Tornado





CHILL PENGUIN - À toa no pólo Sul, soube da revolução de Sigma e juntou-se a ele. Congela. Use o Fire Wave





SPARK MANDRILL - Fiel a Sigma, se alimenta de eletricidade para evitar o tédio. Eletrifica pelo solo. Use o Shotgun Ice





ARMORED ARMADILLO - Obediente a Sigma. Graças à armadura, é resistente, e também veloz. Use Electric Spark





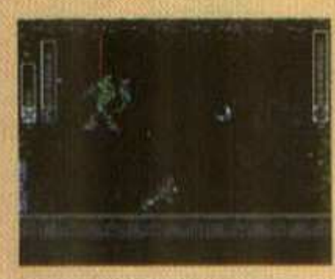
LAUNCH OCTOPUS - Aderiu a Sigma para que os mavericks mandem no mundo. Atira mísseis. Use o Rolling Shield





BOOMER KUWANGER - Trocou X por Sigma para divertir-se. Atira o bumerangue. Use o Homing Missil

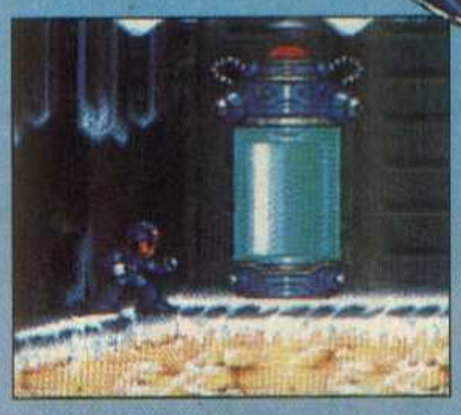




STING CHAMELEON - Aderiu a Sigma atrás de reconhecimento. Rei da camuflagem. Use o boomerang cutters







Durante as 8 fases existem cápsulas capazes de tornar X mais poderoso. Ninguém sabe quem é o autor dessa caridade. Ao encontrá-las basta entrar nelas para encontrar um dos 4 power-ups que há no jogo



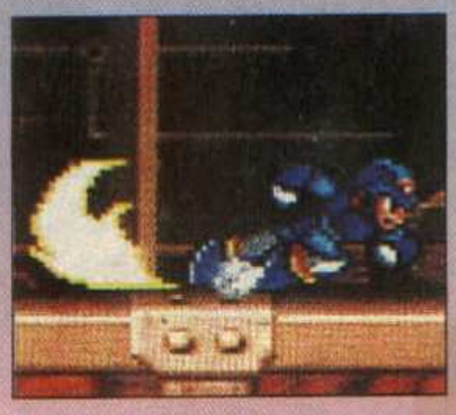
Power Helmet - permite destruir com cabeçadas certos blocos



Armor - Diminui os danos pela metade. Não funciona contra espinhos



Max Buster - Fortalece ao máximo a arma normal



Speed Boots - Serve para dar arracandas e pular mais alto



A parede serve para pular



Se liga na password



X

Caçador "classe B" de robôs defeituosos. Desconhece o seu passado. Não tem idéia de por quê foi construído, nem por quem. Simpatiza com Zero

ZERO

Caçador da mais alta graduação. Executa as missões com tranquilidade. Para ele, X é um diamante não lapidado, cujo passado esconde mistérios





TwinBee

Rainbow Bell Adventures



Twinbee, conhecido e eternizado como o must dos shooters de rotação vertical, faz sua estréia em ação side-scrolling. Twinbee e seus amigos, Winbee e Gwinbee, foram intimados a viajar para uma distante Galáxia para resgatar uma princesa das garras de um louco cientista. Uma ou duas pessoas podem jogar com dois dos três robôs. Cada um possui diferentes armas, habilidades de salto e munição. Num primeiro momento, Twinbee e gangue só podem usar da força dos punhos para acertar o inimigo. Só mais tarde, com a coleta de power-ups e sinos escondidos, eles conseguem ampliar seus poderes. Os gráficos tem um tom pastel, como a do antecessor, **Pop'n Twinbee**. A jogabilidade é simples, o que é uma boa notícia para os não profissionais. Mas os veteranos não vão poder se queixar também. No Modo de batalha você pode jogar com um amigo. Grande cart!



O martelinho não é brinquedo!



Dois jogadores simultâneos

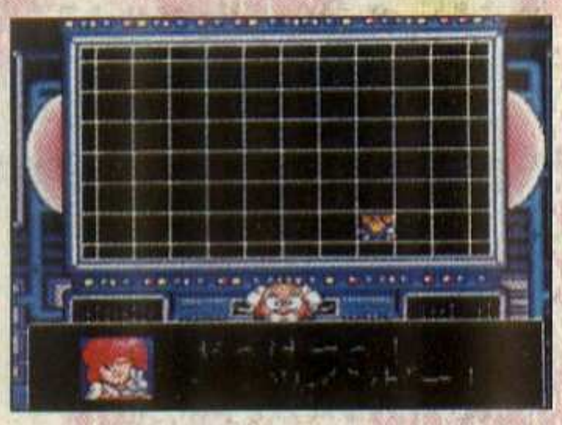


Os mestres têm um quê de cômico





Um golpe comum que, se for carregado, se torna um super-soco



Veja no mapa suas missões



Ao carregar o botão de pulo você chega a voar



O chocalhinho de Gwin Bee pode não ter uma aparência que assuste, mas ele é fogo



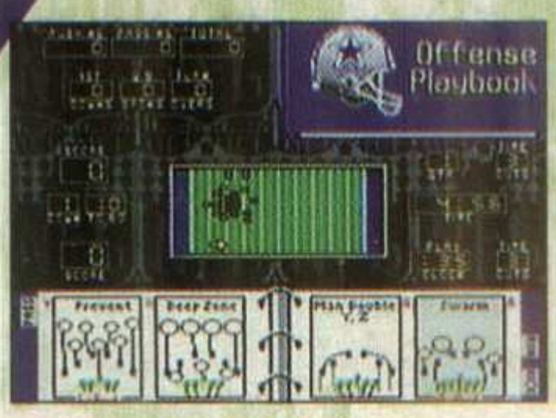
SNES LANÇAMENTO

KONAMI'S NFL FOOTBALL

O futebol americano é febre recente aqui no Brasil, mas já conta com um público fiel. O Football da Konami chega em boa hora, com os 28 times profissionais da NFL. Os comandos do controle são simples. Você pode estudar a melhor estratégia usando os "playbooks" - listas de jogadas ensaiadas. Coisas de profissional!



Cara ou coroa para ver quem sai. As semelhanças com nosso futebol param por aí



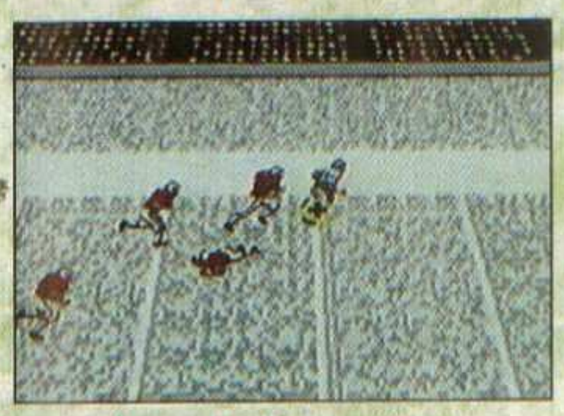
Escolha a tática de ataque de sua preferência. Você tem 4 tentativas para avançar 10 jardas e continuar com a posse da bola



A pontuação é simples Touchdown, 6 pontos; Extra Point, um ponto; Field Goal, 3 pontos



Zoom e rotação são constantes



Além dos brutamontes atrás , você têm que enfrentar o mau tempo

Este é o tipo de esporte que eu gosto. E este é o melhor jogo de futebol americano até agora para SNes. Você controla o zoom e a rotação. Um prato cheio para quem curte "gridiron". BB

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

PINK GOES TO HOLLYWOOD



A pantera cor de rosa, como sempre, está metida em sérios apuros. Dessa vez, ela se encontra perdida nos cenários de um grande estúdio de Hollywood. Além de perseguida pelo infatigável inspetor Closeau, ela tem que escapar de um labirinto de fases com inimigos diferentes e músicas batante variadas. Em cada cena, a pantera percorre um set de filmagem armada somente de um chapéu. Este é o único item que a protege das enrascadas. Ao perdê-lo, você estará vulnerável a um eventual dano na energia. Ao longo do caminho muitas magias e ticketes espalhados. A magia é usada para atacar ou congelar oponentes. Por exemplo: encontre a magia e ganhe o golpe voador. Ele irá atacar seus inimigos em seu lugar, temporariamente. Os ticketes contém símbolos diferentes, indicando o nível de ajuda. Apenas retire o cartão da caixa para ganhar uma ajuda em sua jornada. Divertido e com gráficos maneiros. Sentiu?



Todo cuidado é poco com os monstros do Dr. Frankestein



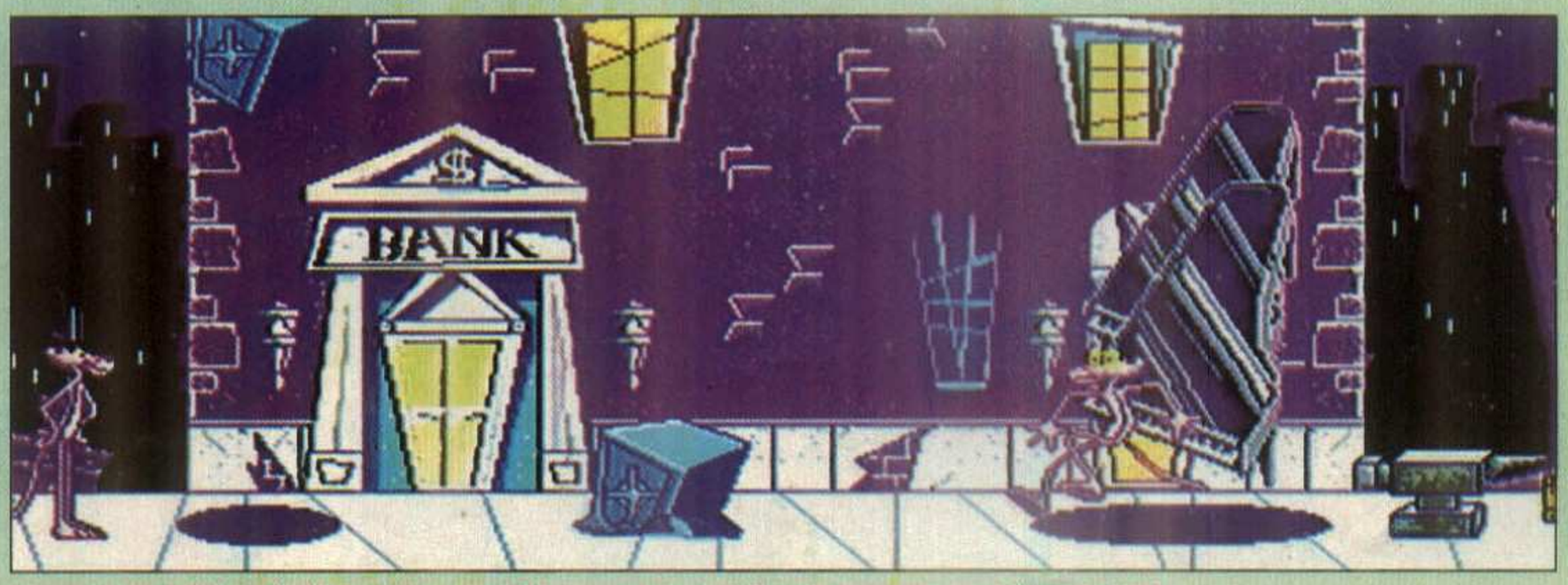
Ponha a moeda para uma surpresa



Será que ela não sente frio?



Abertura de fase bem original



Nesta fase fique atento às sombras. O pessoal do prédio não parece muito amigável



Pink goes to Hollywood, tem gráficos que lembram bem o Cheester Chetah. Side-scrolling de ação, com fases originais, uma mais gozada que a outra. Uma dica da Marjö, aperte select + start e pule de fase. Ufa, assim até que foi fácil. MB

PINKS GOES ...					Tecmagik
8 Mega 1 Jogador	Fases: 12 Ação				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Mande bala no gato



Esse monstro aparece de surpresa

UMA VIAGEM MUITO LOUCA AO LADO DA PANTERA

Dentro de um frango

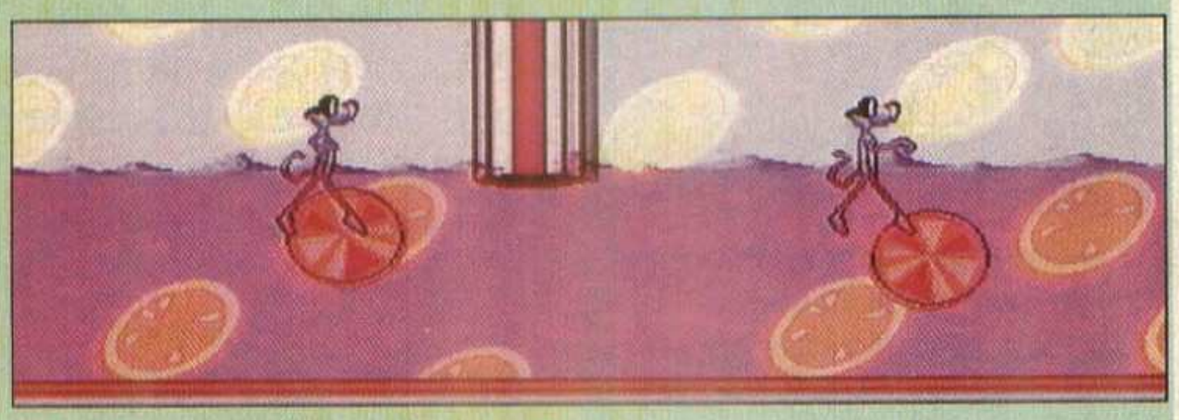
Na era pré-histórica



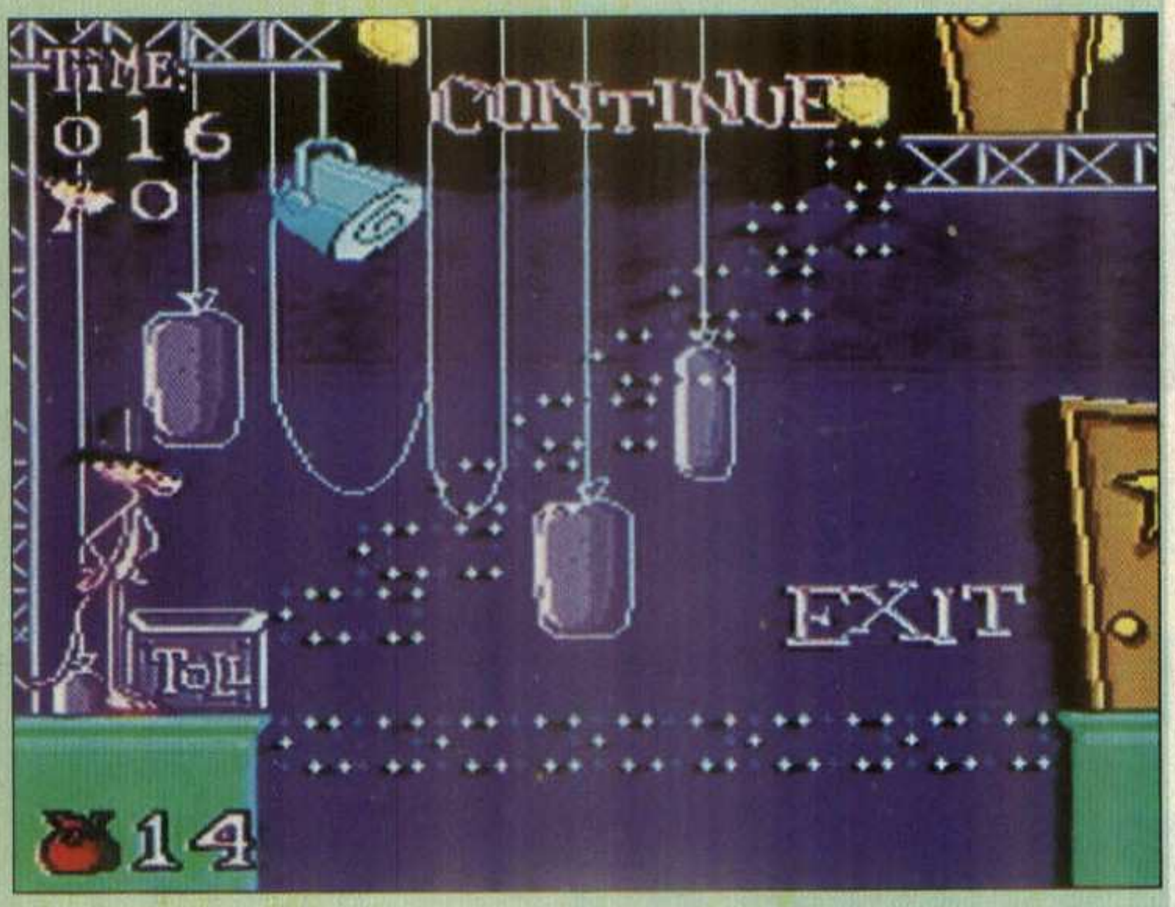
No velho oeste



No fundo do mar



Não deixe a pantera se afogar na limonada



Pegue as moedas para colocá-las na caixinha e ganhe continues

NBN IMPORT&EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30

- ★ MOUNTAIN BIKES
- ★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
- ★ CALCULADORAS
- ★ BRINQUEDOS
- ★ VIDEOS
- ★ SOM

PEÇA NOSSA TABELA

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

TEL/FAX: (0152) 33.9715

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

SUPER NINTENDO (ORIG.)
Aladim
Aliraiser II
Allien X Predator
Aquatic Games
Aero, The Acrobat
Battletoads X Double Dragon
Battletoads
Bubsy
Batman Returns
Beethovem
Boxing Legend's of the R
Captain America
Clay Fighter
Champion Ship Pool
Crash Dummies
Ceasar Palace
Cool Spor 7UP
Dracula
Daffy Duck
Fighting Stick G-6
Fatal Fury I
Final Fighter II
Goof Troop
Jamespond
Jurassic Park
Kendo Race
Lamborgini
Lock on
N.B.A Showdown
N.F.L. Football
Nigel Mansel
Mystic Quest
Mario is Missing
Mario All Star
Mario Paint
Mortal Kombat
Megarobot Golf
Out of this World
Utopia (RPG)
Ploc
Palladiam Quest (RPG)
Pit to Lunch
P.T.O.
Picket 18
Pocky e Rocky
Pink Panther
Ploeck
Pack Atacke
Rock'n'Roll Racing
Run Saber
Red Line Race
Super Off Road 97
Street Fighter II Turbo
Secret of Mana
Sunseth
Super Putty
Star Wars II
Super turrican
The Magic Quest
Turtles IV
Taz Mania
The 7 Saga (RPG)
Top Gear II
Tom e Jerry
Total Carmage
Terminator II
Tecno Bowl
The Secret Missions
World Heroes
Zombies

SUPER FAMICON (ORIG.)
Art Of Fighting
Batle Master
Fatal Fury II
Final Stretch

SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)
Aladin
Awesome Possum
Battletoads X Double Dra
B.O.B.
Boxing Legend's Ring
Dracula
Davi Cup
Davis Cup Tennis
Dinossaurs for Fire
Gaumtlet 4
Guns Heroes
Hook
Hookey NHPL
Jungle Strike
John Maddem 94
Leathal Enforces (com pistola)
Landstauker (RPG)
Mig 29
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Ranger X
Road Rash II
Rocket Knight Adventures
Rolling Thunder 3
Royal Rumble
Street Of Rage II
Street Fighter Japones
Street Fighter Americano
Sonic Spimball
The Simpsons Barts Nightmare
Winbledon
Zombi

SEGA CD (ORIG.)
After Burner III
Batman Returns
Cobra Command
Joe Montana
Jaguar
Lethal Enforces (c/pistola)
Monkey's Island
Night Trap
Power Factory
Robolest
Sonic
Time Gal
Thunder Strike

NEO GEO
Samurai Shadown
Fatal Fury II
Final Fight

CONSOLES:
Sega Genesis Econômico
Sega Genesis CD II
Neo Geo (Série Ouro)
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo
Jaguar (Atari)
3-DO

ACESSÓRIOS
Adapt. P/ S. Famicon, S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo c/ Fita
Bazuka S. Nintendo s/ Fita
Baloon
Controle Super Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle S. Nint. Prog. Orig.
Contr. ASCIIPAD S. Nintendo
Controle 6 Botões Mega Orig.
Controle Top Fighter S. Nintendo
Estojo para Cartuchos
Fonte p/ Mega
Pro II p/ Mega
Fonte p/ S. Nintendo

PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA C/MOTOR)
Ford Escort RS Coswortw 1/10
Honda NSX 1/10
Jaguar X JR 12 1/10
King Hauler 1/14 Tractor Truck
Mazda 787 B 1/10
Mercedes Benz CII 1/10
Mercedes Benz 190 e 1/10
Nissan 300 Z X Imsagto 1/10
Toyota Ceuca Gttour 1/10

(KITS TAMIYA S/MOTOR)
Mitsubishi Pajero 92 Paris
Mitsubishi Monteiro
Toyota Hiace
Peugeto 205 Turbo 16
Toyota Land Cruser
Honda Civic
Honda NSX
Ferrari F40
Toyota Celica GT Four
F1 Ferrari 189 F
F1 Benetom B192
F1 Jordan 191
F1 Ligier J911

AEROMODELISMO
Radio Control
Futaba Attack-4-AM
Futaba Conquest-6-FM
Motores
OS. Max
61 SF - 2T
46 SF - 2T
40 SF - 2 T
ENYA
90 4c
80 4c
Magnum Pro
45cc
Aviões p/montar R/C
Olimpic - 20T ARF Eng 35/45-2T
The Extra 300 Eng. 60/ET-90/4T
Champion 45L ARF Eng. 40/45-2T
Light Flyer 40T ARF Eng. 35/40-2T-60/45
Sport Flyer 40L ARF 40/45-2T

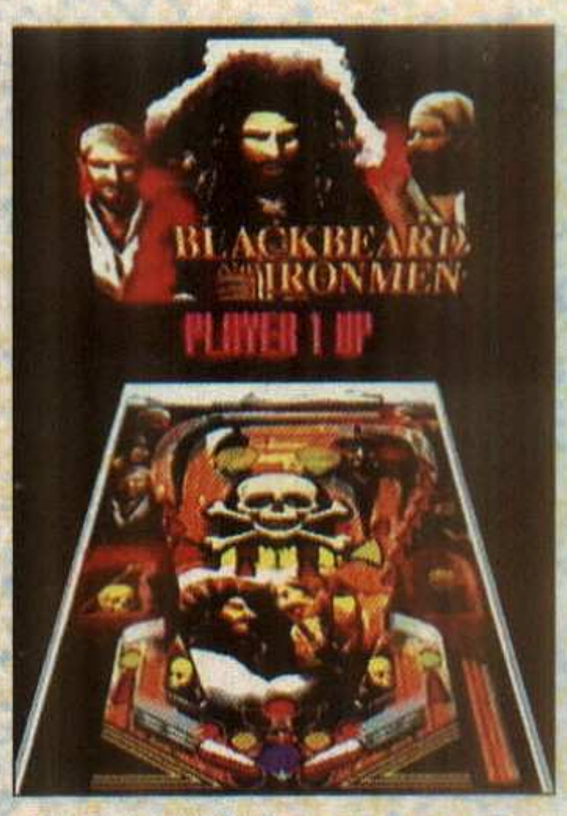
IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

SUPER PINBALL

Quem já conhece os outros jogos de pinball para SNes, pode se supreender com o este lançamento da Melduc. Super Pinball é um jogo para viciados em em fliperama, gente que se considera profissional no assunto, etc. Tem menos fantasia e imagens góticas do que jogos como Jaki Crush. Em compensação, a a ação, ou seja, o movimento, reação e peso da bolinha são muito mais reais. Não faltam recursos tradicionais como tilt e bolas extras. Existe também um módulo de torneio em que você disputa uma série de dasafios progressivamente mais difícis contra a máquina.



O palhaço é um sujeito interassante e fácil de derrotar



O pirata resolveu entrar em outro ramo de comércio



Perigoso e cheio de truques, o mago é o desafio mais importante



Acerte a caçapa lateral e concorra a prêmios interessantes



Ao soltar a bolinha procure acertar o alvo central. Você ganha muitos pontos



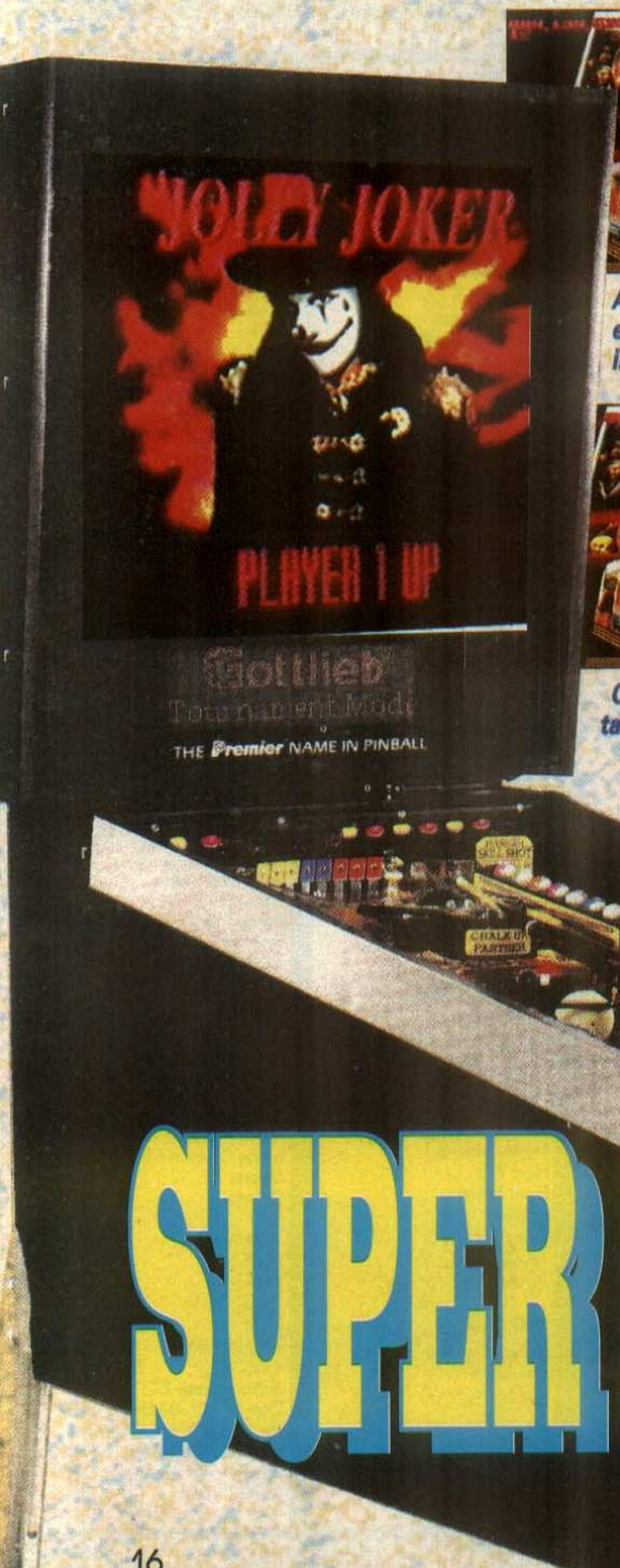
Não exagere nos toques, senão...



O multi-ball existe nos 3 tabuleiros, para acioná-lo basta formar a palavra chave de cada fliper



O segredo para fazer muitos pontos está nesta canaleta. E tem mais: se você passar nela 27 vezes durante a partida, ganhará uma bola extra







Desde quando eu tinha quatorze aninhos e freqüentava os fliperamas da Rua Augusta não via um Pinball tão real quanto este. Pena que os alvos são limitados e um tanto pobres. Faltam opções de jogo. E quando se joga com duas bolas (multiball) a máquina fica lenta, dá slowdown. De resto, muito legal. MB

SUPER PINBALL					Meldac
8 Mega 4 Jogadores (Alt)	Fases: 3 Fliper		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBA SPORTS SHOWDOWN

Todos os 27 times da NBA, reunidos no mais cart mais atual no estilo para SNes. A Electronic Arts, forte em jogos de esportes, investiu pesado num lançamento que foi consagrado no arcade. Você escala astros como Malone ou Kemp. E sai para a disputa de 82 partidas. Para salvar seu andamento use a bateria. A visão é lateral, com movimentos complexos: enterradas, bloqueios, passes e arremessos mirabolantes. Mande bola!



A temporada é uma maratona de 82 partidas

NBA...			Electronic Arts		
8 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Sua última chance de ser Michael Jordan



O jogo é o tradicional, só o campeonato que é atualizado



A versão mais atual da NBA



Jogadas e enterradas incriveis

Super CUP SOCCER

A coisa vai de vento em popa para o futebol. Às vésperas da Copa dos EUA, esse esporte inspira uma quantidade cada vez maior de cartuchos. A maior característica deste futebol é a perspectiva de visão. Quarter-view, no estilo **Formation Soccer 2**. Mas, no momento em que a bola é levantada, a visão se afasta do campo como se estivesse seguindo a bola (zoom out). Também existe a possibilidade de assistir aos replays das jogadas mais emocionantes. Trata-se ao todo de 24 times, 4 campos e 6 cores para a bola . Determinadas regras podem ser alteradas. Dessa maneira, é possível ligar ou desligar o impedimento, passe para o goleiro e ser até mais radical como excluir as faltas. Grande jogo! Só falta agora pagarem bicho por vitória.



Nos escanteios você têm uma visão panorâmica do campo



Bola de um lado e goleiro do outro é só para os craques



Este jogo é uma continuação do Goal *(EUA)...*



...só que a visão agora é no estilo do Formation Soccer

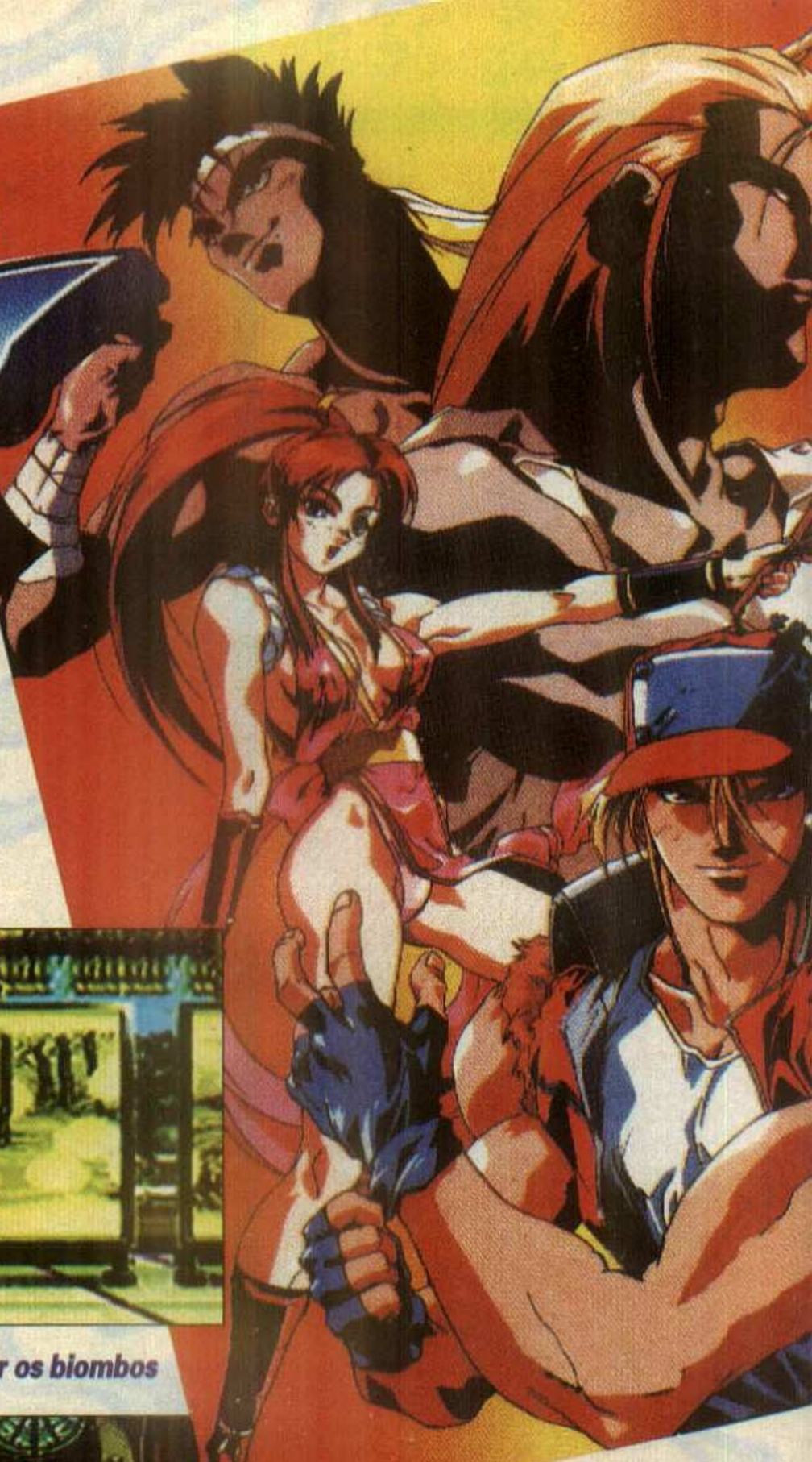
GOAL 2			Jaleco		
4 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



Escolha seu estádio e ainda a cor da bola

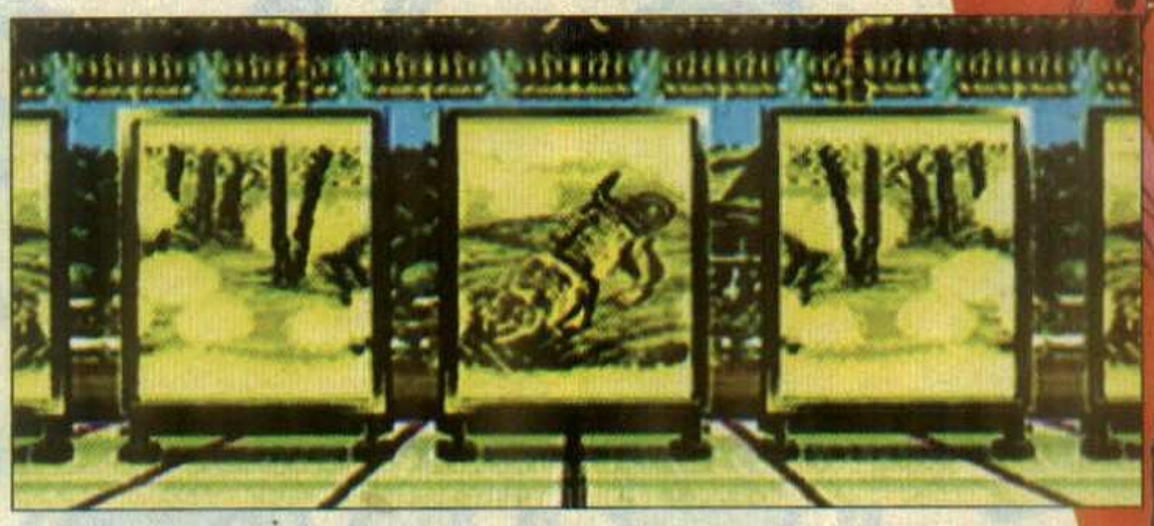


FATAL FURY 2

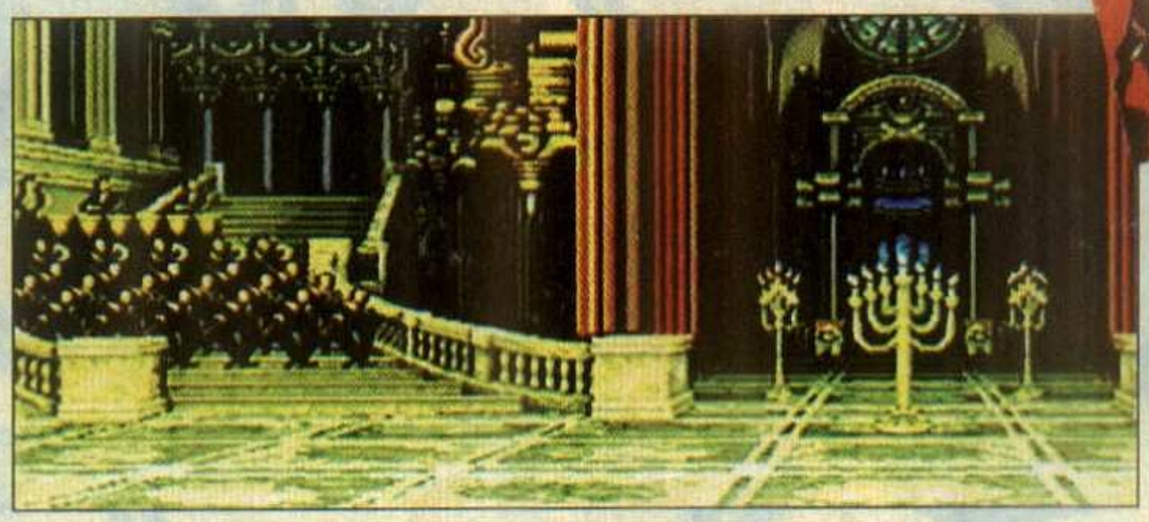


Fatal Fury 2 foi um dos maiores sucessos para Neo Geo que agora chega à sua terceira versão, **Fatal Fury Special**.

A versão para SNes foi bem convertida. São poucas as diferenças, principalmente no que diz respeito aos gráficos. Alguns quadros de animação foram cortados, o que é óbvio, pois o original tinha 106 Mega. Os golpes são mais fáceis de acionar, inclusive os secretos. E mais, esta versão permite controlar os 4 chefões (só em *Powerdicas*): Billy, Axel, Laurence e Krauser. Seria Fatal Fury Champion Edition?. O som é o quesito que tem menor fidelidade ao original, mas ainda é bom. Ponto para a Takara que converteu o sucesso do Neo Geo com arranjos que usam a capacidade do SNes. Faz esquecer o primeiro **Fatal Fury**.



Se você passar para o plano de fundo é possível quebrar os biombos



Apesar da aparência, Krauser se liga num ambiente clássico



Esse golpe vence as magias altas



Terry luta para platéia especial



Há também os bonus stages

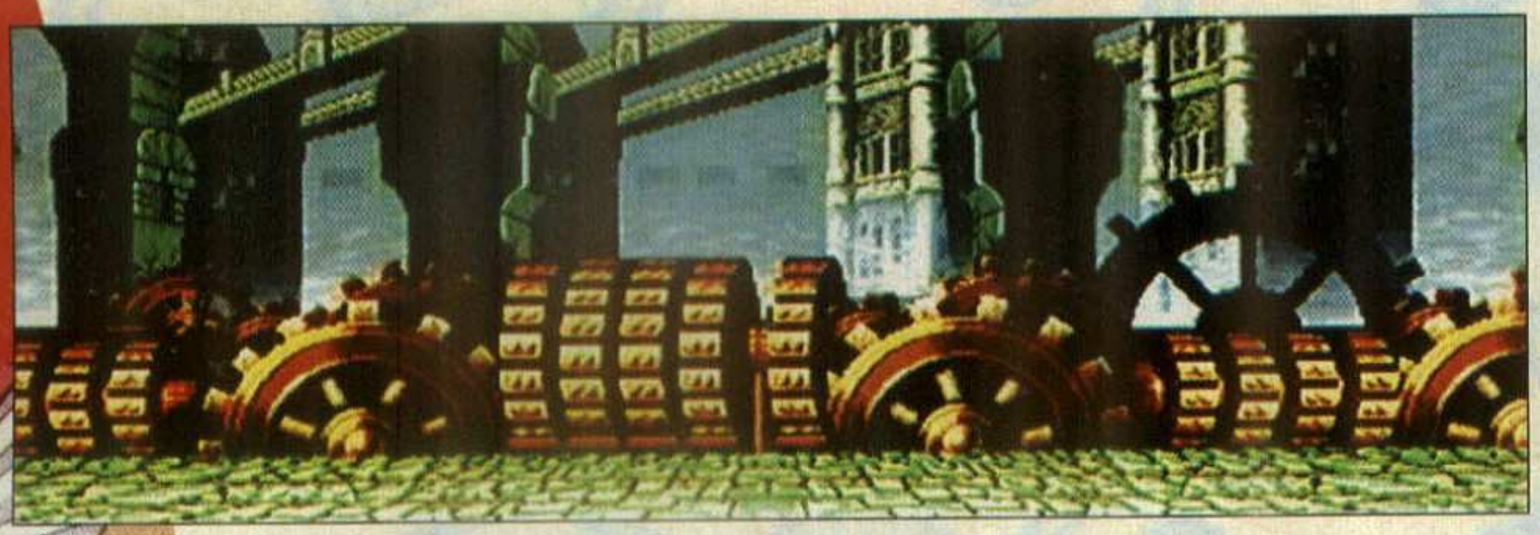


Finalmente o sistema de dois planos chegou ao SNes, e ainda com a vantagem de ser acionado mais facilmente, pois basta um botão



Novidade boa para começar o ano. Um dos clássicos da pancadaria afinal recebe uma versão de primeira linha para o console SNes. A combatividade continua em alta e o equilíbrio entre os lutadores é grande. O lance é a existência dos 2 planos, fácil de acionar. Muita pancada em 94. BB

FATAL FURY 2					Takara
20 Mega 2 Jogadores	Fases: 12 Luta		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



É na Inglaterra que você encontra o punk rock Billy Kane



O tempo não pára nos rounds



TERRY BOGARD

Tem pinta de herói, é o típico americano. Chegado a um fast food, basquete e rock.
Power Wave
↓↘→ + soco
Burn Knuckle
↓↙← + soco
Crack Shoot
↓↙←↖ + chute
Rising Tuckle
(c) ↓↑ + soco
**Power Geiser*
↓↙←↙→ + BX





ANDY BOGARD

Irmão de Terry, usa a luta Koppô. É bem mais calmo que Terry. Gosta de atletismo.
Hishoken
↓↙← + soco
Shoryudan
↓↘→ + soco
Zan'eiken
(c) ↙→ + soco
Kuhadan
(c) ↙↗ + chute
**Tchô Reppadan*
(c) ↓↘→ + AB





JOE HIGASHI

Japonês, foi à Tailândia e tornou-se campeão de Muay Thai. Adora fritura de jacaré.
Hurricane Upper
←↙↓↘→ + soco
Tiger Kick
↓↘→↗ + chute
Thrash Kick
(c) ↙↗ + chute
Bakuretsuken
soco repetido
**Screw Upper*
→←↙↓↘→ + BX





MAI SHIRANUI

Herdeira da arte ninja, é ágil como uma abelha. Bastante moderna, curte heavy metal.
Kachôsen
↓↘→ + soco
Ryuembu
↓↙← + soco
H. Shinobibati
←↙↓↘→ + chute
Mussassabi no Mai
(c) ↓↑ + soco forte
**T.H. Shinobibati*
→↙→ + BX





CHENG SINZAN

Praticante de Taikyokuken, suas preferências recaem sobre o dinheiro, o vil metal. Seu sonho é abrir uma academia.
Kiraihô
↓↘→ + soco
Oo Daikobara Utchi
(c) ↓↑ + soco
Hagan Geki
(c) ←→ + chute
**Bakuraihou*
(c) ↙↘→ + BX





KIM KAPHWAN

Acredita que o Tae Kwon Do é a luta mais poderosa da face da Terra. É um pai coruja e surpreendentemente muito educado.
Hangesuzan
↓↙← + chute
Hienzan
(c) ↓↑ + chute
Hishôkyaku
↓ + chute, no pulo
**Hououkyaku*
↓↙←↙→ + AB

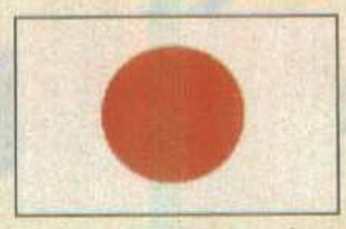




BIG BEAR

Apareceu no Fatal Fury como o mascarado Raiden. Agora luta limpo. Odeia coalas. Ainda tem uma coleção de máscaras e ouve Country Rock.
Giant Bomb
(c) ↙→ + soco
Super Drop Kick
(c) chute forte (+8s)
**Fire Breath*
→↘↓↙→+ BX





JUBEI YAMADA

Já foi conhecido como o demônio do Judô. Mas ainda continua na ativa e está no torneio para ganhar as "minas".
Senbei Shuriken
(c) ←→ + soco
Dash Nihon Zeoi
(c) ←→ + chute
Oo Izuna Otoshi
(c) ↓↑ + soco
**Dynamite I. Otoshi*
(c) ↙↓↘ + BX



A FÚRIA DOS MESTRES

Veja como usá-los em *Powerdicas*



BILLY KANE

Era guarda-costas do temido Geese Howard. Após sua morte foi para a Ingleterra aprimorar as técnicas. Chegado num Punk Rock.
Tchudan Zuki
(c) ←→ + soco
Koma Otoshi
↙↗ + soco
Koushu Hishokon
←↙↓↘ + chute
Senpúkon
Soco repetido



AXEL HAWK

Ex-campeão mundial dos pesos pesados. Mas ainda está em forma. Possui um soco tão rápido que é capaz de criar um vácuo e jogá-lo ao inimigo. Gosta de ouvir um bom Gospel.
Shinku Cutter
←↙↓↘→ + soco
Smash Bomber
(c) ↓→ + soco
Axel Rush
(c) XA (+ de 10 seg.)



LAURENCE BLOOD

Já foi um herói das touradas na Espanha. El matador, como era conhecido, aos poucos foi sendo esquecido. Então passou a se aliar com Krauser. Ouve e toca Flamenco.
Bloody Spin
(c) ↓↑ + soco
Bloody Cutter
(c) ↓↑ + chute
Bloody Saber
←↙↓↘→ + soco



WOLFGANG KRAUSER

É o kaiser (imperador) do mundo clandestino. Abriu o torneio a fim de se projetar no mundo legal. Tem sangue dos cavaleiros da IM e a sua música é o clássico.
Blizt Ball alto/baixo
↓↙← + soco/chute
Kaiser Wave
→←↙↓↘ + soco
Atemi-nage
←↙↓↘→↗ + soco

SNES LANÇAMENTO

ActRaiser 2

Actraiser foi um dos primeiros títulos a serem lançados para Super Famicom no final de 1990. Era dividido em 2 partes, uma de ação e outra de criação. Esse último dançou nessa nova versão. Mas as telas de ação estão com um nível muito superior ao primeiro. A gama de movimentos ficou bem maior. Gráficos, dirigidos por Ayano Koshiro, ainda melhores e música igualmente incrível, de Yuzo Koshiro marcam esse clássico. Agora pode-se contar com o pulo normal e o duplo que pode ser planar, voar e mergulho, além de golpes durante estes movimentos. Os golpes de espada podem ser altos, médios ou baixos. Ficando parado ou agachado, você automaticamente aciona o escudo. Segurando o botão de ataque é possível usar as magias. Como deus, deve-se libertar os 7 continentes cujos habitantes foram dominados pelo pecado como inveja e a gula. Tais sentimentos fortaleceram Tanzra e o trouxeram à vida. O nível de dificuldade é bastante elevado. São mestres e mestres que não acabam mais. Pra variar, o final e a fase final somente no nível normal em diante.

O Confronto Final



Defenda-se das pedras



Atire desta posição



Acerte-o logo de cara



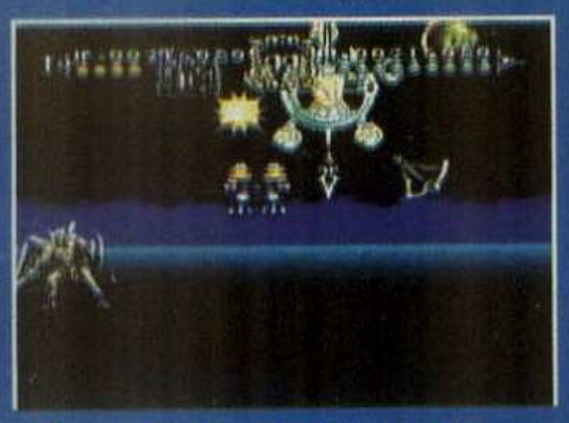
Nesta fase há uma vida



Voe quando ele usar o bafão



Fuja até ele aparecer em cima



Agora não há estratégias. Dê uma de kamikase e atire sem parar. Se tudo der certo, quando ele perceber, já estará morto...



Prestou atenção na demonstração? O raio poderoso é defensável



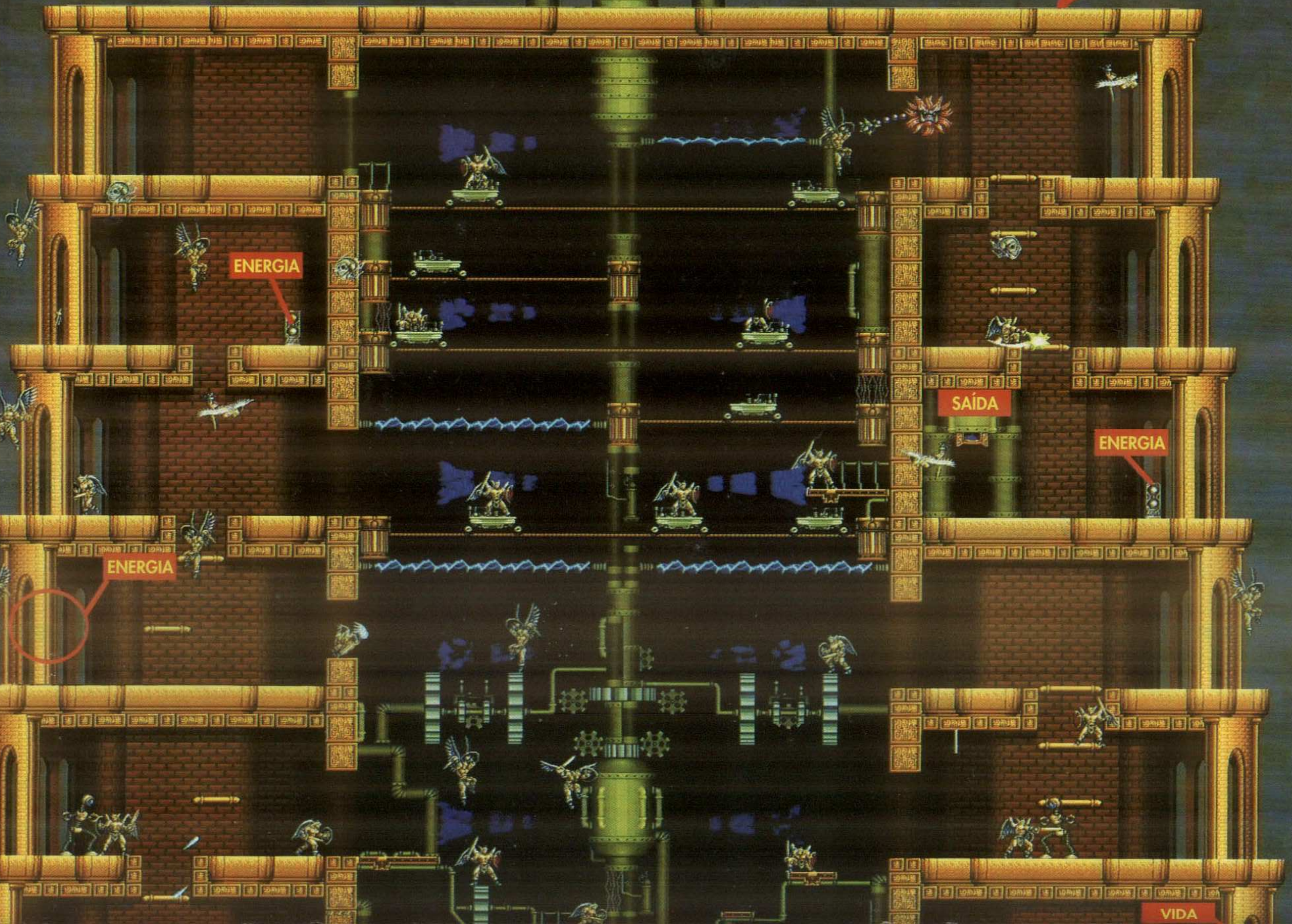
Mate esse bicho esquisito pelas pernas. Se acertar a cabeça, os membros inferiores o perseguirão e vão explodir na sua fuça



Actraiser 2 é um dos jogos que podem ser classificados como uma pequena obra-prima. O pessoal da Enix resolveu mostrar do que é capaz, com gráficos bem-cuidados, jogabilidade nota 10 e o som é talvez um dos melhores já feitos para videogame, de autoria do mestre Yuzo Koshiro. De tirar o chapéu. **MK**

Actraiser 2					Enix
12Mega 1 Jogador	Fases: 7 Ação			Passwords	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Act Raiser 2

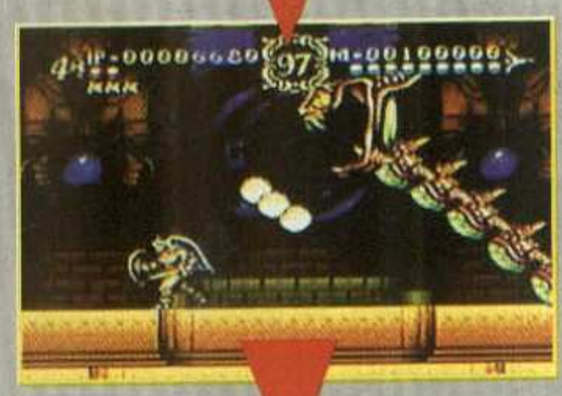


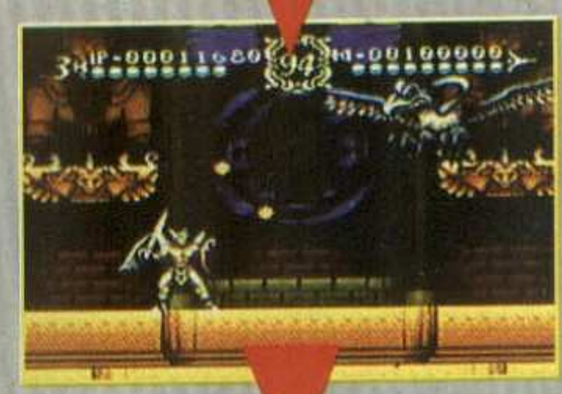
MAGIA

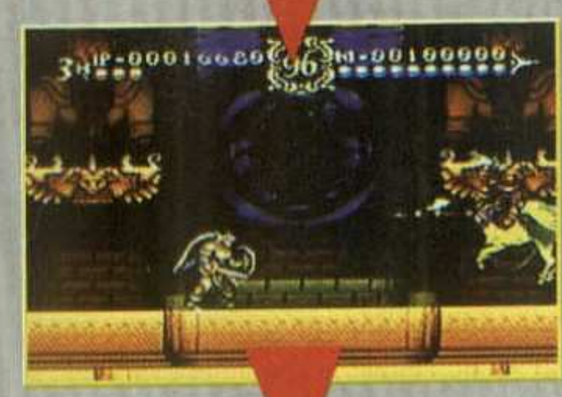
INÍCIO

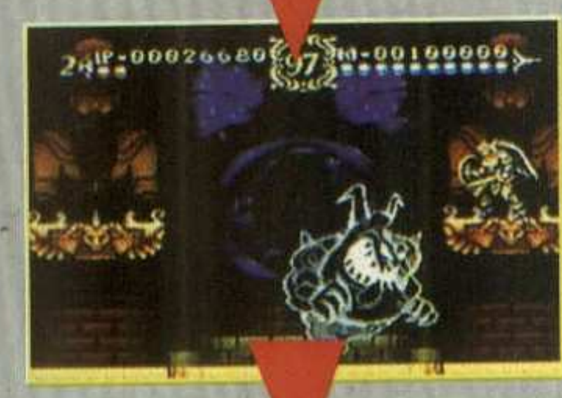
CAMINHO NADA SUAVE

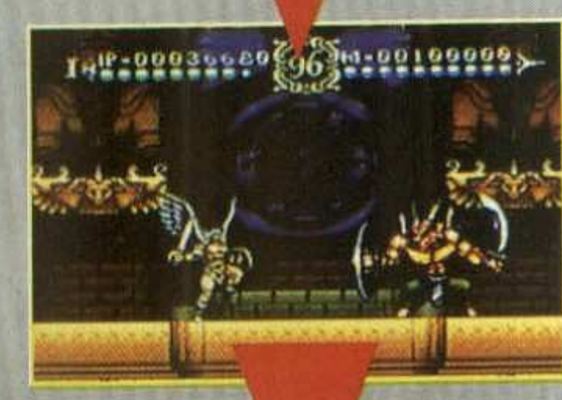


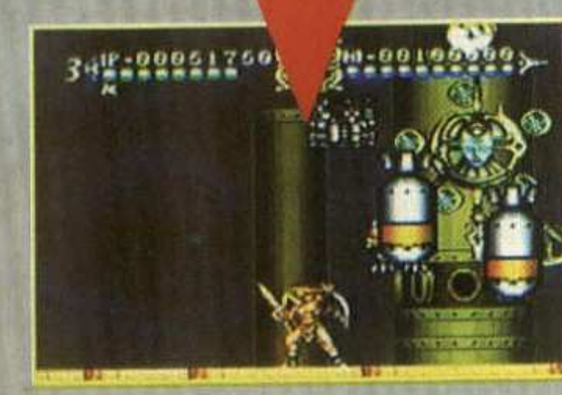












Ao sair da torre você enfrentará todos os subchefes de fase novamente. Atenção ao mapa para a vida escondida, ela será de grande utilidade . O mestre dessa fase pode ser facilmente destruído com a magia

Act Raiser 2

ENERGIA

ENERGIA

SAÍDA

ENERGIA

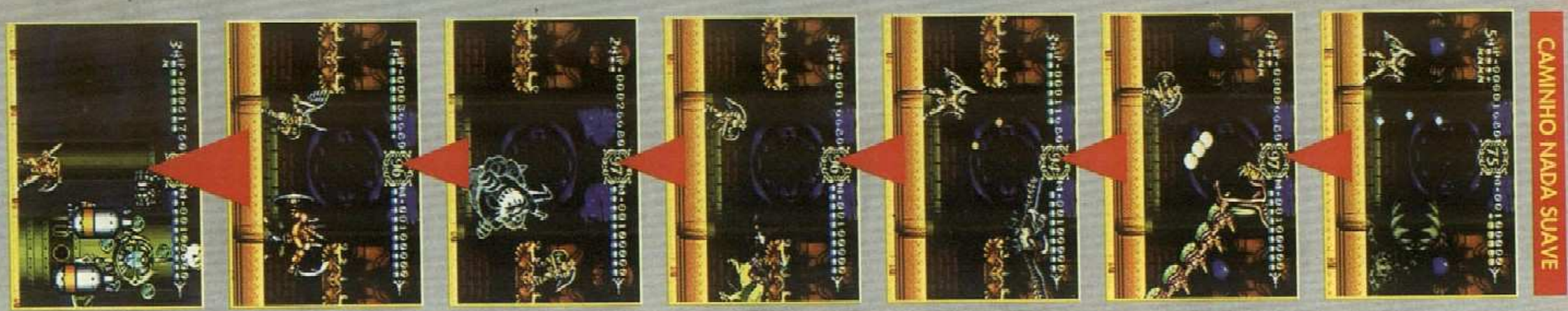
ENERGIA

VIDA

MAGIA

INÍCIO

CAMINHO NADA SUAVE



Ao sair da torre você enfrentará todos os subchefes de fase novamente. Atenção ao mapa para a vida escondida, ela será de grande utilidade. O mestre dessa fase pode ser facilmente destruído com a magia

ActRaiser 2

ALGUNS ATALHOS PARA A VITÓRIA

Mais uma mamata com a marca ***Gamepower*** para você. Logo abaixo, algumas preciosas passwords para facilitar um pouco a vida da rapaziada. Afinal de contas, passar por **Actraiser** exige do jogador enorme paciência e uma perícia de gente grande.



Use a magia do Raising Bomb nesse boss. Se começar a sugar, voe. E defenda-se agachado do "sonic boom"

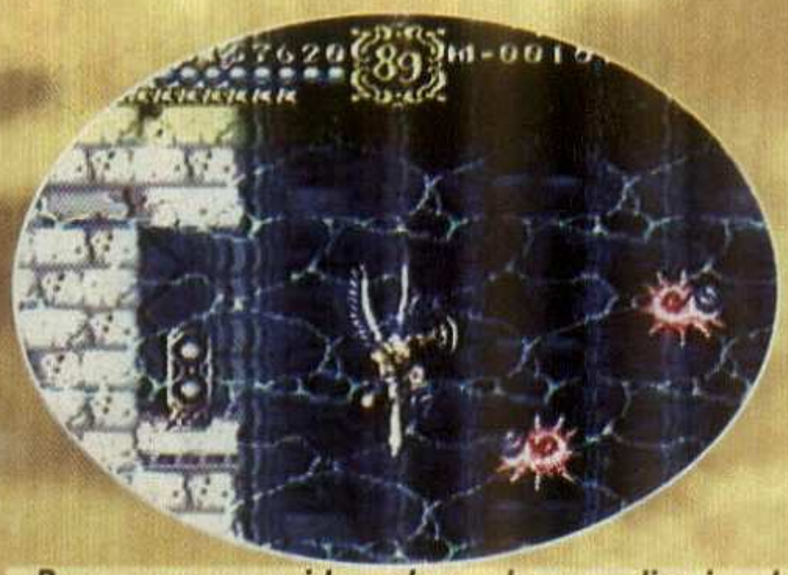


Finalize o golpe quando os espinhos estiverem recuados. Assim atrapalham menos

PASSWORDS

1- **XZKC XBZM WTHC**
2- **JCLD XVTX TMCT**
3- **MLWK BPZW YJCW**
4- **MLWD XVXC BWWZ**
5- **MLFC TCCD ZSVD**
6- **MPZC SCVC STTM**
7- **MPZC XPFF JVKV**
8- **MPZC XTZH JVBP**
9- **MPVB XCFB BFWF**
10- **MWWS PZDS WPSW**
11- **MFXT SHJT CYTP**
12- **MFCV BPXF DWKL**
13- **MFCL SVMC MSXF**
14- **MFCL SYMX WKTD**

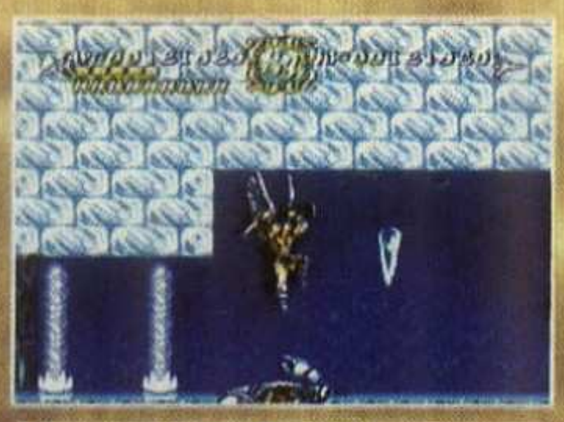
OBS-Estes passwords foram obtidos à partir da versão americana.



Para pegar essa vida, pule e coloque o direcional para o lado da parede. Se quiser, voe



Vá "empurrando" esse cara até a saída. Cuidado que vem espinhos atrás



Quando o caranguejo tentar pegá-lo, dê um golpe para baixo



Neste mundo dos sonhos, o negócio é achar a saída



Os comandos rotacionam. Vire o joystick para melhor controle

O Poder dos Deuses

Fire Breath



Acione em pé

Raising Bomb



Direcione para cima

Earth Force



Direcione para baixo

Thunder Bolt



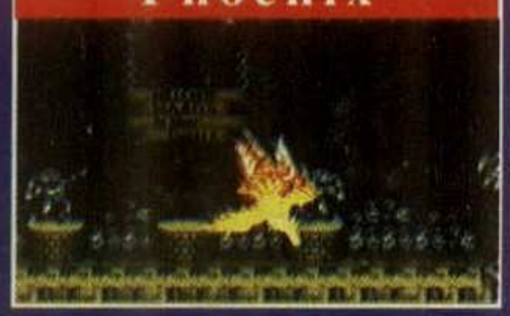
Planando

Aura Shoot



Ao longo do vôo

Phoenix



Durante o mergulho

Spark Element



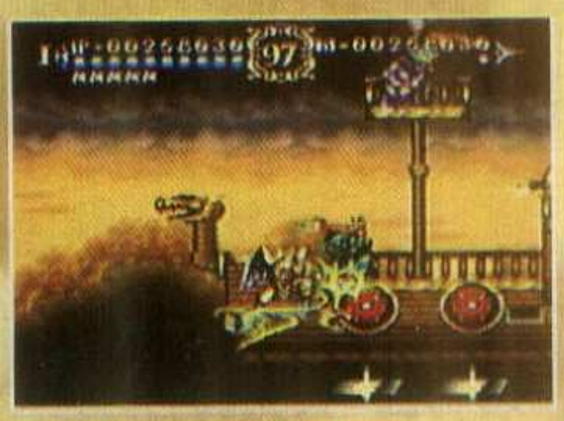
Pule normalmente

Para usar as magias é necessário primeiro ter MPs (as bandeirinhas logo abaixo da energia). Agora segure o botão de ataque até o personagem piscar. Então solte o botão durante os movimentos das fotos

Death Field



Pegue a energia e tenha refresco



Cuidado com a plataforma



Defenda-se das pedras



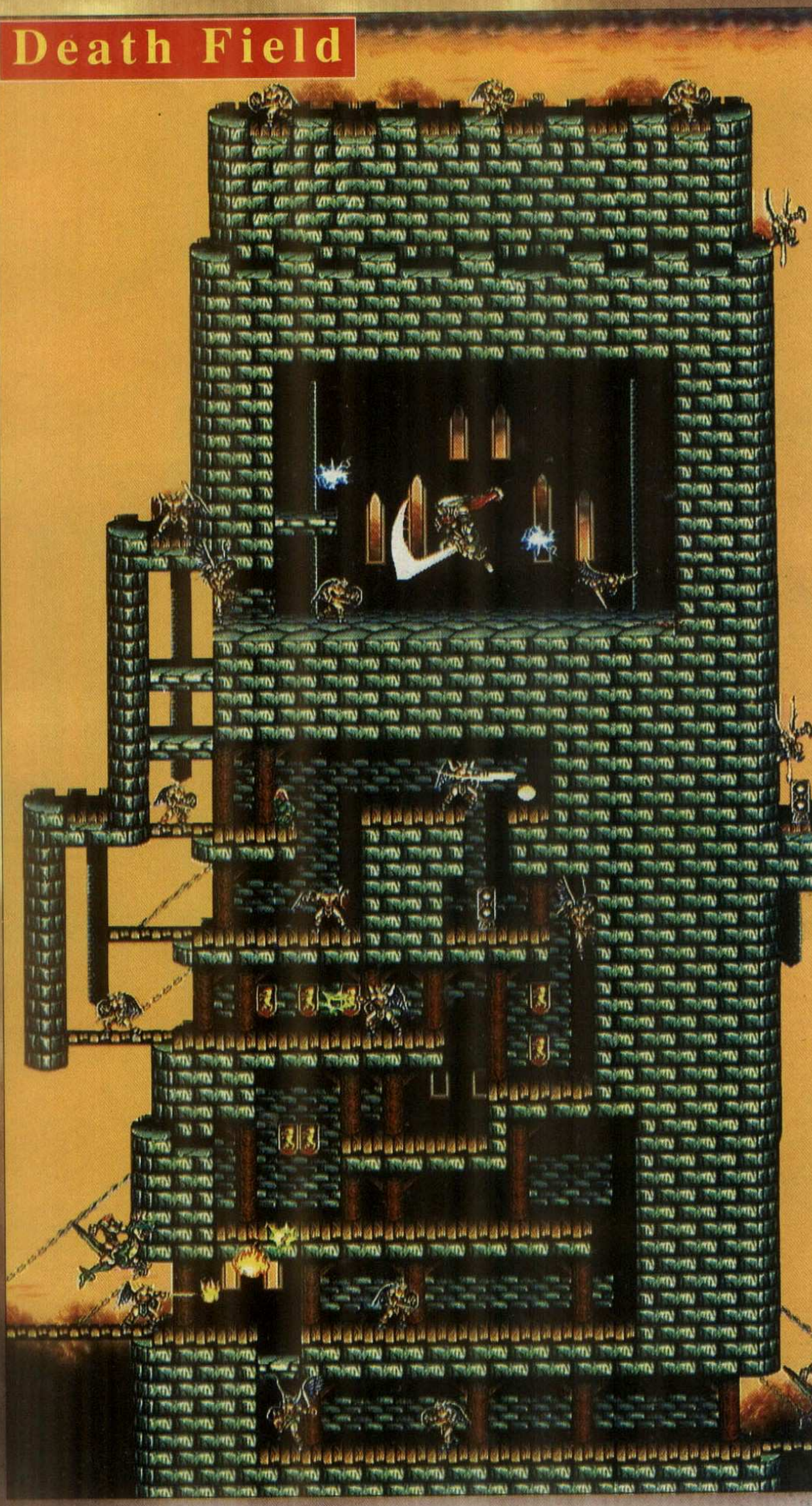
Não marque sobre a pedrinha



Para conseguir a password basta apertar B em lugares que não sejam nem cidade nem fases



Aproveite bem as vidas extras



BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Eles estão de volta agora em 16 bits. Os caras da Tradewest capricharam nesta nova versão para SNes. Várias combinações para dois jogadores: combinar sapos e dragões. São 2 modos de jogo, num você acerta seu parceiro, no outro não. Todos os chefes estão presentes, os piores inimigos dos Toads e dos Dragons, inclusive Shadow Boss e a Dark Queen. O cart não é pancadaria o tempo todo, há até fase de tiroteio. O time está completo. De um lado, Zitz, Rash, Pimple, Thwach, BT Butt, Big Duck, Punch, Hammer e Bikin' Bash. Do outro, Dragon, Punt, os caratecas Billy e Jimmy, Knee, Duck, Bikin' Bash, Throw e Typhoon.



Escolha entre qualquer um dos dois grupos



Abobo, o chefe da primeira fase é manjado

De um lado Battletoads se juntaram, mas seus inimigos também



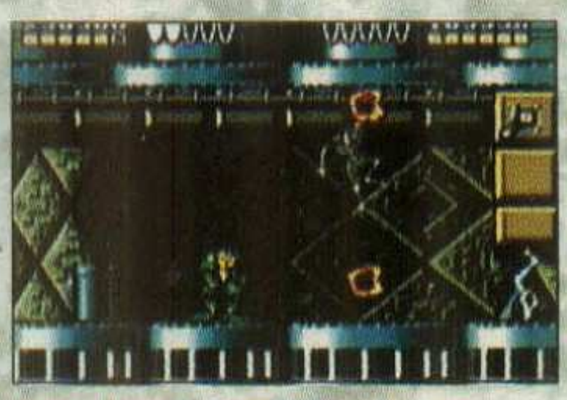
No início de cada fase um mapa o auxilia



Quando você acaba com um mestre (aqui o segundo), o golpe final é de arrancar risos



A fase das motinhos está presente e é muito mais fácil que em Battletoads



Para destruir essa espécie de câmeras pule, pendure-se e soque à vontade



Passo 1: dê um jab



2: Dê um direto



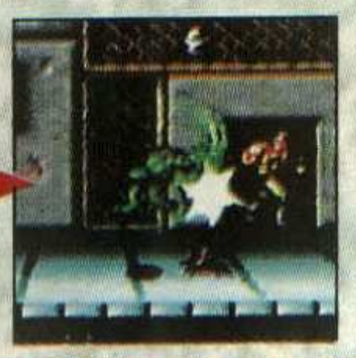
3: Crave-o no chão



4: Siga destruindo



5: De novo!



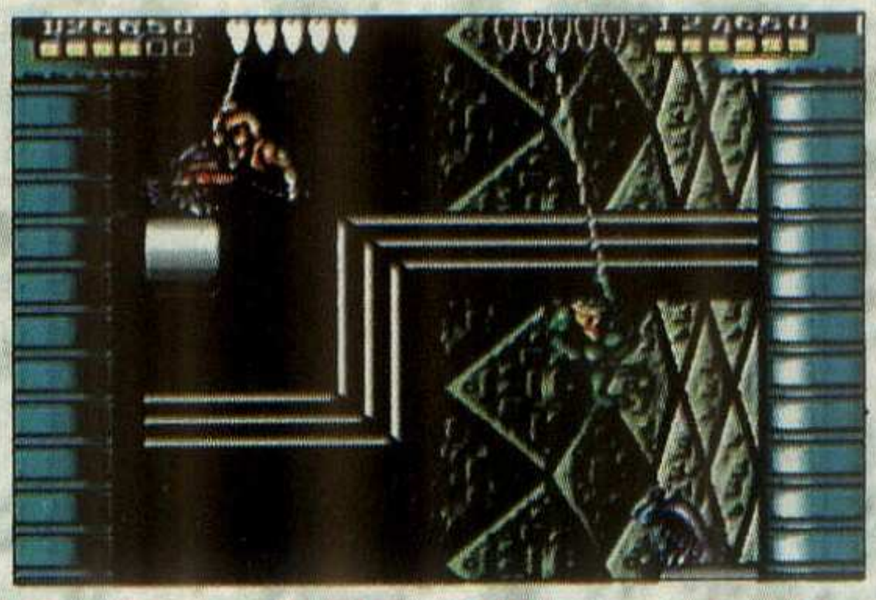
6. Foi para o espaço



Nesse lugar você pode conseguir as armas dos robôs que destruir. O jeito é arrepiar!



O sujeito que dá a arma é esse aí. Agora é com você



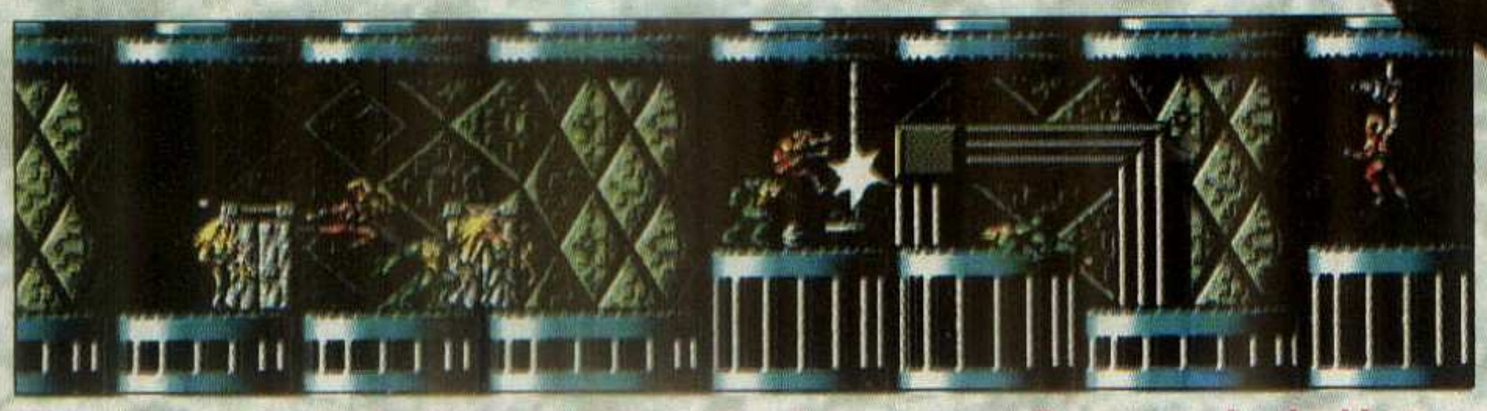
Aperte soco na beira do precipício para usar a corda



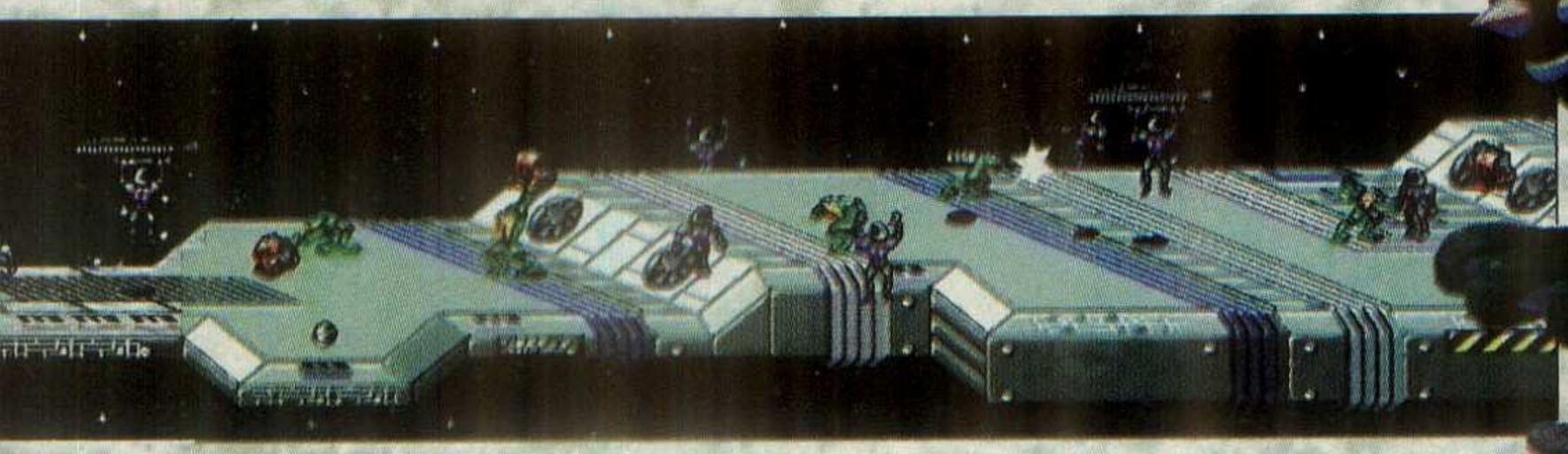
Shadow Boss o desafia



Por último destroce a gracinha!



Um pedaço da fase 3. Aqui há um inimigo muito chato, certas mulheres armadas de chicote





Mais pancadaria rola entre os sapões, unidos com Double Dragon. E um prazer continuar detonando a rapaziada num cart que não reúne as qualidades dos 2 jogos originais. Mas é bom! BB

Battletoads...					Rare
8 Mega 2 Jogadores	Fases: +14 Ação			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SNES LANÇAMENTO

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

Tudo que a Cyberdine Sistems esperava ao dar início à construção de Skynet era um computador poderoso, que pudesse auxiliar a humanidade. Mas a máquina se rebela e decide que os inimigos são os humanos, e planeja um genocídio em escala planetária. Skynet envia ao passado um time de guerreiros poderosos, os Terminators para vencer o único empecilho a seus planos maléficos. Em meio às trevas da época de Robocop, surgem disputas violentas, nas quais faltam o sangue e carne sendo explodida da versão para Mega. Agora as mortes são limpas. Ação lateral, com jogabilidade não linear, o que pode levar você a perder horas em busca de itens. Sua arma mais poderosa é o laser, mas você conta ainda com granadas, e mísseis, entre outras. Benvindo ao pesadelo!!



Ed 209 tem seu ponto mais vulnerável embaixo do braço



Entre as fases, rola um "gibi"



Cuidado com esse cara


As fases do SNes destacam gráficos escuros e sombrios, quase como em Gotham City



Podiam pelo menos ter providenciado um elevador!

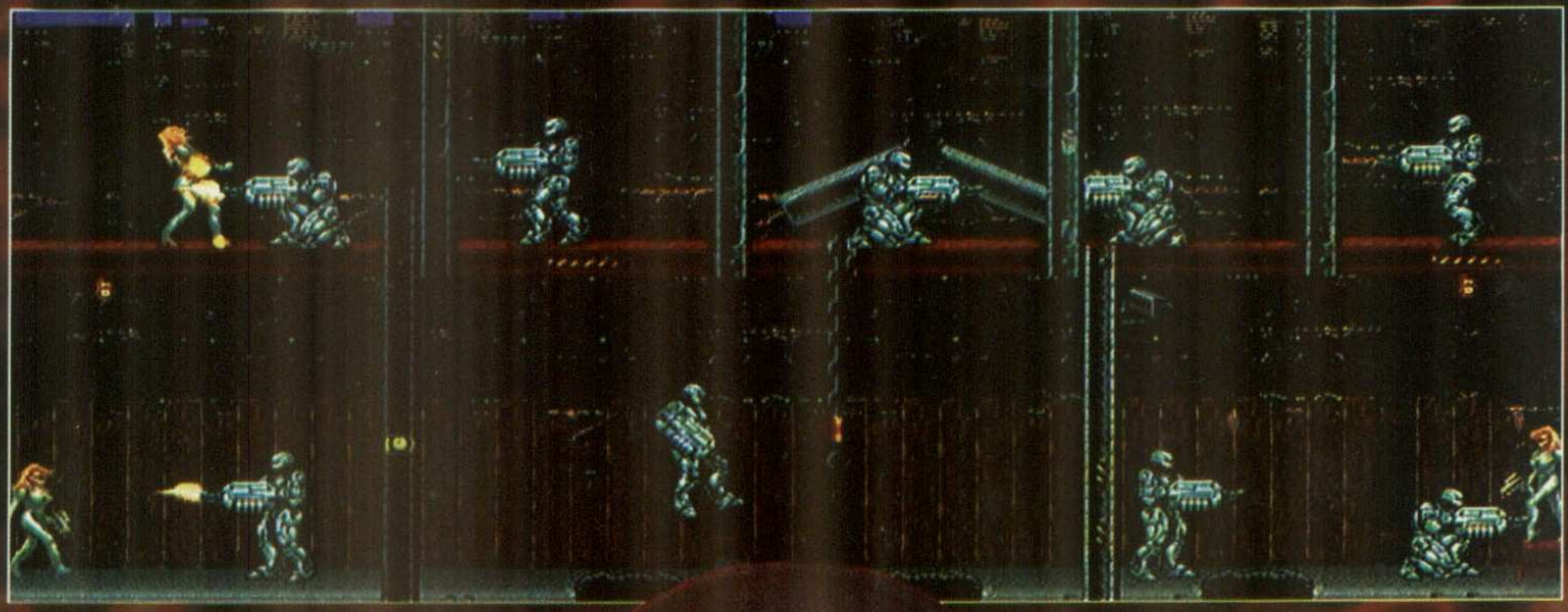


Atire nas aranhinhas sem dó nem piedade



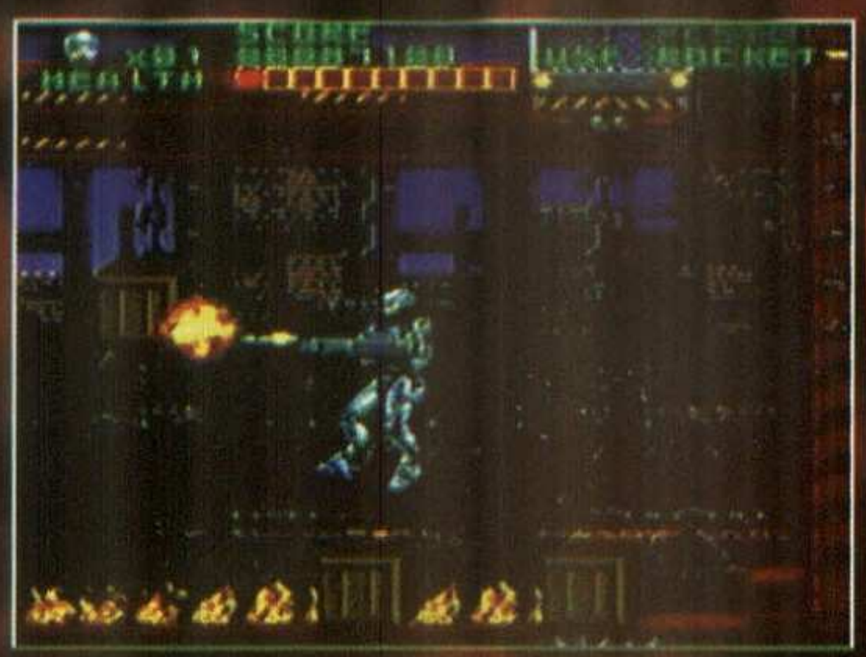
O SNes arrepia mesmo! Mesmo em um cart com 8 Mega, o jogo consegue superar a versão para Mega Drive, com gráficos muito mais caprichados. Outra diferença é a violência, que foi bastante atenuada. Um jogo recomendado. MK

ROBOCOP...					Virgin
8 Mega 1 Jogador	Fases: +5 Ação			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

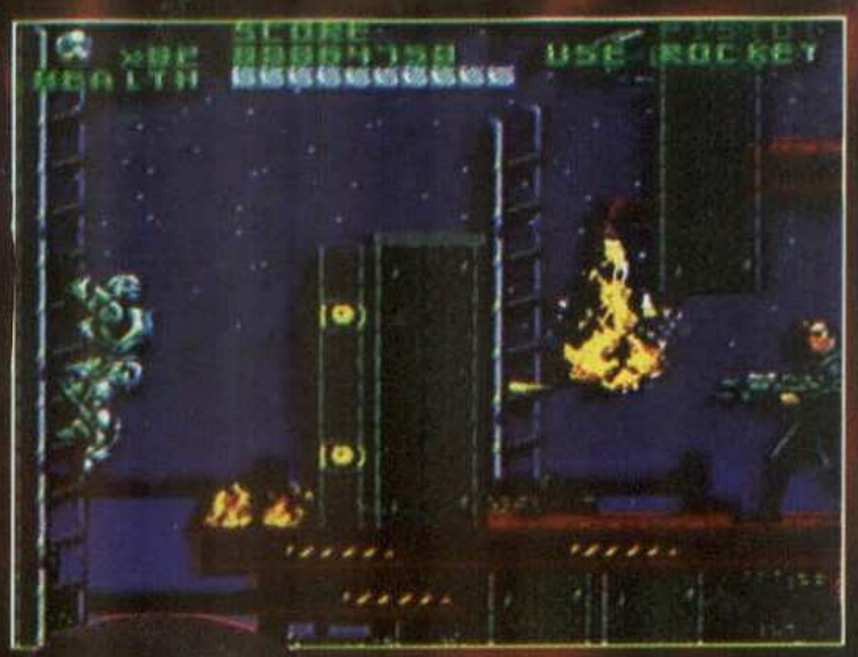


Aqui seu senso de direçao será fundamental...

...senão você se perderá nesse labirinto



Mamãe bem deve ter avisado para Robocop nao brincar com fogo. Aqui, se ele sobreviver, será que vai fazer xixi na cama?



Este é um dos vilões



Robocop lembra os heróis da selva, aqui ele dá uma de Tarzan.Só faltam Jane e Chita

Como diria um locutor esportivo, Robocop é animaaaaal

SLAP SHOT

Tirando *Brett Hull Hockey*, jogo da modalidade com efeitos 360° que está pintando, o melhor título para SNes é *Super Slap Shot*. São 2 modos de jogo: exhibition e tournament. Você pode praticar pênaltis e o poder dos punchs num duelo entre os dois times. Os comandos se resumem a passes (B), tacada rasteira (Y) e tacada alta (X). Apertando o Start você tem acesso a dados técnicos da partida: investidas a gol, passes certos, domínio do jogo, penalizações,... No modo tournament é preciso obter 3 vitórias consecutivas para passar para o próximo estágio. E segue assim até as finais.



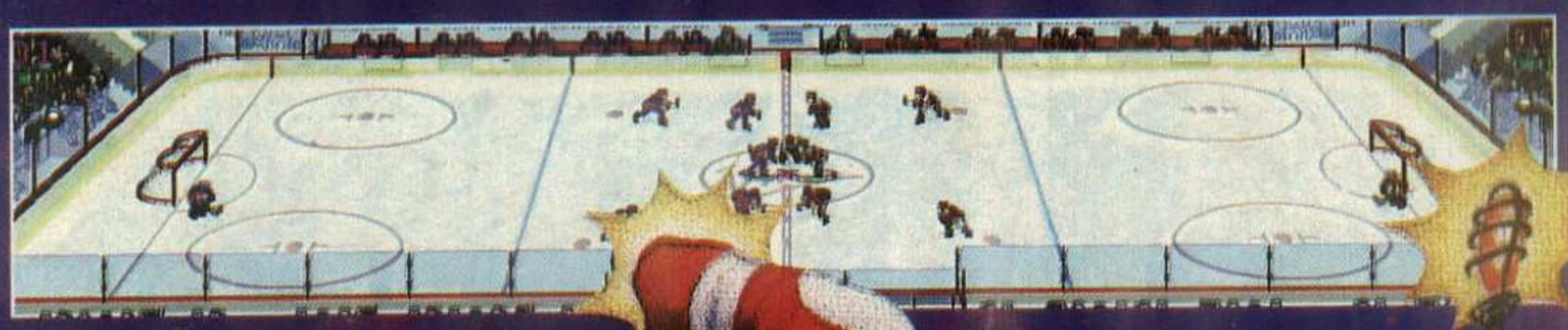
Arrebatando deste ângulo, você terá uma grande chance de gol



Em caso de empate, a disputa é nos pênaltis, que são bem díficeis



Não podiam estar de fora as tradicionais briguinhas



Slap Shot é um jogo cheio de velocidade e emoção



Excesso de faltas causa penalidades



Nas saídas, olho na bola



Super Slap Shot é fogo no gelo, man. Patinação é junkie-hard, pura violência. Os gráficos não fazem jus à jogabilidade. Divertido. Os comandos são primários, mas demora pra pegar as manhas. Um excelente cart para a moçada treinar as tacadas. E tenho dito! LM

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



A dois é sempre mais divertido

GAMEPRO

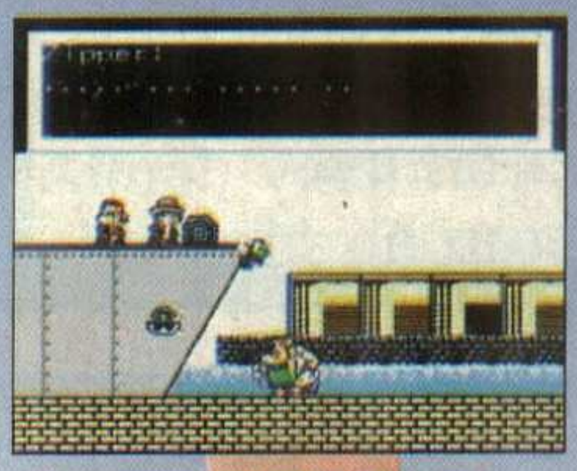
NES LANÇAMENTO

CHIP 'N' DALE RESCUE RANGERS 2



Por Boss Music

Rescue Ranger reúne a mesma gangue Disney, num jogo de ação em plataformas. Os Rescue Rangers estavam vivendo numa boa em seu esconderijo na árvore, quando foram interrompidos por um enorme gato que montou sentinela na porta de sua casa. Depois de se livrar desse primeiro empecilho, os esquilos partem para missões "kamikazes" para



Siga sempre os conselhos mais que espertos de Zipper

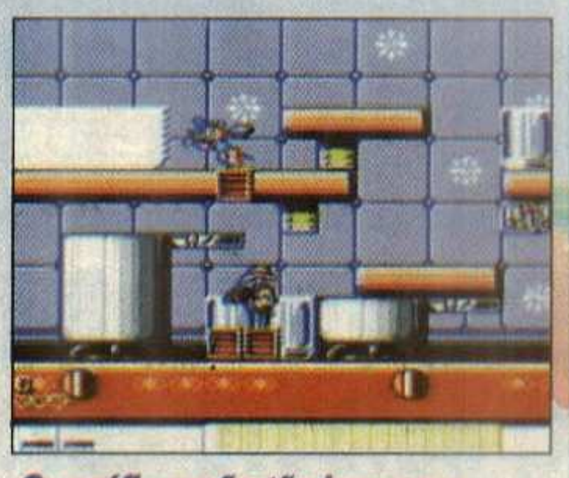
salvar a cidade: tentam desarmar uma bomba, resgatar a urna funerária do faraó que fora roubada, escapar de um freezer, salvar um parque da destruição e acabar de uma vez por todas com a raça dos gatos gordos.

JOGABILIDADE RENOVADA E MODO 2 JOGADORES

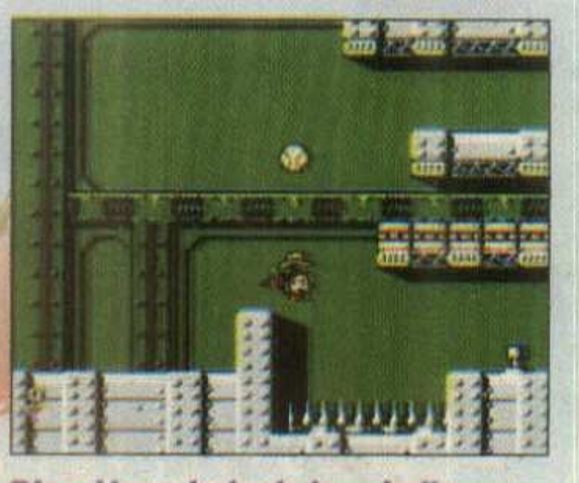
Muitas novas técnicas foram introduzidas, mas a jogabilidade retoma a linha forte de humor e diversão. Você joga com Chip ou Dale, mas desta vez, não necessariamente sozinho. É possível chamar um amigo para enfrentar, optando pelo Modo 2 jogadores. Basicamente, os controles são correr e pular. Os esquilos não usam fireballs, machetes ou avelãs para matar os inimigos. Entretanto, eles podem agarrar os engradados e se esconder embaixo deles para se protegerem e os utilizarem como armas lançando-os em sete direções diferentes. Podem também colher ícones de energia extra e estrelas de 1 vida. Os controles são básicos e muito fáceis de aprender, até mesmo para iniciantes. **Rescue Rangers 2** apresenta o mesmo desafio do original. O jogo não é longo, mas terá que gastar muitas vezes seguidas os três continues para encontrar todas as vidas de que você vai precisar para detonar o jogo. No modo de dois jogadores é mais fácil porque você tem mais poder



Como Monty sempre diz: "Che-ee-eee-eeeeeese"!!!



Os gráficos são tão bons que parece um jogo de 16 bits



Dica: Use a bola de baseball para acessar a sala secreta na fase 3

NES

Chip'N'Dale Rescue

(Capcom)

A Capcom mais uma vez conseguiu fazer um jogo de mestre nesta sequência para Nintendo 8 bits. Clima de desenho animado e muito bom humor!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	4.5	INT. Avançado

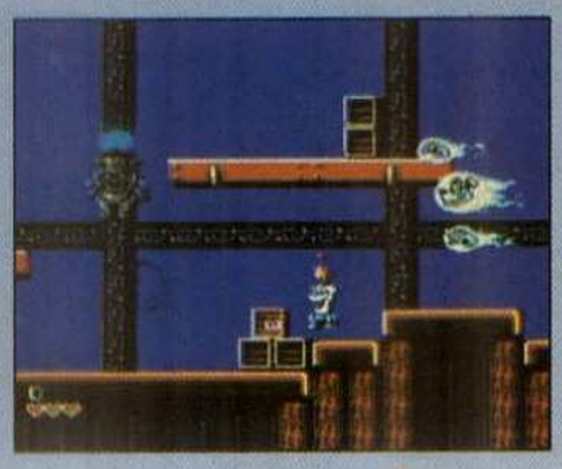
1 Mega
Disp.: janeiro
Ação
2 Jogadores

EUA
Continue





Dica: No Western World, vire à esquerda para parar no momento em que aparecer uma pedra grandona. Com isto você vai evitar dores ainda maiores

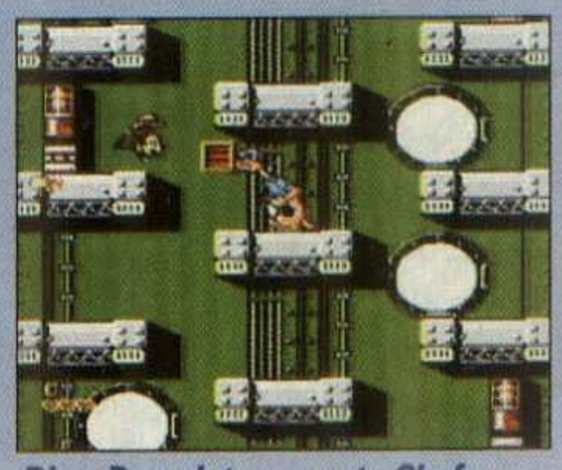


Dica: Para derrotar alguns inimigos é só se esconder

de fogo, e mais difícil porque você tem que cooperar com o caminho escolhido pelo outro.

DESENHO ANIMADO NA CABEÇA

Capcom quis (e conseguiu) fazer a versão de uma história exatamente no estilo de um desenho animado, bem no espírito da dupla Tico e Teco. Os outros personagens - Monty, Gadget e Zipper - aparecem nos estágios bônus e em grandes intervenções entre as fases. Há também os infames vilões do jogo, como os Robo-Hounds. Os gráficos de **Rescue** reúnem elementos tradicionais de jogos 8 bits. Tanto os personagens quanto os cenários de fundo são bem destacados. A qualidade é tamanha que muitos vão se surpreender devido ao cart ser para 8 bits. A música e efeitos sonoros mostram-se



Dica: Para detonar este Chefe fogoso, fique um passo à frente, pulando de plataforma em plataforma. Aí, pegue o Chefe com as caixas



Dica: Para conseguir energia para um "power throw", corra na mesma direção sem tocar em nenhuma parede

à altura do restante, coisa tipo classe A. Preste bastante atenção no zumbido das abelhas assassinas e das colisões ao fundo. Noi caso você não suportar os temas musicais dos estúdios Disney, a única saída é tirar o volume da televisão. Mas o verdaeiro charme desse jogo é definitivamente a mesma coisa que conquistou a todos em Mario. A excelente jogabilidade em plataformas, associada à variedade da ação, sem falar dos personagens já conhecidos de todos. Um jogo que certamente vai fazer a cabeça de todos os

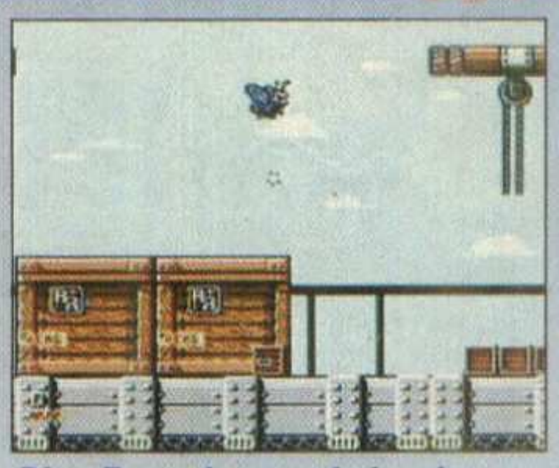


Dica: Na fase bônus, atire na frente da estrela que pisca com uma das grandes bolas vermelhas. Assim, você vai conseguir atingi-la.



Dica: O Chefe Fantasma aparece dos lados esquerdo e direito da tela seguindo um padrão certo. Descubra onde vai aparecer e corra para o outro lado. Aí, passe por baixo dele, pegue as pedras e dê-lhe uma porrada.

proprietários de consoles Nintendo 8 bits. Agora é esperar que as fabricantes mantenham esse ritmo nos próximos lançamentos.



Dica: Esconda-se embaixo das caixas quando a abelha bombardeia com pólen. Desta forma, você não vai perder a caixa se o pólen o atingir.

VELHOS E NOVOS CONHECIDOS



Dale



Chip



Monterey Jack



Gadget



Zipper

GAMEPRO

NES LANÇAMENTO

TETRIS 2

Por Gideon

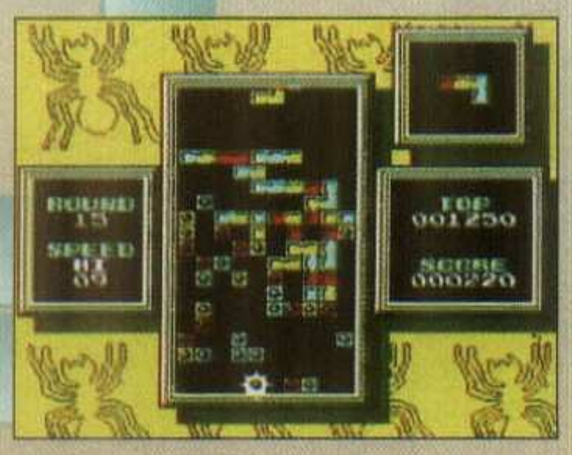


Continuação do clássico puzzle game desenvolvido pelo russo Alexey Pajitnov, **Tetris 2** já é um dos mais populares jogos de quebra cabeça para computador (e talvez o mais imitado) em todo o planeta. Depois de fazer a cabeça dos cult gamers no SNes, este jogão dá o primeiro passo numa seqüência oficial para Nes 8 bits. **Tetris 2** exige basicamente o mesmo raciocínio e reflexo do original. Pequenos blocos de diferentes formatos desc em pelo espaço central da tela. Estes blocos devem ser posicionados em uma ordem certa, completando as fileiras horizontais para que estas desapareçam. O desafio é resistir ao aumento progressivo da velocidade através dos estágios e tentar prorrogar o inevitável: que eles cheguem finalmente até o topo da tela . A certa altura isso se torna uma missão complicada e dificilmente você escapará de um ataque de fúria, com direito a lançar o joystick para o espaço. Com algumas fases rodadas, os blocos caem como se disparados por canhões! Você opta entre enfrentar o computador na busca do recorde, ou disputar com um amigo numa competição mano-a-mano. A novidade está em alinhar três ou mais blocos da mesma cor, horizontal ou verticalmente, para fazê-los desaparecer. Existem, no total, nove tipos diferentes de blocos, em combinações com o amarelo, vermelho e verde. Numa jogada mais planejada, três ou mais blocos da mesma cor serão capazes de fazer desaparecer da tela a totalidade dos blocos correspondentes.

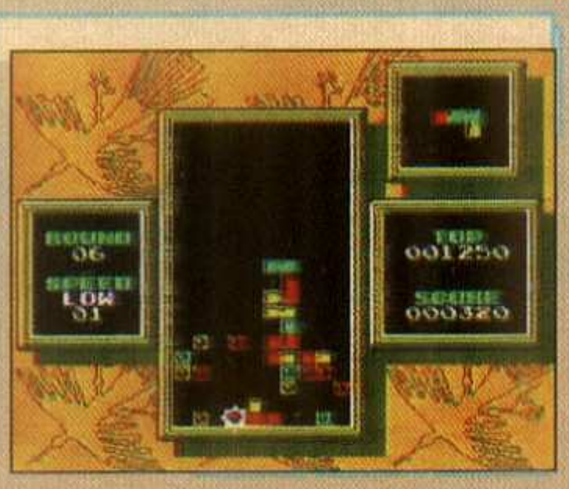
TETRIS PARA DOIS

No Modo de dois jogadores, você só ganha o jogo sobrevivendo a seu oponente, ou se limpar toda a tela antes que ele consiga fazê-lo. Com o sumiço de suas fileiras você vai transferindo blocos para a tela inimiga até que chegue ao teto. Isso acontece na exata proporção de sua rapidez em eliminar uma sucessão de fileiras (blocos) superar a de seu adversário. **Tetris 2** apresenta o mesmo mecanismo do original. O que é importante ressaltar é que **Tetris 2** constitui o tipo de jogo que se encaixa muito bem em consoles de 8 bits. A jogabilidade é simples. O controle (2 botões) funciona perfeitamente bem. Os gráficos e efeitos sonoros são simples, mas limpos e distintos. O desafio é variado, e uma partida nunca se repete. É a soma de todos esses elementos que faz de **Tetris 2** um quebra-cabeça eletrônico de primeira classe! Só não vale perder a esportiva e xingar a mãe do genial Pajitnov, que é maldade.

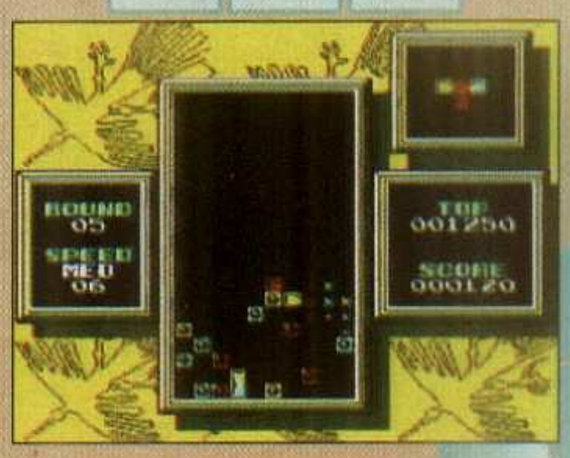
Dica: Coloque mais de seis blocos da mesma cor na mesma linha (horizontal ou vertical) e todos os blocos desta cor desaparecerão da tela de uma só vez. Um barato!



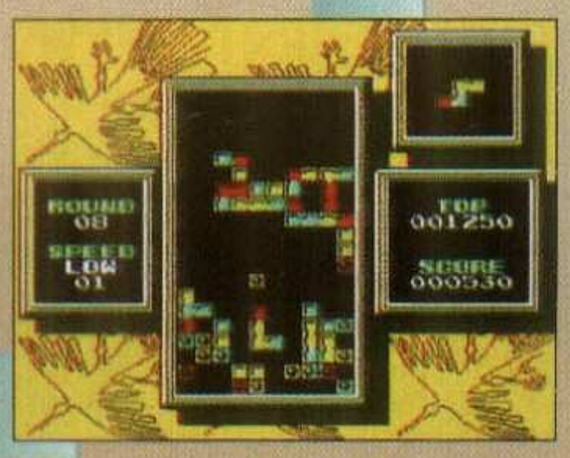
Dica: Evite criar muitas áreas que não podem ser alcançadas por blocos caindo da parte de cima da tela; é morte na certa!



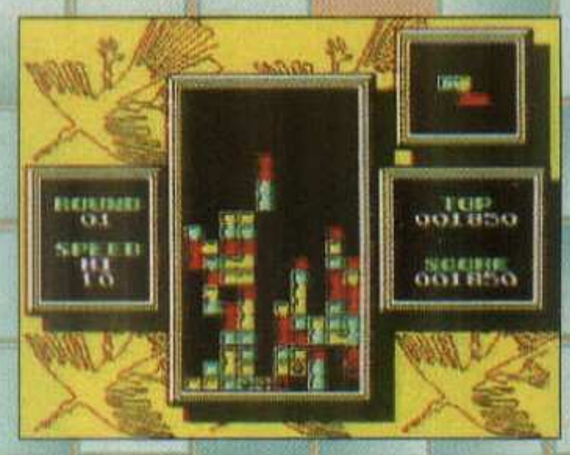
Quem curtiu a primeira versão de Tetris, vai se encantar também com esta seqüência



Dica: Detone os blocos Rash colocando-os na mesma linha com dois blocos da mesma cor



Quem já jogou Tetris 2 e Bombliss para Super Nintendo vai começar este jogo para oito bits com uma grande vantagem



O Ministro da Saúde adverte: Jogar Tetris 2 vicia tanto quanto o Tetris original

Nes

Tetris 2

(Nintendo)

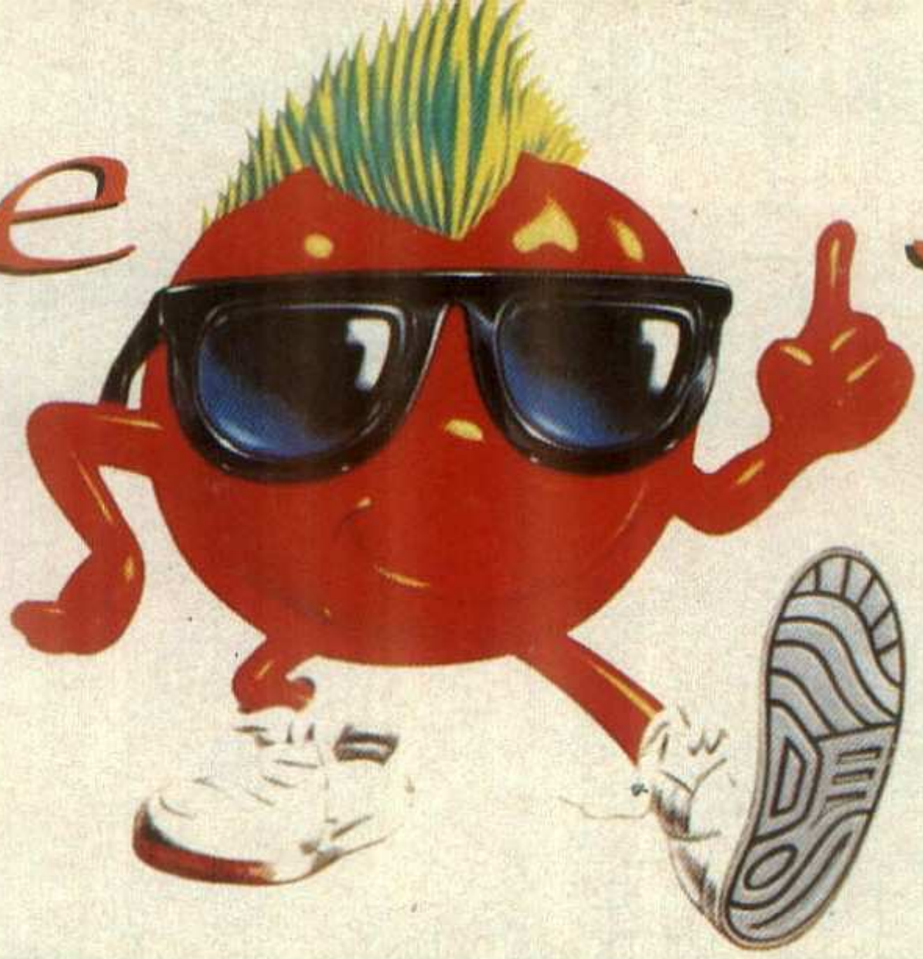
A segunda versão do jogo de autoria do russo Pajitnov chega para 8 bits e levará diversão a todos os que gostam de treinar raciocínio rápidos. Quem gostou do priemiro vai gostar deste.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.0	4.5	4.5	ADJ. Avançado

US$ 39,95
1 Mega
Disponível Agora
Ação/Aventura

2Jogadores
30 níveis
Continue

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
NOVOS E USADOS

APARELHOS COM GARANTIA DE 3 MESES

SUPER NINTENDO COMPLETO	SUPER NINTENDO JUNIOR	SEGA GÊNESIS	SEGA CD

TEMOS JOGOS EM CD PARA ALUGUEL E VENDA

SÃO PAULO - AV. POMPÉIA, 510 - VILA POMPÉIA - TEL: (011) 262.5257 E 262.8115 (TEL/FAX)
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: 2ª À 6ª DAS 10:00 ÀS 20:00 HS.
SÁB. DAS 10:00 ÀS 17:00 HS.
FLORIANÓPOLIS - SHOPPING BEIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419

SEJA REPRESENTANTE NA SUA CIDADE
INFORMAÇÕES (011) 941-4499 - SP

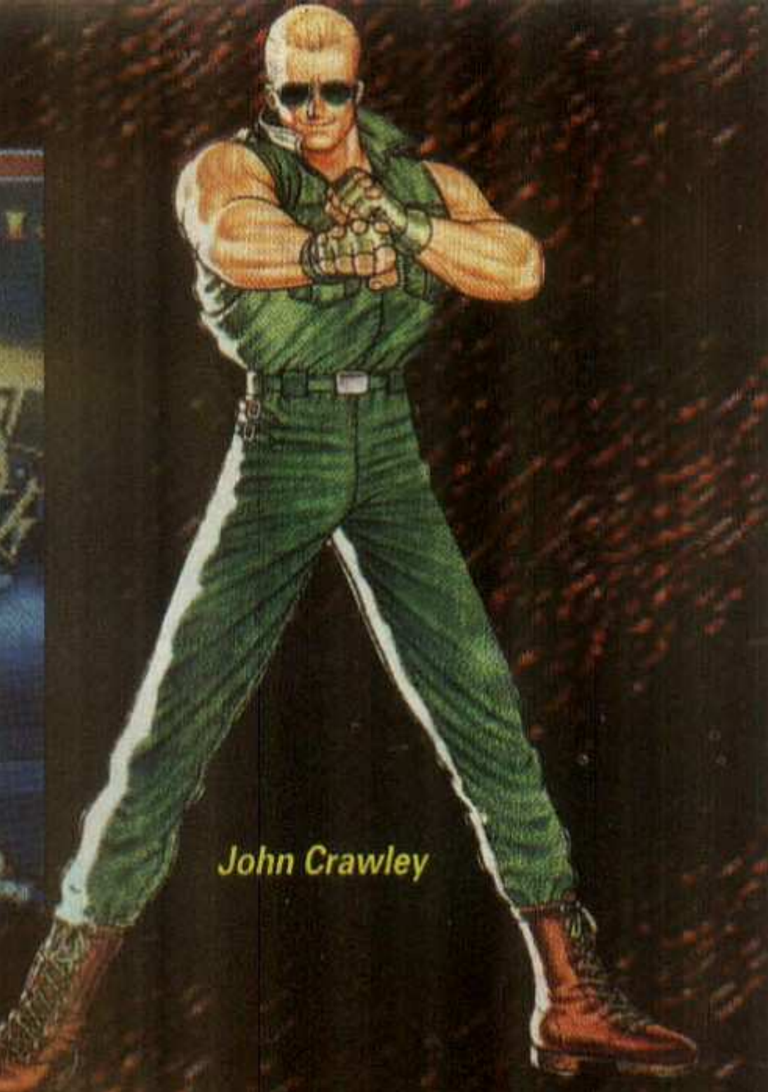
ADESIVOS OFICIAIS DA **COPA DO MUNDO DE 94**
Coleção completa (10 adesivos)

ARCADE

Um dos jogos de luta mais espetaculares do Neo Geo ganha continuação. O sistema básico é o mesmo com mais fúria. Agora são 12 lutadores, incluindo todos os de Art of Fighting original, menos o Todo. E mais! Três novos personagens foram acrescentados: Yuri Sakazaki (irmã de Ryo), Eiji Kirasaki e Temjin. Mr. Karate assume seu nome real, Takuma Sakazaki, pai de Yuri e Ryo. A barra de ki, necessária para acionar os golpes especiais, continua. Recarregue pressionando o botão C. O D tira ki do oponente. Os botões A e B são soco e chute, respectivamente. Tais botões, se pressionados rapidamente, disparam o golpe fraco. Se apertar com mais tempo, o golpe será forte. O botão C é basicamente usado para o arremesso. C + A e C + B para Upper e Chute baixo, respectivamente. Agora depende de suas manhas para se tornar o lutador mais forte de South Town.



Os antigos personagens não sofreram muitas modificações. Os golpes especiais deste game são simplesmente animais!!!



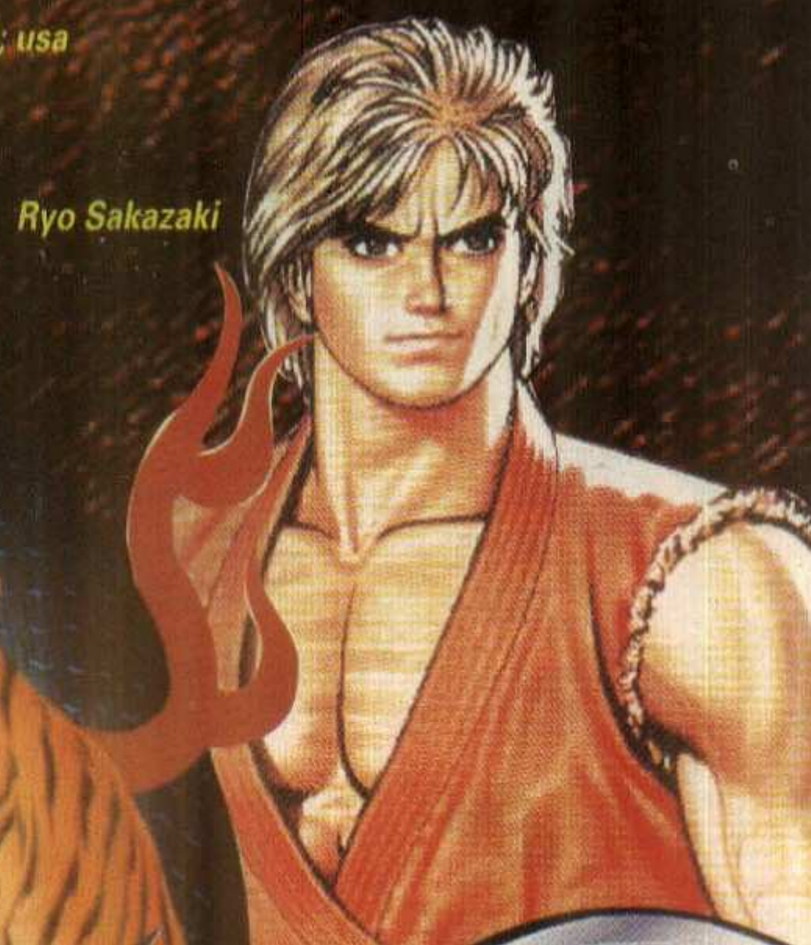
John Crawley



Acreditem se quiser! Pai encara a própria filha. O que será que ela andou aprontando?



Poucos sabem, mas King faz parte do chamado sexo frágil; usa sapatos de couro grandes...



Ryo Sakazaki



ART OF FIGHTING


Yuri Sakazaki

STORY

Graças a Ryo e Robert, o caso do rapto de Yuri foi resolvido. Mr. Big sempre esteve por trás de tudo. Raptou Yuri para conseguir o apoio de Takuma Sakazaki, lutador invencível. Passado um ano, Takuma abriu uma academia para ministrar seus ensinamentos. Ryo voltou a treinar a fim de se tornar cada vez mais forte. Robert pensou em voltar à casa dos pais, mas preocupado com Yuri, montou sentinela em uma casa próxima à dela. Ryo contrariou a decisão da irmã de aprender a lutar. Às escondidas, passou a ter aulas com o pai e, em pouco tempo se tornou páreo para seus antigos alunos. Num dia desses Robert soube de um torneio de artes marciais mistas que reuniria os mais poderosos lutadores de South Town. A luta apenas começou...

ANTIGOS E NOVOS BRIGÕES

Ryo Sakazaki - Filho do instrutor de karatê Kyokugen, Takuma Sakazaki. Recebeu treinamento desde criança. Hoje, luta tão bem quanto o pai. Treina nas montanhas e espera ancioso o duelo contra seu amigo e rival, Robert Garcia.

Robert Garcia - Italiano, filho do milionário Albert Garcia. Não pretende assumir os negócios. Aprendeu o karate Kyokugen e conhece muito bem a família Sakazaki. Depois do sequestro passou a morar perto de Yuri, por quem tem uma grande simpatia.

Yuri Sakazaki - Filha de Takuma. Após o incidente, pensou em aprender defesa pessoal, mas Ryo foi contra. Então, fingindo ir a uma aula de ginástica, passou a ter aulas com o pai. Em pouco tempo se transformou numa lutadora temida. Participa às escondidas.

Takuma Sakazaki - Depois do rapto de Yuri, reconheceu sua incompetência e voltou a treinar. Abriu uma academia onde ensina a sua arte. Entrou no torneio para fazer propaganda de sua academia mas não autorizou Yuri a participar do torneio.

John Crawley - Conhecido como o demônio em pessoa, foi expulso das forças armados por tráfico de armas. Procurou sem encontrar, seu amigo Mr. Big, que sumiu da praça. Entrou no torneio apenas para ganhar uma grana. Ou seja, é um mercenário - duro ainda por cima.

King - Ex-segurança do restaurante L'Amor. Apesar do nome, trata-se de uma mulher. Derrotado por Ryo e Robert, largou o emprego. Sumiu por alguns meses, reapareceu no cenário das lutas e ganhou uma bolada. Está no torneio, o por quê ninguém sabe...

Eiji Kirasaki - Mestre do ninjitsu tradicional, passa pelas academias para derrotar seus instrutores e se firmar como o melhor lutador de todos os tempos. Soube da força de Takuma e veio aos EUA para destruí-lo. Seu poder ficará evidente nesse torneio...

Jack Turner - Trabalhava para a organização de Mr. Big. Depois pensou em reestruturar seu antigo grupo, o Black Cats. Mas os antigos integrantes foram levados por Mr. Big. Está no torneio para encontrar membros de alto nível para seu novo grupo.

Lee Pai Long - Aprendeu de seu pai a arte da luta e da medicina chinesa. Preferiu a primeira, que praticava toda noite na cidade. Ultimamente tem se voltando à medicina mas não consegue esquecer a emoção de lutar. O torneio será sua última briga...

Mickey Rogers - Embora pobre, alimentou o sonho de se tornar um campeão do boxe. Um acidente destruiu tal sonho. Passou a contrabandear e viver clandestinamente. Não conseguiu esquecer seus objetivos e espera realizá-los no torneio.

Temjin - Chegou a South Town só com a roupa do corpo e passou a trabalhar no cais. Muito solidário, queria de qualquer maneira ajudar as crianças pobres da cidade. Para isto necessitava de muito dinheiro. Soube do torneio e não pensou duas vezes.

Mr. Big - Chefão da sua própria organização, é o poderoso de South Town. Um subordinado dele armou o torneio e Mr. Big desconfia das suas intenções. Para descobri-las, observa as competições - mas de fora. Possui grandes habilidades em artes marciais.


King


Ryo ganhou luvas novas para poupar suas mãos delicadas


Robert Garcia

ARCADE

MORTAL KOMBAT II

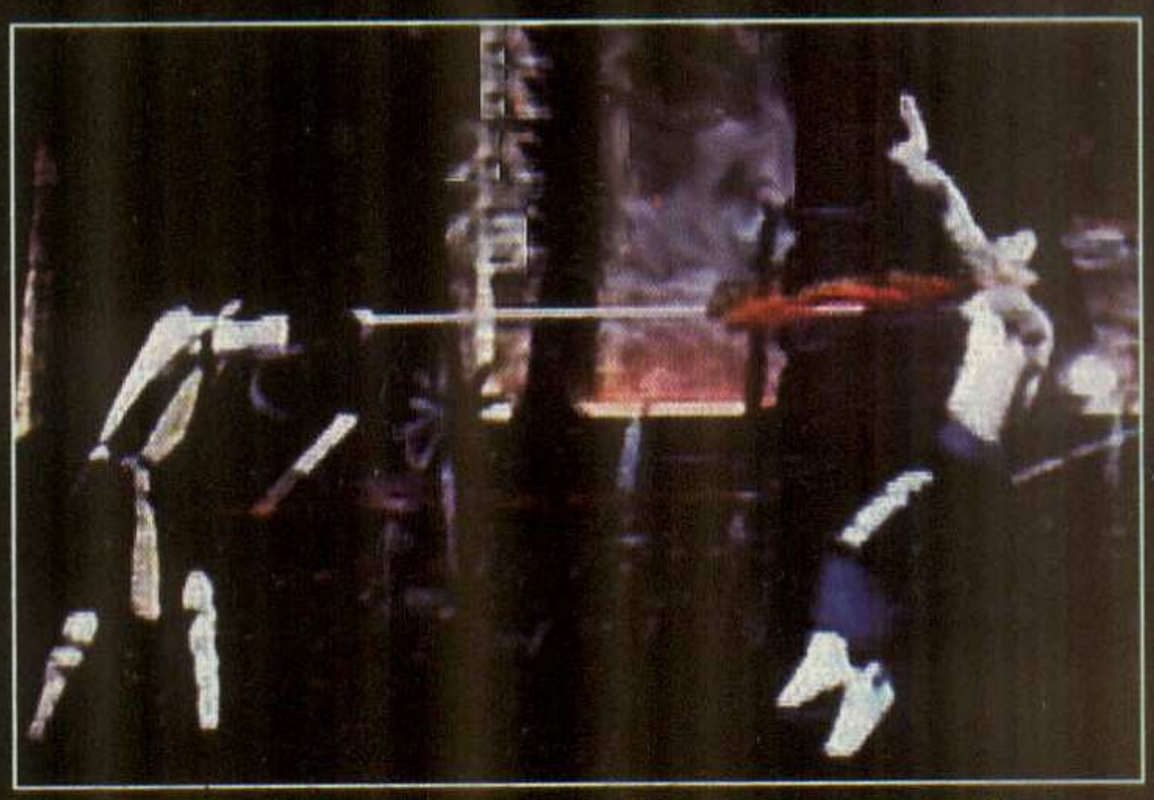
A nova versão deste jogo arrepia. São 12 lutadores, uns novos, outros da versão anterior. Sobreviveram: Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Scorpion e Liu. Fazem parte da turma dos novos: Jax, Kung Lao, Kitana e Maleena. Shang Tsung virou personagem nesta versão que passou a ter dois novos chefes. Os movimentos também mudaram, para melhor, sempre. Cada personagem tem quatro ou cinco movimentos normais e dois fatais. Reptile é um show à parte. Ele espirra ácido, dispara uma órbita contra o inimigo e fica invisível. Seu movimento fatal conta com a retirada da máscara revelando seu rosto de lagarto. Feio é apelido! Sua língua atinge a cabeça do adversário para decepá-la e engolí-la, dando-lhe enorme prazer. Argh! Violência da pesada.



Agora você pode jogar com o Reptile



Novos cenários são de arrepiar



O famoso golpe de Scorpion esta mais violento nesta nova versão

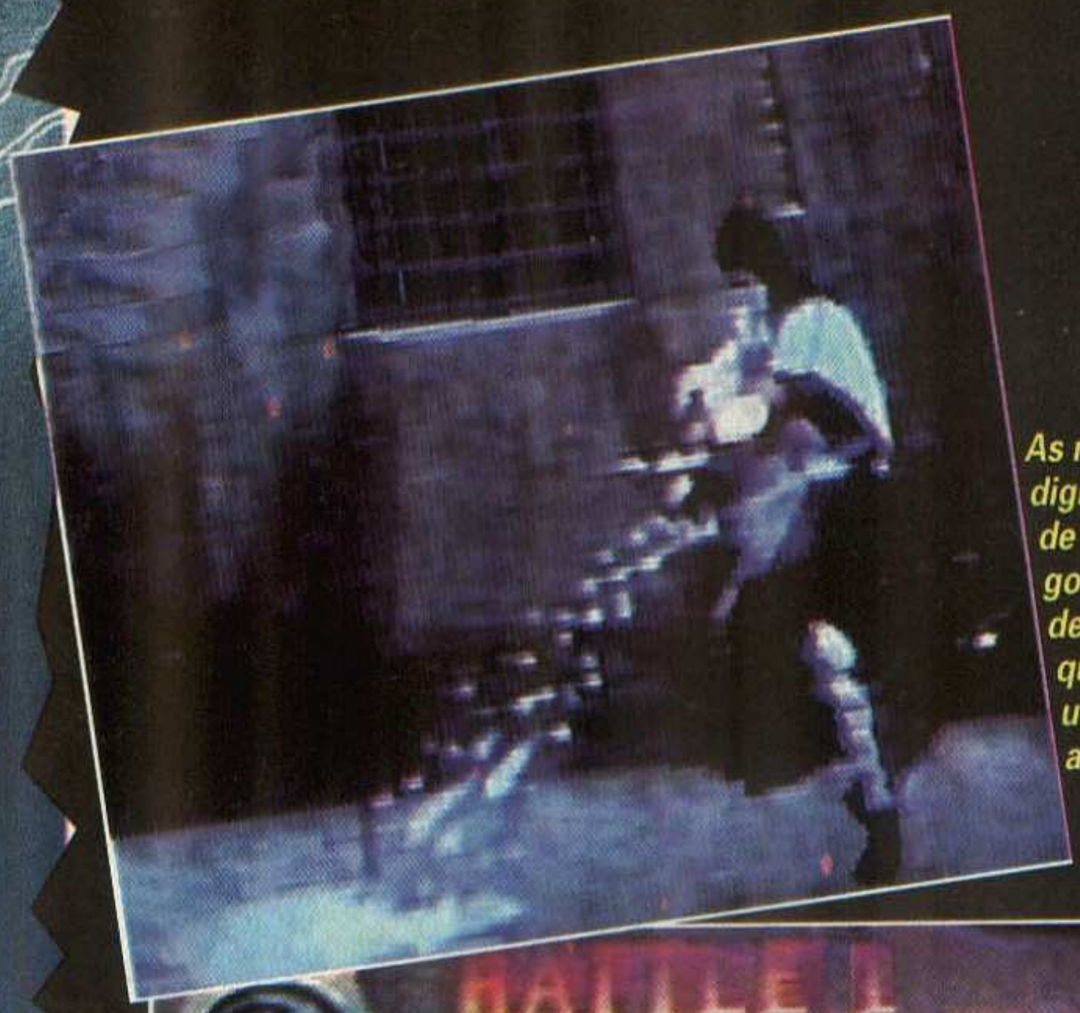


Sub-Zero ataca com sua magia



Gente nova no pedaço





As novas digitalizações de cenários e golpes deixam qualquer um de boca aberta



Tela de seleção de personagens









GP

Este jogo é capaz de me fazer sair de casa e encarar fliperama lotado no centrão. **Mortal Kombat II** ***é matador. Personagens e movimentos novos. Antes cada personagem tinha no máximo dois movimentos especiais e um fatal, agora tá a maior abundância, são quatro a cinco especiais, mais dois fatais. Os cenários melhoram muito. Dá de dez na primeira versão. Uô, se melhorar, estraga. Não perca!*** **BB**

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

SONY DISPUTA

MERCADO EM VG

ALIADA À NANCO

A gigante japonesa Sony resolveu entrar pra valer no mercado de video-games. Cansada das inúmeras tentativas de acordo com outra gigante do mercado, a Nintendo, com quem pretendia desenvolver um CD-ROM para o Super Nes, a Sony partiu para outros caminhos e já anunciou o seu console doméstico. O novo aparelho promete colocar ainda mais lenha na fogueira da corrida da nova geração de 32 bits. Nessa corrida já estão o **Jaguar** (Atari), 3DO (Panasonic), **Project Reality** (Nintendo/Silicon Grafics), **Saturn** (Sega) e o 32 Bits da Nec, ainda sem nome. A multi-nacional já batizou seu projeto com o nome de **PS-X**. O que a Sony sabe sobre games? Muitos apostam que não muita coisa. Mas acontece que a corporação não está sozinha nessa grande jogada, pois a Namco já confirmou sua entrada no novo projeto. Para quem não conhece, a Namco é a fabricante do arcade **Suzuka 8 Hours**, bem conhecido aqui no Brasil, e do novíssimo **Ridge Racer**, considerado por muitos como o Arcade mais sofisticado até o presente. Segundo as duas empresas, o videogame terá capacidade de sobra para "rodar" este entre outros grandes jogos do momento. A Namco ainda diz: "Não podemos divulgar os títulos ainda. Mas será possível jogar **Ridge Racer** e **Galaxian 3** em casa". A Sony quer que o console chegue a um preço inferior a US$ 500 e pretende lançá-lo ainda este ano. Antes do esperadíssimo **Projeto Reality** e junto com outro grande console, o **Saturn**.

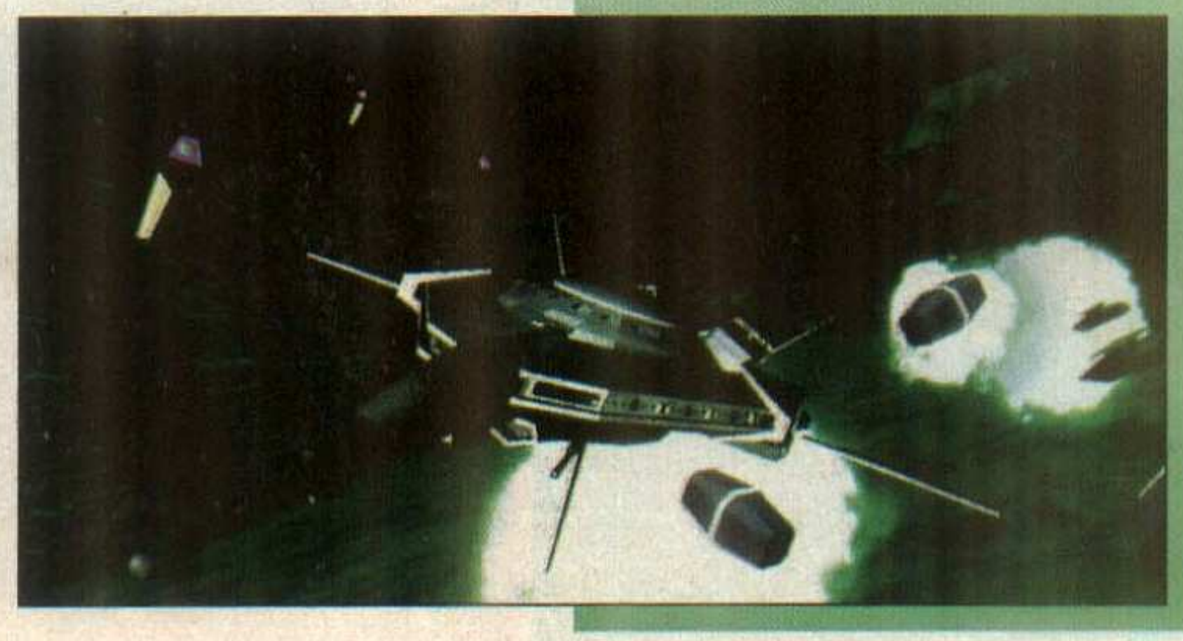


A Nanco está arrasando no Japão com seu novo arcade, o Ridge Racer

O futuro é AGORA

As especificações do PS-X fazem páreo aos atuais Workstations (estações de trabalho) usados para criar animações gráficas. O negócio é cruzar os dedos e torcer para que toda essa tecnologia seja acessível pelo preço prometido.

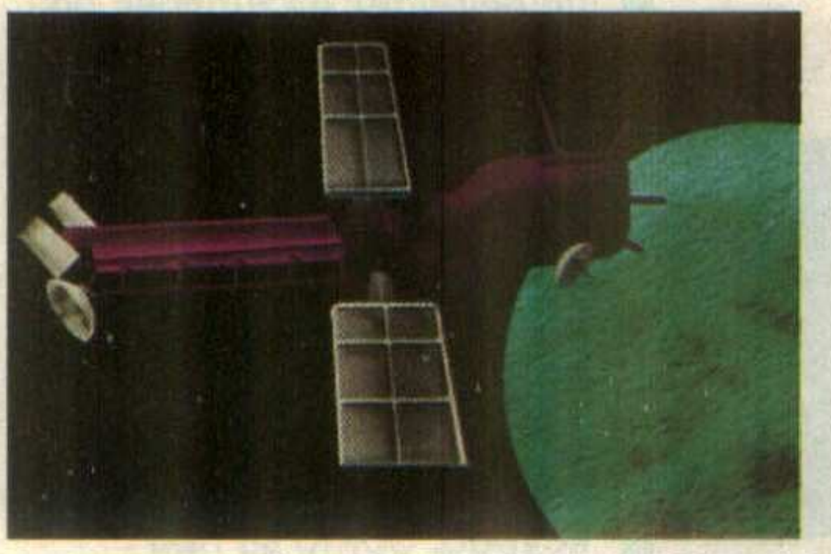
CPU
32 Bits RISC (R 3000 A Custom)
Clock: 33 Mhz
Velocidade de processamento: 30 Milhões de instruções por Segundo (MIPS)
16.600.000 cores
Resolucão em linhas: 256 x 224 (mínimo) 640 x 480 (máximo)
Número de sprites: 4.000
Zoom e **Rotação:** em todos os Sprites ou Polígonos
Texture Mapping
Som: 16 Bits, 24 Canais ADPCM
Frequência de Sampler: 44.1 Khz



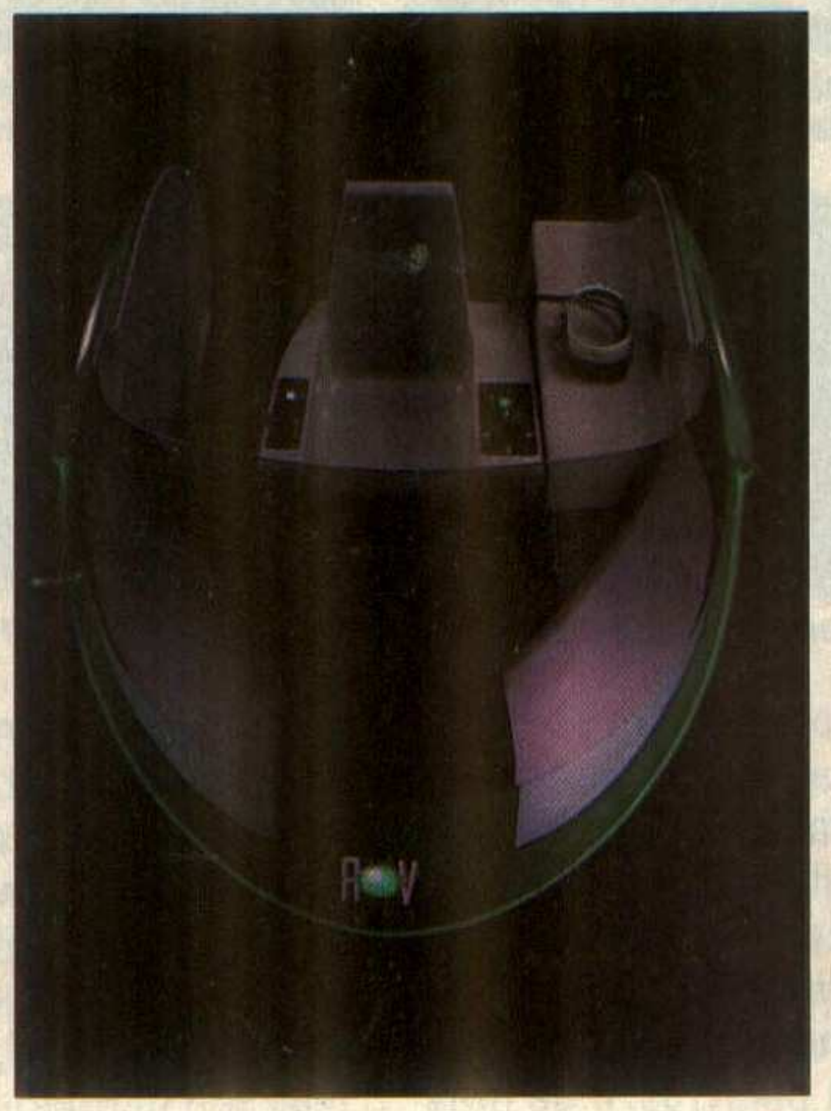
VISIONS OF REALITY

A New Look for Virtual Reality Games

JOGADORES GANHAM O ESPAÇO VIRTUAL PARA BATALHAS







A realidade virtual de primeiríssima linha está cada vez mais próxima. A empresa californiana Visions of Reality pretende lançar 50 parques de diversão baseados em realidade virtual ainda este ano nos EUA. Chamam-se Visions of Reality Family Centers e devem ser implantados na Ásia, Europa e até na América Latina, num futuro mais distante.

SEIS JOGADORES

A ação do primeiro jogo de Visions of Reality se desenvolve dentro de seis naves espaciais de 2,1m por 2,3m, cada uma para um jogador e equipadas com fones de ouvido, controles para mãos e pés e nada menos que um computador Silicon Graphics Onix. Parece que os caras não estão mesmo para bricadeira. Chamado Cybergate, o jogo põe três contra três numa luta pelo controle do espaço. Os pilotos podem se comunicar e as batalhas podem ser vistas em monitores externos às naves,

GAME SHOPPING

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

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

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

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

VENDAS DE CONSOLES E FITAS NOVAS E SEMI NOVAS

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

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

Você já imaginou, quantos consumidores deixaram de ver o seu anúncio aqui?
ANUNCIE AGORA

TREVOR Mc FUR

NOVO JOGO PARA O JAGUAR DA ATARI É BONITINHO MAS ORDINÁRIO

IN THE Crescent Galaxy

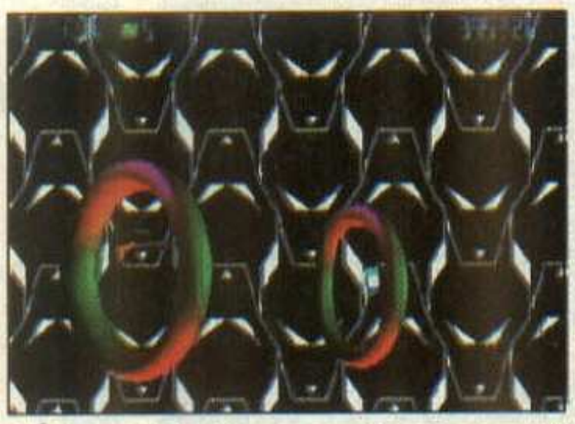
Nesse jogo de tiro você assume o papel de Trevor Mc Fur, um jovem piloto espacial que tem como incumbência cumprir uma jornada através de cinco mundos (10 fases no total) para restaurar a paz universal. O visual do jogo é seu ponto forte. A potência de seus 24 bits de cores reais resulta numa qualidade jamais vista antes em consoles domésticos. Os chefões, construídos em 3D, por exemplo, movimentam-se com uma animação hiper-realista, sem apresentar o mais remoto traço de slowdown (câmera lenta). Os detalhados backgrounds aproximam-se bastante de uma qualidade fotográfica. Os elogios, infelizmente, terminam por aqui. Os backgrounds quase não possuem dimensão multi-scrolling. Se os aspectos gráficos se encontram longe da perfeição, o resto do jogo descamba para um lamentável festival de falhas. Caso você curta o som dos jogos, vai se frustrar. O tema de abertura inicia com uma tonalidade incômoda, e a música em si deixa muito a desejar. Os efeitos



Em cada esquina uma ameaça o aguarda



Se o chefe for para baixo você achou o fraco dele



É quase impossível voar aqui em alta velocidade



Você pode começar por qualquer dos 4 planetas



Voe por trás dos penhascos



Os chefões são uma parada

sonoros também se mostram decepcionantes. São fracos e repetitivos. A jogabilidade de **Crescent Galaxy** apresenta pouca profundidade, ou, em outras palavras, é de uma ingenuidade digna de convento de freiras. A ação decorrente da rotação side-view consiste em eliminar hordas de inimigos que vêm da direita. E, por falar em inimigos, eles são absolutamente redundantes, até mesmo quando são comparados a personagens de sistemas 8 bits. Também não existe a menor variação na velocidade! As funções do controle são complicadas. Para acionar o tiro rápido, só para citar um caso, é necessário pressionar o botão uma vez para cada tiro (não adianta mantê-lo apertado) e, para carregar as armas, é antes preciso acionar a nona tecla do keypad. Como se não bastasse, é preciso possuir reflexos de aço para sobreviver somente com as nove vidas e os três continues que o cart oferece. Apele para o seletor de dificuldade. Apesar de tudo não deixa de ser verdade que o jogo abre as portas para uma nova geração de gráficos. Mas nesse caso, ficaram devendo diversão.

Trevor Mac Fur

JAGUAR

TIRO - 1 JOGADOR
10 FASES - JÁ DISPONÍVEL

16 MEGA

PRO	CONTRA
Gráficos de grande qualidade e resolução	Jogabilidade torturante, som fraco e excesso de dificuldade

DIFICULDADE: 97
QUALIDADE GERAL: 53



JOGOS INSPIRAM NOVIDADE

por Marcelo Kamikaze

No Japão, kits plásticos (Plastic Models ou Soft Vinils) são bastante difundidos, bem diferente daqui. E algumas empresas japonesas especializadas resolveram fazer kits inspirados em jogos. Uma delas é o Operation Game 3D, fabricante do Blue Falcon do game **F-Zero**. Entre seus sucessos, podemos citar a Vic Viper do **Gradius III**, R-9 do **R-Type**, além de maquetes de **Zelda** e **Super Ghouls'n Ghosts**. Para quem quiser comprar tais objetos, um aviso: aqui é quase impossível. O único jeito é encomendar os kits em lojas especializadas em importação. O preço varia de US$ 20 a US$ 200.



JOGO DO MÊS

SNES ACTRAISER 2



Todos tramparam para terminar esse game animal em gráfico, som e dificuldade. Cada um inventou uma tática: Baby usou a força bruta, aliado às táticas milimétricas de Kamikase mais a sutileza de Marjorie. O Lord é que ficou desnorteado perante a grande audição de música clássica.

GAMES

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NES US$ 12,00

NINTENDO US$ 6,00

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

MK:.....ummmmmmm!



LM: Isso é o kamika cheio de fazer onda. Desembucha brother, qualé o teu babado?

MB: Desencana Lord. Nem adianta falar que o japa está com os olhos assim vidrados desde que viu as fotos do Final Fantasy VI. Mudinho da silva

LM: Pô, maior vaca amarela. Se o som seguir a mesma linha quem vai ficar mudo é o mano velho aqui.

MB: Fantasias! Só sei que o Suzuka 8 Hours 2 de arcade é A. A de animalize. No primeiro consegui fazer neguinho comer poeira e fui eleita a Queen of The Highway (rainha da BR, numa tradução livre). São quatro motocas envenenadas, uma pra cada pato da redação que quiser comer poeira.



As cabines continuam quase as mesmas, mas o jogo...

ficaram achatados, quase SD. Mas ainda continua Fatal Fury, na veia. É assim que deve ser. Com o Gameboy, vou ter com que me divertir no bumbão que eu tomo pra redação, Falado?

LM: Noventa e quatro é ano bom, ano de Copa do Mundo. Na esteira tem a previsão de zilhões e zilhões de lançamentos em títulos de futiba, a alegria do povo e da africanidade por mim representada. Mas a Copa mais disputada, com estádio lotado a milhão vai ser entre quatro paredes, aqui na redação. E com o neguinho aqui, nem Dadá maravilha, sacou!?

MB: Falou e disse Mister Pelé 94! Olha a sessão nostalgia que vai rolar - os bisavôs do videogame deliravam com um joguinho chamado Space Invaders em 1978. Em março próximo o original faz bodas de 25 anos e será lançado uma versão para o SNes com o nome de Space Invaders - The Original Game. Outro que ressurge em grande forma é o Metroid, mais um sucesso antigo, que vai ser batizado de Super Metroid. Para SNes, of course!

BB: Olha a continuação do **Sonic Blastman** aí gente! **SB 2** vai ter muita porrada, muito mais que a primeira parte. Cabeças vão rolar! E um fresquinho, saindo da fábrica da Natsume: Pocky and Rocky em nova aventura. É a dupla mucho lôca que vai chegar com grande desafio. O outro jogo era "pouco" difícil, maior canseira. Pelo jeito este vai ser um inferno de dificuldade.

MK:.....Ummmmmm!

LM: Com tudo isto, agora que o tiozinho acaba de pirar de vez Está cada vez mais catatônico. Nem fez o preview de RPG este mês. Lactopurga nele!

BB: Povo mais linguarudo que este tô pra ver. Comigo é no zás trás. Essa onda de conversão do Neo Geo para consoles domésticos tá pegando fogo e me dá comichão nos dedos. Até o Game Boy vai ter sua versão de Fatal Fury 2, com todos os golpes e movimentos do original. Os personagens

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

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

GAME POWER

ANO 2 - Nº 19 - JANEIRO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Osnei (capa), Dilvacy Martírio Dos Santos (pôster)*

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
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

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

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

Super Legal

SÓ SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat **Tel.: (041) 335.6595**

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer BRASOFT NEO·GEO AMIGA PLAYTRONIC Nintendo ECTO

FRANCAP
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777



TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**



TPC-3

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



TPC-4

Para Master System e Atari**



TPC-5

Para SNES e Superfamicom**



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

** Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

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

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

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

DYNACOM

A Dynacom é fera.