

MASTER SYSTEM ▶ MEGA DRIVE ▶ GAME GEAR ▶ SEGA

SUPERGAME



ANO 2 - Nº 15
OUTUBRO DE 1992
Cr\$ 12.800,00

PAW! CRAW! PAM!

EVANDER HOLYFIELD

esmigalha adversários
num jogo demolidor!!



ATOMIC RUNNER

Boneco atômico ataca
em cenário futurista
com som espacial!



PRINCE OF PERSIA!

Um jogo bárbaro
para Mega CD!!

AIR RESCUE!

Todas as fases e manhas,
mais um cartaz animado!!



TERMINATOR
inteirinho
em Mega
Especial!

CONTINUA ROLANDO:
**SUPER-OLIMPIADA
DE VIDEOGAME!**

**JÁ SAIRAM OS PRIMEIROS
GANHADORES!!**

Nesta edição, os jogos da
3ª etapa. Chegou sua chance
de abocanhar
mais de 2.000 prêmios.

8 Mega CDs • 8 Mega Drives
6 Viagens a Disneyworld!!

VARIGUINHO



viajando com você ao mundo do conhecimento



Nº 28



**NÃO PERCAM!
JÁ NAS BANCAS
O NOVO
VARIGUINHO.**

POVOS E PAÍSES:
**ESTADOS
UNIDOS**

PESQUISA:
O LEITE

CIÊNCIAS:
ECOLOGIA

**E MUITO
MAIS!**



NESTE N°

4. Carta do Chefe

A palavra de quem entende do assunto.

6. Cartas

9. Rola Lá Fora

As novidades mais quentes do estrangeiro.

10. Promoção "Super-Olimpíada 92"

Saiba como ganhar prêmios incríveis.

14. Saiu no Japão

Mega CD: Prince of Persia.
Para o Mega: Gley Lancer

18. Saiu nos States

Jogos chocantes: Holyfield, Atomic Runner, Baseball.

26. Supertáticas

32. Mega Especial

Detonamos Terminator fase por fase, e mastigamos pra você.

35. Dr. Kissab

36. Superjogos

Immortal, Jordan Vs Bird, Ms. Pac Man, e muito mais.

42. Master Especial

O desse mês é Air Rescue.

45. Clube do Chefe

46. Classificados

Abarrotado de bons negócios.

50. Locadoras

Os endereços mais quentes do Clube do Chefe.

51. Macetes da Galera

O leitor abre o jogo.

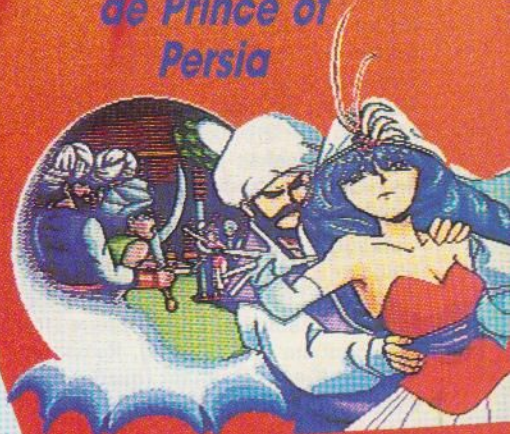
52. Hotline

53. Classics

Jogos que ninguém esquece.

54. Podium

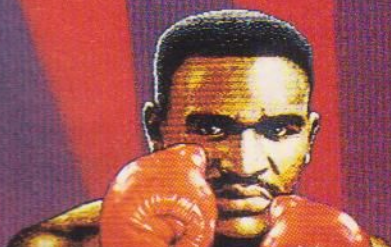
Japão já tem
versão Mega CD
de Prince of
Persia



Terminator
totalmente
exterminado
em Mega Especial



Saiu nos States,
o cart-pancada
Evander Holyfield's



Master Especial
traz todas as
jogadas de
Air Rescue





NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 15 - Outubro de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho

Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts

Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga

Assessor Técnico: Roberto Carnicelli

Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmara (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos), José Santana Matias (arte), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Ricardo Vivona (ilustrações).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Publicidade: Paulo A. Prado

Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, SP

**Central
de Atendimento**
Tel. (011) 881-8266

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 881-8266

Números Atrasados:

Dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão
Divisão Gráfica da Editora Abril
S.A.



"Pra bom jogador, nunca um cartucho só basta."

Leitores e leitoras, a palavra do Chefe... é a palavra do Chefe. Não aceitem imitações. Todos já sacaram que para saber qualquer coisa sobre o universo do sistema Sega, a melhor fonte é a Supergame. É que sistema... cada dia melhor e mais moderno. Já mandei incluir os jogos de Mega CD na SG. Se, por um lado, são poucos os leitores que já possuem este belo aparelho, é só assim, por outro, que vocês vão ficar sabendo do futuro do videogame. Eu já comprei seis Mega CDs. Um para a redação e cinco para minha casa (um para cada TV). E já acabei Prince of Persia oito vezes num único dia. Tá aí o CPI do videogame que não me deixa mentir. Mas o homem não vive só de Mega CD, nem as mulheres. Para os demais consoles da Sega, a presente edição traz coisas como: Terminator passo a passo, em Mega Especial. Primeiro eu, depois a

poderosa equipe, pusemos a mão no jogo e viciamos. Traz Air Rescue em Master Especial. Mais uma vez a poderosa mostrou serviço (eu tenho métodos "suaves" para conseguir isto) e o jogo ficou moleza pra quem é esperto. Brincadeira, hein? Fora desta nossa enlameada República rolam coisas inacreditáveis. Passe uma vista d'olhos em Rola lá Fora e (acredite se quiser!) nos States saiu agora Evander Holyfield's, um show de porradas pra peso pesado nenhum botar defeito. Dediquei carinho especial pra minha mensagem no Clube do Chefe. Quero todos (as) na minha Super-Olimpiada, certo? Com tantos prêmios, só os distraídos não levam o deles! Galera, deu trabalho (eu que o diga), mas a revista tá demais. E vão preparando o fôlego, pois mês que vem tem mais. Sempre pensando em vocês...

O CHEFE

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

FICHA TÉCNICA

Nome: Arch Rival
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte/Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREQUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY



GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS



ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • Bolém/PA - Empreornt - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • Brasília/DF - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • Campo Grande/MS - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • Cuiabá/MT - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • Curitiba/PR - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • Fortaleza/CE - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • Goiânia/GO - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • Niterói/RJ - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • Porto Alegre/RS - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • Recife/PE - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • Rio de Janeiro/RJ - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

CARTAS

Este mês: cartas, dicas, recados, de todo canto do Brasil, recebidas pelo Chefe e pela Redação. Demais!

■ TROCA DE DICAS

Venho por meio desta parabenizar pelo excelente trabalho feito pela revista SG, que aborda todo o tipo de jogos da Sega que para nós, videomaníacos é uma grande ajuda. Gostaria também de anunciar que estou fundando um clube no qual alugo cartuchos de Mega Drive para a galera de Jaboticabal. Troco dicas com todos os interessados. Agradeço a atenção e espero ansiosamente a publicação de minha carta. Um abraço.

Fernando Toyoshima
R. Juca Quito, 291
CEP 14870 Jaboticabal — SP

RdC: Obrigado e aí está o seu recado.

■ DICAS PODEROSAS

E aí grande Chefe? Estou escrevendo para dizer que não lhe conheço, mas pelo que escreve, acho-o o máximo. Por isso não ligue para os preguiçosos da redação e pros

carinhas que não têm o que fazer e ficam lhe chamando de chato. Estão é com inveja. O outro motivo, é que escrevi no cartão-pesquisa do Clube do Chefe que tinha Master System, mas já vendi e comprei um Mega Drive, tenho 8 fitas e gostaria de receber dicas poderosas sobre todos os jogos de Mega.

Alcidésio Farias Santana
Manaus — AM

RdC: É bom quando os leitores reconhecem o valor de quem tem a imensa responsabilidade de mandar. Obrigado, Alcidésio. As dicas dos jogos de Mega estão sempre saindo a cada edição da SG, confira em *supertáticas* e *Mega especial*. Tudo de bom pra você e pro seu novo Mega Drive.

■ ORGANIZAÇÃO

E aí galera da SG, como estão as coisas? E o Chefe melhorou? Deve ter melhorado porque a revista está fazendo grande sucesso aqui na cidade, e apostó que aí também. Falando sério, pura sinceridade, é a melhor revista do Brasil. Organizadíssima, uma parte pra Mega Drive, outra pra Master System e outra pra Game Gear. Sou fã n.º 1 da revista. Parabéns, continuem assim.

Rodrigo Alves Schmidt
Campo Grande — MS

RdR: Caro Rodrigo, muito obrigado, vocês merecem e nós nos esforçamos bastante pra fazer a revista cada vez melhor. As coisas por aqui continuam naquela base, o Chefe cada vez mais cada vez, sabe como é? A gente trabalha e ele... joga!

■ FÉRIAS?

Olá Chefe, como vai? Dando umas voltas de carro novo, hein?

Eu escrevi para saber de algumas dicas de Heavy Nova. Gostaria de fotos, pois meu colega comprou e achei um jogação!



Sinceramente, acho que aí na redação não se deve mesmo deixar ninguém jogar, pois podem aprontar e tudo ficar uma droga na revista. Um abraço para você. Boas Férias.

Daniel Silva Tosta
Maricá — RJ

RdC: Essa é boa. Férias, eu? HAAAA!

Só Deus sabe, Daniel, quantas férias eu perdi para conseguir dar umas voltas de carro (com motorista, é claro!). Devo confessar que pego mesmo no pé da Redação para que tudo saia perfeito para o leitor. Mesmo sofrendo alguns atentados terroristas do PCC (Partido Contra o Chefe), eu ainda encontro forças para levar esta bandeira. Imagine que outro dia, eles jogaram cola na minha cadeira e tive de fazer um serão forçado até a manhã seguinte! Por isso eu peço a você, amigo leitor: Não me deixe só!

RdC: Resposta do Chefe

RdR: Resposta da Redação

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051



GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA o novo point dos videomaníacos



**VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)**

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

AQUI ESTÃO OS HERÓS

Super-Olimpiáda 92 de Videogame

Gente, essa minha galera é demais. Confesso que estou emocionadão. Já descobri porque meus súditos gostam tanto de mim: é que eles são de fato muito, muito inteligentes. Os primeiros ganhadores da nossa Super-Olimpiáda são craquêrrimos, medalhas de ouro do meu coração. Pontuações de primeira, fotos até que razoáveis. Já estou imaginando que o cara-a-cara dos 16 finalistas (& em Mega, 8 em Master), em janeiro, vai ser de arrepiar os ossos e derreter a tela!

Meus caros, a distinta comissão julgadora penou para chegar aos melhores. Teve gente empatada nas contagens máximas, às vezes tivemos de recorrer à data de postagem ou até sorteio, como reza o

regulamento. Outra coisa: fiquei chateado porque um porrihã de gente foi eliminada por pura bobagem — e assim nem conseguimos dar todos os prêmios. Teve gente que confundiu jogos (de Master com Mega), que mandou só uma foto ou mandou fotos ruins, com números desfocados. Teve gente que só mandou o cupom — além dos espertinhos que andaram “emprestando” fotos para os outros. Não adianta, meu. A sabedoria da comissão é infinita, eles sacam tudo. E com isso,

montões de cartas ficaram de fora. Mas, vamos lá! Quem não entrou nesta pode ir jogando, fotografando e assim entrar nas outras etapas. Não é proibido vencer! Olho na tela, dedo no Start, pau nos chefes de fase!



V e n c e d o r e s

Aqui estão os dois finalistas desta etapa e os ganhadores de diploma de ouro de participação (além das camisetas e bonés).

CATEGORIA MASTER

• Castle of Illusion



• Mônica no Castelo do Dragão

CATEGORIA MEGA

• Shapes and Columns



• Sonic the Hedgehog

1º e 2º Prêmio

Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Celso Mitsuo Hino
Jundiaí — SP

Marcelo Nelson Wadek
Curitiba — PR

1º e 2º Prêmio

Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Dionísio Cason
Limeira — SP

Tiago Marcos Mendes Rodrigues
Porto Alegre — RS

OS DA PRIMEIRA ETAPA!

Categoria Master

3º ao 35º Prêmio

Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Luiz Eduardo Dona
Limeira — SP

Lucinete Moreira dos Santos
Paulo Afonso — BA

Alexandre Miguel H. Klita
Massaranduba — SC

Rafael Haisi Klita
Massaranduba — SC

Alessandro Nunes de Jesus
Itaquera — SP

Christian Nunes de Jesus
Itaquera — SP

Rodrigo Silva Pereira
Vitória — ES

Eric Guimarães L. Costa
Rio de Janeiro — RJ

Luciano Moreira dos Santos
Paulo Afonso — BA

Rodrigo Vanicoli
Diadema — SP

Celso Rodrigues Junior
Diadema — SP

Luciano Cosmo B. Gomes
São Paulo — SP

Adriano Arantes Ribeiro
Uberaba — MG

Fabiano Arantes Ribeiro
Uberaba — MG

Ronie Gilberto Henrich
Dois Irmãos — RS

Márcio Elias Muller
Dois Irmãos — RS

Fabiano Rodrigues Borges
Guaratinguetá — SP

Rodrigo Costa Pimenta
Rio de Janeiro — RJ

Donay Mendonça Carvalho
Anapolis — GO

Daniel Ponte Vieira
Sobral — CE

Nilo Cesar Teixeira
São Paulo — SP

Maurício Grohmann
Porto Alegre — RS

Sergio Luiz P. Nate
Maricá — RJ

Alex Terra Guimarães
São Caetano do Sul — SP

Luiz Reginaldo Fleury Curado
Goiânia — GO

Márcio Lénin Marçal Freire
Goiânia — GO

Mauher Bandeira
Belo Horizonte — MG

Ricardo Campos Braga
Guarulhos — SP

Bruno Nepomuceno Luiz
Patos de Minas — MG

Marcio Hideo Araki
Campinas — SP

Daniel Mappelli P. Reis Siqueira
Belo Horizonte — MG

Domingos Fernandes Ercolin
Itatiba — SP

Evandro Alves Camellini
São Paulo — SP

36º ao 55º Prêmio

Um boné/uma camiseta e um "diploma prata"

Juscelino Eustaquilino de Souza
Areia — PB

Allan Rocha dos Santos
Curitiba — PR

José Roberto Silva de Moura
Amaraji — PE

Renê Sacardo
Ipuá — SP

Guilherme Luiz Lanius
Sapiranga — RS

Michel Vladimir Bojanic Helbigen
Goiânia — GO

Vinicius Valeriano
Curitiba — PR

Leonardo Luiz Ribeiro Damas
Itabira — MG

Fabiano Venâcio Chagas
Piracicaba — SP

Gustavo de Carvalho F. e Vieira
Piracicaba — SP

Ricardo Alves da Silva
Ibirama — SC

Francisco de Assis R. de Souza
Franco da Rocha — SP

Bruno Novaes de Borborema
Salvador — BA

Marcos Bonorino
Porto Alegre — RS

Rafael de Oliveira Marins
Rio de Janeiro — RJ

Felipe Fiani Evans
Manduri — SP

Erik Settanni
São Paulo — SP

Rodolfo Inácio Neis Kalles
Porto Alegre — RS

Renato de Freitas
Jaguaré — SP

Francisco de Assis Eustaquilino R. de Souza
Areias — PB

Categoria Mega

3º ao 35º Prêmio

Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Eduardo Kuminek
Maringá — PR

Robson Duarte Xavier
Maringá — PR

Marcelo Yoshio Hino
Jundiaí — SP

Cesar André da Silva
Campo Bom — RS

Wagner D. Nunes
Porto Alegre — RS

Leonardo José Galindo
Belo Horizonte — MG

Jean Pierre Farias
Itajai — SC

Douglas Gutierrez de Melo
Fátima do Sul — MS

Edson Yamada
São Paulo — SP

Eduardo Scain
Caxias do Sul — RS

Fábio Sanches Ramos
Florianópolis — SC

Ricardo Soares Gomes
Rio de Janeiro — RJ

Daniel Cukier
São Paulo — SP

Maurício M. Koyama
Mogi das Cruzes — SP

José Roberto Lopes
Campinas — SP

Antonio A. R. de A. Maranhão
Recife — PE

Almir W. de A. Maranhão F.
Recife — PE

Marcos W. da Silva Matos
Diadema — SP

Rodolfo Augusto Bernardo
São Paulo — SP

Fernando Ferreira Palmeira
São José R. Preto — SP

Daniel Souza Volpe
Franca — SP

Rodrigo Américo
Juiz de Fora — MG

Luís Gustavo Taralho
Louveira — SP

André de Marco
Recife — PE

Mateus Souza Rocha
Piracicaba — SP

Hélio Cesar Flausino
Franca — SP

Leandro da Silva N. Vieira
Rio de Janeiro — RJ

Luís Gustavo G. Paulino
Belo Horizonte — MG

Marcus J. Braga R. Filho
Belo Horizonte — MG

Alexandre Thomashin Lange
Estrela — RS

Arthur Cordeiro Cavalcante
Salvador — BA

Rodrigo Marinho Lapenda
Recife — PE

Washington Luiz G. Silva
Uberaba — MG

36º ao 41º Prêmio

Um boné/uma camiseta e um "diploma prata"

Marcelo Resende Otaviano
Uberaba — SP

André Coutinho M. Araujo
Rio de Janeiro — RJ

André Luis Lima de Paula
Campinas — SP

Juan Carlo Salbi
Joinville — SC

Luiz Carlos Rodrigues
Cubatão — SP

Henrique Carrara Fernal
Belo Horizonte — MG

Os demais classificados, a partir do 36º lugar, serão comunicados pelo correio sobre a entrega dos brindes e dos diplomas (prata e bronze) de participação. Repetindo: pelo correio! Por favor, não telefonem para a redação perguntando. Aguardem em casa, ok?

Super-Olimpíada 92 de Videogame




Você vai ver a tremenda moleza que é participar da maior Olimpíada de Master e Mega do planeta, ganhar altos prêmios e ainda ser reconhecido, nacionalmente, como o maior fera nessas categorias.

A Super-Olimpíada 92 de videogame será dividida em 2 fases: uma classificatória de 4 etapas, com jogos divulgados nas edições 13, 14, 15 e 16 da *Supergame* e outra com a grande final. A cada edição, serão citados 4 jogos: 2 para Master e 2 para Mega.

Para participar, é muito fácil! Basta enviar uma foto da tela da sua TV com seu maior recorde em cada um dos dois jogos de cada categoria (veja como fotografar na página 14), juntamente com os cupons da revista, que deverão ser colados no verso de cada foto.

Mas, fique ligado nos prazos máximos de cada etapa para enviar suas fotos! A cada etapa serão selecionados 4 ganhadores - 1º e 2º lugares de cada categoria - para a grande final, que contará com 16 participantes. Os nomes serão divulgados nas edições seguintes da revista *Supergame* e também ao vivo, pela televisão.

Os participantes de cada etapa, não classificados, concorrerão ainda ao sorteio de 3 assinaturas da revista *Supergame*.



FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

No final de cada uma das 4 etapas, você pode ganhar os seguintes prêmios para Master e para Mega.

1º e 2º

Passagens e estadias para a grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

3º ao 35º

Um boné, uma camiseta e um "diploma ouro" de participação, do Clube do Chefe.

36º ao 70º

Um boné, uma camiseta e um "diploma prata" de participação, do Clube do Chefe.

71º ao 100º

Um boné, uma camiseta e um "diploma bronze" de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 2000 prêmios só na fase eliminatória!

PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas e direito a um acompanhante.

Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.

A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre! A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA
MEGA

ESTES SÃO OS
4 JOGOS DA
3ª ETAPA ELIMINATÓRIA:

CATEGORIA
MASTER



Castle of Illusion

Strider



Ninja Gaiden

Gang's Fighter (My Hero)

Os PRÊMIOS DA GRANDE FINAL

CATEGORIA MASTER

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr\$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
4 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
3 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
2 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 cartucho para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

CATEGORIA MEGA

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr\$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
4 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
3 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
2 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 cartucho para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

* O prêmio dá direito a uma passagem à Disney, com estadia de uma semana para uma pessoa (com prazo de um ano para usufruir).

PRA VOCÊ NÃO DANÇAR COM OS PRAZOS DE CADA FASE, FIQUE LIGADO NA TABELA ABAIXO:

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO								
Nº da Revista	13	14	15	16	17	18	19	20
Mês nas bancas	Agosto/92	Setembro/92	Outubro/92	Novembro/92	Dezembro/92	Janeiro/93	Fevereiro/93	Março/93
FASE CLASSIFICATÓRIA	1.ª Etapa	Divulgação dos Jogos						
		Data máx. p. envio fotos	ATÉ 31.08					
	2.ª etapa	Divulgação Resultados						
		Data máx. p. envio fotos		ATE 30/09				
	3.ª Etapa	Divulgação dos Jogos						
		Data máx. p. envio fotos			ATE 31/10			
	4.ª Etapa	Divulgação Resultados						
		Data máx. p. envio fotos				ATE 30/11		
	FASE FINAL	CONVOCAÇÃO GERAL						
		DATA EVENTO					24.01.93	
		REPORTAGEM COM OS FINALISTAS					DOMINGO	
		DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E REPORTAGEM DO EVENTO						

APOIO:  VARIG



Para garantir que suas fotos tenham qualidade e concorram aos prêmios da Grande-Olimpíada 92 de videogames, a redação da SG reuniu as dicas de um superentendido no assunto.

Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

- 1º Não use flash, de maneira nenhuma.
- 2º Escureça a sala, para impedir a entrada de luzes que possam estragar a foto (e, também, de pentelhos em geral).
- 3º Centralize a tela no foco de sua câmera. De preferência use um tripé, ou então apoie a câmera numa mesa ou outro lugar firme. Não apoie em lugares como poltronas, colchões, as costas do irmão caçula, etc.
- 4º Prefira sempre usar filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagem.
- 5º Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada. Para isso mantenha uma certa distância da tela. Mas não se afaste tanto, o que importa é a foto do jogo e não da sua televisão.
- 6º Quando possível, pause o jogo. Assim você vai poder analisar e enquadrar melhor a foto.
- 7º Preste muita atenção na hora de focalizar. Olhe para toda a tela e veja se está bem nítida.
- 8º Caso a câmera permita uma regulagem manual da velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
- 9º Se você souber usar o fotômetro, ótimo. Se você não sabe o que é fotômetro, esqueça.
- 10º Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.

OBS: Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. De nada valerá todo este esforço, se sua TV não tiver uma boa imagem. Sem brincadeira. Já chegaram à redação algumas fotos de jogos com o fantasma do Cid Moreira atrás. Pode?

REGULAMENTO

1. A Super-Olimpíada 92 de Videogame é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.
3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.
4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:
 - 1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92
 - 2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92
 - 3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92
 - 4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92
5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
 - data de postagem
 - sorteio
6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:
 - 1ª etapa: na edição de n.º 15
 - 2ª etapa: na edição de n.º 16
 - 3ª etapa: na edição de n.º 17
 - 4ª etapa: na edição de n.º 18
7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de n.º 18 da Supergame.
8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.
9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.
10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.
11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.
12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.
13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPIADA 92 DE VIDEOGAME, mais a categoria a que você está concorrendo (Master ou mega) e ainda a fase. (1, 2, 3 ou 4).

Assinale com um X
a(s) categoria(s) escolhida(s)






Nome: _____ Nasc.: ____/____/____


Endereço: _____

Cidade: _____ Estado _____

CEP: _____ Fone: (_____) _____ CPF: _____

Assinale com um X
a(s) categoria(s) escolhida(s)





Nome: _____ Nasc.: ____/____/____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado _____

CEP: _____ Fone: (_____) _____ CPF: _____

SAIU NO JAPÃO

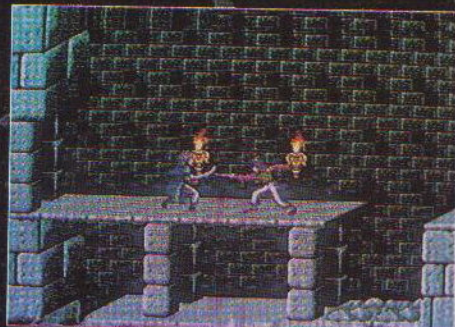
PRINCE OF PERSIA

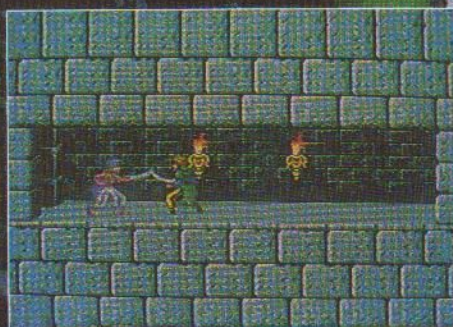
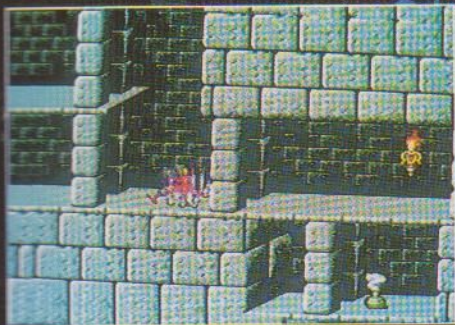
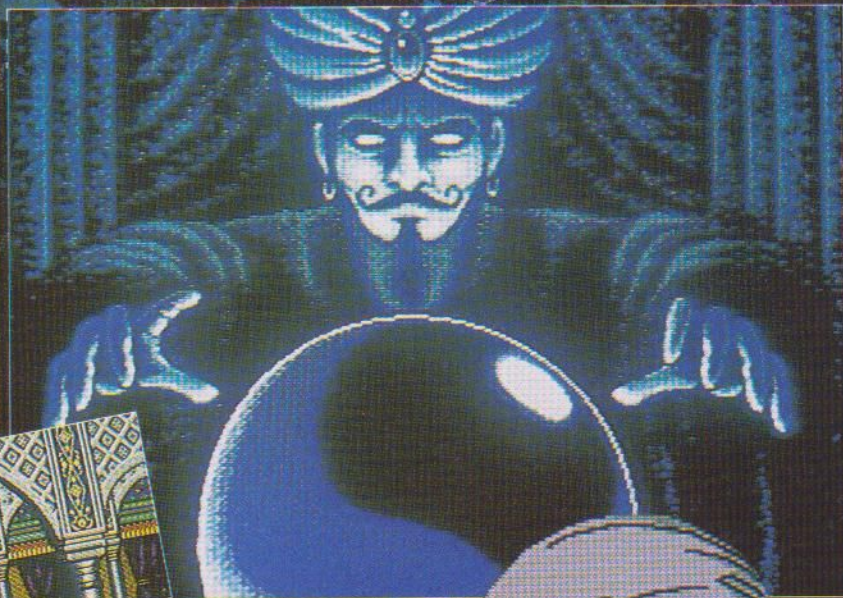
Este jogo ficou famoso na versão para PC e depois acabou saindo também para Super Nes e Game Boy. Agora duas empresas — Brodenbund Software Inc. e Victor Musical Industries Inc — juntaram seus esforços e estão lançando a versão para o Mega CD-Rom. Apesar de escrito e falado em japonês, o CD dá perfeitamente pra brasileiro jogar. É um jogo de ação de tipo cerebral, meditativo, com movimentos mais para o lento do que pra pauleira. São requisitos fundamentais aqui a calma, o juízo, a paz de espírito. É bom acender um



incenso pra elevar os pensamentos e transportar-se para, o hoje e sempre conturbado, Oriente Médio. Lá ficava a Persia. O tempo do jogo é determinado. Você tem exatamente uma hora para cumprir o seu objetivo. O enredo da estória é bem original. Faz o estilo dos filmes de Alladim, que passam direto na sessão da tarde. O repugnante Grão Vizir Jaffar, aproveitando-se da ausência temporária do Sultão, trama em quatro paredes um sardido plano para conseguir tomar o palácio e o reino: obrigar, nem que seja à força, a linda

Você tem que escapar das negras masmorras do palácio real, resgatar a princesa e derrotar a tirania de Jaffar, O Traidor. É mole? Não!





princesinha a se casar com ele! É aí que você entra na estória. Você é um releu plebeu, apaixonado pela princesa da Pérsia, e parece que está sendo correspondido. Jaffar vê em você um estorvo que pode frustrar o diabólico golpe do baú. E pronto. Sem mais nem menos, ele ordena que você seja enclausurado num calabouço e esquecido para a eternidade. Para se vingar, você tem que conseguir escapar do labirinto, resgatar a princesa e finalmente derrotar o ditador. Missão quase impossível, considerando-se as armadilhas e mil perigos que você

encontrará em sua jornada. Fique bem esperto ao escolher as poções no caminho, elas podem dar ou tirar energia. Nessa versão para Mega CD, os gráficos e o som foram bem melhorados e beiram a perfeição. Não deixe de conferir. Vale a pena! ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Prince of Persia**
Console: **Mega CD ROM**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **20**
Fabricante: **Brodembund**
Capacidade: **Grande**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	71
Som:	95
Diversão:	95

SAIU NO
JAPÃO

GLEY LANCER

Tudo pelas estrelas! Tiros rápidos e certos invadem o espaço numa aventura dramática.

Estamos diante de uma miscelânea. O cartucho é uma ótima mistura dos melhores jogos de tiro.



característicos dos jogos de tiro. Não pense que é deitar e rolar. Ledô engano! O jogo é pra lá de difícil. Para complicar um pouco mais a vidinha mansa dos jogadores, os fundos são esquadrihados, embaralham e iludem a visão. Jogo duro, meu. Fique de olho vivo.

Além da visão, apure a audição. A trilha sonora tem sons espaciais e temas de rock futurista. ■

Mesclam-se nele, de maneira bastante competente, R-Type, Darius, Hellfire, Gaiars. Não deve faltar nenhum deles ali. A influência é muito forte. Começa bem, com uma apresentação nada menos que chocante, de quase três minutos de animação. De início, você pode escolher o tipo de movimentação dos satélites da sua nave. Durante o jogo é possível controlar a velocidade da nave, tornando completamente obsoletos aqueles "speed ups"



FICHA TÉCNICA

Nome: **Gley Lancer**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **12**
Fabricante: **Masna**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	84
Gráfico:	80
Som:	86
Diversão:	89

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ
AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Sega-Capcom



Não podia ser melhor. A Capcom do Japão anunciou que está produzindo jogos para Sega CD. O primeiro lançamento será o jogo Final Fight. Nele será possível jogar com Cody e Haggar simultaneamente. Se você ainda não sacou qual é o grande barato desta união Sega-Capcom, imagine jogar Street Fighter em Mega CD.

STREET FIGHTER II

Sega 32 bits

Nada se pode afirmar ainda sobre o futuro dos videogames. Principalmente agora que a bola de cristal do Chefe caiu no chão. Falando sério, a Sega já está deixando transparecer que tem um projeto bem avançado de um videogame com 32 bits. Mesmo assim aposta tudo o que tem no Sega CD. Só nos resta economizar uns trocados para mais uma aquisição eletrônica.

Sega perde nos EUA

A Sega perdeu seu processo contra a fabricante de jogos Accolade (que lançou Star Control e Turrigan, entre outros) em segunda instância nos Estados Unidos. A decisão abre um precedente judicial que caminha para que qualquer empresa possa fabricar jogos compatíveis com os consoles da Sega (ou de qualquer outra marca) sem autorização nem o pagamento de direitos autorais.



Seu nome é Turbo Touch 360 e promete aposentar todos os outros joysticks. O bichão é completamente digital, ou seja, não é necessário apertar o botão direcional para

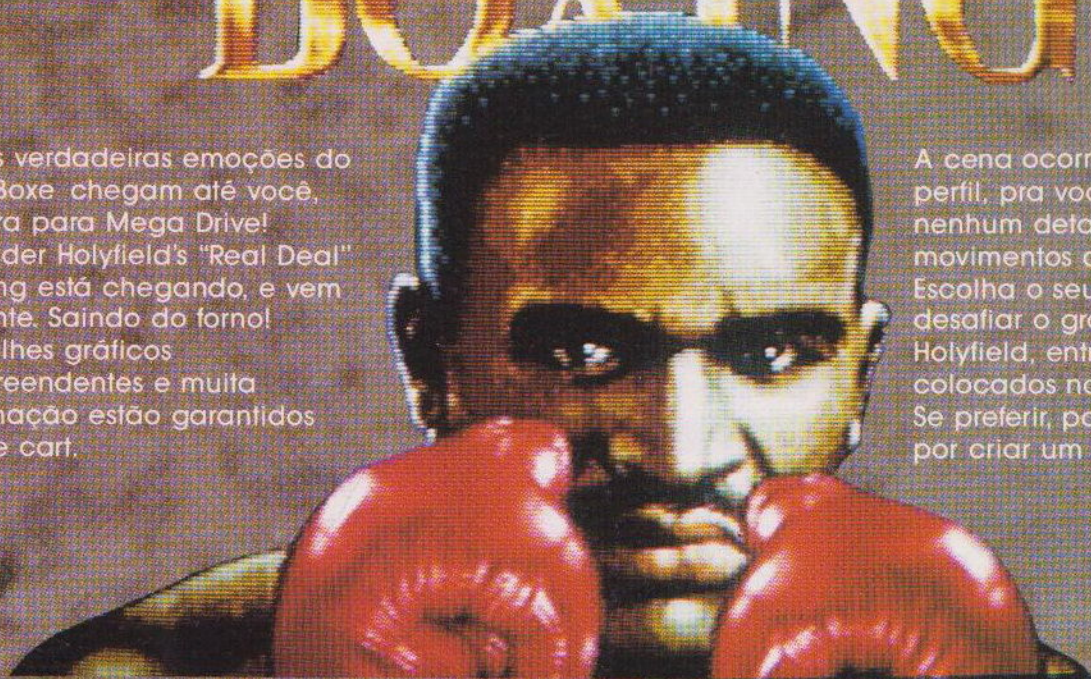
movimentar o seu herói na tela. O controle também possui turbo e promete evitar calos e câibras nos dedos. É satisfação garantida ou seu dinheiro de volta.

SAIU NOS STATES

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

As verdadeiras emoções do Boxe chegam até você, agora para Mega Drive! Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing está chegando, e vem quente. Saindo do torneio Detalhes gráficos surpreendentes e muita animação estão garantidos neste cart.

A cena ocorre toda em perfil, pra você não perder nenhum detalhe dos movimentos durante as lutas. Escolha o seu lutador para desafiar o grande campeão Holyfield, entre os trinta colocados no ranking mundial. Se preferir, pode ainda optar por criar um novo campeão.



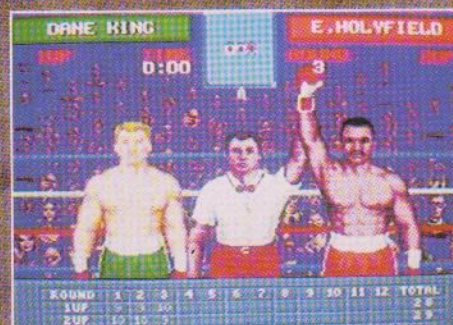
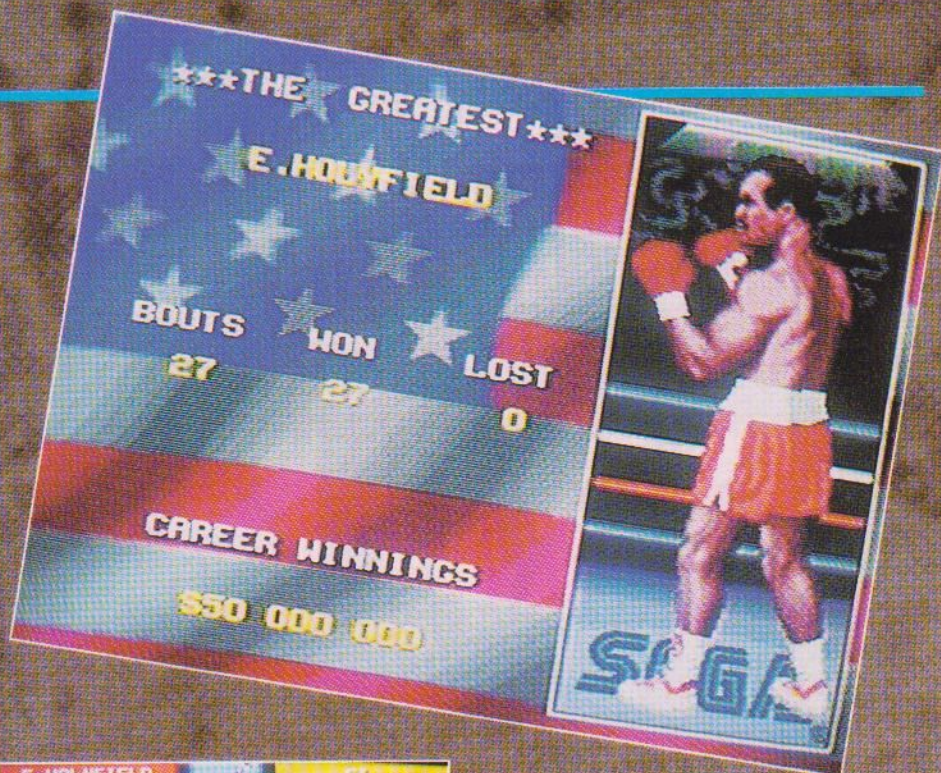
	RANK 12 WON 23 LOST 9 PURSE N/A	VS	RANK 1 WON 27 LOST 0	
SLO. HO. TONES VS. E. HOLYFIELD				
OVER 3 ROUNDS				
POWER	STAMINA	SPEED	DEFENSE	

Cruzados, ganchos e jabs. Este jogo é considerado um dos melhores de esporte da SEGA.

DANE KING	E. HOLYFIELD
1UP	2UP
TIME 2:57	ROUND 1
RESUME	QUIT
ENERGY	ENERGY



Escolha a sua cor, cabelos, barba, luvas, calções, etc... Um conselho: comece sempre desafiando o último colocado e continue progredindo até chegar no campeão. É importante familiarizar-se com os golpes. Escolha também sua força, resistência, velocidade e defesa. Nos intervalos das lutas, escolha o treino mais



apropriado para desenvolver pequenas falhas: pular corda, levantamento de peso, bicicleta, jogging, entre outros. Tim! A luta começou. Os golpes são rápidos e bem reais. Jabs, punches, cruzados e ganchos podem dinamitar o adversário e levá-lo, talvez, até ao nocaute. Holyfield estará uma fera, defendendo seu incrível recorde de 27 vitórias e nenhuma derrota. O homem é uma máquina! Melhor treinar bastante. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Evander Holyfield's Boxing**
 Console: **Mega Drive**
 Modalidade: **Luta**
 Nº de jogadores: **1 ou 2**
 Nº de Fases: **N/D**
 Fabricante: **Sega**
 Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	85
Som:	85
Diversão:	85

**DÁ ATÉ
PRA PAGAR**

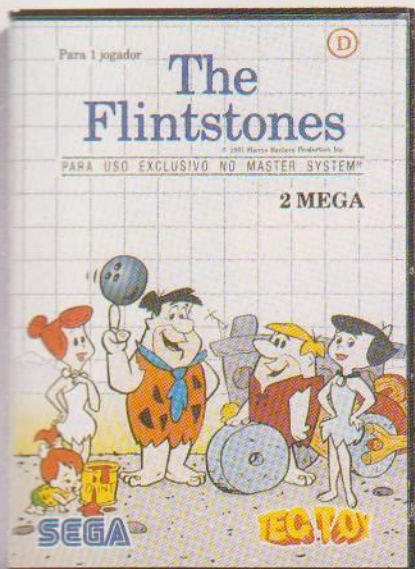
**COM A
MESADA:**

3x99.900,00

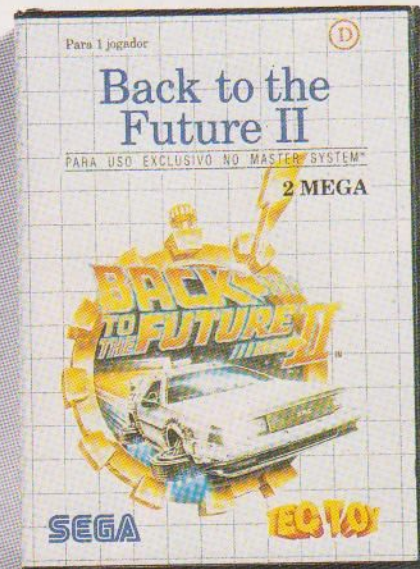
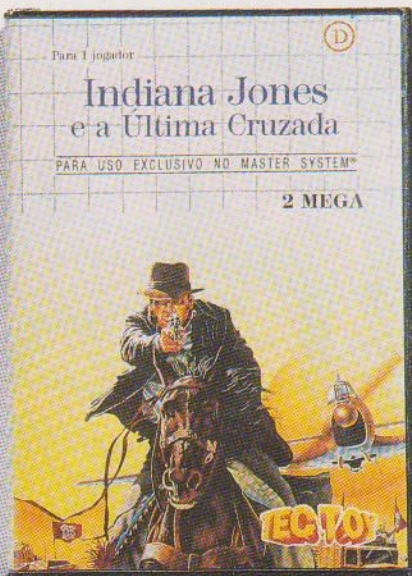
FIXAS (CADA)

1 + 2 de 99.900. Total à prazo: 299.700. Preço à vista: 239.900.

© 1991 Hanna-Barbera Productions Inc.

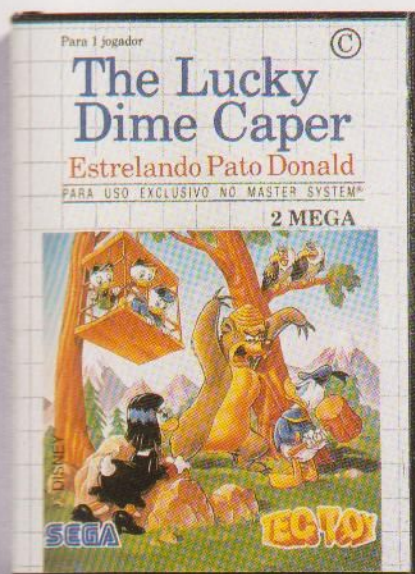


© 1990 LUCASFILM

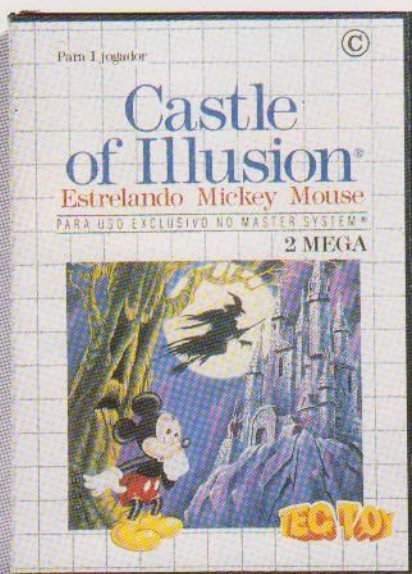


FOX

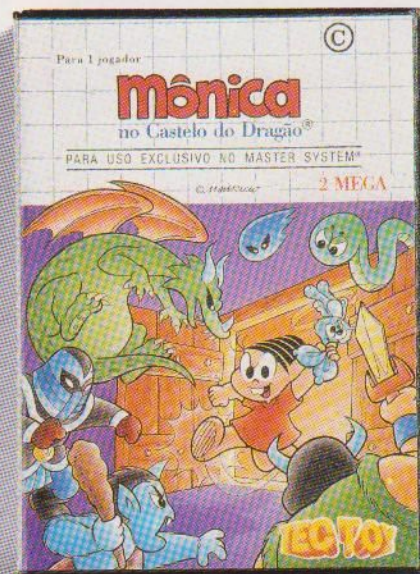
© Disney



© Disney



1966 - © Mauricio de Sousa Produções



Pagando um pouco agora e quase nada depois, você leva os cartuchos mais radicais do Master System. Tem Indiana Jones e a Última Cruzada, Mônica no Castelo do Dragão, The Flintstones, Back to the Future II, Castle of Illusion e The Lucky Dime Caper. Tudo em 3 de Cr\$ 99.900,00 fixas. Aproveite, nunca uma mesada comprou tanto.

Master System®

TECTOY

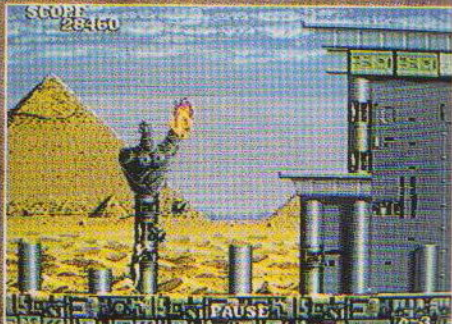
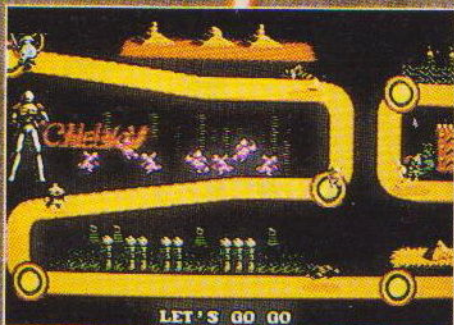
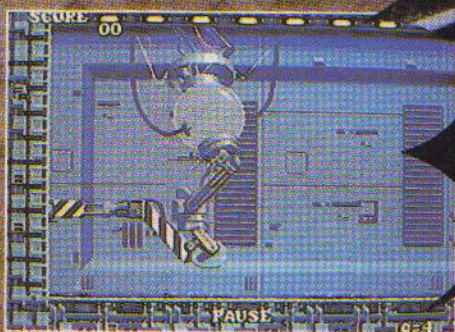
SAIU NOS STATES

ATOMIC RUNNER

Herói do futuro enfrenta bandos de alienígenas alucinados e não perde a calma e o humor.

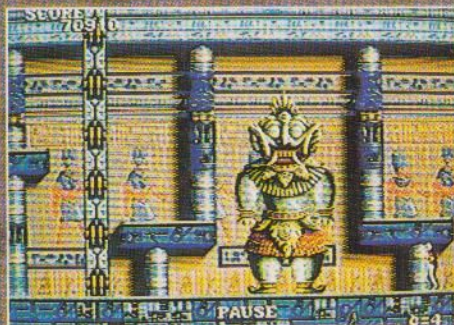
Você é a última esperança da Terra para evitar os planos satânicos de alienígenas hostis que querem destruir o planeta. Você vai precisar de toda a energia possível para abrir caminho através de sete fases repletas de hordas de adversários. Logo na tela de opções é preciso optar entre três níveis de

dificuldade: difícil, muito difícil e quase impossível! Já deu para ter uma noção do que o espera? Para completar a sua missão "quase impossível", você contará com a ajuda de um arsenal apocalíptico. Neste arsenal incluem-se: bumerangues energéticos, chicotes elétricos, mísseis

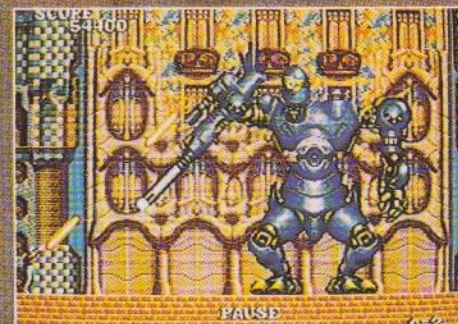




teleguiados e metralhadoras lasers. Como se já não bastasse, você ainda pode dispôr de um supertiro em seis direções. Os gráficos são extraordinários, com lindas telas cheias de surpresas. Os cenários apresentam padrões asteca-futuristas de muito bom gosto.



A única coisa que não agrada é a falta de proporção do nosso herói em relação à tela: ele é muito pequeno. Sem dúvida, a maior mancada deste jogo. Atomic Runner é um jogo de ação, com 8 Mega e, acima de tudo, muito difícil. É coisa para profissional! Todos os movimentos são bem rápidos. Os chefes de fase são uma mistura de andróides com



aliens, armados do pé à cabeça. A trilha sonora é um espetáculo à parte e segue a velocidade do jogo. Um grande desafio para maníacos em geral. E não se esqueça: se você não é um maníaco, certamente vai pirar com Atomic Runner!

FICHA TÉCNICA

Nome: **Atomic Runner**
 Console: **Mega Drive**
 Modalidade: **Ação**
 Nº de jogadores: **1**
 Nº de Fases: **7**
 Fabricante: **Data East**
 Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio :	92
Gráfico :	95
Som :	90
Diversão :	95

SAIU NOS
STATES

SPORTS TALK BASEBALL



O Beisebol chega para Mega Drive com todos os detalhes e incríveis jogadas.

Beisebol, o esporte mais popular dos Estados Unidos, chega à telinha através deste cart— lançamento da Sega para Mega Drive.

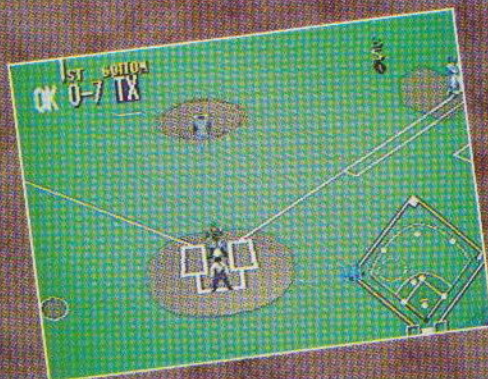
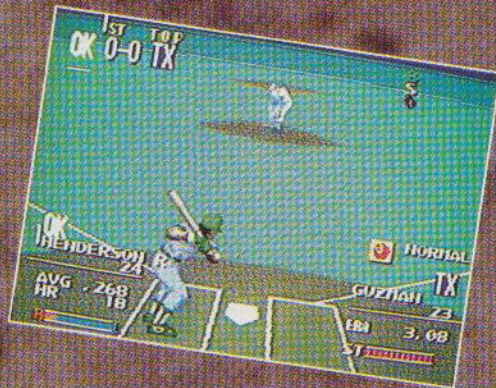
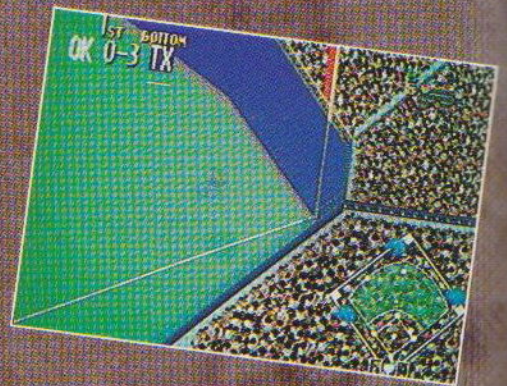
Na tela de opções você pode escolher: o número de jogadores, a escalação do time, as jogadas e o clube. Pode também optar por três tipos diferentes de campos. Os ângulos de tomada das jogadas são chocantes, dando uma visão detalhada e panorâmica do jogo.

As regras e a pontuação originais são seguidas à risca pelo juiz.

Enquanto rola a partida, um comentarista esportivo narra o jogo, a atuação dos jogadores e as jogadas. Uma pena ser em inglês.

Os gráficos e o som são bem reais. Dão a impressão de se estar presenciando uma partida ao vivo.

Um exemplo bem claro disso é quando acontece um "home run" (toda vez que a bola é rebatida fora do campo). A plateia vai ao delírio! Promete muitas emoções para os fissurados em carts de esportes.



FICHA TÉCNICA

Nome: **Sports Talk Baseball**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **SEGA**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	93
Som:	99
Diversão:	93



SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.



SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Ultima IV

PARA ACHAR O SEXTANTE



Dirija-se para Vesper. Entre na loja e fale com o vendedor. Ele oferecerá três itens: dirija a seta para o último. Dê mais um toque para baixo. Um espaço em preto será selecionado. Aperte o botão de confirmação. O vendedor oferecerá o sextante.

Ultima IV

ACHE O BALÃO



Existe uma forma de locomoção que não está no manual. Vá para o castelo Britania. Passe pelas paredes falsas e entre no labirinto de Hythlot. Lá dentro use a mágica Exit. Você sairá num vale. Andando um pouco, achará um balão.

Ultima IV

PORTAS SECRETAS



É fácil localizar as portas secretas. Olhe em todas as paredes. Onde estiver faltando um bloco, é uma porta falsa. É só atravessá-la.

Ultima IV

INGREDIENTES DAS MÁGICAS



Se você estiver com problemas para utilizar as magias Light e Missile, aí vão seus ingredientes:

Light = Ash

Missile = Ash + Pearl.

Ultima IV

RUNE OF SACRIFICE



Para achá-la vá para Minoc. Dirija-se para a forja. Entre no forno e procure em todos os lugares até encontrar esse item.

Y's

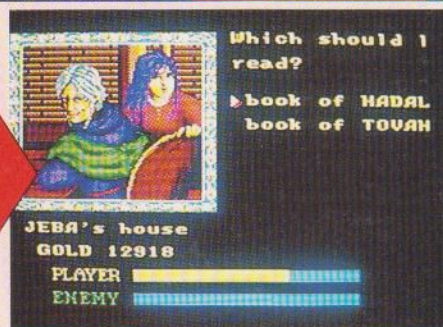
GANHE 500 MOEDAS



Logo no início do jogo vá para o mercado da cidade. Compre o Sapphire Ring. Vá para o bar e converse com o homem de um olho só. Ele o recompensará com 500 moedas.

Y's

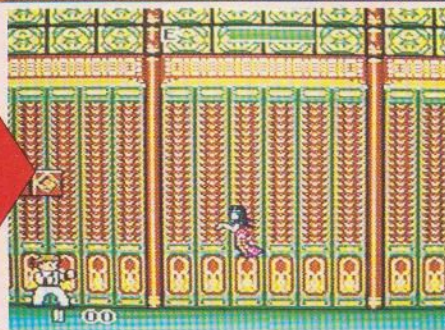
TRADUZA OS LIVROS



Para traduzir os livros de Y's, vá para a casa de Jeba, na segunda cidade. Saia, salve a garota e retorne. Ela traduzirá os livros para você.

Kung Fu Kid

SEGUNDO CHEFE



Para matá-lo, fique no canto esquerdo inferior. Quando ele der rasante, acerte um golpe. Se ele aparecer atrás de você, golpeie-o sem parar. Se ele aparecer em outro local, espere o rasante e ataque.

Asterix

FASES SECRETAS



Para encontrar duas fases secretas, jogue com Asterix a segunda fase. Suba no pote indicado e pressione o botão para baixa. Você entrará numa fase de bonus. Quando sair, soque o vaso, mude-o de lugar e entre novamente.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Asterix

**ATIVE O
CANHÃO**



Na fase 4.2 jogue com Asterix. Quando aparecerem os canhões, ajoelhe-se e jogue um frasco explosivo. Quando explodir, você será projetado para longe, alcançando locais impossíveis para o pulo normal.

**Back to the
Future**

PASSE O VELHO



Para desacelerar o velho da fase 1, fique em linha reta com ele. Ele diminuirá a velocidade, permitindo que você o passe.

**Back to the
Future**

**DRIBLANDO O
SKATISTA**



Fique esperto! Na fase 1-2, na parte que você tem que subir a rua, pule para o lado esquerdo da calçada. Dirija para cima. É o melhor local: você pegará a maioria dos itens e terá que se preocupar apenas com um carro e as guias. O skatista raramente o pegará.

My Hero

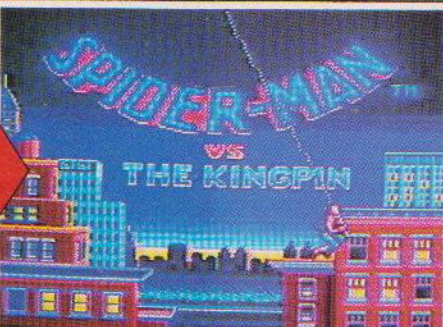
**CUIDADO NA
LUTA**



Quando dois inimigos vierem juntos, não use o soco, mas a voadora. O soco é lento e não dará tempo suficiente para abater os dois.

Spiderman

**ACHE A ROUPA
PRETA**



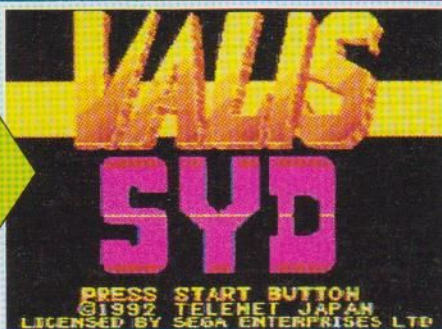
Depois de matar Venom vá para a escada e pule pra baixo. Ao subir estará usando a roupa preta e não a tradicional, azul e vermelha.

**Se uma dica não funcionar
na primeira, tente outras vezes.**

MEGA DRIVE

Syd of Valis

ENERGIA
INFINITA



Use o seguinte código na tela de apresentação: cima, baixo, esquerda, direita, A, B, cima, baixo e Start. Se o código for usado corretamente, ouve-se um som diferente.

Turrican

BONUS BLOCK



Para encontrar um bloco de bonus logo no início da fase 1, dirija-se para a esquerda do ponto no qual você iniciou o jogo. Suba no penhasco, fique num dos degraus, atire ou use o chicote elétrico. Um bloco aparecerá do nada revelando muitos itens.

Valis III

MATE
O GENERAL
LEIGHT



Use Cham como lutador. Em combate, ataque-o com o chicote sem parar, mesmo se for atingido. Quando ele usar o ataque gravitacional, deixe que o pegue, mas pare de atacar. Quando sua energia estiver acabando, pule ou use o ataque gravitacional.

Alien Storm

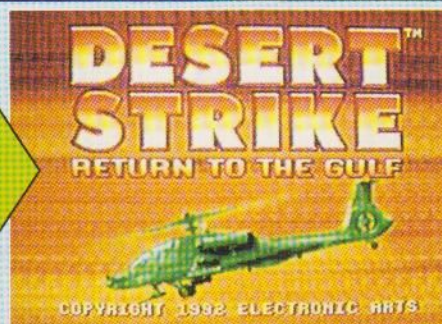
FIQUE ESPERTO



Nos níveis iniciais não use as armas dos seus guerreiros, salvo com os chefes. Usando-as muito, não sobrarão para os últimos níveis; os itens energéticos são escassos. Use o ataque da corrida e da cambalhota.

Desert Strike

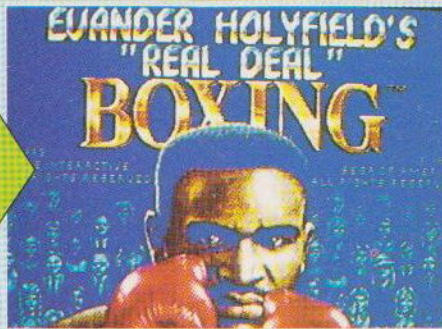
2 VIDAS EXTRAS



Para iniciar com duas vidas a mais, use a password: T O O O L O M.

Evander Holyfield's

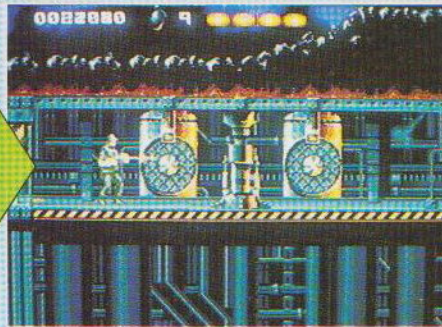
RECUPERANDO ENERGIA



Se você foi muito atingido e sua energia está baixa, não se desespere. Quando aparecer a tela de mudança de round, digite rapidamente os botões A, B, C. Você pode recuperar boa parte da energia perdida.

The Terminator

ESTOURE O PLACAR



Na 1ª fase deste jogo você poderá fazer muitos pontos se tiver paciência. Basta permanecer no local indicado na foto e manter-se à direita, sempre atirando. Depois dessa, não vale dizer que nós não ensinamos a galera a vencer campeonatos.

Devil's Crush

MUDANDO O SOM



Este jogo costuma dar algum trabalho para ser zerado, o que faz com que todo mundo se enjoje de sua trilha sonora. Se este for o seu caso, basta digitar o código OMAKEBMG01 na tela de passwords. Boa sorte.

Sonic

EDIÇÃO NO MEGA JAPONÊS



Na tela de apresentação digite A, B, C simultaneamente até o Sonic aparecer. Agora é só digitar (pc) C, (pb) C, (pe) C, (pd) C, ABC, Start. Pronto, demorou mas a solução foi encontrada.

Bulls vs Lakers

PASSWORDS



Aqui vão algumas passwords para você ver o final do jogo:

Chicago Bulls	8XWGGBBC
Utah Jazz	QVWGGBBF
Boston Celtics	8NWBGBBF
L.A Lakers	XLWZGBBF.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

Ayrton Senna
GP II

GANHE TEMPO



É mais fácil ganhar tempo nesta versão do que no Super Mônaco I. Quando pintar uma pista com uma quantidade muito grande de curvas, tangencie-as passando sobre a zebra. Você só tem a ganhar.

Space Battle

ÚLTIMO CHEFE



Para detoná-lo, basta atirar em todos os membros do esqueleto logo de início. Depois atire na cabeça. Uma vez destruída a cabeça, as bolas vão rodar em volta da bola púrpura. Atire no olho central quando estiver aberto. Pronto, você conseguiu.

Fantasy Zone

1º Chefe



É fácil detoná-lo. Posicione-se na altura do nariz, atirando sem parar. Mas tome cuidado! O nariz cresce e pode atingi-lo. Caso isso aconteça, esquive-se para baixo. Em seguida vá para o outro lado e repita a operação.

Mini Golf

**MAIS
PASSWORDS**



MASTER

04 - N L D K K
07 - Y B Q A K
10 - U B T A N
13 - Y B U A N

Lucky Dime
Caper

**MAGA
PATALÓGICA**



É moleza detoná-la. Basta atirar discos, desfêr marretadas, ou simplesmente pular sem parar em sua bola de cristal. Mas não vá se empolgar e esquecer que ela também ataca. Boa sorte!!

ESPECIAL

MEGA

TERMINATOR

1ª Fase

Los Angeles, 2029

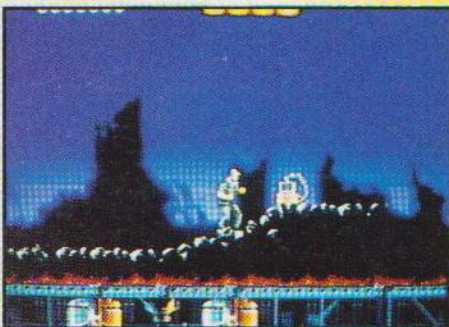


No comecinho do jogo aparecerá uma bomba. Pegue-a e fique no mesmo lugar até ouvir nove toques.

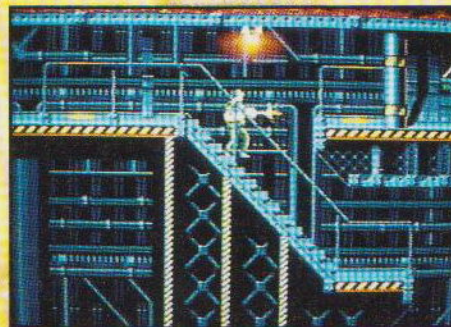
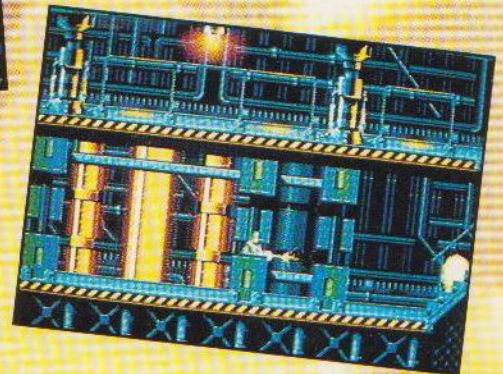
Um enorme robô vai invadir a tela. Jogue suas granadas nele e desvie de seus tiros mortais. Tente escapar das bombas pára-quadras que a nave irá soltar sobre você.



Chegando lá coloque um detonador nele (como indica a foto).

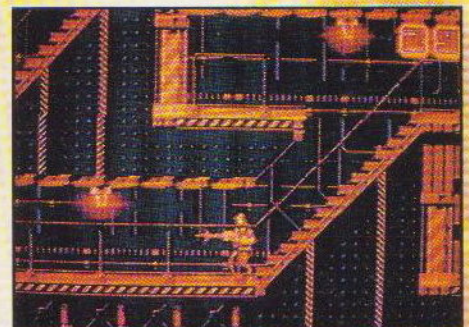


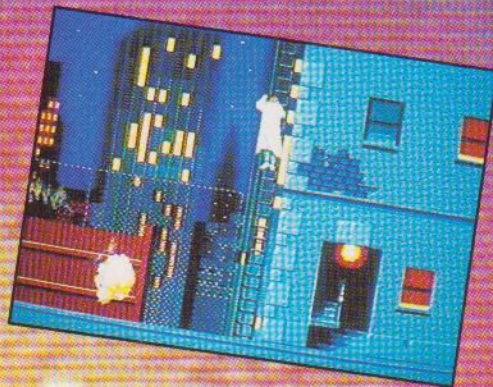
Passando a nave, pegue a metralhadora e use a bomba para detonar a parede. Não desça a escada. Vá por cima para encontrar mais detonadores.



Saia o mais rápido possível do quartel-general, pois muito em breve ele irá explodir.

Dica:
Siga sempre para a direita. Desça na segunda escada para chegar ao reator.





No futuro a sua arma "era" uma supermetralhadora. Agora, você vai ter que se virar com uma cartucheira calibre 12.



Vá para a esquerda, suba a primeira escada, indo depois para a direita. Assim, você vai encontrar a saída para o passado.

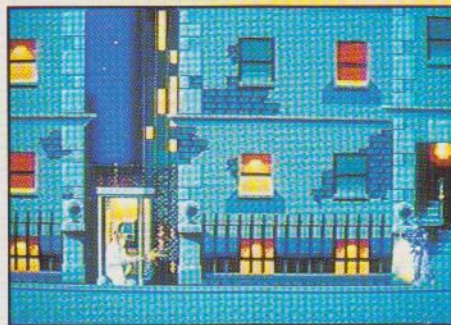


2ª Fase

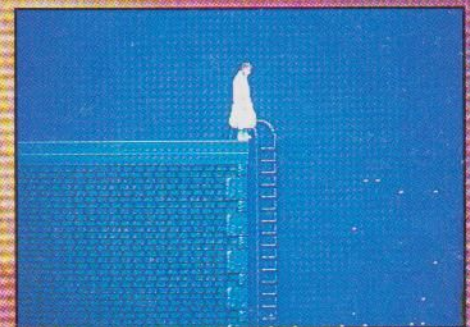
Los Angeles, 1984



Fuja dos policiais. Eles farão você perder muita energia. Prefira seguir pelo teto, para evitar os policiais. Seja rápido para chegar à cabine telefônica.



Suba a plataforma vermelha até o topo e salte para o vazio. Assim você evitará de cara um monte de inimigos.



Suba as duas escadas verticais, alcance o topo e pule para o outro telhado.



Dentro do bar, atire e derrube o Exterminador por três vezes e só passe por ele quando estiver piscando.

ESPECIAL
MEGA
TERMINATOR

3ª Fase

Central de Polícia



A melhor forma de destruir o granadeiro é ficar o mais próximo possível dele, evitando assim ser atingido por suas granadas.



Siga o caminho único até o teto. Depois vá até a outra extremidade, passando a escada, para atrair os inimigos. Assim que eles passarem desça a escada.

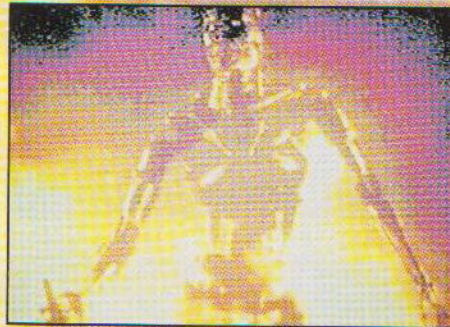


Estamos chegando ao Exterminador. Ele tentará a todo custo impedir você de alcançar Sarah Connor.

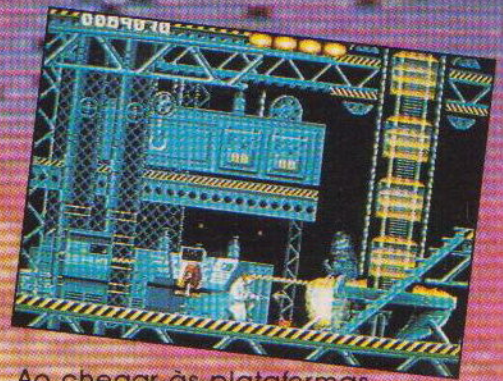


4ª Fase

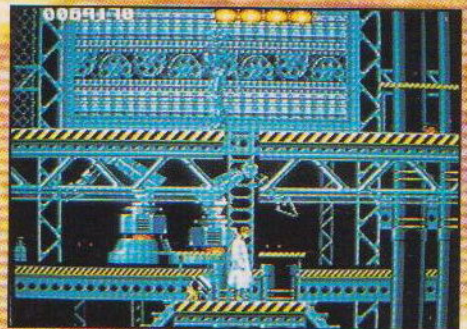
O Confronto Final



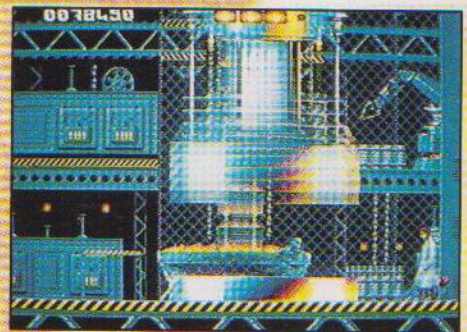
Suba a primeira escada e espere ele passar, só depois continue. Não toque no Exterminador. Um toque apenas e você morrerá. Sempre que houver uma escada, suba ou desça de acordo com a foto.



Ao chegar às plataformas suspensas por ganchos, você estará bem próximo de encontrar Sarah. Ao chegar à prensa, atire sem parar no Exterminador. Derrube-o três vezes.



Quando ele estiver se arrastando e dividido ao meio, passe para o outro lado da prensa e espere pelo glorioso final do jogo: ele será esmagado.



Aí, é só alegria e comemoração. Você finalmente conseguiu acabar o jogo!



DR. KISSAB

DÚVIDA CRUEL

Olá, Dr Kissab!
Eu tenho algumas dúvidas:
Com o cartucho Art Alive,
podemos fazer todo e qualquer
tipo de desenho?
Gostaria de saber se o Wonder
Mega roda CD de áudio do
Mega CD, se tem entrada para
cartucho normal e se é melhor
ou pior que o Mega CD?
Quanto custa a pistola
Menacer em dólares?

Tiago Lancia Santa Cruz
São Paulo — SP

R: *Infelizmente não, pois o cartucho Art Alive é bastante limitado quanto à paleta de cores e efeitos de sombra. Afinal, este não é um programa profissional de pintura, além do que não possui uma memória para guardar os desenhos já produzidos. Quanto ao Wonder Mega, podemos dizer que é um Mega CD com entrada para cartuchos no mesmo console, e em termos de qualidade ele só se diferencia pelo apuradíssimo som. A pistola Menacer ainda não tem preço definido.*

REVISTAS ESPECIALIZADAS

Oi moçada! Gostaria de saber aonde comprar a revista BEEP Megadrive anunciada na SG número 8. É a revista BEEP Megadrive que vem com um CD? Abraço!

Murilo L. de Lemos
Campinas — SP

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

R: *A revista BEEP Megadrive só pode ser encontrada em importadoras de livros e revistas, uma vez que esta é uma publicação japonesa.*

O CURIOSO

Há diferenças entre o Mega do Japão e o Mega de Taiwan? Se existem quais são? Os dois funcionam com o Mega CD japonês?

Quais são os jogos lançados pela SEGA para o Mega Drive, e quais serão os próximos títulos sobre este fantástico esporte: o basquete? Existe a possibilidade da SEGA lançar um jogo em conjunto com a Electronic Arts (que fez os melhores jogos de basquete para o Mega Drive), para o Mega CD? Tipo, um jogo reunindo os 27 times da NBA, aproveitando toda a capacidade da máquina? Se ainda o pessoal dos States não pensou nisso, por favor, mandem a minha sugestão. Valeu!

Lúcio Yoshihiro Suzuki
São Paulo — SP

R: *Quanto a sua primeira pergunta: Sim, existem*

diferenças internas no aparelho e que não são notadas à primeira vista. O Mega CD, feito para o Japão, não funciona nos consoles Tailandeses e Vice-Versa. Os jogos para Mega Drive você encontrará em "Saiu nos States e no Japão". Quanto ao jogo de basquete, deverá vir alguma coisa até o ano que vem. Aproveitar toda a capacidade do Mega CD é difícil, no entanto.

BUCHICHOS!

Dr. Kissab.
Gostaria de saber o porque de não fazer Street Fighter II para Mega Drive, já que faz tanto sucesso?
As fitas de Neo-Geo para Mega Drive que serão lançadas, terão o mesmo número de MEGAS que tem na versão Neo-Geo?

Leonardo Amorim Silva
Vila Velha — ES

R: *Vamos começar pela sua primeira pergunta: é praticamente impossível que o jogo Street Fighter II seja lançado para o Mega Drive. Quem, como você, gosta de uma boa lufa, pode aguardar o já anunciado lançamento de "Fatal Fury", da Neo-Geo, que tem 16 Mega de memória. As informações dos States e do Japão indicam que esse esplêndido jogo vem para Mega Drive muito em breve.*

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS
MAIS BADALADOS
DA TEMPORADA

MS. PAC-MAN

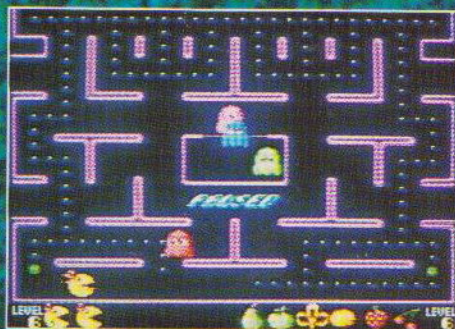
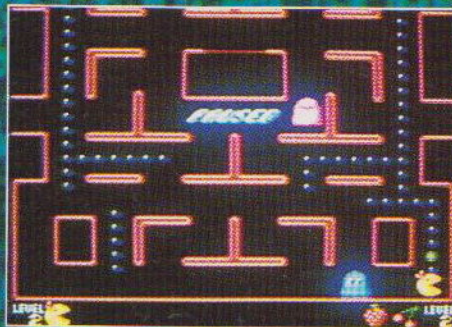
Rápida, esperta e acima de tudo gulosa. Muito gulosa!

Pac Man, o maior clássico de fliperama de todos os tempos, chega para Master System numa versão um pouco diferente. Agora, a protagonista desta aventura é Miss Pac Man, que, como a maioria das mulheres, é muito gulosa, quer comer tudo o que aparece pela frente.

Você tem de guiá-la através de fantásticos labirintos, devorando deliciosas frutinhas. Muito cuidado com os terríveis fantasmas que irão perseguir a nossa heroína pelos longos corredores. Você só poderá devorá-los após comer as bolinhas de energia!

Use os túneis para facilitar a sua fuga dos fantasmas e aparecer do outro lado do labirinto.

Outra mudança significativa é que essa versão permite a opção de dois jogadores disputarem simultaneamente os pontos espalhados pela tela. Cart originário do Arcade com gráficos e efeitos sonoros bem melhorados. ■



FICHA TÉCNICA

Nome: **Ms. Pac Man**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **SEGA/Tec Toy**
Capacidade: **1 Mega**

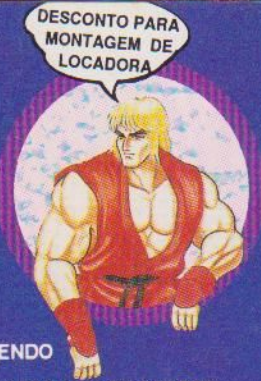
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	72
Gráfico:	70
Som:	75
Diversão:	89

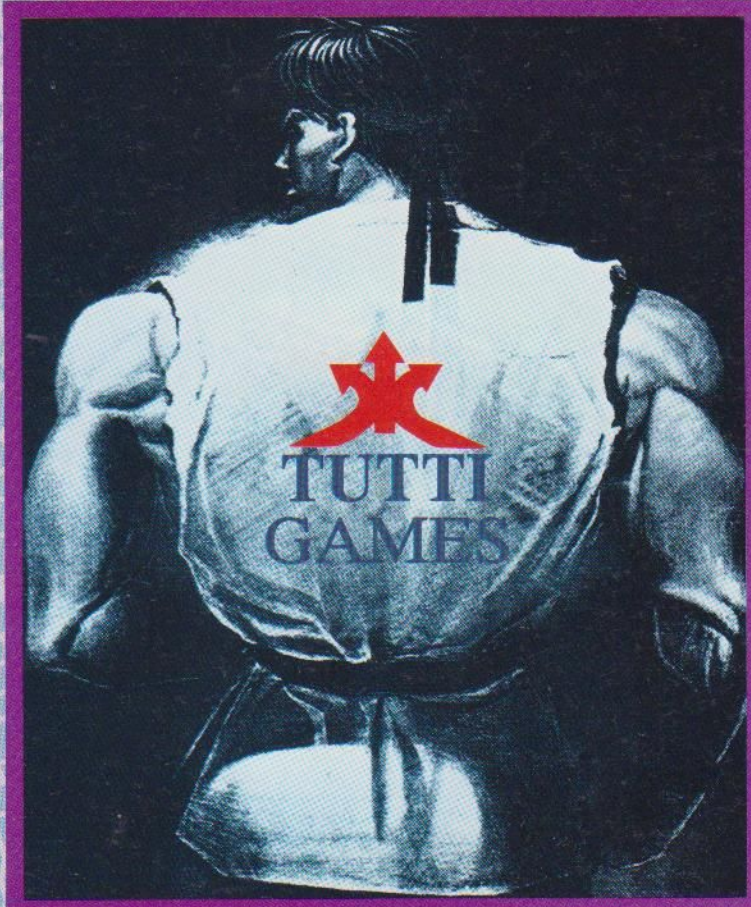


TUTTI GAMES EM OUTUBRO TEM MAIS AÇÃO!

Veja Promoção para o mês da criança.



MEGA DRIVE	US\$
AIR DIVER	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
BFTER BURNER	29,00
ALIEN STORM	18,50
BETHMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATTLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILLUSION	18,50
CRASH	30,00
CRACK ROCK	40,00
DE VOLTA PARA O FUTURO III	25,50
DAINA	23,50
DESERT STRIKE	30,00
DEML CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DYNAMITE DUKE	16,90
DIJOLANDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
EL WENTO	21,20
ERNEST EVANS	30,00
FRANTASIA	14,50
F1 HERO MD	30,00
FIGHTING MASTER	19,50
F. 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HENRY NOVA	26,00
JAMES POND II	27,00
JULIO	20,80
JAMES POND II	27,00
JIDE MONTANA II	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
KABUG	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,50
WOODWALKER	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MAGIC BOY	30,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACKSHOT	18,50
RAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
FLANARK	15,60
RADEM TRAD	25,00
SIMPSONS X SPACE MUTANTS	30,00
SHADOW DANCER	15,80
SONIC	18,20
SPLATTERHOUSE	39,00
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
ST. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,90
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM 1 FOT. BASQ. VOL.	29,00
STRIDER	24,00
TIDE JAM E EARL	30,00
TURBO OU RUM	26,00
TURRICOM	19,50
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TRINO CRUDE BUSTER	23,40
TRAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
VERTIK	14,00
WORLD CUP 92	22,00
WITTON SENA	CONSULTE



NINTENDO	US\$
ADVENTURES IN MAGIC KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA PARA O FUTURO II/III	17,00
FLINTSTONES	24,00
F1 HERO II	26,00
FRANKSTEIN	22,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO III	19,70
MARIO II	19,50
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N.Y. IANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
GUN DEC	21,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNI TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALLY RAD	18,60
VOLVERINE	24,00

SUPER FAMICON	US\$
PRINCE OF PERSIA	79,20
SUPER BOWLING	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00
PARODIOS	84,90
SANDRA'S ADVENTURES	74,40
SYVALION	70,80
METAL JACK	84,90
RANMA 1/2	81,00
GOLD FIGHTER	99,00
KING OF MONSTER	93,60
BATLE BLAZE	84,90
F I AGURI SUZUKI	84,90
TARTARUGAS IV	89,00

SUPER NESS	US\$
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
EART DEFENSE FORCE	66,90
FINAL FIGHT	70,00
GRADIUS III	66,90
PIT FIGHTER	60,00
RPM RACING	68,00
SUPER SOCCER	71,50
S: GHOLSH GHOSTS	85,00
U. N. SQUADRON	66,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTER II	100,00
RAIDEN	74,00
THUNDER SPIRIT	71,00
ROCKEETER	66,00
EXTRA ININGS	69,00
SPACE FOOTBAL	67,00
BATLETANK	72,00

ENTREGAMOS PI
TODO O BRASIL
EM 48 HORAS



SOLICITE NOSSA TABELA
FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121
220-1407

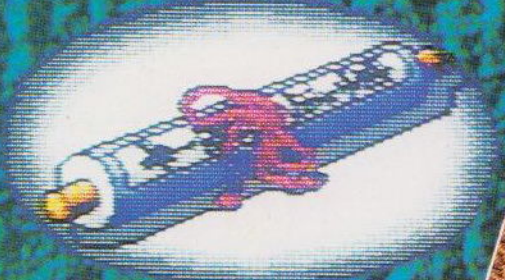
SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS
MAIS BADALADOS
DA TEMPORADA

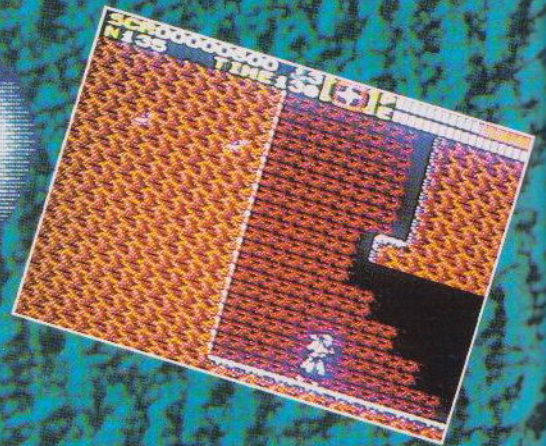
NINJA GAIDEN



O seu papel é de um Ninja guerreiro, um verdadeiro mestre, que tem como missão resgatar a espada mágica do dragão, roubada pelo clã adversário. Para isso você vai ter que enfrentar vários perigos, lutando contra inimigos, que farão de tudo para impedi-lo de completar a sua tarefa. Como um mestre Ninja, você tem de usar toda a sua habilidade e técnica para superar as armadilhas e obstáculos no decorrer do



**Muita pancadaria
para resgatar a
espada do Dragão!**



caminho. São quatro fases de pura ação, e se você não conseguir terminar, a honra de sua família jamais será recuperada. A espada é muito poderosa, portanto não pode cair de jeito nenhum em mãos erradas. Por isso, encare os inimigos, lute com toda a garra e não retorne sem conseguir reconquistar a sua honra e a espada. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Ninja Gaiden**
Console: **Master System**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **4**
Fabricante: **SEGA/TEC TOY**
Capacidade: -

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	78
Gráfico:	73
Som:	72
Diversão:	81

BANK PANIC

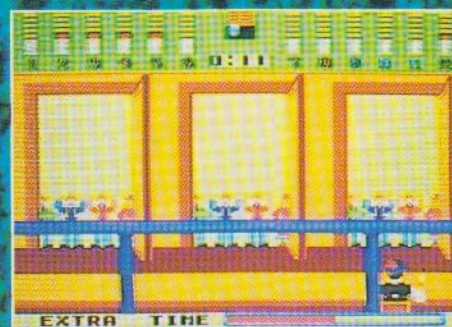
Acerte os bandidos que estão assaltando o banco. Mas, tome cuidado com os inocentes!



Quem se amarra num Western vai delirar com Bank Panic.

O seu papel é de um valente cowboy, um atirador de categoria na época da corrida do ouro e do dinheiro fácil. Os ladrões estão por toda a parte e espreitam os bancos atrás do alto lucro obtido com saques e assaltos.

Numa terra sem lei, onde a justiça é o dedo no gatilho que faz, a sua missão é combater os assaltantes e proteger os indefesos clientes que estão no fogo cruzado. O seu poder de julgamento, reflexo e velocidade serão testados o tempo todo. Atrás de cada porta que se abre pode existir um bandido pronto para transformá-lo numa peneira, ou uma inocente senhorita. Por isso, muito cuidado para não passar de mocinho para o papel de inimigo público número um. Você que não tem uma boa mira, não desanime! Continue treinando seus reflexos e logo você estará dando o maior banho nos Beto Carreros da vida!



FICHA TÉCNICA

Nome: **Bank Panic**
Console: **Master System**
Modalidade: **Tiro**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **50**
Fabricante: **SEGA/Tec Toy**
Capacidade: **256K**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	63
Gráfico:	79
Som:	69
Diversão:	84

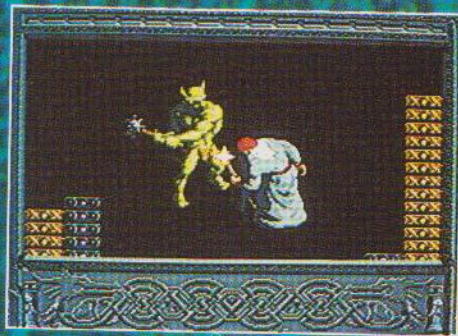
SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS
MAIS BADALADOS
DA TEMPORADA

THE IMMORTAL

Percorrendo corredores labirínticos, malditos e pestilentos chega-se ao dragão.

Esta bola nós já cantamos em Saiu nos States. Lembram-se? Pois é, o cartucho está saindo agora lançado pela Tec Toy para o mercado nacional. O jogo tem todo um folclore em cima. Foi proibido durante muito tempo nos States e, quando saiu, tinha que ostentar um selo indicando que a venda era proibida para menores de 16 anos. O problema é que o jogo vem recheado de cenas violentas animadas por uma trilha sonora fúnebre e com o barulho amplificado de atrocidades. É preciso estômago blindado. Um mago (Mordamir) escreveu algumas notas e deixou para o próximo a ficar preso no mesmo labirinto em que esteve e do qual, com alguma sorte,



conseguiu safar-se. O jogo começa numa tela contendo o seu recado. "Deixo estas palavras para os que vierem depois de mim e desejo que sejam úteis para achar a saída deste desolado lugar. Espero que minhas descobertas sejam suficientes para ajudar a escapar das manhas deste labirinto." Bom, sem os truques do mago, nem pensar. Jogo difícilíssimo. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **The Immortal**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **RPG**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio: 92
Gráfico: 87
Som: 82
Diversão: 91



**Jordan enterra.
Bird arremessa.
Você comanda!**

Lançamento Nacional da Tec Toy para Mega Drive. O jogo é um duelo "one on one" de dois supercraques do basquete norte-americano: Michael Jordan e Larry Bird. Jordan é especialista em enterradas e vôos em direção à cesta, enquanto que Bird é, sem dúvida, o rei dos arremessos certos de três pontos. Tanto o gráfico, o som e os movimentos

deste cart são de incrível qualidade. O desempenho das enterradas e arremessos serão

também avaliados por juizes, com notas de 0 a 10. Prontos para o desafio? ■



FICHA TÉCNICA

Nome: **Jordan Vs Bird**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esportes**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **4**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio: 85
Gráfico: 92
Som: 85
Diversão: 95

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!



O game fica mudo ou com som de galha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo: Fonte de Alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):

**São Paulo - CATV DIMECO CLIMACOLOR
JOTÃO WICALLE ROMASOM**

Rio de Janeiro - VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO - CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL
(METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONCERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES -
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI - ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES - OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO - TUPÁ
A MUSICAL - CATANDUVA
JUAOSOM - CAMPINAS
JUAOSOM - RIO PRETO
JUAOSOM - BAURU
JUAOSOM - RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA - RECIFE
RELEVO - FORTALEZA
JOATAN - FORTALEZA
NERY - TERESINA
GAMEMANIA - NATAL
M. PEIXOTO - BELÉM
VOLMA - BELÉM
RIBEIRO & NETO - BELÉM
F. PIO & CIA. - BELÉM
RADISTOR - BELÉM
CONVERT - BELÉM
C. L. BATISTA - MACAPÁ
Y. ONUKA - MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação

São Paulo - SP - Tel: (011) 876.6173 - Fax: (011) 876.9708

Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

ESPECIAL

MASTER

AIR RESCUE

A sua missão não é nada fácil: destruir os inimigos e salvar os reféns. Saiba como cumpri-la, fase a fase.

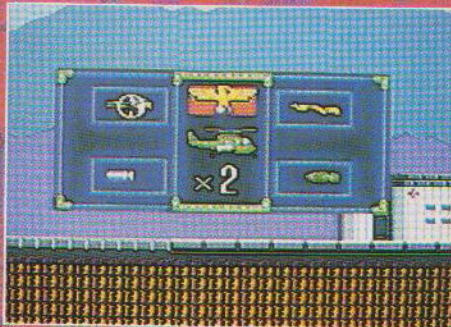
1ª Fase



Nesta fase você terá como missão salvar reféns. Mas não pense que será fácil, pois existem algumas esferas elétricas voando no ar.



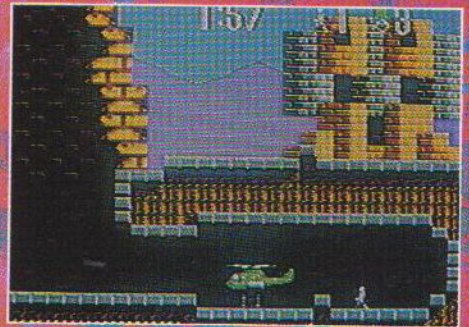
Dica: Nesta fase a melhor arma é a metralhadora. Aprenda a distinguir os reféns dos inimigos. Os reféns estão sempre de branco, enquanto os inimigos se vestem de preto.



Outra dica: Os primeiros reféns estão localizados onde indica a foto.



Mais uma dica: Mate sempre os inimigos antes de apanhar os reféns.



Continuaremos nossa missão, descendo o túnel e salvando o resto dos reféns.

Superdica: A cada 8 reféns salvos você ganha um helicóptero.

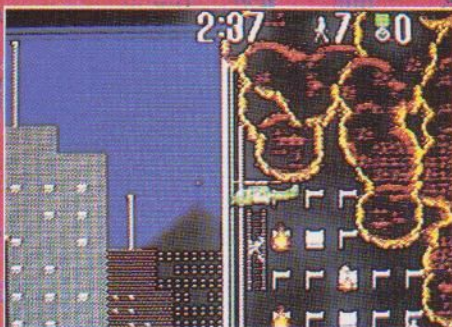
2ª Fase



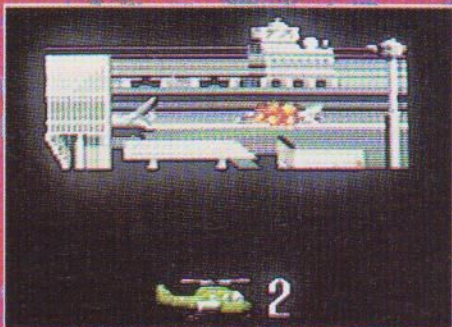


A melhor arma continua sendo a metralhadora.

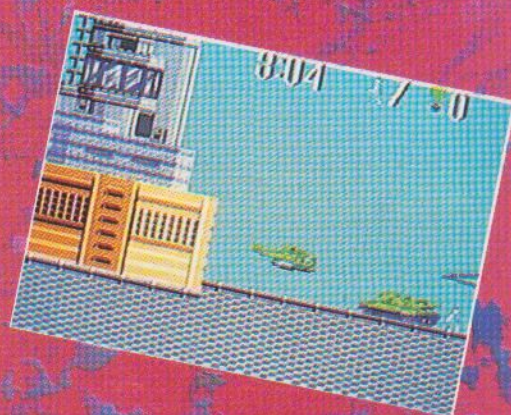
Dica:
Suba e desça os prédios atirando para matar os inimigos da janela. Comece a pegar os refêns depois.



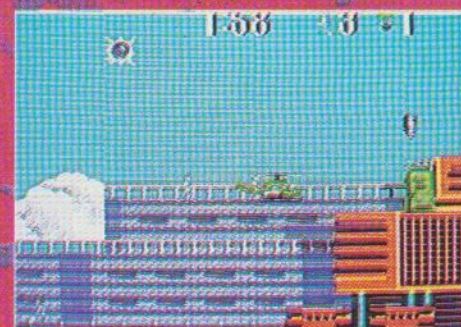
3ª Fase



Inicie esta fase destruindo os canhões do caça e, logo depois, o tanque de guerra. Salve os refêns e leve-os para a base.



Depois da torre de comando há um canhão atirando sem parar. Muito cuidado!



Agora salve os refêns do lado esquerdo da tela e pronto. Você passou de fase!

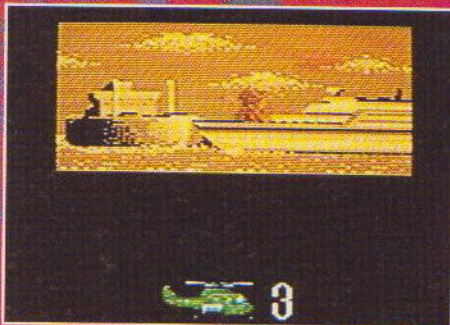


ESPECIAL
MASTER



AIR RESCUE

4ª Fase



Dica:
Evite se aproximar das extremidades dos navios para não ser atingido por um lança mísseis.

Esta fase exige uma grande precisão por parte do jogador. Qualquer erro pode ser fatal. Comece a fase entrando na



5ª Fase



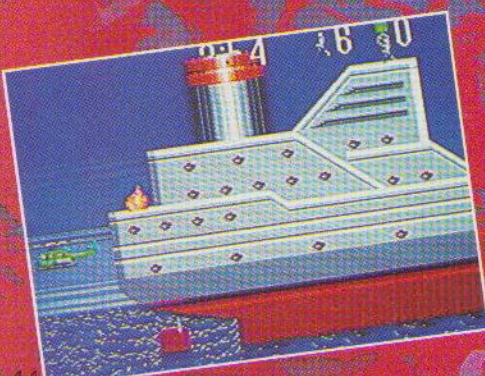
caverna. Desça, salve os reféns e prossiga. Entre na primeira direita e depois na segunda direita. Salve os primeiros reféns.



Para você não dançar, destrua logo no início da fase os aviões que soltam bombas.



Dica:
Passe correndo pelos canhões anti-aéreos.



Parabéns!
Você terminou o jogo.

CLUBE DO CHEFE



Super-Olimpíada 92: mostre o seu talento!

Pois é, galera, a Super-Olimpíada está rolando, as cartas já estão se empilhando, a expectativa começa a aumentar. Tá cheio de gente por aí sonhando com um dos oito Mega-CDs, ou oito Mega Drives, os Master Systems, além do montão de camisetas, bonês, as medalhas e diplomas para os cobrões — e, para os supercampeões nada menos que uma fantástica viagem de uma semana à Disneyworld! Vocês já viram concurso assim? E olhe, não precisa de cheque-fantasma nem tem perigo de uma CPI depois. É prêmio ganho no tacho, no mérito.

O caminho das pedras

Simplificando, quero lembrar que a Super-Olimpíada foi dividida em quatro etapas iniciais e uma final. As iniciais têm dois jogos cada (tanto em Master como em Mega) e você tem simplesmente de jogar os dois e mandar suas pontuações pra gente. Aí vamos examinar tudo e selecionar os 16 melhores (oito em Mega, oito em Master). Eles serão chamados (nós pagamos a viagem) para uma finalíssima, cara a cara. Daí sairão os eleitos dos deuses. Esses terão assento à

direita do Chefe, no Reino do Videogame.

Olho nos prazos!

A primeira leva de leitores já mandou seus pontos dos dois primeiros jogos. Eles são *Sonic* e *Shapes & Columns* para Mega e *Monica no Castelo do Dragão* e *Castle of Illusion* para Master, anunciados na Supergame n.º 13. O prazo para essa etapa termina com as cartas chegadas até 31 de outubro. E atenção: não é preciso concorrer em todas etapas, apenas em uma! Assim, se você dançou na primeira, embarque na segunda. Ela vai até 30 de novembro, com os jogos *Quackshot* e *Hellfire* para Mega e *Asterix* e *Indiana Jones* para Master. A finalíssima será num domingo, dia 24 de janeiro. Lá estarão os 16 supercraques, oito de Mega e oito de Master, brigando pelo ouro. Que tal? É pouco? Quer que a gente reduza os prêmios pela metade? Se você é daqueles que não querem encarar porque a parada é dura, lembre-se de que Eu, o Chefe, pensei em você. É por isso que, no total, estou distribuindo mais de 2.000 prêmios. Aí não tem choro.

Escolha seu jogo, leia com cuidado as páginas da promoção e mande bala. O destino está em suas mãos!

A pedidos, concessão especial: não precisa ser do Clube do Chefe pra concorrer!

Quem aí ainda não recebeu a carteirinha?

A redação está recebendo de volta um montão de carteirinhas (centenas!) devolvidas pelo correio. Muitos de vocês mandaram endereço errado ou incompleto, pô!

É bom lembrar, por exemplo, que o CEP mudou e agora tem um total de oito números. Tem nada não: se você é dos que não receberam esse diploma de craque, comunique-se urgente com o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor (mesmo endereço da SG) ou pelo telefone (011) 881-8266. Rápido, que a carteirinha está realmente um barato!

Atenção: por azar o telefone saiu errado no mês passado. O certo é esse aí em cima.

CLASSIFICADOS



TROCO

★ Mega Drive com dois cartuchos, por um Super Nes ou Farmicom. Pago a diferença. Tratar com Adriano, Rua Martins de Lima, 889, 3a. casa — Porto Alegre — RS — CEP 91500.

★ As fitas Wanted (para pistola) e Shapes and Columns, na caixa com instruções, pela fita Double Dragon ou Golden Axe (Master System). Tratar com André Gustavo Miranda, Av. José Paulino, 175 — Campo Maior — Piauí — PI — CEP 64280. Fone: (086) 252-1339.

★ Turbo Game + Top Game + três cartuchos + Skate. Tudo por um Mega Drive com um ou dois cartuchos. Tratar com Alessandro T. M. Leme, Av. 31 de Março, 938 — CEP 18110 — Votorantim — SP.

★ Master System I com um Rapid Fire, mais seis fitas (Alex Kidd in Miracle World, Super Futebol II, Super Futebol, Super Tennis, Alex Kidd in the Lost Stars, RC Grand Prix), tudo na caixa e com manual e mais dois Power Tron por um Mega Drive (podendo ser japonês, já transcodificado) sem cartucho. Falar com Renner B. Campos, R. 9, na. 52 — Ceres — GO — CEP 76300, ou pelo fone: 721-1426.

★ Cartucho Midnight Resistance do Mega Drive por algum desses jogos: NBA Celtics x Lakers, Fighting Masters, Golden Axe II, Shadow of the Beast e Shadow Dancer. Tratar com Hung Chao Sin pelo fone: (011) 221-2318.

★ Videogame VG 3000, com dois joysticks, mais 8 fitas e um minigame do Paraguai, por um Master System com um jogo (de preferência Out Run ou Pit Fighter em bom estado). Falar com Marcelo Lieb, R. Remédio Pillati, 157 — Rio Negrinho — SC — CEP 89295-000.

★ Phantom System seminovo com adaptador e as seguintes fitas: Caça-Fantasmas, Super Pitfall, Nemo, Super Mario I e III, por um Master System II em boas condições. Falar com Gabriel pelo fone: (011) 834-6426.

★ Master System I com duas fitas (Jogos de Verão e Paperboy), com pistola e 2 controles, e um Atari 2600 com 2 controles. Troco por Mega Drive com um controle e uma fita. Interessados falar com João Paulo Terres Rosa, R. Barão do Triunfo, 1521, Venâncio Aires — RS — CEP 95800.

★ Mega Drive com três fitas

LOCAÇÃO
E
VENDAS



LANÇAMENTOS
SIMULTÂNEOS
COM USA E JAPÃO.

TOKI GAMES
Locadora
A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

(Altered Beast, Sonic e Toe Jam & Earl), tudo em ótimo estado, por Super Nintendo com ou sem fitas. Tratar com Francisco F. Q. Gonzales, R. Eusébio de Almeida, 770 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21740.

★ Cartucho Golden Axe (Master System) por Forgotten Worlds, Captain Silver, Super Futebol II, Super Cross ou outro de minha preferência. Também compro os jogos citados acima. Falar com João Carlos, depois das 18:00 hs. Ou escrever para R. Ceará, 207 — CEP 89900-000 — São Miguel do Oeste — SC.

★ Mega Drive com dois controles (um turbo) e duas fitas (Sonic e Super Shinobi) por um Super Nes com dois controles e uma fita (Final Fight ou Super Mario World). Tratar com Roberto Magalhães Ribeiro, R. Dom Pedro II, 505 — Castro — PR — CEP 84160.

★ Master System com uma pistola Light Phaser e duas fitas (E-SWAT e Galaxy Force), mais um turbo game VG 9000 T (compatível com sistema Nintendo americano e japonês) e duas fitas (Bat-

man e Tiger Hell) por um Mega Drive (original da Tec Toy), mais duas fitas. Falar com Jeferson C. E. Oliveira, R. 29, n.º 375, Morada do Vale — Volta Redonda — RJ — CEP 27180. Telefone p/contato : (0243) 42-7094.

★ Master II com duas fitas (Castle of Illusion e Super Tennis) e dois controles + manuais de instruções. Troco também um Atari Super-game VG 5600 com dois controles + 44 jogos por um Mega Drive com uma fita e um controle, no mínimo. Tratar com Daniel Lemes de Carvalho, Praça Rufus King Cane, 96, Água Fria — São Paulo — SP — CEP 02411-010.

★ Master System II na caixa, com três controles, seis fitas (Jogos de Verão, Columns, Kenseiden, Mônaco GP, Maze Hunter 3d, Poseidon Wars 3d e 2d) + um Darda Speed + diferença em dinheiro, por um Mega Drive com duas fitas em bom estado. Tratar com Sérgio, R. Hermes da Fonseca, 560, Piedade — Recife — PE — CEP 54310, ou pelo fone: (081) 461-1874.

★ Master System II com três fitas, pistola, mais Phantom



DPV

DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER
NINTENDO

NEO GEO
SUPER NES

LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775



Av. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120 - R. José Clemente, 31 - Centro - RJ - Tel. (021) 722-5775

NÃO SAIA
DE CASA
SEM ELA!



System com quatro fitas (sendo uma de quatro jogos), por um Super Nes com uma fita. Ligar para Fernando no telefone: (031) 442-1677 — Belo Horizonte — MG.

★ Mega Drive, japonês com um joystick e dois cartuchos (Altered Beast e Moonwalker), mais um cartucho do Master System (Jogos de Verão), tudo por um SNES com dois joysticks e um cartucho. Pago a diferença. Ricardo José de Almeida Silva, R. Francisco Valpassos, 38-A, Pina — Re-

cife — PE — CEP 51010.

★ A fita Great Voley do Master System, com manual de instruções, na caixa, por Super Futebol II, Out Run, Golden Axe, Black Belt, Rock, Super Cross e Dynamite Dux. Falar com Diogo pelo fone: (079) 622 2427.

★ Os seguintes jogos de Nintendo: Double Dragon III por Dragon Ninja, Journey to Silius por Castlevania III, Down Town por Double Dragon II. Tratar com Lucas, FONE: (0192) 71-2019 — Valinhos — SP.

VENHA CONHECER A LOJA E
LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Chamonix



GAMES CLUB

BRASIL - R. Juquis, 284 - Moema - Tel.: (011) 61-0355 / 240-0201 / 542-3550
EUA - 34 S.E. 2nd Ave. Suite 210, Miami, Fl. 33131 - Tel.: (305) 372-0087

★ Relógio Champion com sete pulseiras, dois pôsteres da Super Game, uma fita de rádio virgem de duas horas, um minigame, um Skate, um jogo de roleta. Tudo por um Master System com dois controles, uma fita qualquer e um adaptador. Falar com Hélio pelo fone: (073) 211-3742, ou escrever para R. Laurinda Fontes, 19-B, Pontalzinho — Itabuna — BA — CEP— 45600.

VENDO

★ Cartuchos de Nintendo americano e japonês: Ghostbusters, Gauntlet, Skate or Die 2, Rad Racer, Ultimate Basketball, Predador, Caça ao Pato, Crime Busters, Pro-Wrestling, Ninja Gaiden, The Legend of Kage, Karate Kid, Batman, Surf e Skate e Rock Man. Ligar para Felipe, Fone: (0123) 21-9550.

★ MSX 2.0 com o incrível ship de som da Konami. Ótimo preço. Tratar com Edmar, fone: (011) 712-3541.

★ Master System com: pistola, óculos e fitas. Tudo na caixa. Av. Genaro de Carvalho, 237 — Recreio dos Bandeirantes — Rio de Janeiro — RJ — CEP — 22700, Tel: (021) 437-9125. Tratar com Roberta. Ótimo preço!

★ Master System com três controles, dois cartuchos e manual de instruções. Superbarato! Ricardo, pelo fone: (0132) 92-4941.

★ MSX Expert, com drive 5 1/4, cem jogos, quatro aplicativos, dois controles da Gradiente, revistas, livros e manuais sobre o MSX. Falar com Ricardo pelo fone: (041) 254-8036 — Curitiba — PR.

★ Game Boy em bom estado por 75 dólares, e dois

TILTY'S
VIDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS

- NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICON) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •

Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virginia, 326
Tel.: 217.2159
Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41
Tel.: 296.5731

cartuchos (Battletoads e Simpsons), cada um por 20 dólares.

Tratar com Ulisses Dantas Aileo, R. Cáspio, 211, São Bernardo do Campo — SP — CEP 09750-500. Tel: (011) 443-5665.

★ Pistola Light Phaser + dois cartuchos "Rescue Mission e Gangster Town". Falar com Rafael Bueno Rodrigues, Telefone: (011) 422-4353. Rua Marabá, 193, Vila Barros — Barueri — SP — CEP 06400.

★ Master System II com óculos 3d, dois joysticks, cartuchos (Shapes and Columns, Alex Kidd M W e SPA Arriar 3d), dez revistas atuais sobre videogame. Tudo em perfeito estado + uma prancha de surf (triquilha). Tratar (011) 206-3078 ou R. Terra Branca, 64, Ermelino Matarazzo — São Paulo — SP — CEP 03808. Falar com Flávio.

★ Master System II com dois cartuchos (Indiana Jones e Dynamite Dux). Falar com Tomás pelo fone: (0152) 84-2403, R. Professor Luiz Pereira, 560 — Cerquilha — SP — CEP 18520.

★ Master System (seminovo), dois joysticks (um manche), mais uma fita Califórnia Games. Ligar para Marcelo (021) 284-5928, Rio de Janeiro.

★ Mega Drive, novo, com os cartuchos Quackshot, Strider e Nothern Ken. Interessados ligar para Rafael no fone: (011) 744-3818, São Caetano do Sul — SP.

TECNOFAX

AUTORIZADA
DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX

Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 01207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471

AUTORIZADAS:

Belem/PA - Alltec Inf.
Rua João Balbi, 1186 - SL. 07 - Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romag
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742
Natal/RN - Digitec
Rua Otavio Lamartine, 511 - Tel.: (084) 217.5935
ou 231.9258

★ Um Master System com dois joysticks (ASA), um Odyssey com cinco fitas, um Atari, fitas de Master System, duas pistolas Light Phaser. Interessados tratar com Rodrigo Macedo de Carvalho, R. República do Líbano, 630, apto. 201, Meireles — Fortaleza — CE — CEP 60160, ou pelo tel.: (085) 261-6861.

VENDO OU TROCO

★ Master System com Rapid Fire, Pistola, dez fitas (Black Belt, Vigilante, E-SWAT, Shinobi, Choplifter, Wonder

Boy, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd The Lost Star, Gangster Town e Dead Angle). Ou troco por Mega Drive com uma fita. Jenéas ou Sinéas pelo fone: (071) 243-5229.

★ Videogame Atari, novo, com dois controles e mais oito fitas. Também vendo ou troco fitas de Mega Drive: Golden Axe, Sonic e Quackshot. Com Rafael Gomes, Rua Mário Coelho Pires, 748, apto. 301 — São José — SC — CEP 88100.

★ Supergame VG-3000, com dois joysticks e dois cartuchos de quatro jogos cada, por duas fitas de Master (Double Dragon e Golden Axe) ou qualquer outro de luta. Escrevam para Márcio José de Lima, R. José Ramos Fernandes, 582 — São Paulo — SP — CEP 05796-000.

★ Mega Drive, japonês, transcodificado, com joystick turbo e câmera lenta por 800 mil cruzeiros, ou troco por um Super NES. Pago a diferença. Av. Tomaz de Souza, 250-A — São Paulo — SP — CEP 05836. Com Sidney Luiz Faria.

★ Atari 2600 S, na caixa com dois joysticks e seis fitas, ou troco por um Master System II, dois joysticks e cartuchos. Interessados tratar com Rodrigo Dias Brito, R. Plácido de Castro, 1727 — Jaru — RO — CEP 78941-000.

★ Atari na caixa, com 22 jogos, ou troco junto com

Master System por um Mega Drive. Marcelo Mutti ou Edmundo Mutti, Av. Brasil, 346, ap. 202 — Porto Alegre — RS, ou pelo fone: (051) 346-5626.

★ Fitas para Master System. Tratar com Aníbal pelo fone: (0194) 61-4145, Americana — SP.

COMPRO

★ Game Gear com um cartucho (Out Run). Willamys Carneiro Carvalho, R. Eng. Miguel Furtado Baccalar, 4040 — Bairro Buenos Aires — Teresina — PI — CEP 64000.

★ Os números 5, 8 e 9 da revista Supergame. Tratar com Nadim Antônio Isaac Neto, fone: (034) 831-1733, Praça Sta. Luzia, 164-A — Patrocínio — MG — CEP 38740 — C. Postal 123.

★ As caixas dos cartuchos de Mega Drive: The Revenge of Shinobi e Tazmania. Tel: (061) 272-3566, Raphael Vasconcellos de Oliveira, SHCGN 709, Bloco D — Casa 36 — Brasília — DF — CEP 70750.

CLUBES

Em Poá, RS:

★ Eu e meus amigos fundamos um clube que dá dicas de Master System. Para consultá-las é só escrever para Games Fera Club, R. Oswaldo Aranha, 1092, ap-

TARGET

VIDEO GAME LOCADORA



- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

Rua R-1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

to. 11 — CEP 90210 — Porto Alegre — RS. Para associar-se é preciso os dados pessoais e do console. Os sócios receberão um jornal mensal com dicas e estratégias.

Rodrigo Lopes

Av. Osvaldo Aranha, 1092/11 — Poá — RS — CEP 90210.

Em Ponta Grossa, PR:

★ SUPER SONIC GAMES — A partir de agora existe um clube com jornal mensal com dicas, campeonatos, pódio de recordes americanos e brasileiros. Os sócios receberão a carteirinha e muitas dicas de Super NES, Nintendo, Mega, Master, Game Gear e Game Boy. Para participar é só enviar a taxa anual de 5 mil cruzeiros, mandar 4 dicas e 5 pedidos de dicas, que sairão publicadas no jornal. Fácil né! Não se esqueçam dos dados pessoais e uma foto 3 x 4. Giovanni Francisco Luengo.

R. Padre Anacleto, 847 — Bairro São José — Ponta Grossa — PR — CEP 84045. Tel: (0422) 22-2103.

★ Pró-Masters, em Ponta Grossa. Clube fundado recentemente por 3 amigos.



VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR
OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM,
GAME GEAR E NINTENDO?

NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.

NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD

GAMES

Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e Super Nintendo

Atenção!

10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da revista.

Av. João Pessoa, 497 - Camilópolis -
São João del-Rei - SP - Tel.: 447.5680

Oferece dicas e macetes de todos os sistemas. Para inscrever-se, escrevam para R. 7 de setembro, 466, apto. 22 - Ponta Grossa - PR - CEP 84010, endereçado para Cristiano F. Maia.

Em São João do Meriti, RJ:

★ Para ser sócio do PR CLUBMASTER, basta mandar uma carta com o nome completo e endereço, nome do pai e mãe e todo mês enviar um selo para o clube.

Muitas promoções, classificados, dicas e macetes. Es-

creva para PR CLUBMASTER, R. Judith, 44 - Vila Norma - São João de Meriti - RJ - CEP 25535.

Em Fortaleza, CE:

★ Game Association Club, em Fortaleza. Surge o mais novo clube destinado a qualquer sistema (Sega, Nintendo, etc...). Com promoção de campeonatos, circulação de jornais e boletins. Solicite grátis maiores informações e ganhe o número um. Escreva para G.A.C., Av. Santos Dumont, 5780/ 202 - Fortaleza - CE - CEP 60150.

Em Maringá, PR:

★ Fundamos um Clube de Mega, Master e Nintendo, chamado: Gang dos Mega Maníacos. Estamos convidando todos os fanáticos em videogame para participarem. Interessados falar

com: Rogério M. dos Santos, Av. Cerro Azul, 937 - Zona 2 - Maringá - PR - CEP 87100 - Fone: (0442) 22-2276.

Em São Paulo, SP:

★ Fundamos um clube chamado Maniac Games Clube. Para ficar sócio, escreva para R. Cardoso de Almeida, 344 - A/52 - São Paulo - SP - CEP 05013, ou ligue para (011) 563-4997. Falar com Raul, depois das 19:00 hs. OBS: Não se esqueça de mandar uma foto 3x4.

No Rio de Janeiro, RJ:

★ Clube Batata Games, no Rio. Para se associar e ter direito a dicas, jornal mensal, carteirinha, participação em campeonatos, sugestões e outros benefícios sobre Mega Drive, Master System, Nintendo, Super Nintendo e PC, escreva pa-

CLUBE DO VIDEOGAME

LOCAÇÃO E VENDAS

Enviamos via Sedex para todo o Brasil. Trazendo este anúncio, você ganha uma locação grátis e concorre ao sorteio de um videogame.

Rua Santos, 54 - Joinville - SC
CEP 89200 - Tel. (0474) 22-1058

ra o clube e mande dois mil cruzeiros, 2 fotos 3 x 4, nome do console e xerox de certidão de nascimento. O clube cobra também uma taxa mensal de mil cruzeiros para despesas. Escrevam para Raphael L. da Fonseca, Av. Heitor Beltrão, 24-A - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20550.

**Classificados
SUPERGAME**
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

**PC
Engine**

**NEO
GEO**

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINK
GAME PARK

MEGA DRIVE

TESTO

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conventados pelo *Clube*.

LOCADORAS

GAME HOUSE

- Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - 25635 - Rio de Janeiro - Tel.: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - Rio de Janeiro - Tel.: (0242) 31.2460
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza (Em Breve)

NEOCENTER

Rua Santos, 54 - Joinville
Santa Catarina - CEP: 89200 - Tel.: (0474) 22.1056

TARGET VIDEO GAME E LOCADORA

Rua R 1, nº 195 - Setor Oeste - Goiânia - Goiás - CEP: 74125 - Tel.: (062) 291.6607

DPV (DUAL POWER VIDEO)

- Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - Rio de Janeiro - CEP: 24120 - Tel.: (021) 719.2430
- Rua José Clemente, 31 - Centro - Rio de Janeiro - Tel.: (021) 722.5775

GAME E GAMES

Rua Guarani, 283 - São Paulo - São Paulo - Tel.: (011) 227.3742

TILTYS VIDEO LOCADORA

Rua Santa Virginia, 326 - Tatuapé - São Paulo - CEP: 03084 - Tel.: (011) 217.2159

NORMAN GAME

Rua Sta. Ifigênia, 190 - Sta. Ifigênia - São Paulo - Tel.: (011) 229.8656

HOLLYWOOD GAMES

Av. João Pessoa, 497 - Santo André - São Paulo - CEP: 09230 - Tel.: (011) 447.5680

TOKI GAMES

Rua Ministro Calógeras, 1223 - Joinville - Santa Catarina - CEP: 89200 - Tel.: (0474) 33.6572

DIMENSÃO

Rua da Consolação, 2970 c). 02 - Cerqueira César - São Paulo - CEP: 01416 - Tel.: (011) 853.4335

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX

Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115 - São Paulo - CEP: 01207 - Tel.: (011) 222.1472 E 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX:

ALLTEC INF

Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 - Belém - Pará - Tel.: (091) 229.7353

ROMAQ

Rua Turquia, 297 - Feira de Santana - Bahia - Tel.: (075) 221.3963

DIGITEC

Rua Otávio Lamartine, 511 - Petrópolis - Natal

Rio Grande do Norte - Tel.: (084) 217.5935 e 231.9258

LOCADORAS/FRANCHISING

SUPERGAMES

Rua Senador Pádua Sales, 94 - Pacaembu

São Paulo - CEP: 01233 - Tel.: (011) 826.5002 ou 825.4840

SUPERGAMES MACÉIÓ - Galeria Sete Coqueiros - Lj. 8 - Tel.: (082) 231.8186

SUPERGAMES BELÉM - Av. Serzedelo Correa, 880 - Tel.: (091) 225.4131

SUPERGAMES PETROLINA - Rua Manoel Clementino, 1018 Lj. 14 - Tel.: (081) 992.1125

SUPERGAMES SANTOS - Rua Fernão Dias, 4 Loja 8

SUPERGAMES CAMPINAS - Av. Barão de Itapira, 2365 - Tel.: (0192) 8.5504

SUPERGAMES BRASÍLIA - SCLN X 215 Bl. C Loja 19 - Tel.: (061) 347.8281

SUPERGAMES BRASÍLIA - SCLS 106 Bl. C Loja 11 - Tel.: (061) 242.0177

SUPERGAMES SÃO PAULO - Rua Verbo Divina, 951 - Tel.: (011) 548.4902

SUPERGAMES SÃO PAULO - Al. Barros, 945 - Tel.: (011) 825.4317



MACETES

1º

OURO

Jonathan B. de Mattos

São Paulo — SP

JUJU (Mega Drive)

Coloque o cartucho Super Mônaco GP e retire sem desligar o console. Em seguida coloque o cartucho Juju. Pronto! Você está invencível. Se quiser fazer mais pontos, paralise o jogo e aperte o botão B para voltar para o começo da tela.

3º

BRONZE

Newton Torres Júnior

São Vicente — SP

ROLLING THUNDER

(Mega Drive)

Para matar o último chefe: na última fase, quando o elevador acabar de subir, vá para a direita. No canto da tela há uma porta invisível. Ponha o direcional para cima e conseguirá mais balas para detoná-lo. E mais: em quase todas as fases existem portas secretas.

Herbert Henji Polizel

Mauá — SP

BULLS X LAKERS (Mega Drive)

Use as passwords para disputar a final com o Bulls X Suns: R X O C P B B C.

E para ver a sequência final do jogo: R X W C L B B H.

Jonathan B. de Mattos

São Paulo — SP

DARIUS 2 (Mega Drive)

Coloque o cartucho Super Mônaco GP e retire sem desligar o console. Em seguida coloque o cartucho Darius 2.

2º

PRATA

André Vargas de Jesus

Canoas — RS

SPLATTERHOUSE 2

(Mega Drive)

Passwords

Fase 2: EDK KAI ZOL LDL

Fase 3: IDO GEN IAL LDL

Fase 4: ADE XOE ZOL OME

Fase 5: EFH VEI RAG ORD

Fase 6: ADE KAI WRA LKA

Fase 7: EFH XOE IAL LDL

Fase 8: EDK VEI IAL LDL

Em vez do número de vidas vai aparecer um sinal de fogo. Significa que você ficou com vidas infinitas.

Alexandre Righi Funghi

Belo Horizonte — MG

GHOULS'N GHOSTS

(Mega Drive/cart japonês)

Para ficar invencível, faça o seguinte:

Entre em options, ponha a música (sound select) n° 26 e o barulho (S.E. select) n° 56.

Aperte a diagonal inferior esquerda, juntamente com os botões A, B, C e Start pressionados. Quando a tela aparecer em inglês, aperte o botão A quatro vezes e direcione (para cima), (para baixo), (para esquerda), (para direita), até ouvir um som diferente. Aí segure o botão B e aperte Start duas vezes, até Arthur aparecer.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Rudolph Alexandre de O. Ferreira

Belo Horizonte — MG

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
(Mega Drive)

Para desistir: no lugar que você quiser, aperte Start para pausar o jogo e depois o botão C. Krusty morrerá na hora.

Hygino Augusto Valadares

Baeté — MG

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master System)

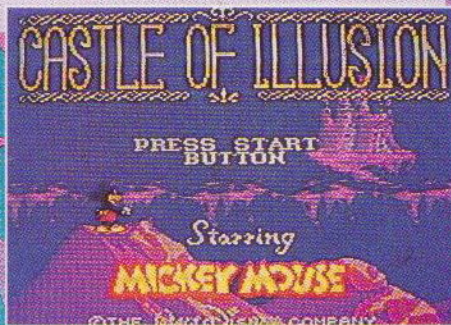
Na fase da Medusa siga direito, não caia no buraco. Você chegará num deserto com as portas todas fechadas. Na segunda escada, suba e vá até a janela. Mate o monstro, ele lhe dará dez raios.

HOTLINE

As 7 dicas
+ pedidas
do mês na Hotline
da Tec Toy

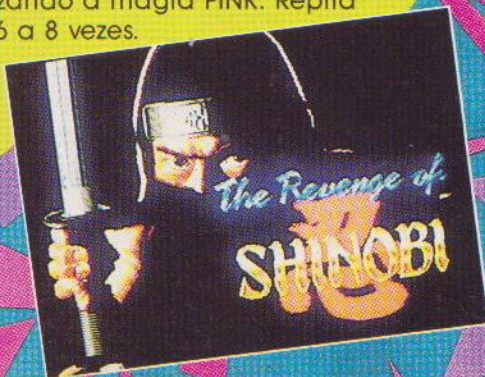
CASTLE OF ILLUSION (Mega)

Para passar da fase 3.1: para achar a saída, depois da segunda ponte caia no primeiro poço. A correnteza o levará direto para a saída.



SHINOBI (Mega)

Fase do vale: NINJA AZUL — Fique no patamar superior mais à direita e espere que ele pule até você. Então pule sobre o mesmo lugar e jogue uma bomba para o lado esquerdo, utilizando a magia PINK. Repita de 6 a 8 vezes.



PHANTASY STAR (Master)

A combinação de armas para matar o Tirano Lassic é a seguinte:
ALIS — magia do fogo
MYAU — attack e magia de cura para quem estiver morrendo
ODIN — equipado com pistola laser
NOAH — magia do vento



MÔNICA (Master)

Para conseguir mais moedas: depois de consultar o mago com o controle 2, aperte o botão 1 ou 2, 73 vezes. Este procedimento lhe dará 45 moedas.



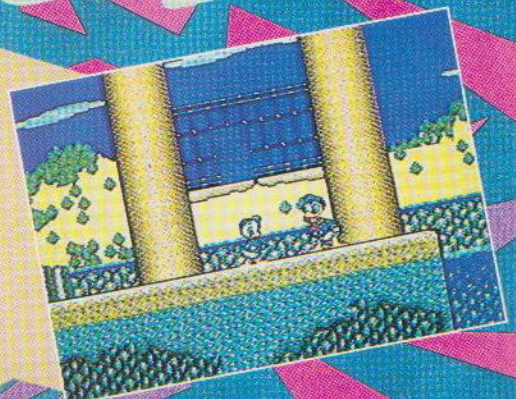
SONIC (Mega)

Último inimigo: fique no canto esquerdo, corra e acerte a redoma de vidro fugindo dos lasers. Repita de 8 a 12 vezes para destruí-lo.



ASTERIX (Master)

Para achar a chave, na fase 7.1, caminhe até encontrar um bloco que impede a passagem do córrego. Destruindo este bloco, o rio fará nascer um cacto. Suba nele e ache a chave à esquerda, encontre a saída à direita.



THE LUCKY DIME CAPER (Master)

Polo Sul (ave sulina). Espere ele descer, pule em cima e quebre o gelo, ele descerá novamente. Repita até matá-lo.

CLASSICS

MÔNICA
(Master)
MATE O CHEFE-COGUMELO



Mônica deve calcular o local de queda do monstro, posicionar-se um pouco antes ou depois e acertá-lo. Deve matar os cogumelos e evitar movimentos que possam colocá-la sob o local de queda do monstro.

STRIDER
(Mega)
3 CONTINUES



Dica útil, pois Strider é um jogo de extrema dificuldade. Ai vai: na tela de apresentação digite A, C, B, C, A e Start.

FIGHTING MASTERS
(Mega)
ÚLTIMO CHEFE



Comece o jogo pulando e caindo no mesmo lugar. Isto fará o chefe parar a sua sequência de ataque. Depois é só atingi-lo quando ele estiver no ar, que ele ficará imóvel por alguns segundos. Vá para cima dele e utilize o special attack.

ALIEN STORM
(Master)
VENÇA OS ETs



Meça o comprimento e o raio de ação do chicote laser e da bazuca. Em combate só dispare na hora certa. Caso não acerte, espere pela outra chance, tomando cuidado pois o inimigo pode contra-atacar ou cercá-la.

SAGAIA/DARIUS II
(Mega)
AUMENTE A DIFICULDADE



Simplez. Aperte o botão C doze vezes na tela de apresentação. O jogo vai ficar muito mais difícil!

BATTLE OUT RUN
(Master)
MELHOR DESEMPENHO



Melhore o motor de seu carro e também os pneus, em primeiro lugar. Assim você vai melhorar o seu desempenho nas estradas, o que ajudará muito. Não se esqueça de comprar o Nitro, também.

PODIUM

Não tem sido mole.
Jogamos, jogamos
e estamos
sempre lá.
No alto, por cima.
Arrasando!!!

MEGA CLUBE

RECORDES BRASILEIROS

MASTER CLUBE

Altered Beast	58.843.200
Burning Force	904.030
Deccap Attack	última fase
Flicky	607.470
Golden Axe	372
Olympic Gold - 100 m rasos	9'30"
Phelios	2.457.400
Shapes and Columns	99.999.999
The Revenge of Shinobi	16.001.500
Truxton	9.020.410

After Burner	19.569.910
Altered Beast	479.900
E-SWAT	398.500
Galaxy Force	456.600
Indiana Jones	38.750
Mônica no Castelo do Dragão	3.081.020
Out Run	57.726.500
R-Type	1.246.700
Space Harrier 3D	73.640.380
Super Cross	0'40"15

MEGA

RECORDES AMERICANOS

MASTER

Altered Beast	4.682.500
Batman	1.342.200
Bustier Douglas	23.554.640
Castle of Illusion	29.218.800
Ghouls & Ghosts	6.195.100
Gaiars	1.791.041
Phelios	2.740.580
Revenge of Shinobi	12.537.800
Rolling Thunder 2	2.682.810
Sonic	9.999.990

After Burner	19.569.910
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	999.990
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3D	35.257.970

RECORDES SUPERGAME

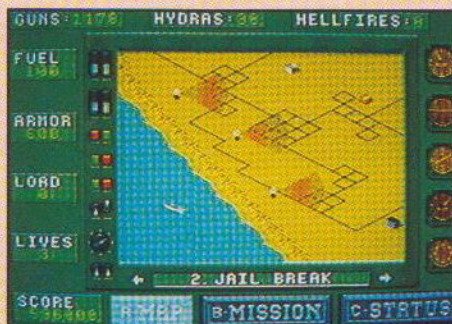
Marvel Land (Mega Drive)
999.910

**Shadow of the Beast
(Mega Drive)**
99.974

Rodolfo Buffone Possuelo
Rio de Janeiro - RJ

NBA Celtics X Lakers (Mega)
Jogo terminado
Franklin Hideaki Kinashi
Três Lagoas - MG

Toki Juju (Mega Drive)
1.675.520
Dionísio Cason
Limeira - SP



Desert Strike (Mega Drive)
Terminado
André Imbuzeiro Portugal
Rio de Janeiro - RJ

**Labirinto da Memória
(Master System)**
Tempo 26 terminado
Pedro Aurélio Sobral
Olinda - PE

**Mônica no Castelo do Dragão
(Master)**
510 580 pontos
Daniela Cristina Tolezano
São Paulo - SP

Last Battle (Mega Drive)
999.900
Dionísio Cason
Limeira - SP

Uma família de Monstros, um bando de Piratas,



TM & © 1991 Par, Inc.



© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

uma gang de Super-Bandidos e uma Mocréia



© 1991 Marvel Entertainment Group, Inc.



© Xuxa Produções

estão a fim de brigar.
Você escolhe a hora e o lugar.

Chegaram os Mini Games Família Addams, Hook - A volta

do Capitão Gancho, Spider Man e Xuxa no Labirinto

da Mocréia, com os heróis e vilões mais

famosos do cinema e da TV. Todos com várias



Os pequenos grandes jogos da Tec Toy



fases emocionantes e efeitos sonoros incríveis. São 4

grandes aventuras que cabem em qualquer lugar, pra

você jogar a qualquer hora. Não fuja dessa

briga. Estamos esperando você lá fora, na loja.

* Aguarde este lançamento

PRO-1 PRO-2 PRO-3 PRO-4



IMAGE

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1

- COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- Design anatômico
 - Chaveamento para os dois sistemas
 - Manche do direcional removível
 - Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2

- COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- Design anatômico
 - Sistema turbo programável
 - Manche do direcional removível
 - Acionamento com borrachas condutivas
 - Leds indicadores de power e turbo

PRO-3

- COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- Design anatômico
 - Sistema turbo programável
 - Manche do direcional removível
 - Leds indicadores de power e turbo

PRO-4

- COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- Design anatômico
 - Sistema turbo programável
 - Manche do direcional removível
 - Leds indicadores de power e turbo
 - Saída para fone de ouvido

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro • Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Conversion • Brasimac • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponta Fria • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Ótica Suíça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transis tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Toche Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Rádio • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • **GO:** Brasimac

ESTAMOS NOMEANDO REPRESENTANTES