

MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

# SUPERGAME

ANO 2 - Nº 18  
JANEIRO DE 1993  
CR\$ 28.000,00



## G-LOC PARA MEGA

Um simulador de  
vôo incrível!

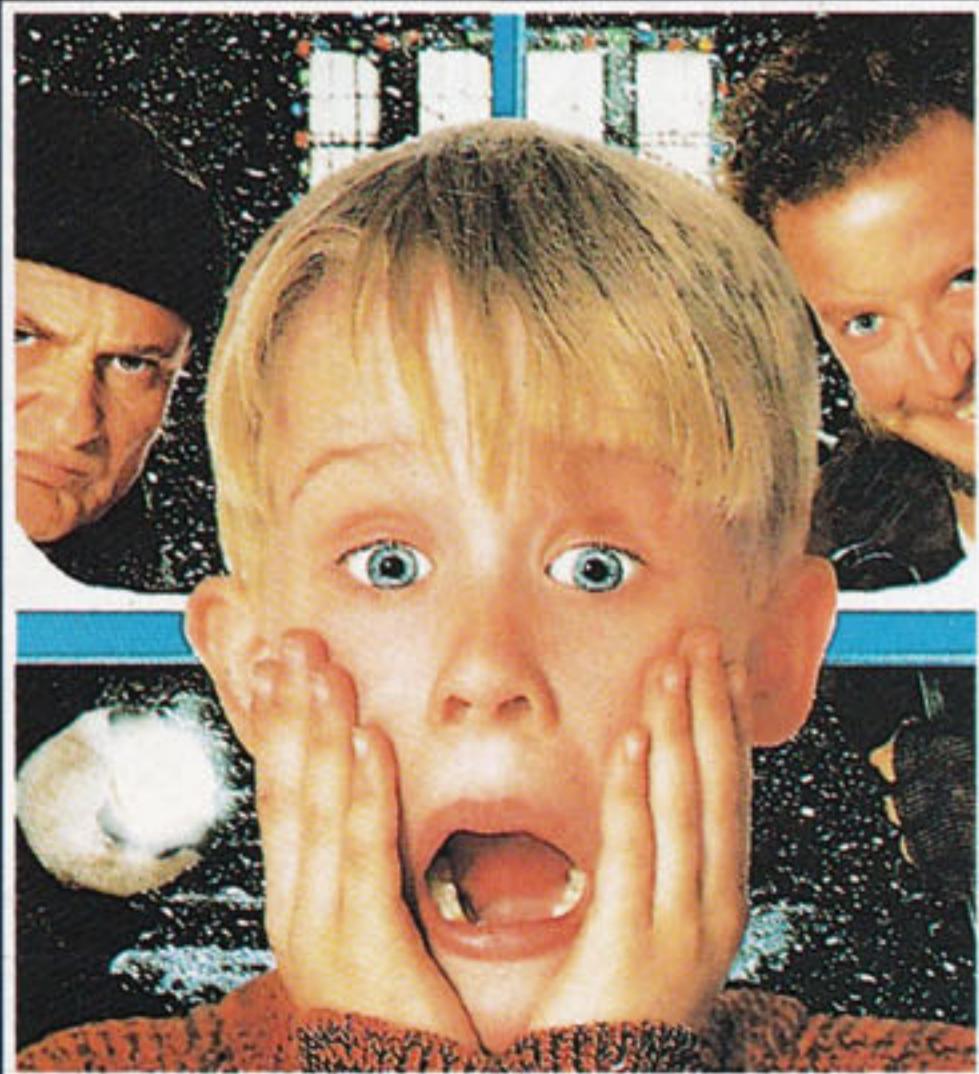


**SONIC 2!!**  
Um cartaz imperdível!

**DEATH DUEL!!**  
Lutas infernais  
entre monstros  
grotescos!



**ESQUECERAM DE MIM!**  
Detone os ladrões  
com armadilhas  
hilárias!!



**WORLD OF ILLUSION!!**  
Mickey e Donald  
no mesmo jogo!!

**CINCO PÁGINAS DE  
CAPITÃO AMÉRICA!!**

**SUPEROLIMPÍADA 92: CHEGOU A HORA DA DECISÃO!**

# IMITAÇÕES EXISTEM PRO SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



## 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
- Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável

## 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

## PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Manchê do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

SE TEM  
CHAVEIRO  
É PRO!!



**Chips do Brasil**

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

**BRASIL:** Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • MJ Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So I • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilt's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpísmo • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudente Técnica • Vistórica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alívio • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotolídica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colônia • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palacio Musical • Rádio Vitoria • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tivebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojaria Vieira • Novex • **BA:** Bruden Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

# NESTE N°

4. Cartas

9. Rola Lá Fora

10. Saiu no Japão

Capitão  
América



12. Thunderforce IV

Mais um  
jogo inteiro  
como só  
a SG  
sabe  
fazer! 31

18. Especial Master

22. Dr. Kissab

26. Supertáticas

31. Especial Mega

36. Superjogos

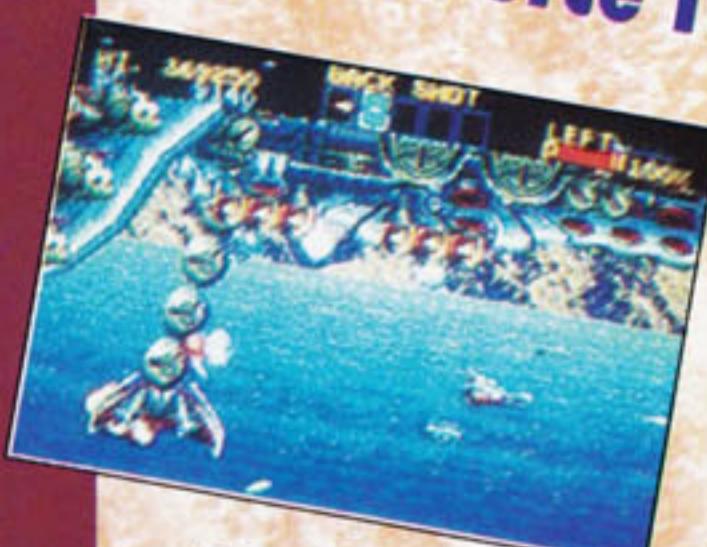
41. Clube do Chefe

42. Classificados

46. Podium

46. Hotline

Thunderforce IV



Esta  
vez é  
pra  
valer!

12

G-LOC!!!



O melhor  
simulador  
para  
Mega!!

10



Sonic 2  
do começo  
ao fim!!

Todas  
as dicas e  
fases!

18



"Vadiar e jogar é  
só começar"!

Aprontei uma edição pra vocês não entrarem de otário nessas férias de verão. Ah, férias... Jogar videogame, comer, dormir, jogar de novo... se pudesse ser sempre assim... Falando em SG nova, este mês temos o genial G-Loc para Mega. Tá até melhor que o Arcade, meu. Barulheira infernal, tiros incessantes. Demais. No Japão saiu Jennifer Capriatti Tennis, outro jogo monstro. E aqui no Brasil, sim senhor, saiu a melhor versão já feita de Home Alone ("Esqueceram de Mim"). Dá licença, mas com estes três jogos para o Mega Drive, quem é que precisa de um Super NES? Antes que eu esqueça: o cara que esqueceu de colocar Thunderforce IV na edição passada foi pendurado pelo joystick. Vocês podem conferir o jogo na p. 12. Para botar ordem na casa, algemei os pilotos na sala de jogos (pelo pé) e eles acabaram Sonic 2 para Master e Capitão America para Mega. Jogo completo mesmo, com todas as dicas decentes, é só na SG. Mês que vem tem mais...

O CHEFE



## Chefe escala uma montanha de cartas e chega ao céu!

### ■ NAPOLEÃO

Digam para o Chefe largar de encher o saco. Sabem porque ele é assim? É simplesmente porque ele nunca conseguiu terminar nenhum jogo, aliás o máximo que ele consegue é, e quando muito, chegar à segunda fase, isso deixa ele louco. Por isso ele é tão folgado, isso se chama inveja.

**João da Silva Corrêa Jr.**  
Vila Rosa — SP

**RdR:** Antes fosse, caro João. O Chefe é folgado porque é bom mesmo. Quando pega no controle, detona. A teoria que o PCC levantou é que o Chefe, por possuir um QI tão acima do comum, tem freqüentes crises de egocentrismo. Quando era pequeno, sonhava em ser Rei ou coisa parecida. Pode?

### ■ UM SONZINHO!

Escrevo para lhes dizer que, como músico, não deixo de reparar nas trilhas sonoras dos jogos e que, felizmente, os jogos da SEGA são mais caprichados e muito superiores às trilhas de jogos como o Nintendo. Aqui vai uma relação das trilhas sonoras mais bem elaboradas, montadas e instrumentalizadas do MEGA:

- 1 — Valis III
- 2 — THUNDERFORCE III
- 3 — STRIDER
- 4 — TOE JAM & EARL
- 5 — SONIC
- 6 — EL VIENTO

**Adilson Klier Péres Júnior**  
Rio de Janeiro — RJ

**RdC:** Legal mesmo a sua colaboração. Para quem não sabe, eu também sou músico nato, um grande guitarrista e cheguei a excursionar com bandas internacionais. Por isso aprovo o seu bom gosto e assino em baixo. Valeu!

### ■ TERCEIRO TURNO

E aí galera da redação, tudo bem? Hoje vamos votar. Para votar basta preencher a cédula abaixo:

<input type="checkbox"/> PAC (Partido Amigo do Chefe)	<input type="checkbox"/> PCC (Partido Contra o Chefe)
----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

É só marcar com um X ao lado da opção. O meu voto é para o PAC. E não escrevam meu nome errado!

**Gabriel Silva Syrio Vital**  
Belo Horizonte — MG

**RdC:** Gabriel, não me comprometa. Do jeito que estão as coisas, não quero ser eleito a nada. Estou muito satisfeito com a responsabilidade do meu cargo de Chefe. Obrigado pelo seu voto, mas renuncio em favor da revista. Como você notou, escrevemos o seu nome certinho.

### ■ É BICO

Caros amigos da SG. Eu não vou elogiar porque eu e todos os gamemaníacos achamos a SG a melhor revista da Galáxia. Eu apenas vou lhe fazer uma pequena pergunta: tenho um Master System 2 e nele há 2 saídas. Uma de vídeo e outra de áudio. Como eu faço para gravar meus jogos em vídeo K7?

**Raul Alves Rocha**  
Brasília — DF

**RdR:** Camaradinha, isto é moleza pura. Não precisa ser nenhum engenheiro da NASA para

resolver o seu problema. Basta ligar dois cabos de RCA na entrada auxiliar do vídeo cassete e voilá. TCHAM TCHAM TCHAM TCHAMMMMMMM!

### ■ CHEFE RESPONDE

Vamos ao que interessa:

- 1 — Primeiramente, meus parabéns por aguentar esse bando de lesmas.
- 2 — Se está com vergonha da desordem da redação, relaxe pois, o meu quarto é o mais desarrumado que eu conheço.
- 3 — A minha carteirinha veio com os dados errados, o que fazer?
- 4 — Eu gostaria de saber o nome inteiro do Chefe.

**Takaito Takenara**  
Santa Rita do Sapucaí — MG

### ■ RdC:

- 1 — Obrigado
- 2 — Deve ser mesmo, pois cansei de tanto lixo e fiz toda a equipe arrumar a bagunça que eles fizeram. Agora tá um brinco!
- 3 — Fica frio meu chapa que vamos consertar o pequeno erro.
- 4 — Nem fu-fu garotinho!

### ■ BOCA NO TROMBONE

Prezados redatores da SG: gostaria de saber por que o Mega Drive e o Master System II saíram de linha aqui em Aracaju-SE. Daria para mandar uma foto completa da redação (incluindo as redatoras) e a foto do Chefe?

**Anderson Oliveira Feitosa**  
Aracajú — SE

**RdR:** O que? Não é possível que o comércio de uma capital brasileira (aliás, lindíssima cidade) esteja tão desatualizado das maravilhas do mundo moderno. É uma pena que isso ainda aconteça em alguns lugares. Mas vamos esperar o bom senso dos comerciantes aí de Sergipe, não? As fotos que você pede, pode esquecer, pois o maldoso feitor aqui da redação (você já sabe quem é?) proibiu todas as outras fotos que não sejam de telas, principalmente das redatoras. Sacanagem!



# Inibiz

Comércio  
Atacadista Ltda.



## CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Black Belt  
Choplifter  
Gangster Town  
Missile Defense 3D  
Shooting G  
Super Futebol  
Alex Kid M. World  
Astro-Warrior  
Aztec Adventure  
Wanted  
S. Futebol II  
Shapes and Columns  
Paper Boy  
Zaxxon 3D  
Space Harrier 3D  
Maze Hunter 3D  
Poseidon Wars 3D  
Dead Angle  
Dynamite Dux  
Super Tennis  
Altered Beast  
Rambo III

Blade Eagle 3D  
Out Run  
Psycho Fox  
Super Monaco GP  
Ghouls'n Ghosts  
Double Dragon  
Jogos de Verão  
Thunder Blade  
Vigilante  
RC Grand Prix  
Shinobi  
Kenseiden  
E. Swat  
Moon Walker  
After Burner  
Golden Axe  
Galaxy Force

## CARTUCHOS MEGA DRIVE

Super Futebol  
Shapes and Columns  
Golden Axe  
Last Battle  
Moon Walker

Truxton  
Super Monaco GP  
Castle of Illusion

## JOYSTICK

Joystick M. System  
Joystick Asa  
Joystick Manche  
Joystick Arcade  
Joystick S/Fio C/R.

## VIDEO GAME

Game Gear

## CARTUCHOS GAME GEAR

Cartuchos Game Gear S.A  
Cartuchos Game Gear S.C

## ACESSÓRIOS

Rapid Fire

Adaptador para Mega  
Adaptador AC. Game Gear

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

Mini Bit  
Cartela Mini Bit A  
Cartela Mini Bit B  
Telepapo  
Pense Bem  
Livros Pense Bem  
Mini Game Série Master Sort.  
Mini Questron  
Questron  
Mini Game Sort.

## BRINQUEDOS ELETRÔNICOS

Bee Bop  
Video Driver Jr.  
Video Driver Turbo  
Dancing Mônica  
Dancing Cebolinha  
Sabre C/ Remoto  
Rockin' Beat



**NOVA CULTURAL**

**Diretores:** Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

# SUPERGAME

NÚMERO 18 - JANEIRO DE 1993

## 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,

Maria Cristina Braga e Therezinha Prado

**Assessor Técnico:** Roberto Carnicelli

**Secretário de Produção:** Paulo Sérgio Agostinelli

**Colaboradores:** Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Fran Moreira, Eder Luiz Medeiros (fotografia)

## MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar  
**Publicidade:** Paulo P. P. A. Prado

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

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

**CENTRAL  
DE ATENDIMENTO**  
**Tel. (011) 851-3111**

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 - São Paulo, SP

**ASSINATURAS**  
**Ligue para: (011) 851-3111**

## NÚMEROS ATRASADOS

Informe-se no seu jornaleiro ou dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou por carta, a:

**DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.** A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP



## ■ DO EXTREMO ORIENTE

A toda redação e ao Chefe da SG. Mesmo aqui no Japão a revista chegou em minhas mãos. A SG é mesmo para detonar. Vocês estão de parabéns!

**Anderson Tanaka**  
Tomioka — Japão

**RdC:** Enfim, o reconhecimento internacional! Fico feliz em saber que a distribuição está sendo feita sem nenhuma falha. Se houver pode reclamar que cabeças vão rolar!

## ■ CASO SÉRIO

A revista está demais, parabéns pelo trabalho que vocês vem fazendo. Na SG 15, na seção Rola lá fora, vocês disseram que a Capcom do Japão anunciou que está produzindo jogos para Sega CD. Será possível que a Capcom também produza para Sega, jogos como Final Fight e Street Fighter II? Um abração.

**Fábio Andreotti de Moura**  
São Paulo — SP

**RdC:** Obrigado pelos elogios. Nesta edição já sofri duas investidas do PCC, que não perde a chance de me atacar através das cartas. Não ligo mais, eu sou o Chefe todo-poderoso. Podem despertar uma rosa, mas não podem deter a primavera! Quanto à sua pergunta, vou responder na sinceridade: meu palpite é que não vai demorar muito para ser lançado Street Fighter II, pois a Sega tá namorando a Capcom faz tempo. O Final Fight é confirmado é só sentar e aguardar.

## ■ POR MARES NUNCA ANTES NAVEGADOS

Chefe: peço desculpas pela demora, mas esta revista só saiu aqui em Portugal esta semana. Espero que me aceitem como sócio. Em matéria de videogame, Portugal está muito atrasado. Para vocês terem uma idéia, só este mês saiu Super Mario 3. Um abraço.

**Carlos Cruz**  
Queluz — Portugal

P.S. Mandem resposta.

**RdC:** Meu rico portuguesinho, nunca é tarde para ser sócio do meu Clube. Junto com a sua ficha, recebi mais uma meia dúzia aí de Portugal. Estão todos associados. Meu clube é internacional, já tenho sócios no Peru, Japão, Alemanha, Estados Unidos e agora, em Portugal. Um abraço fraterno.

## ■ CARTA ASSINADA

Eu, como todo o bom jogador de videogame leio uma boa revista de games, por isso optei pela Supergame. Uma revista muito bem feita por uma redação competente e supervisionada por um Chefe do barulho. Continuem assim, melhorando a cada mês e introduzindo cada vez mais coisas em suas páginas.

**Tomas Felipe Bruder Gouveia**  
São Paulo — SP

**RdC:** Sangue bão! Esse garoto só me dá alegria. Continue lendo nossas edições mensais. Em troca de sua atenção só podemos garantir uma coisa: qualidade. Só mesmo eu para garantir isso. Minha assinatura vale mais que qualquer recibo. E tenho dito. Obrigado, eu!

**Escrevam para  
REVISTA SUPERGAME**

Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01051

já tá no pedaço!

# GENIECOM

a fera dos videogames



jotaesse

Mais, mais,  
muito mais  
prá você curtir.

GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE.  
Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus  
cartuchos e os seus poderes, tornando-se um  
SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em

qualquer fase.  
GENIECOM é o  
mais completo de todos.  
• já vem com 2 joysticks  
• videolink-comando à distância,  
sem essa de fios  
• acompanha 2 fones de ouvido, só você  
ouve as músicas e os ruídos  
• manual com mais de 400 jogos

Você agora é  
**INVENCÍVEL**

## COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!



tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

NTD ELETRÔNICA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.  
Rua Olívia Guedes Penteado, 378 - CEP 04766-000 - São Paulo  
Tel.: (011) 522-3268 - Fax.: 55-11-523-4656

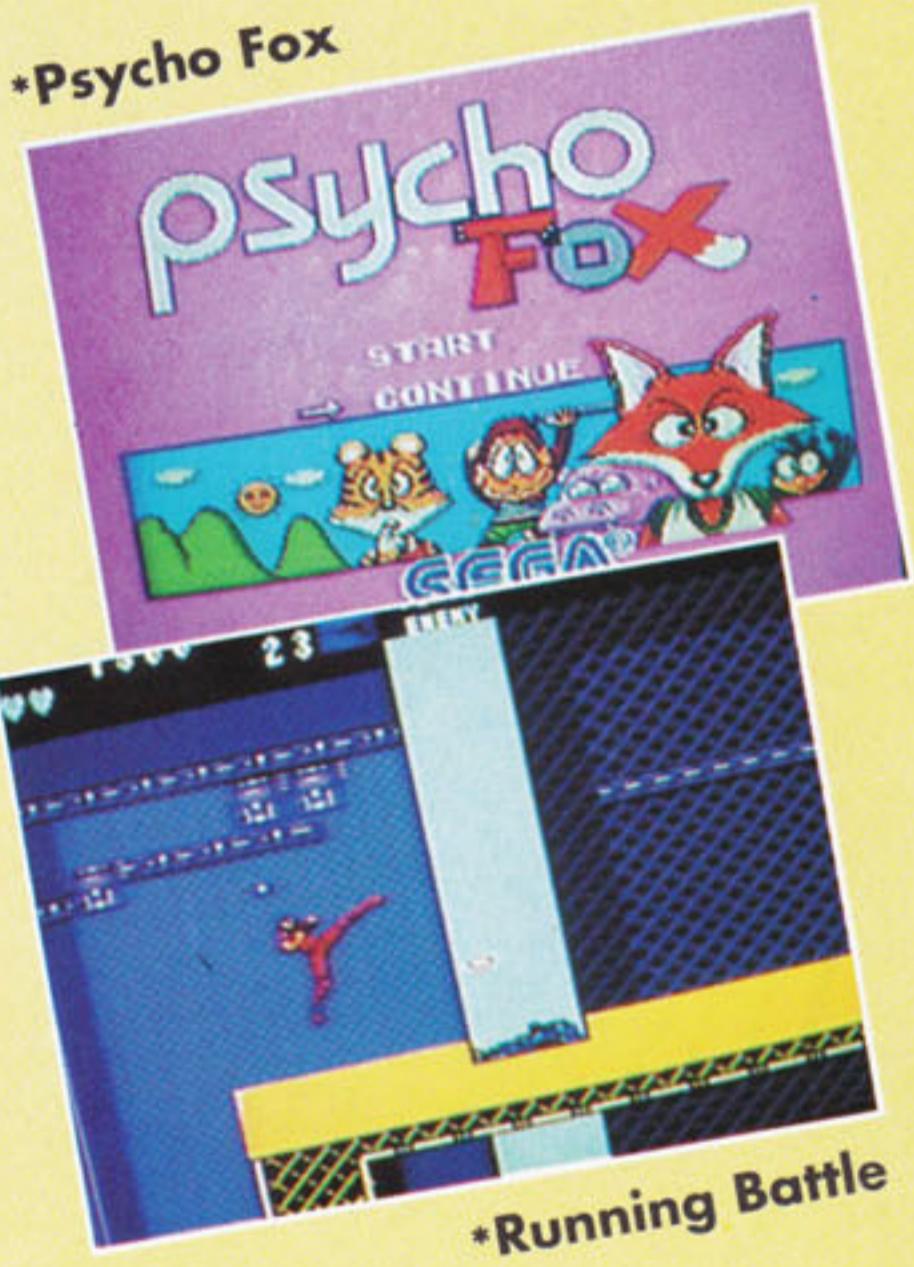
Vendas: Av Ipiranga, 919 salas 926/927  
Telefax: (011) 220.8557 e 220.7618

# SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME

## SAÍRAM OS 4 ÚLTIMOS FINALISTAS!

Queridíssima galera, aqui estão os vencedores da quarta e última etapa. Agora vamos para a finalíssima!

### CATEGORIA MASTER

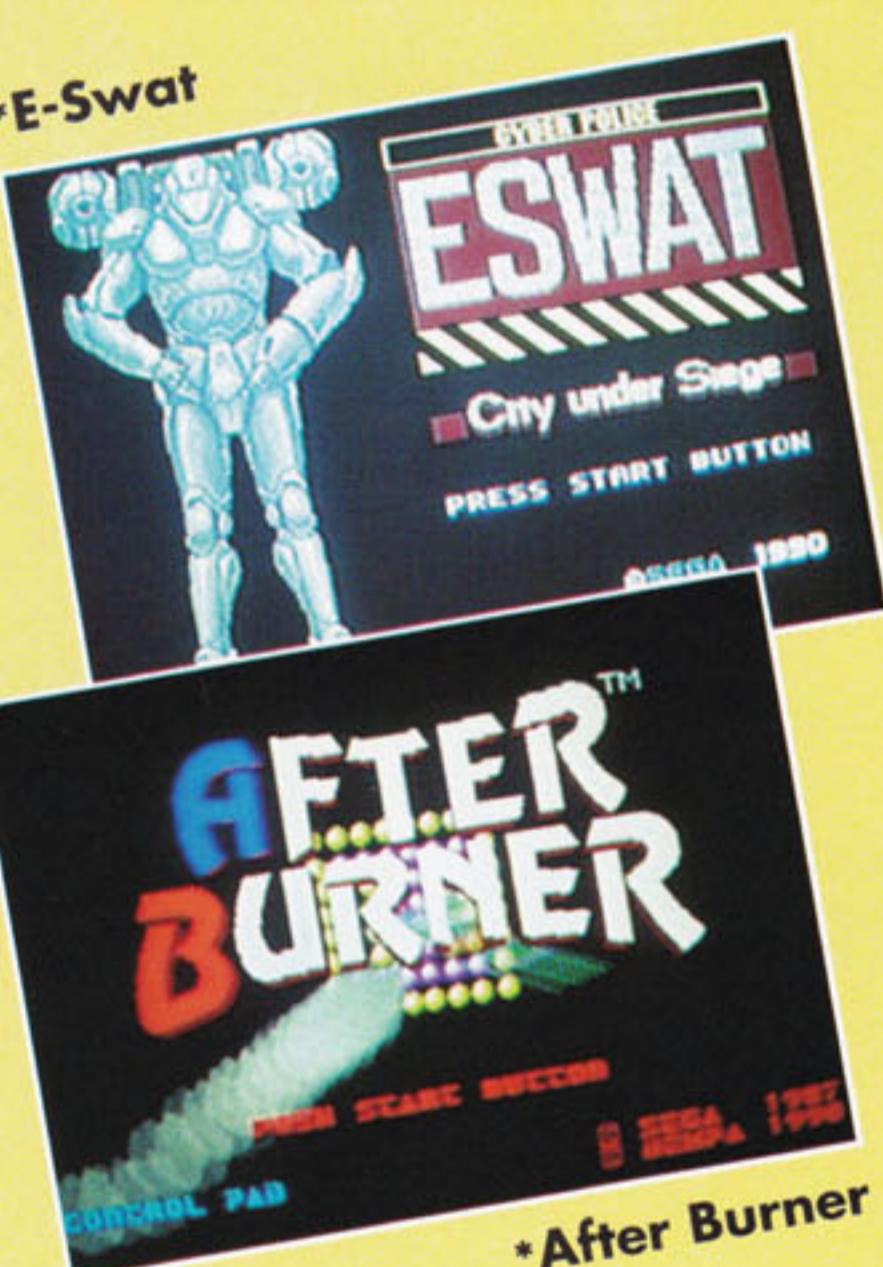


1º e 2º prêmios  
(passagem, estadia, boné, camiseta)

Márcio Lênin  
Marçal Freire  
Goiânia - GO

Danni Sales  
Silva  
Goiânia - GO

### CATEGORIA MEGA



1º e 2º prêmios  
(passagem, estadia, boné, camiseta)

Fred Bugmann  
Arujá - SP

Cláudio S.  
Aguiar  
Recife - PE

## SENHORES FINALISTAS : O DIA D SERÁ 31 DE JANEIRO!

Acabou a moleza, rapaziada! Com os 4 aí de cima temos enfim as 17 grandes feras da SuperOlimpíada 92. E vejam como ficou bem distribuído: são 6 paulistas, 4 goianos, 3 pernambucanos, 2 gaúchos, 1 cearense e 1 paranaense. Seis Estados dizem presente à grande final! Sinal de que minhas superferas dão show no Brasil inteiro – com destaque para Goiás, onde mora um bando de feras! Como já anunciado, todos serão reunidos em um único lugar. **Mas, atenção o dia da decisão foi adiado para 31 de janeiro (e não 24, como anunciado inicialmente).**

Aí então veremos quem é o *top of the tops!* Vão sair 6 viagens para a Disney, 2 trofeus de Campeão Olímpico (Mega e Master) e aquele montão de prêmios que Eu, o grande Chef, prometi. Por enquanto, os finalistas já ganharam seus Mega Drives (os da categoria Master) e Mega CDs (os da categoria Mega). Como vai ser a decisão? Onde? Calma! Minha equipe já está contactando os 17 eleitos. E a próxima Supergame trará tudo mastigadinho pra vocês. Viva a Olimpíada, Viva a minha galera inteira! Até lá!

**O Chef**

**Demais classificados da 4ª etapa: aguardem comunicação e prêmios pelo Correio!**

**SUPERGAME**



**BOMBA!**

# World of Illusion

Mickey Mouse e Pato Donald estão presos numa terra misteriosa. Para salvá-los, você terá que aprender mágicas poderosas

**A**última grande novidade para os aventureiros de plantão. *World of Illusion* é um dos cartuchos mais animados já lançados para Mega Drive. Desenvolvido em conjunto pela SEGA e Disney, os gráficos do game foram elaborados com água colorida, gerando um efeito incrível. A estória é assim: Mickey e Donald estavam praticando para um show de magia. Donald encontra um baú mágico e arrisca-se a entrar. Mickey parte atrás dele. Logo os dois se vêem perdidos numa terra misteriosa, onde eles são obrigados a aprender verdadeiras mágicas. A alternativa? Ficarem presos para sempre. Os dois heróis partem através de várias fases, cada uma mais surpreendente do que a outra. Florestas, mares, cavernas, montanhas, armadilhas e inimigos de toda a



## FICHA TÉCNICA

Nome: ***World of Illusion***  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de Jogadores: **1 ou 2**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **SEGA**  
Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>74</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>97</b>
<b>Som:</b>	<b>82</b>
<b>Diversão:</b>	<b>85</b>



sorte os esperam nesse mundo mágico e hostil. Algumas cenas do jogo são de alto impacto, como a hora em que os dois mágicos de araque voam num verdadeiro tapete das mil e uma noites. O som é bem característico, com aquela musiquinha orquestrada de fundo. As duas empresas resolveram investir pesado nesse lançamento que ainda não está 100% completo. Valeu a pena. Podes crer que é de arrebentar!



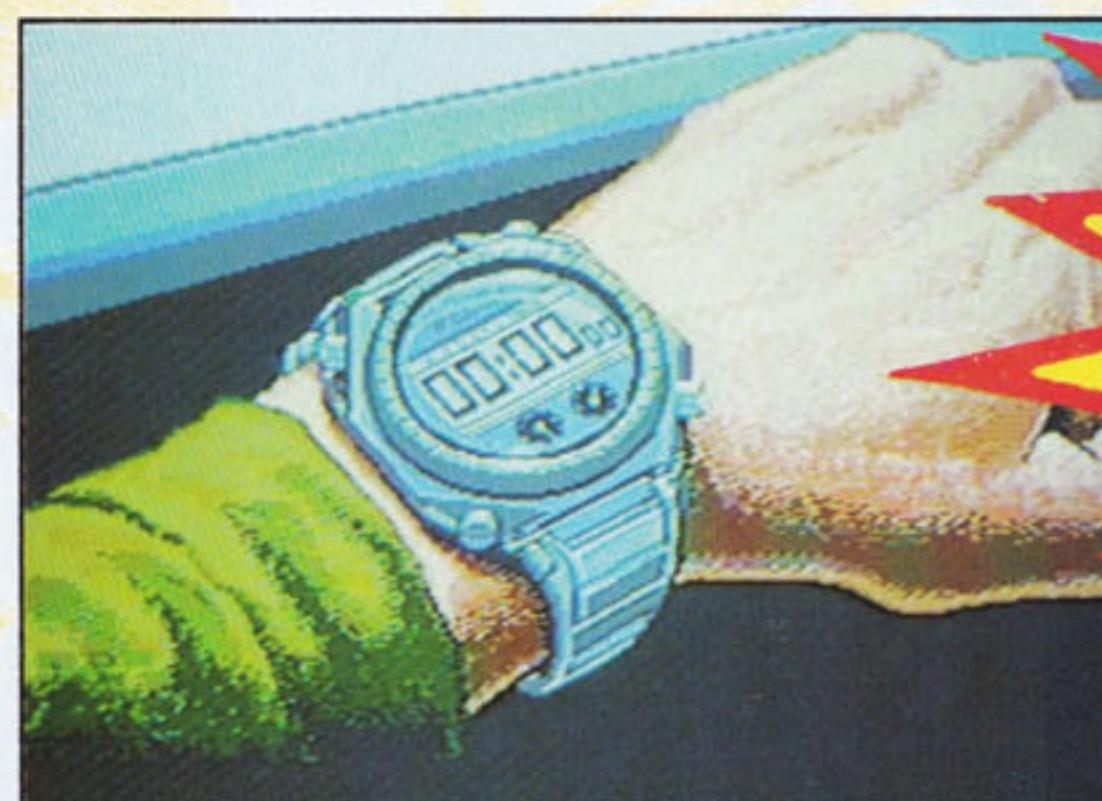
# G-LOC AIR BATTLE

SEGA surpreende com esse grande lançamento. G-LOC, o simulador de caça definitivo!

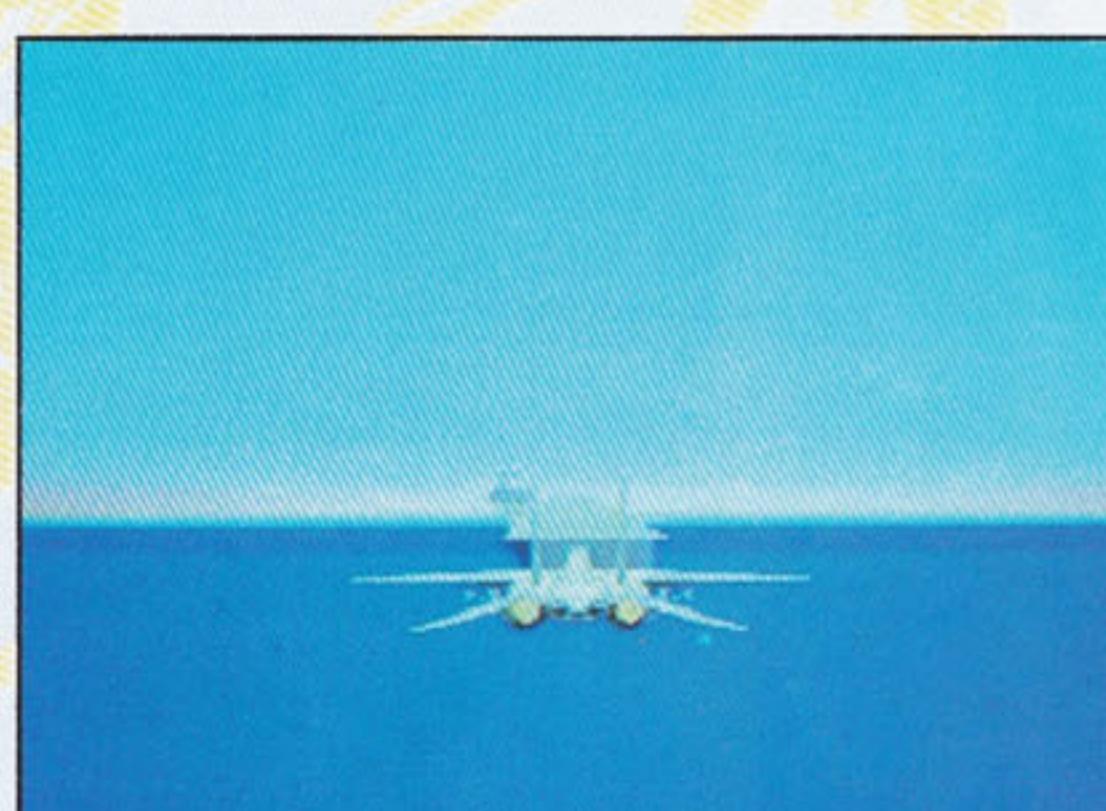
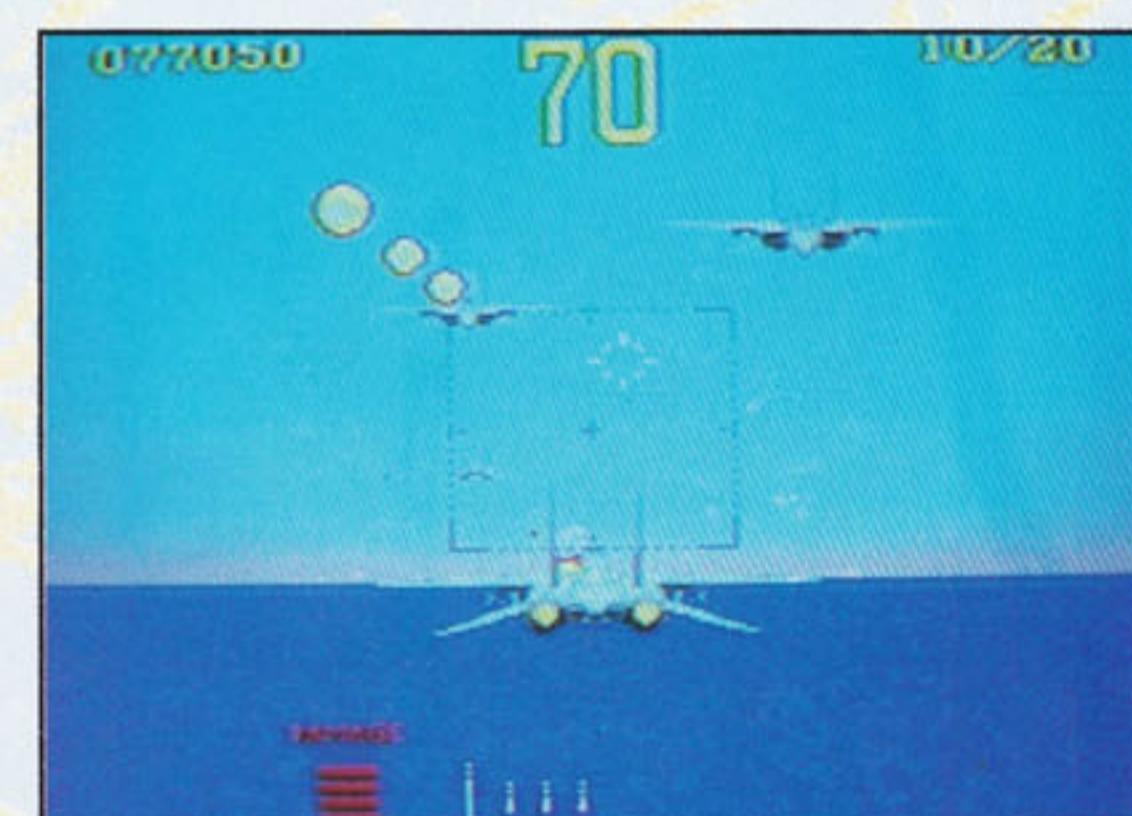
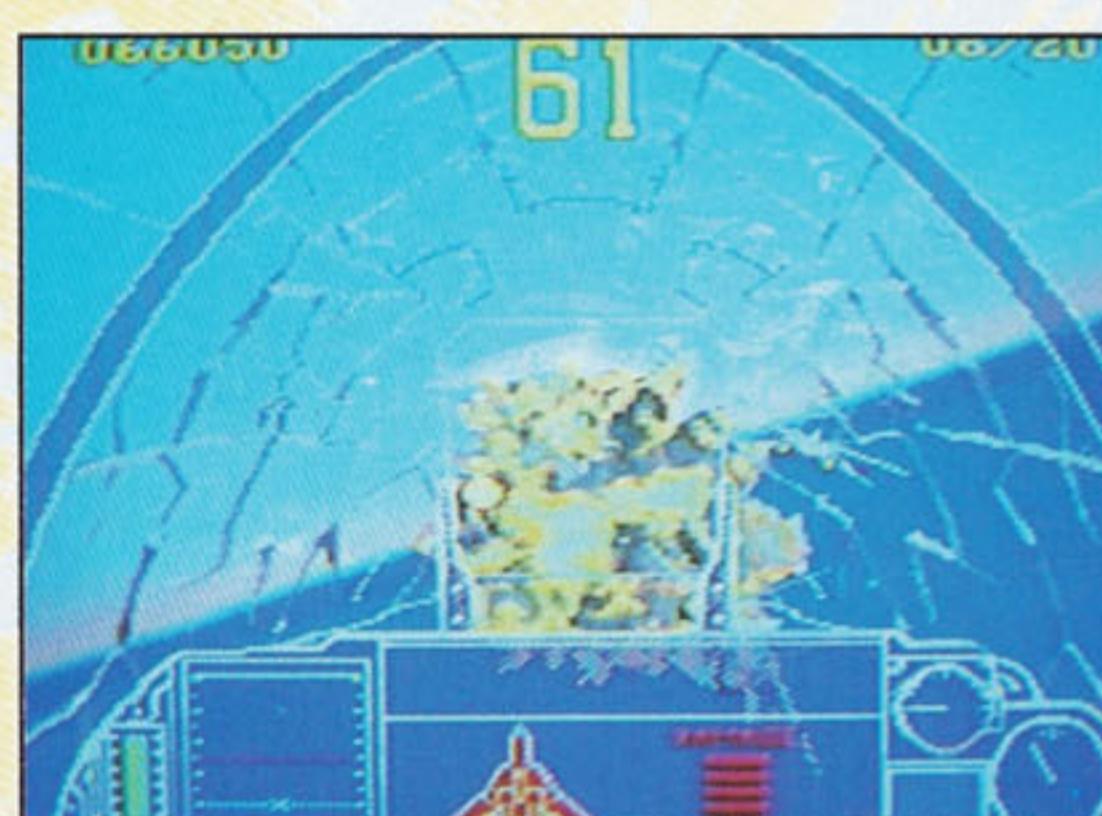
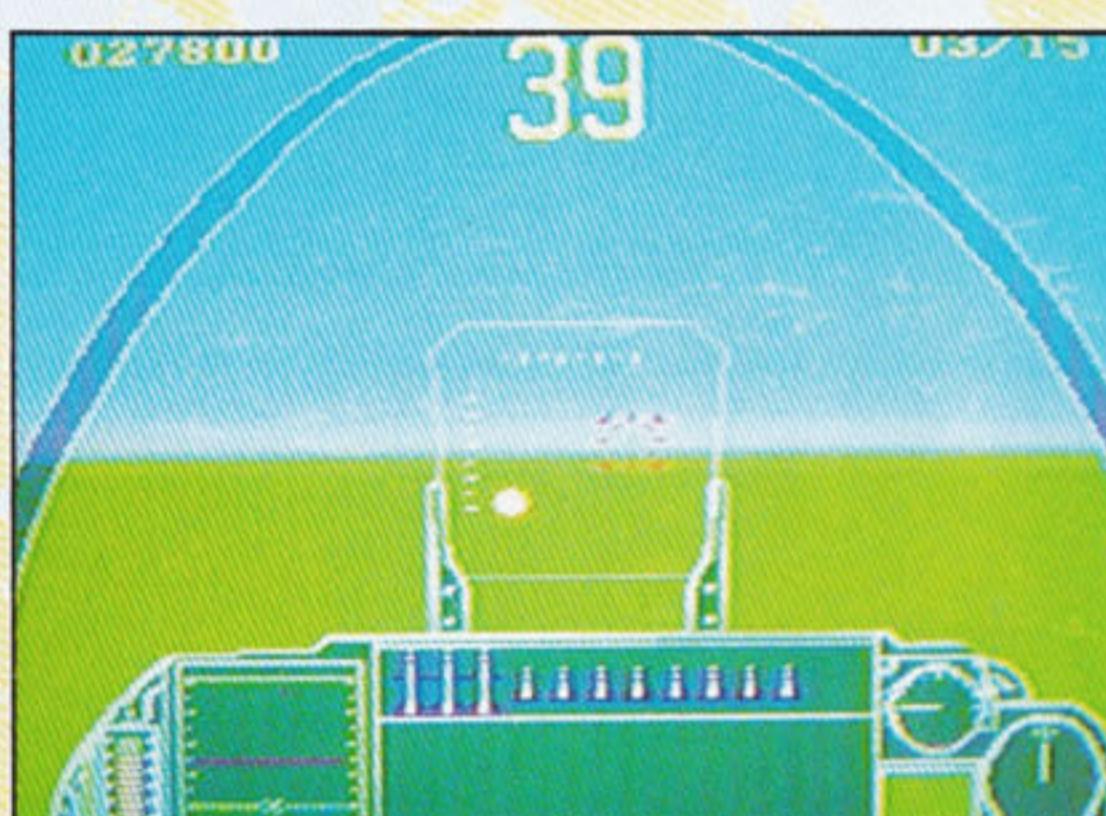
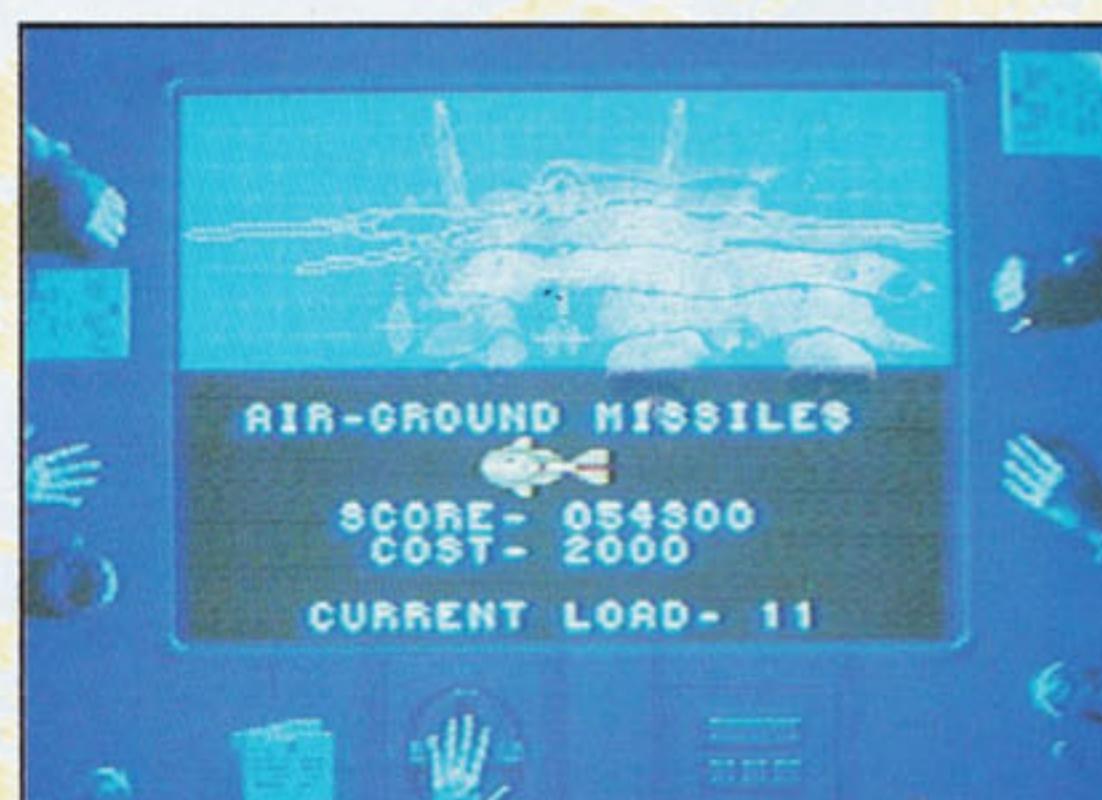
**E**stá saindo agora no Japão a última versão deste manjadíssimo jogo. A primeira foi para Arcade, depois saíram para Game Gear e Master e esta agora, para o Mega Drive. A de Flíper e a de Mega ficaram as melhores. Totalmente diferente das anteriores em termos gráficos, ninguém esperava que a versão Mega fosse tão boa. O jogo tem também uma versão Mega CD que está em trabalhos e que deve sair na seqüência. Logo na apresentação, que já tem um som animadinho, o supercaça é desmembrado para que você fique boquiaberto com sua capacidade. Vê-se nitidamente o míssil poderosíssimo e a turbina high-tech de última geração, separados e desenhados com traço pontilhado. Seguem-se visões do espaço aéreo e o logotipo da Sega resplandecente, que fica solto como se estivesse em órbita no espaço sideral. Tem a imprescindível contagem regressiva para as missões e



depois é sair dando tiro em tudo o que pintar pela frente. Os alvos aparecem na tela da aeronave e você sai na captura para abatê-los. Tem-se duas perspectivas do jogo: de dentro e de fora, e de trás e da frente do avião. O jogo inicia com o alto comando escolhendo os locais das missões. Nesta versão todas as missões já estão pré-determinadas. Em seguida aparece na tela: "Get ready Rookie..." Se o seu tiro detona inimigos e for realmente bom, aparece escrito: "Hey hot shot!" No meio das missões há uma fase bônus. Nesta fase você tem um tempo determinado para acertar aviões e acampamentos inimigos. A fase só é



**ACROBACIAS MIRABOLANTES A BORDO DE UM CAÇA F-16 FORTEMENTE ARMADO!!!!**



### FICHA TÉCNICA

Nome: **G-Loc Air Battle**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Tiro**  
 N.º de jogadores: **1**  
 N.º de Fases: **N/D**  
 Fabricante: **Sega**  
 Capacidade: **8 Mega**

### AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio :</b>	<b>91</b>
<b>Gráfico :</b>	<b>89</b>
<b>Som :</b>	<b>95</b>
<b>Diversão :</b>	<b>100</b>

considerada completa quando o avião conseguir pousar no porta-aviões.

O que é bem legal neste jogo é a velocidade super-rápida que torna as missões emocionantes. Os gráficos e a voz digitalizadas estão pelo cartucho todo. Tem ainda sons de metralhadora e de bombas bem reais. Se você gosta do gênero tiro, tiro e mais tiro, este é satisfação garantida. Sua missão é detonar o tempo todo e desinfetar a área coalhada de inimigos. Desnecessário dizer que não há outra opção que não seja vencer. Sempre! Não marque, seu supercaça tem todas as condições para isso.



# THUNDER FORCE IV

Quem gostou do número III vai simplesmente enlouquecer com a última versão deste jogo de tiro!

Uma das séries mais famosas de jogos de tiro para o Mega Drive é Thunder Force. Os fãs destes jogos podem se animar. O último deles, TF III, estabeleceu um novo padrão para os jogos com deslocamentos horizontais de tela (sidescrolling action). A Technosoft do Japão está preparando o quarto da série. TF IV vem pelo mesmo caminho e parece ser ainda melhor. Ainda incompleto, o jogo já impressionou bem àqueles que conseguiram dar uma olhadinha. Andam dizendo que o novo cartucho vai deixar no chinelo qualquer outro jogo de tiro para o Mega Drive.

Algumas das armas que vocês já conhecem, permanecem na novíssima versão. Mas foram introduzidas outras, inéditas e mais poderosas. Uau! Nossos correspondentes estavam alarmados, boquiabertos e excitados. Mandaram um fax dizendo que só vendo os novos estágios, fases e efeitos, para acreditar. O melhor a fazer agora é esperar.



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Thunder Force IV**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Tiro**  
 N° de jogadores: **1**  
 N° de Fases: **N/D**  
 Fabricante: **Technosoft do Japão**  
 Capacidade: **4 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio :</b>	<b>88</b>
<b>Gráfico :</b>	<b>85</b>
<b>Som :</b>	<b>90</b>
<b>Diversão :</b>	<b>95</b>



# SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSou" traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.



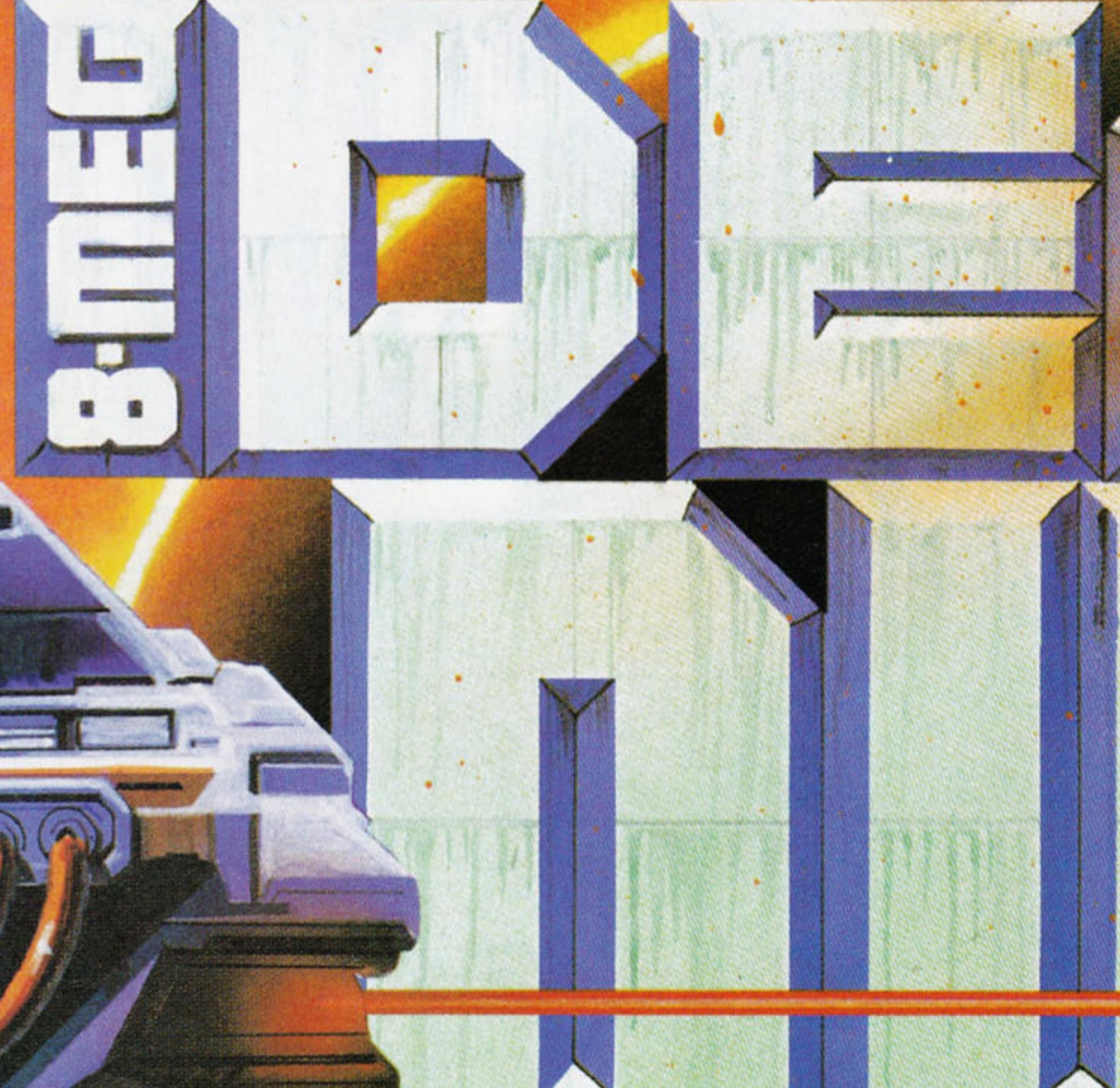
A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

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

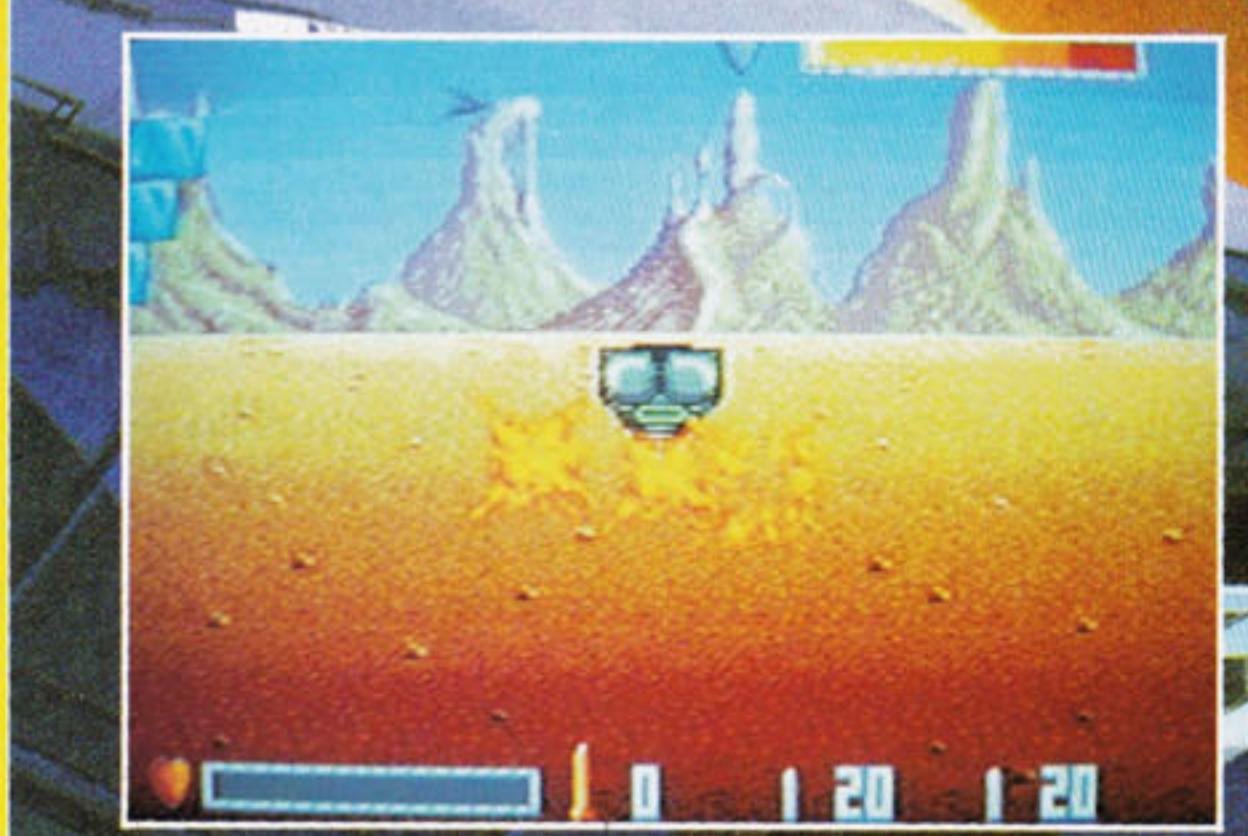


**SAIU NOS  
STATES**

**SAIU NOS  
STATES**



**B**arred Jane tem que vencer nove impiedosos e rudes guerreiros para salvar sua federação intergalática da extinção. É preciso escolher a arma própria para cada alvo. Não existem duas armas ou dois oponentes iguais. Antes de enfrentar o inimigo, uma tela o apresentará e dará toda a ficha do monstrengão (força, agilidade, etc...). Logo você avista o primeiro: um dragão verde que se esconde atrás das barreiras de proteção. A perspectiva do jogo é como um tiro ao alvo. Mas não pense que o inimigo vai ficar parado sem atirar. A cada acerto seu o monstrengão vai sendo mutilado. Após derrotá-lo, você vai para um Bônus Stage, que consiste em acertar bichos exóticos que cruzam a tela. Cada acerto significa mais dinheiro para comprar armamentos e encarar o restante dos oito inimigos.



**SANG  
CRUEL,  
E BEM**

NÃO RECOMENDADO  
PARA MENORES DE 13 ANOS

RENTO,  
GROTESCO  
LEGAL...

#### FICHA TÉCNICA

Nome: **Death Duel**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Tiro**  
Nº de jogadores: **1**  
Nº de Fases: **9**  
Fabricante: **Razor Soft**  
Capacidade: **8 Mega**

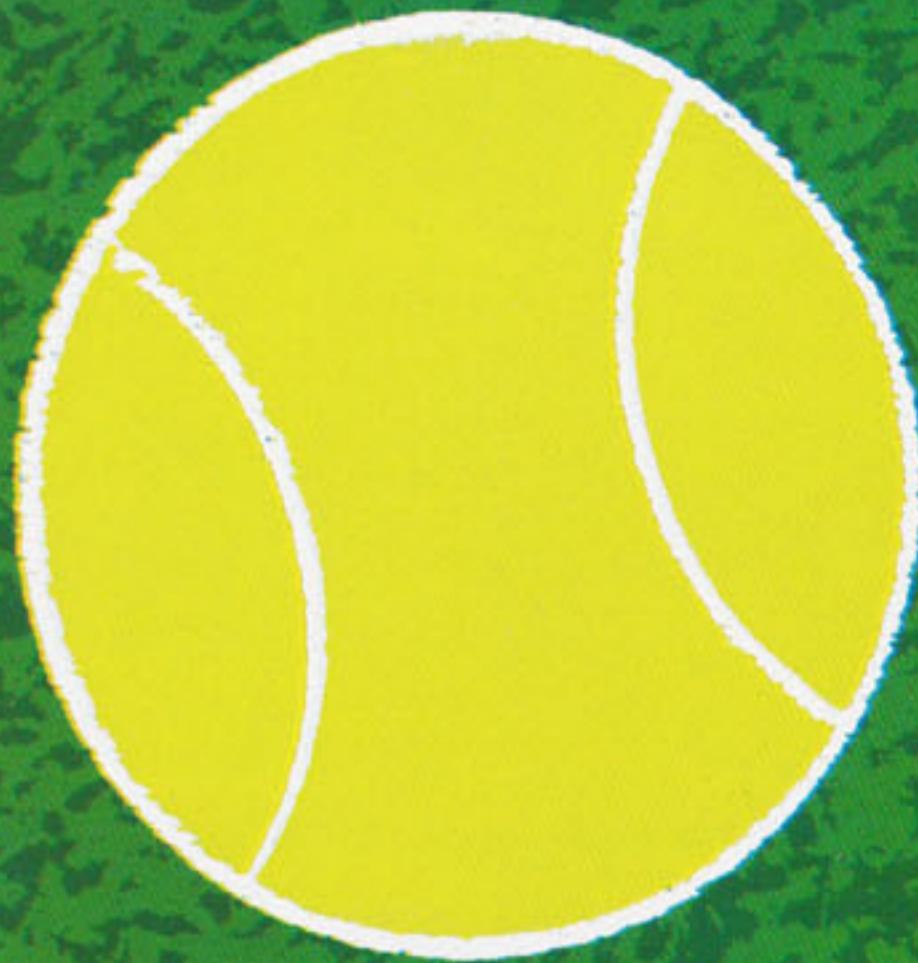
#### AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio :</b>	<b>87</b>
<b>Gráfico :</b>	<b>85</b>
<b>Som :</b>	<b>90</b>
<b>Diversão :</b>	<b>98</b>



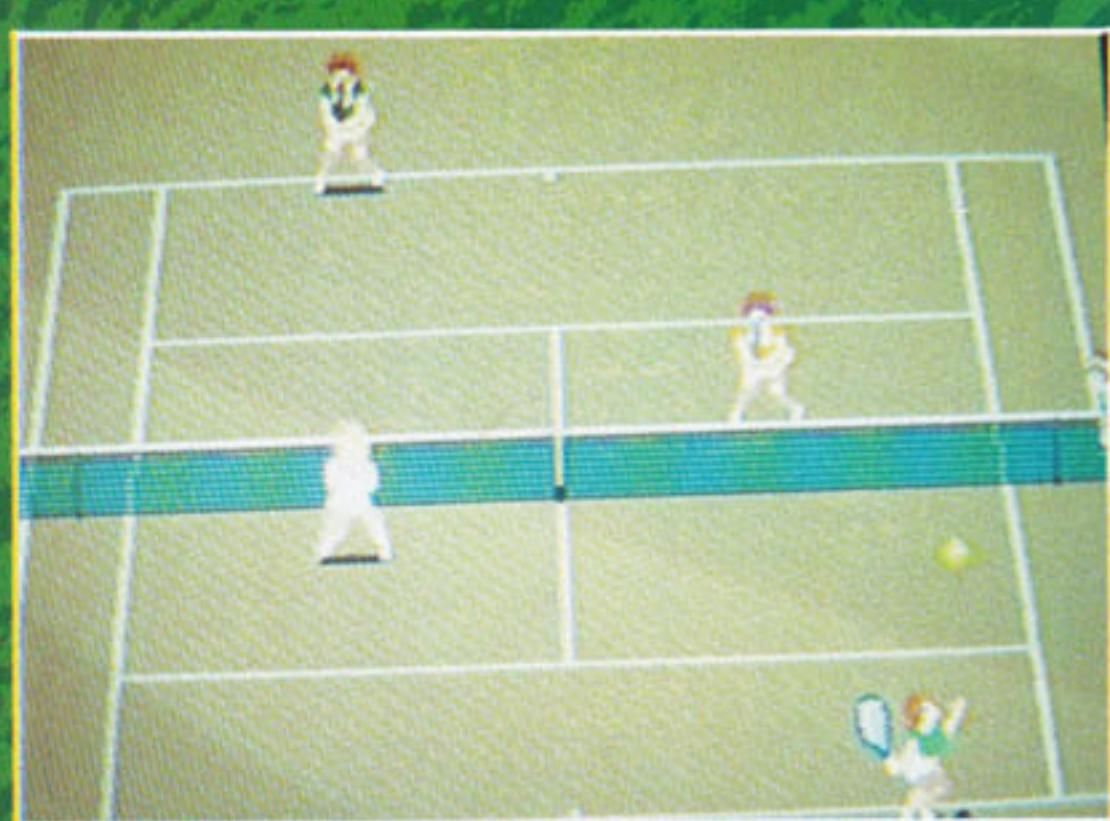
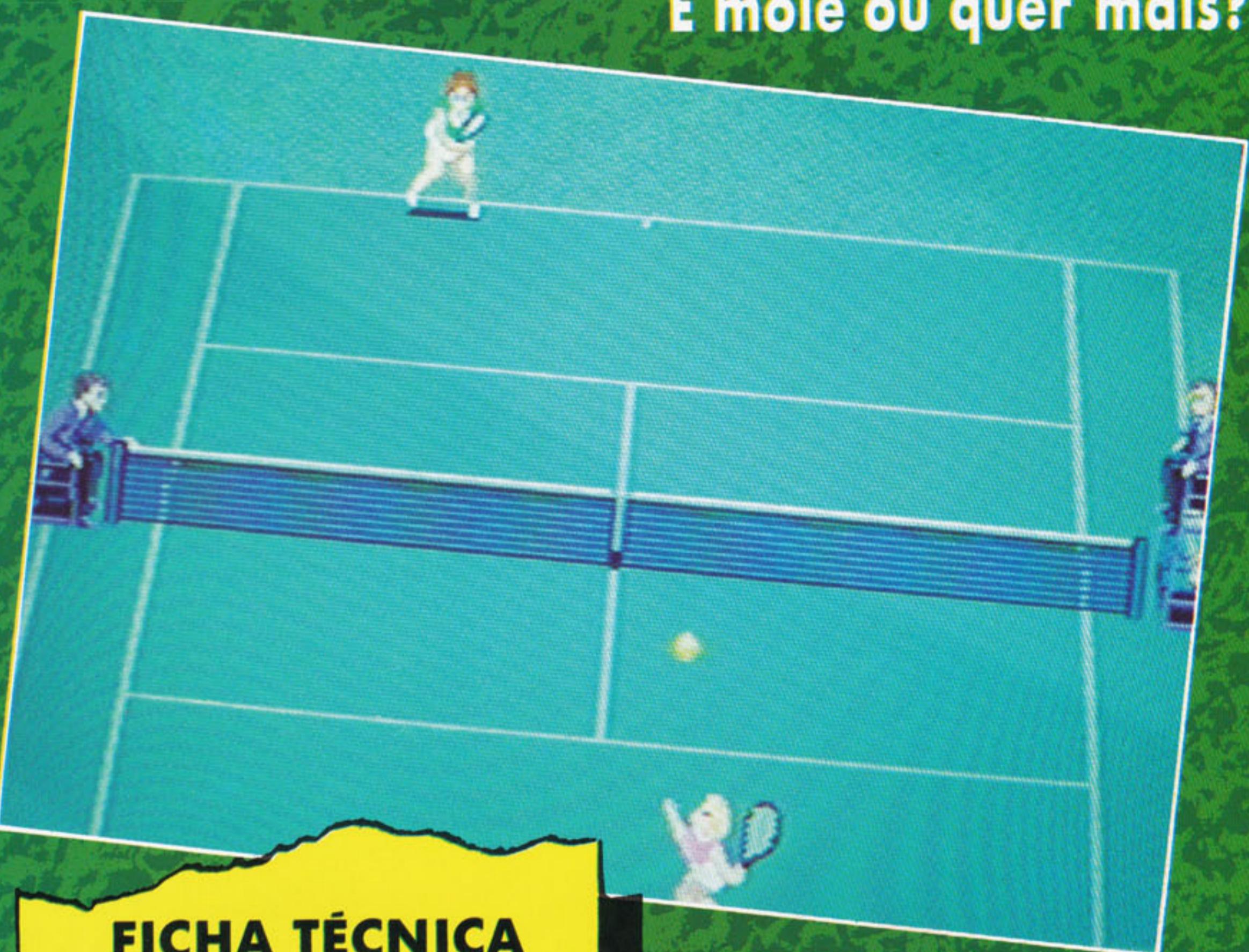
SAIU NOS  
STATES

# TENNIS



Um torneio com as maiores estrelas do tênis mundial masculino e feminino. É mole ou quer mais?

**A**gora os fãs desse esporte poderão se divertir a beça num campeonato mundial que põe Wimblendom no chinelo. Logo na tela de opções você vai poder escolher entre as doze maiores tenistas do ranking mundial (Capriati, Martiloa, Sellers, Alanches), ou se preferir os tenistas mais feras (Edgar, Baker, Steppe, Argus). Pode-se jogar individualmente ou em duplas. Se nenhum jogador lhe agradar, monte o seu novo campeão, é muito mais emocionante. Escolha o sexo, a raça, o uniforme, a



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Jennifer Capriati Tennis**

Console: **Mega Drive**

Modalidade: **Esporte**

Nº de jogadores: **1 ou 2**

Nº de Fases: **N/D**

Fabricante: **Telenet**

Capacidade: **8 16 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

**Desafio :** 83

**Gráfico :** 80

**Som :** 75

**Diversão :** 97

empunhadura, a batida e humilha nas quadras. Por falar em quadra, você também poderá escolher entre três delas, todas super preparadas para um campeonato internacional. O jogo vai começar, a platéia grita de entusiasmo. As jogadas são bem reais, não esqueceram nem das reboladinhas que os tenistas dão na hora da recepção. Os juízes estão atentos, qualquer vacilada pode significar uma derrota. Spins, voleios, lobs, enfim, toda a arte do tênis para Mega Drive.

# SAIU NOS STATES

**Você é um policial e tem que exterminar os Cyborgues assassinos que dominam a fábrica**

**U**m mistério espreita a U.C.C. (Corporação Cibernética Universal). Uma série de assassinatos inexplicáveis acontecem nas imediações. Você é o agente especial da "Zodíaco" que tem como missão penetrar na bem protegida fábrica para investigar os fatos. Só um detalhezinho: o estabelecimento é fortemente vigiado por um exército de guardas humanos e cibernéticos e uma forma de vida artificial chamada "Freddy". A missão é simples: adentrar escondido no prédio e encontrar e reaver o embrião do laboratório, para depois escapar com vida. No começo do jogo você pode escolher entre seis personagens e usar o

## FICHA TÉCNICA

Nome: **Cyber-Cop**  
 Console: **Mega Drive**  
 Modalidade: **Ação**  
 Nº de jogadores: **1**  
 Nº de Fases: **16**  
 Fabricante: **Virgin**  
 Capacidade: **8 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio :</b>	<b>85</b>
<b>Gráfico :</b>	<b>83</b>
<b>Som :</b>	<b>85</b>
<b>Diversão :</b>	<b>90</b>



seu dinheiro para adquirir itens (sem computadores, primeiros socorros, granadas, bebida, máscara de gás, membros biónicos, etc...). Destrua as câmeras espalhadas pelo prédio. A ação do jogo é em perspectiva de primeira pessoa com gráficos bem reais de polígonos 3D. É preciso ser muito bom para completar a missão e fugir do labirinto.

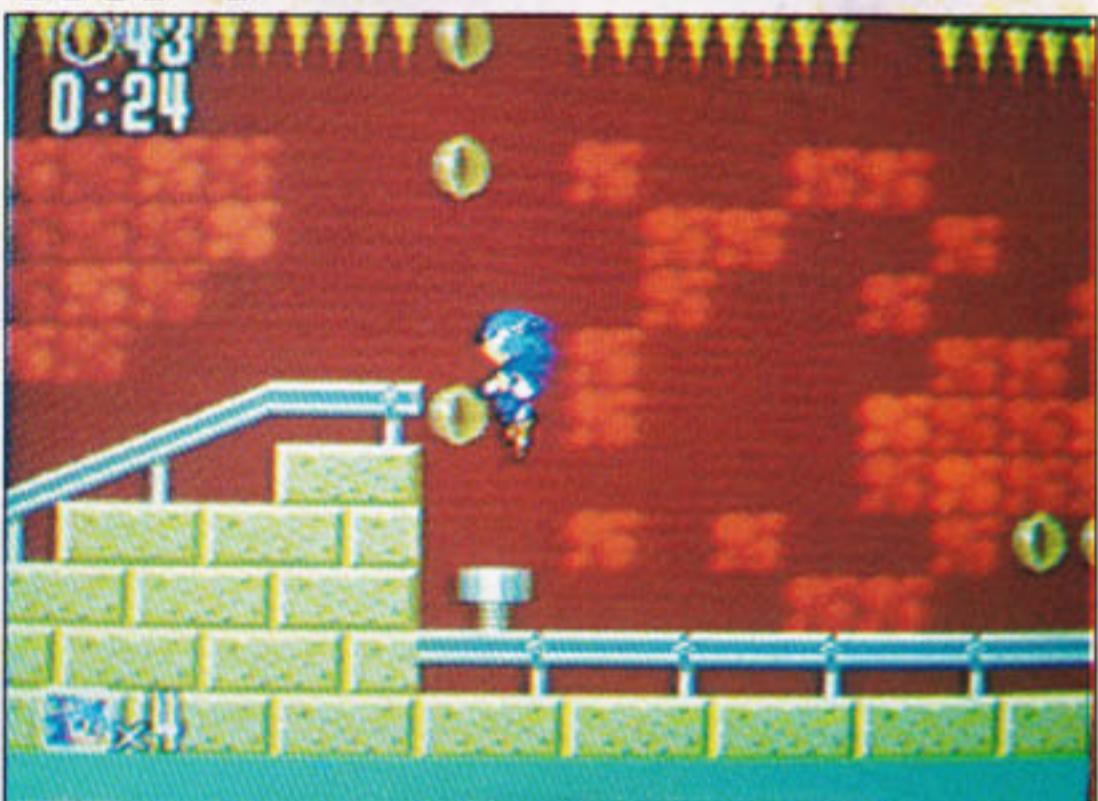
ESPECIAL

# MASTER

**Todas as dicas  
do novo jogo do  
porco espinho  
supersônico!**

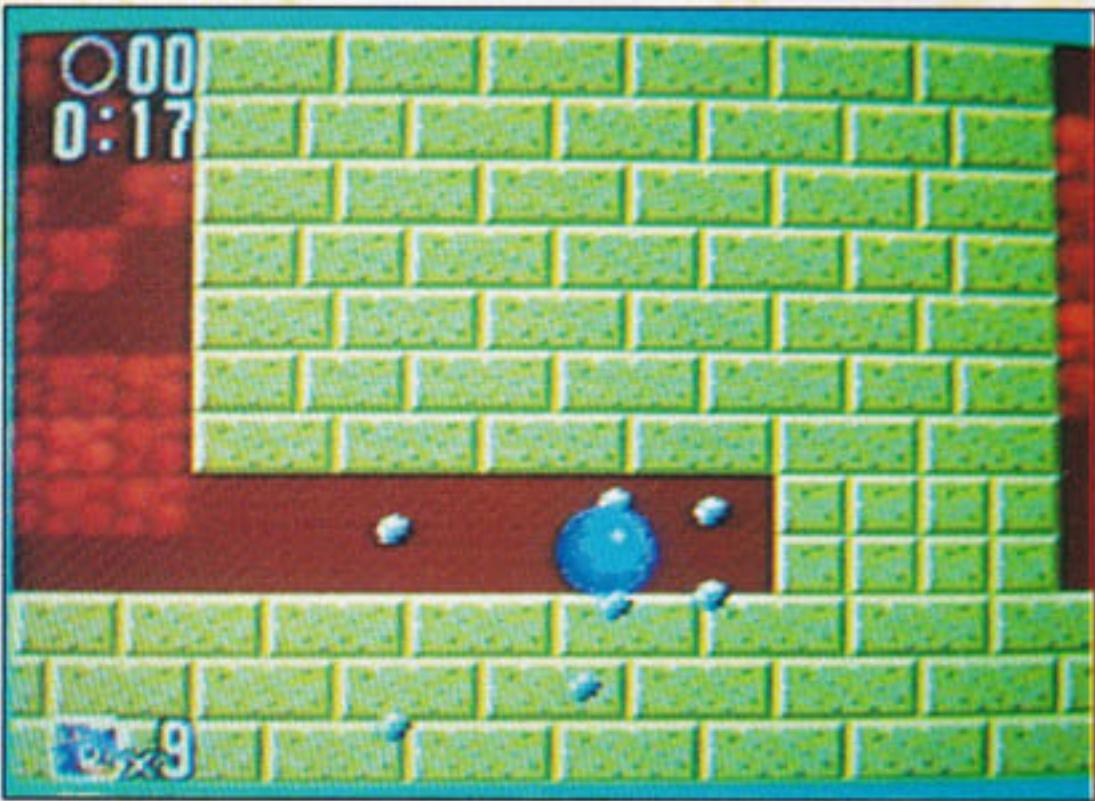
## 1ª FASE UNDERGROUND ZONE

### ACT 1



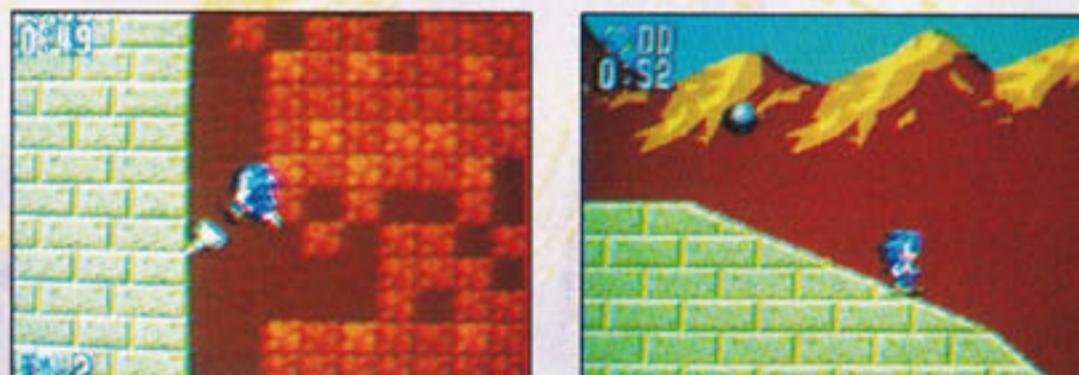
Nesta fase a prioridade é pegar todas as vidas possíveis. Cada 100 moedas equivalem a uma vida. Na primeira fase existem 2 vidas (TVzinhas). A primeira está na parte de cima na extrema direita. Ao pegar a vida em cima, desça e siga reto. Quando encontrar o segundo caranguejo, pegue um impulso, rode e pule para encontrar a outra vida. Deixe cair e ponha tudo para a direita (saída).

### ACT 2



Alguns tijolos da parede são falsos e podem ser estourados. Ao cair, você vai ver o pula-pula. Atravesse a parede e vá para a direita, pegando carona no carrinho. Pule as plataformas para a direita. Para passar os espinhos, use o carrinho.

### Chefe de fase



Desça no carrinho e pule ao chegar na porta. Depois, destrua a parede. Suba pelo pula-pula até o topo. Pule na rampa para despencar. Não se afobe! Dr. Robotnik virá com sua nave para salvá-lo. Depois, fique parado e salte as bolas que ele disparar. Se você não for atingido, quem levará a pior é o bicho estranho. Este vai tomar muita bala na cachola.

para não ficar no prejuízo, indo para a direita. Ao avistar a asa delta, caia para a esquerda e pegue a vida (a única desta fase).

Suba novamente, pegue a asa delta e colha as moedas no céu, até achar o Robotnik.

### ACT 2



Não pegue a asa delta. Ao avistar o pula-pula, caia e pule para a esquerda para colher a vida. Agora suba pelas nuvens (algumas são pula-pulas), vá para a direita, e encontre a asa delta. Pegue um impulso e espere os bons ventos soparem para subir.

## 2ª FASE SKY HIGH ZONE

### ACT 1



Ao encontrar o pula-pula, salte e vá para cima. Colha todas as moedas

### Chefe de fase

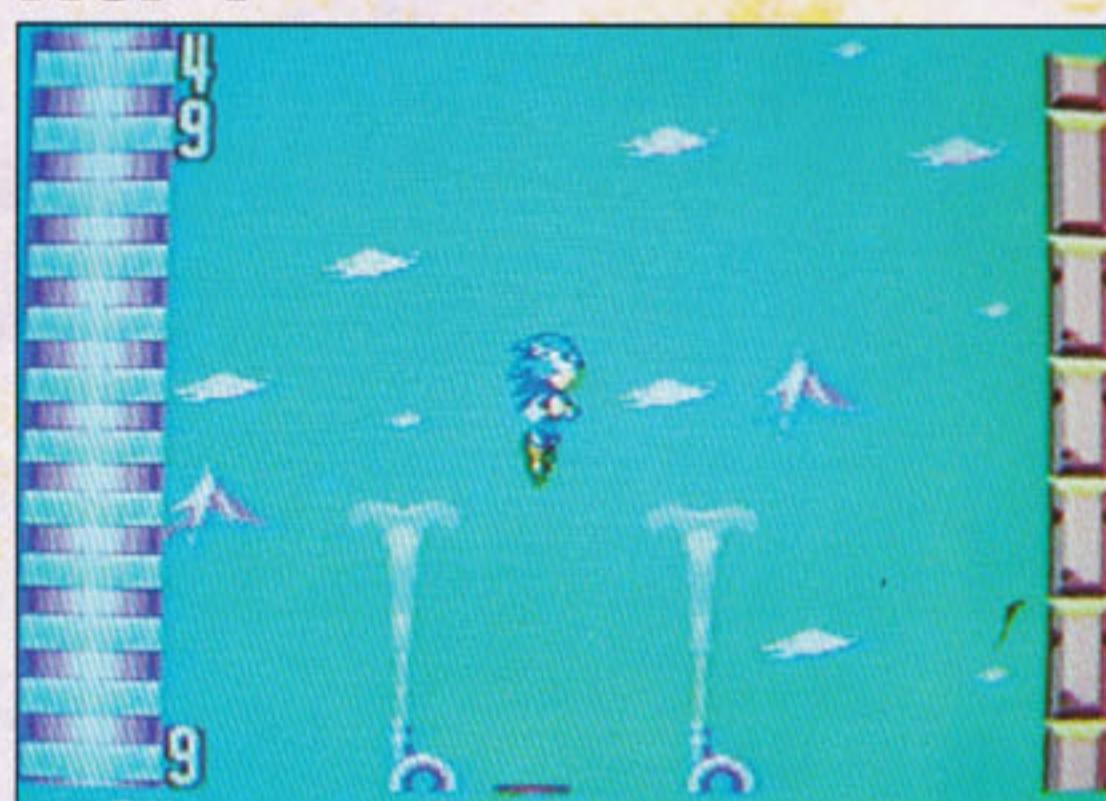




Vá para a direita até chegar nas nuvens. Mate os pintinhos pulando em suas cabeças. Destrua os ovos e o Robô aparecerá. Para matá-lo pule em sua nuca. Evite pular no bico, pois ele abrirá fogo contra você.

### 3ª FASE AQUA LAKE ZONE

#### ACT 1



Se vier no embalo e saltar na água em forma de bola, você vai quicar sem afundar. Passe pelo looping. No quarto pula-pula depois do looping pule e ponha para baixo para não ser atingido em cheio pelas flechas. Cuidado ao subir pelos corredores de espinho. A bolha pode estourar! A saída está no topo.

#### ACT 2



Continue, como sempre, pegando as moedas. Aparecerá o quadradinho da velocidade. O meio mais rápido de locomoção é pulando, ou então pegando a bolha no lugar indicado na foto. Vá para cima e à esquerda. No quadrado diante do Sonic, há uma passagem secreta. Para pegar algumas vidas, ultrapasse o trampolim e encontre 10 moedas.



Quando entrar nos espirais, mantenha pressionado à esquerda para obter um continue. Ponha para baixo para não ser atingido em cheio pelas flechas. Cuidado ao subir pelos corredores de espinho. A bolha pode estourar! A saída está no topo.

#### Chefe de Fase



Atravesse a lagoa no gás (quicada). Ao avistar uma foca, fique do seu lado. Espere encher a bolinha no seu nariz e, só então, salte sobre ela provocando uma explosão. Não deixe ela encostar em você.

### 4ª FASE GREEN HILL ZONE

#### ACT 1

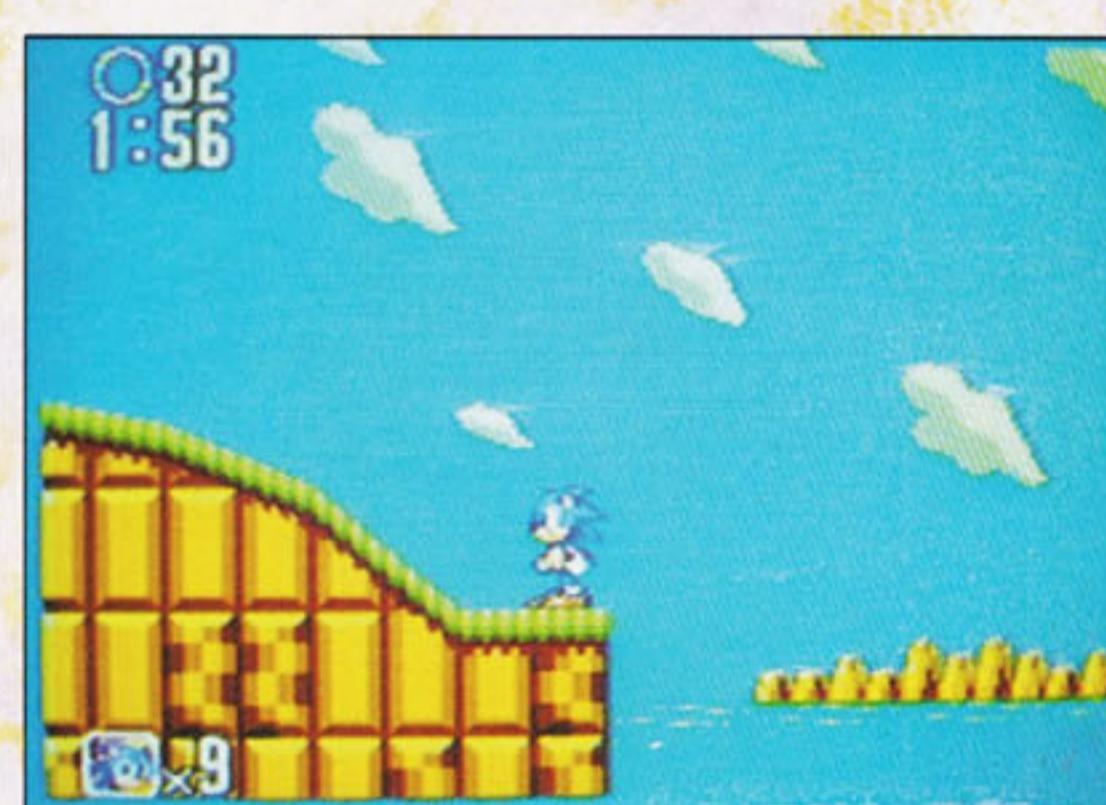


A fase mais fácil de todo o jogo! Ao chegar na primeira rampa que desce, pegue o embalo para obter a vida. Ultrapasse o looping e pule no trampolim, botando para a esquerda e colhendo outra vida. Nesta fase existem mais de 6 vidas! Cuidado para não ser atingido pelo monstrengos. Desça, atravessé pela plataforma e, ao chegar na parede, atravessé-a como indica a foto anterior. Você pegará a invencibilidade. Aproveite para dar o gás. Suba pelos trampolins verdes e volte para pegar a vida. Depois vá para a direita e encontre a saída.

#### ACT 2

Vá para a direita até encontrar a vida. Cuidado com os espinhos. Agora pule no trampolim e siga por cima. Tome embalo e voe para cima para encontrar outra vida. Ao chegar no lugar indicado na foto, caia pondo para a esquerda e pegue outra vida.

#### Chefe de Fase



Pule de trampolim em trampolim na velocidade. Mas calcule direito para não cair nos espinhos. Fique na outra extremidade. Quando ele se transformar em pedra e vier em sua direção, pule em sua cabeça.

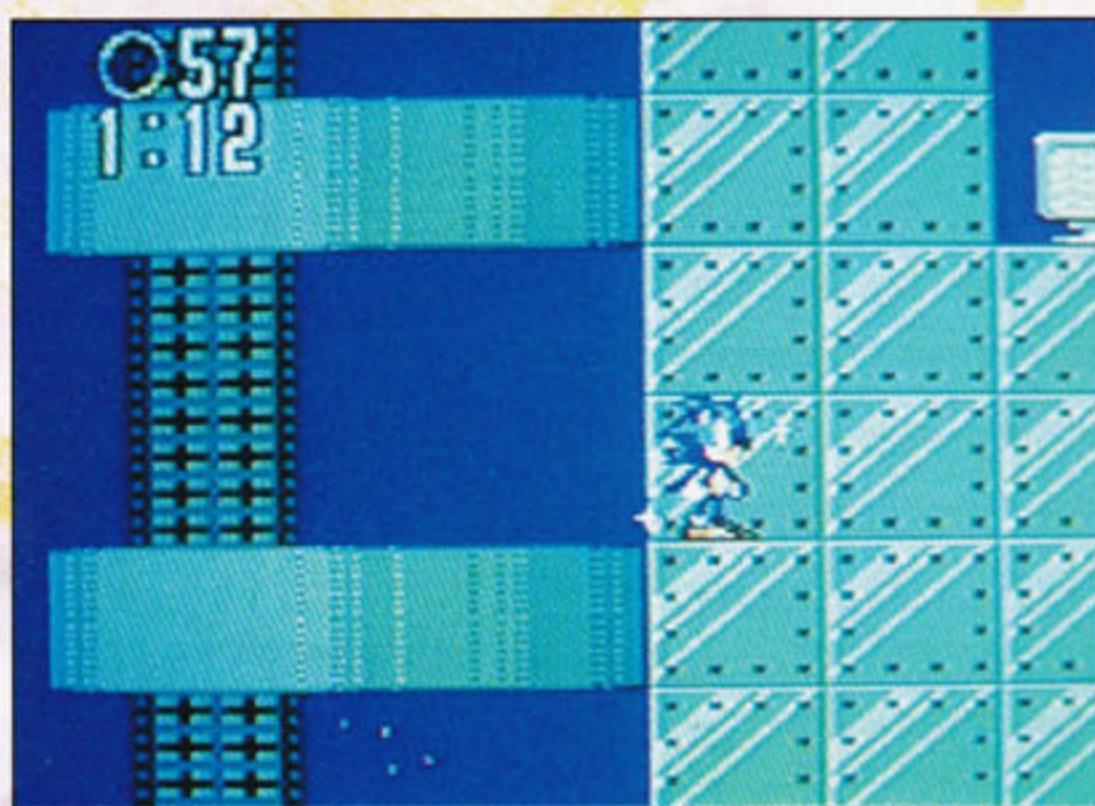




## 5ª FASE Gimick Mt. Zone

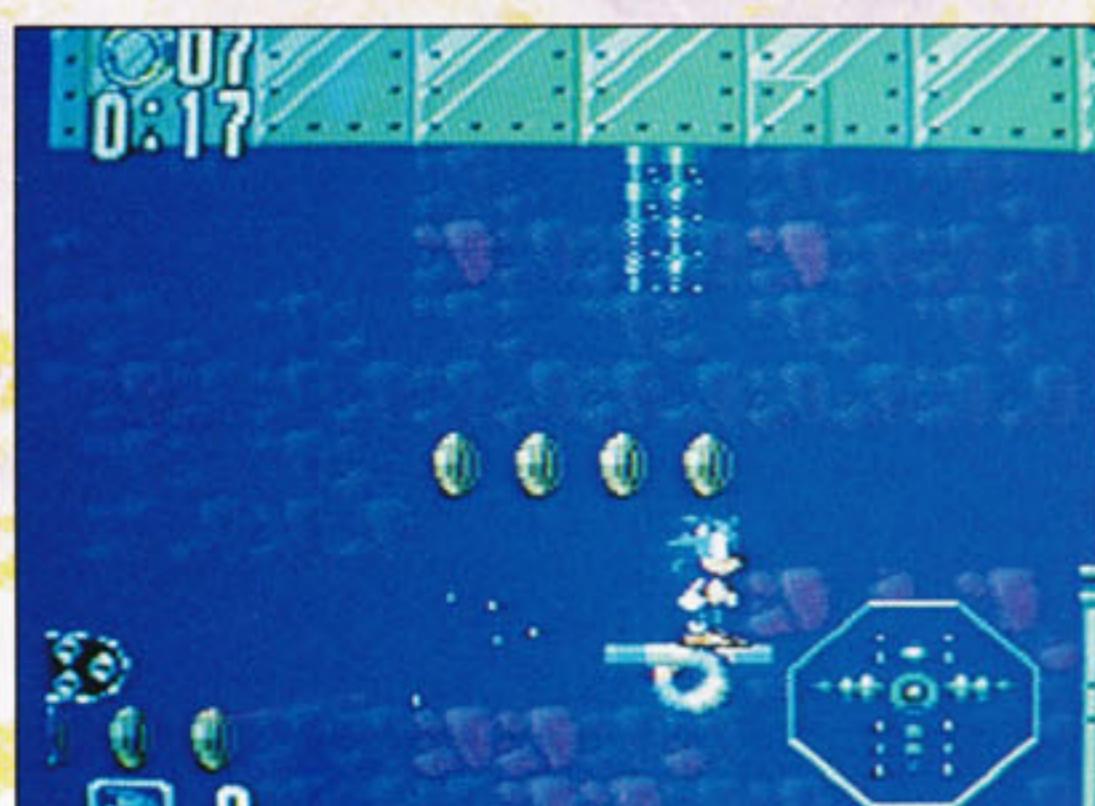
### ACT 1

Suba através das rodas de aço. Para isso, grude nelas, espere tomar uma velocidade e salte com o direcional pressionado. Suba até o topo. Vá para a direita. Ao cair no cano, suba e desça três vezes seguida para conseguir matar o inimigo. Pegue a invencibilidade. Entre no lugar indicado pela foto e colha mais uma vida. Suba novamente até o topo. Pegue o



carrinho e vá até o fim da rampa com ele. Pule nos tubinhos (espirais). Não marque bobeira na esteira. Não deixe que ela lhe conduza até a parede, lotada de espinhos. No topo colha a invencibilidade. Entre de novo no carrinho e vá até o final da fase, sem ser atingido pelos espinhos.

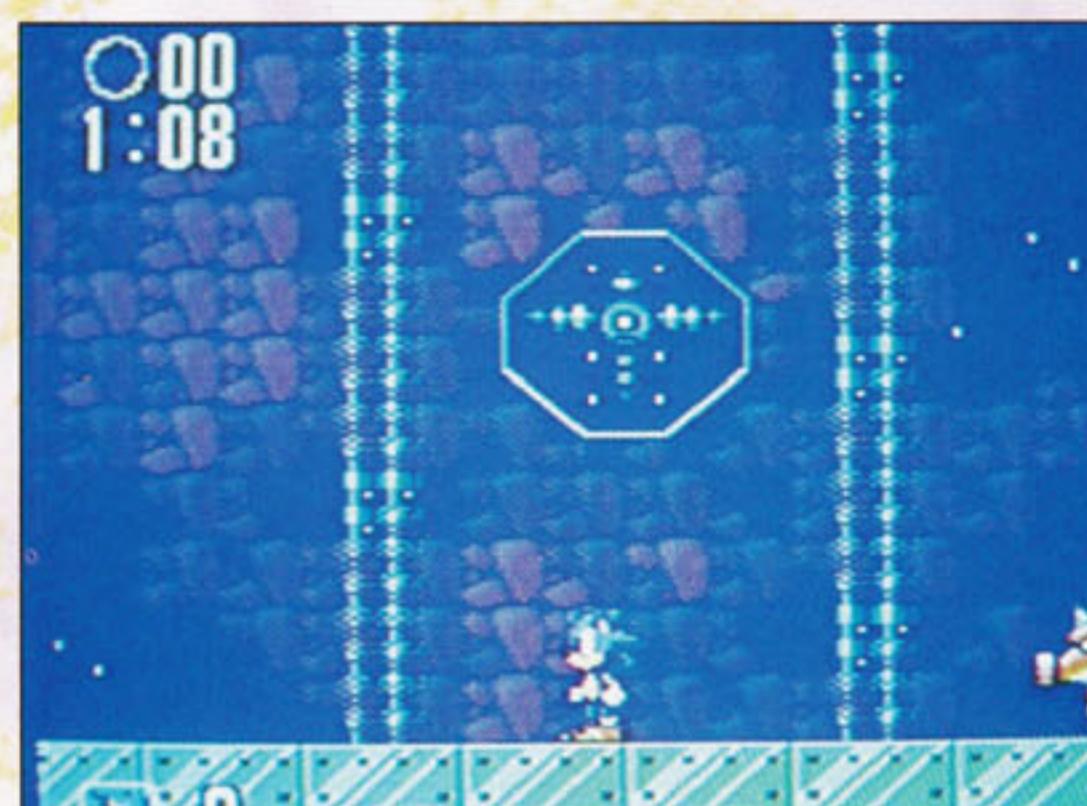
### ACT 2



Vá para a direita pulando da esteira para o tubo. Suba a rampa até chegar nas rodas de aço. Desça no maior gás. Vá até o topo da tela. Mate os monstros e desça. Legal!!!

## Chefe de fase

Desça e pule nas esteiras. Cuidado com o espinho. Suba no tubinho. No segundo tubo, fique parado e espere ele lhe conduzir. Só não vá até o topo, salte num andar antes, caso contrário será esmagado contra os espinhos. Espere parado no andar até o tubinho voltar. Suba nele e quando você notar que não haverá espaço para passar, pule



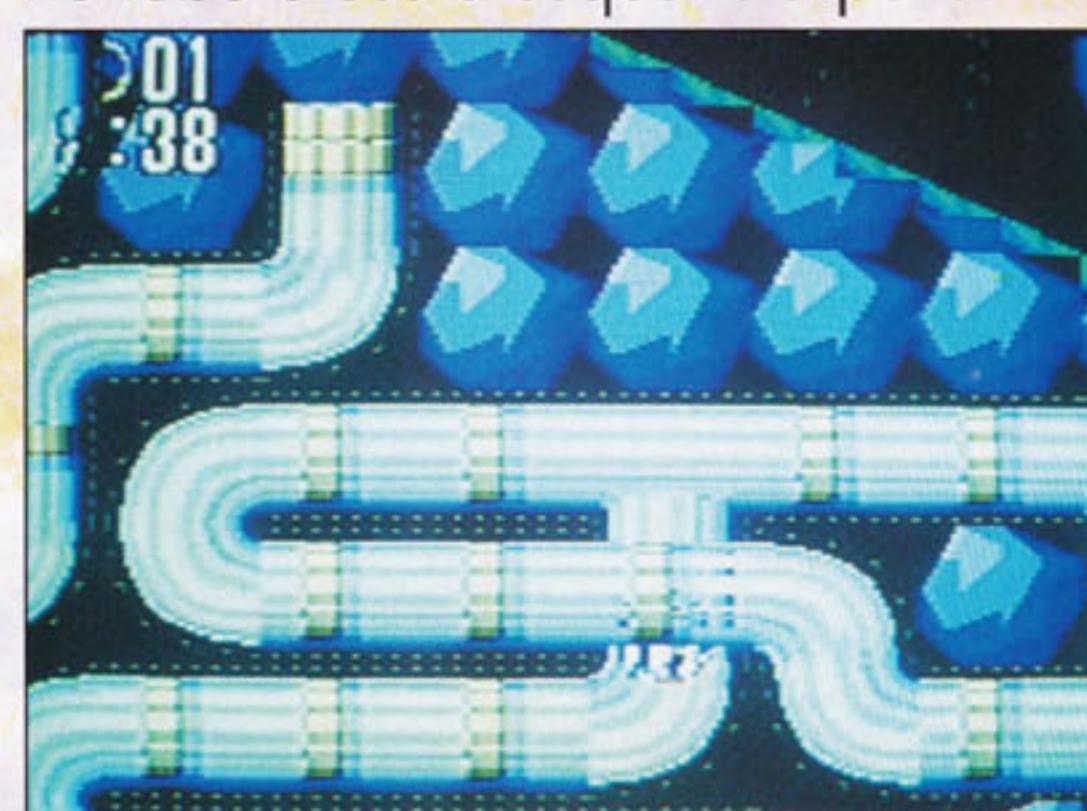
por cima da plataforma, corra e pule novamente. Quando encontrar o porcão use a seguinte estratégia: ele virá em sua direção e dará uma topada contra a parede. Neste exato momento, pule na sua cabeça. Repita até derrubá-lo. Muito cuidado com os espinhos que caem do teto.

## ÚLTIMA FASE Scrambled Egg Zone

### ACT 1

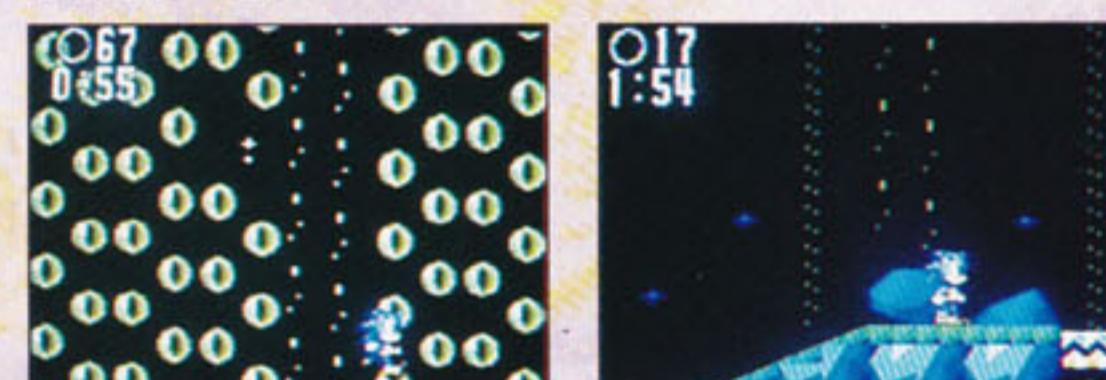
Pegue as moedas. No primeiro tubo, ponha para a direita e para cima e encha seus bolsos de moedas. São ao todo 110 moedas só neste lugar. Cada TV equivale a 10 moedas.

Agora, suba para a direita. Entre no tubo e use a sequência para



pegar mais uma vida: esquerda, esquerda, para baixo e direita. Caia na plataforma e pule imediatamente para a esquerda. Pegue as moedas da TV. Pule na plataforma e para cima e pegue uma vida. Ao chegar neste tubo, siga para baixo, para direita, para baixo e para esquerda.

### ACT 2



Vá pulando, acione o robô e volte para a plataforma anterior. Quando chegar na rampa, desça no maior gás e encontre uma TV moeda. Agora, suba no tubo e siga: direita, esquerda e para cima. Saia correndo para a direita e encontre um poço de moedas. Sirva-se à vontade. Pegue a plataforma. Suba no tubo e caia na outra plataforma. Ela é móvel e o levará para saída.

## Último chefe



Vá pelos tubos. Suba pelo pula-pula. Depois, salte para o andar de cima. Continue subindo, até encontrar a plataforma. Suba pelo tubo e encontre seu clone Robô. Para detoná-lo, vire uma bola quando ele vier para cima de você e acerte-o quando ele estiver normal.

# THE END

# AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica devendo nada em emoção:

## Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo\*, sem uso de adaptadores
- *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
- Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho

## Joystick TPC

- *Design anatômico*
- 6 botões de *Tiro* (com *Turbo Automático*) e 3 de *Função*
- *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
- Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo



- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não incluídos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e *Cartuchos de Jogos*

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

**DYNACOM**  
A Dynacom é fera.

## MISTÉRIO

Tenho duas perguntinhas para fazer: Certos jogos como Tazmânia e After Burner II, não pegam no meu console (americano), ou seja, quando ligo o Genesis, aparece a seguinte mensagem: Produced by or under license from Sega Enterprises LTD, e só. O que está acontecendo? Segunda pergunta: Somente nos jogos Super Mônaco GP I e II, a cor não



aparece, ou seja, o jogo fica em preto e branco. Na tela de apresentação do Ayrton Senna, premiação e tal, fica tudo a cores. O que acontece?

**Ricardo da Matta M. Filho**  
Rio de Janeiro — RJ

## DR. KISSAB

**R:** Com certeza a fita que você está usando é japonesa num console americano. Existe um programa nesse console que trava o jogo, e transmite a tal mensagem. Quanto aos Super Mônaco GP, deve ser um problema dos cartuchos.



## CERTO E INCERTO

É verdade que vai sair o Genesis III nos EUA? Será melhor que o Neo-Geo? Fatal Fury sairá para

Mega? Ele terá menos golpes que o Fatal Fury do Neo-Geo? Um abraço  
**Marley Cabral Coutinho**  
Fortaleza — CE

**R:** Olha Marley, aqui na redação ninguém está sabendo sobre esse lançamento. Tem o boato do Gigadrive que seria lançado com 32 Bits, dando assim um banho no Neo Geo de 24 Bits. Mas por enquanto ninguém arrisca confirmar. Está confirmado o lançamento do Fatal Fury para o Mega Drive. Estava previsto para o final deste ano, talvez só no ano que vem. O objetivo da SEGA é fazer igualzinho ao da Neo — Geo.

## ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



**GRÁTIS**

ESCREVA PARA MACK COLOR  
E SOLICITE UM ADESIVO  
DA CAMPANHA  
"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"  
PARA COLAR NO SEU CARRO.



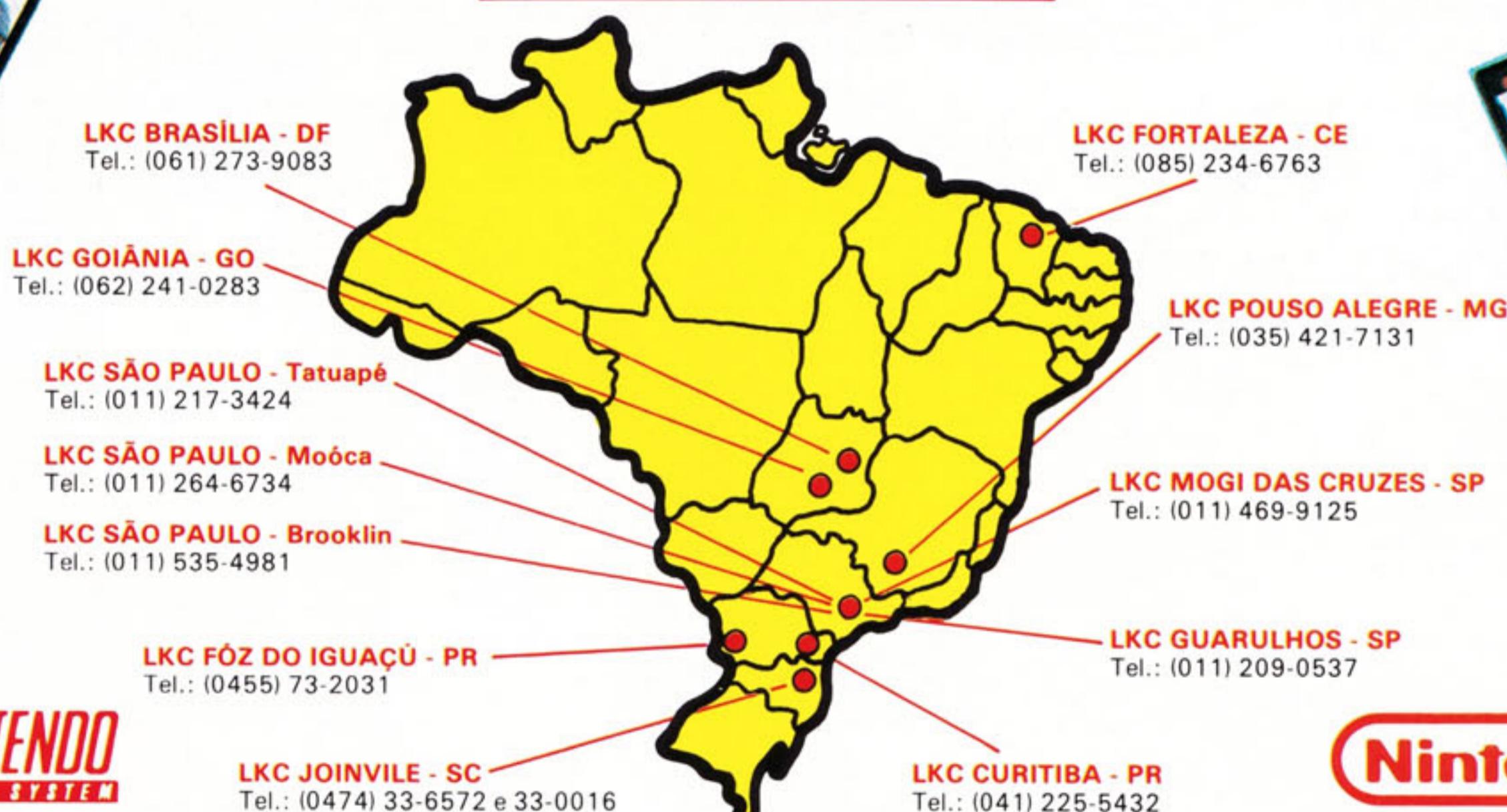
**MackColor**  
MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313  
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470



**LKC É O POINT.  
VIDEOGAME É NINTENDO,  
O RESTO É  
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**



**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO  
CONTA DO BRASIL.**



**FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS**

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.  
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



**LKC**

**VÍDEO DO BRASIL**

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209  
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240  
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guarapetes, 204  
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35  
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41  
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

CONSULTE NOSSA LOJA  
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste  
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro  
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158  
LKC JOINVILLE - SC - R. Pedro Lobo, 46  
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160  
P.A. Shopping - 4º piso  
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828  
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS  
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418  
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP



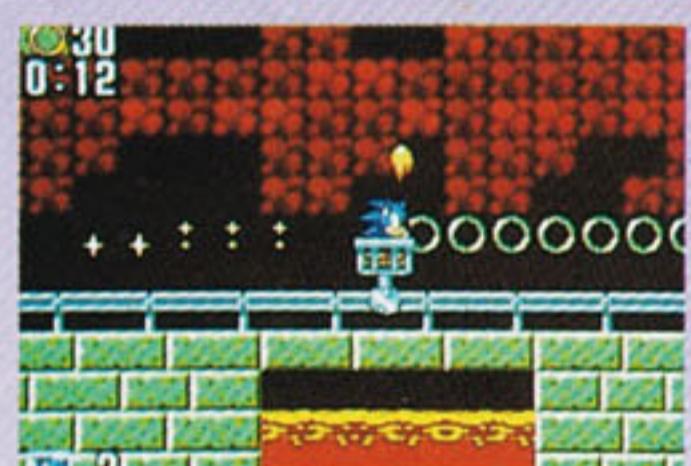
# CHEGUEI.

Eu não aguento ficar muito tempo parado. Por isso estou de volta no Sonic 2. É quase tudo novo: minha velocidade aumentou, tem muito mais fases e ainda ganhei um amigo supersônico, Tails, a raposinha de 2 caudas. Quem não muda mesmo é o diabólico Dr. Robotnik. Desta vez ele quer destruir todo o meu mundo com o terrível Death Egg.

**SEGA**



MEGA DRIVE®



Master System®



GAME  
GEAR®

Vai ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive** - 1 ou 2 jogadores, 10 fases, mais de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System** e **Game Gear** - 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega. Sonic 2 vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

TEC TOY

# SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

Thunder Storm

STAGE SELECT



Aperte Start na tela título e depois na de comando (a que tem game Start, config. mode). Use a sequência: p/ esq., p/ dir., A, B, C, C, e você ouvirá um som. Aperte Start para começar. Antes, põe o direcional para esq. ou para direita e escolha o estágio.

Thunder Storm

INVENCIBILIDADE



Pressione Start na tela título e na tela comando. Aperte: p/ esq., p/ dir., A, B, C, B, A, C, A, p/ esq., p/ esq., p/ dir. e p/ esq. Quando funcionar você ouvirá um som. Inicie o jogo e você estará imune aos ataques. Apertando Start durante o jogo você poderá avançar de estágio.

After Burner

SELEÇÃO  
DE FASES



Para selecionar o seu nível até 20, aperte na tela de apresentação: C, A, B e Start.

Streets of Rage

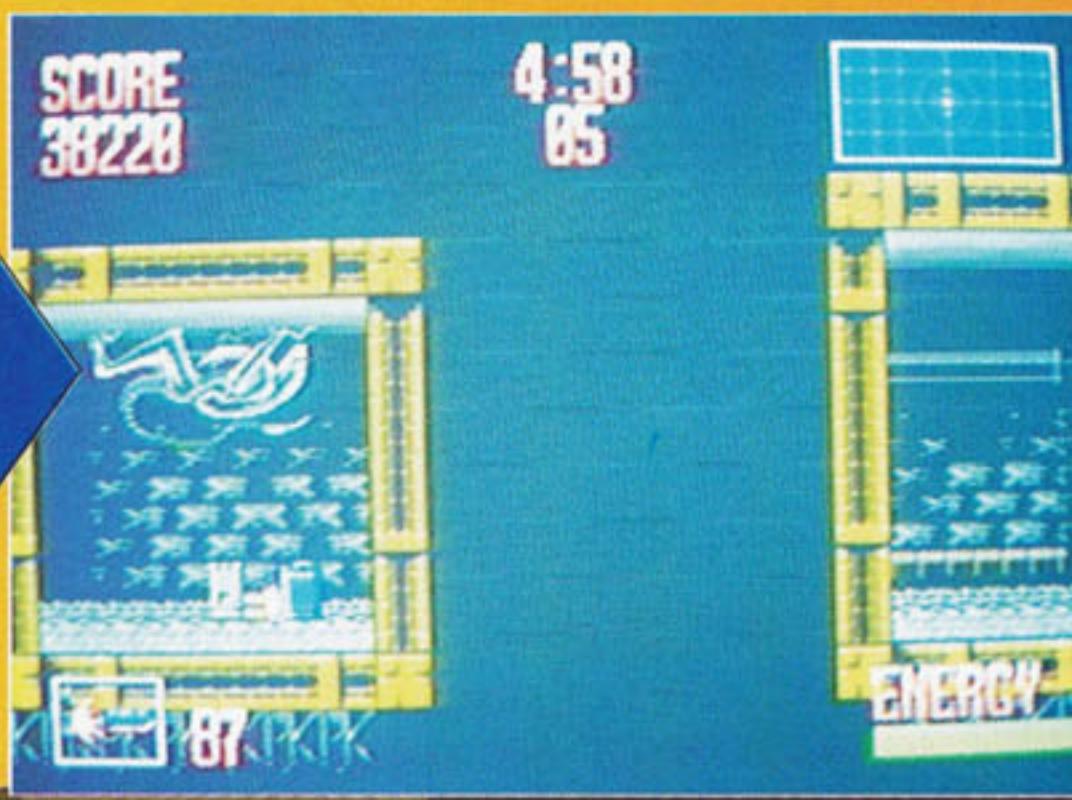
MAIS  
CONTINUES



Quando aparecer a mensagem "Game Over", pressione: p/ esq., p/ esq., B, B, C, C, C e Start.

Alien 3

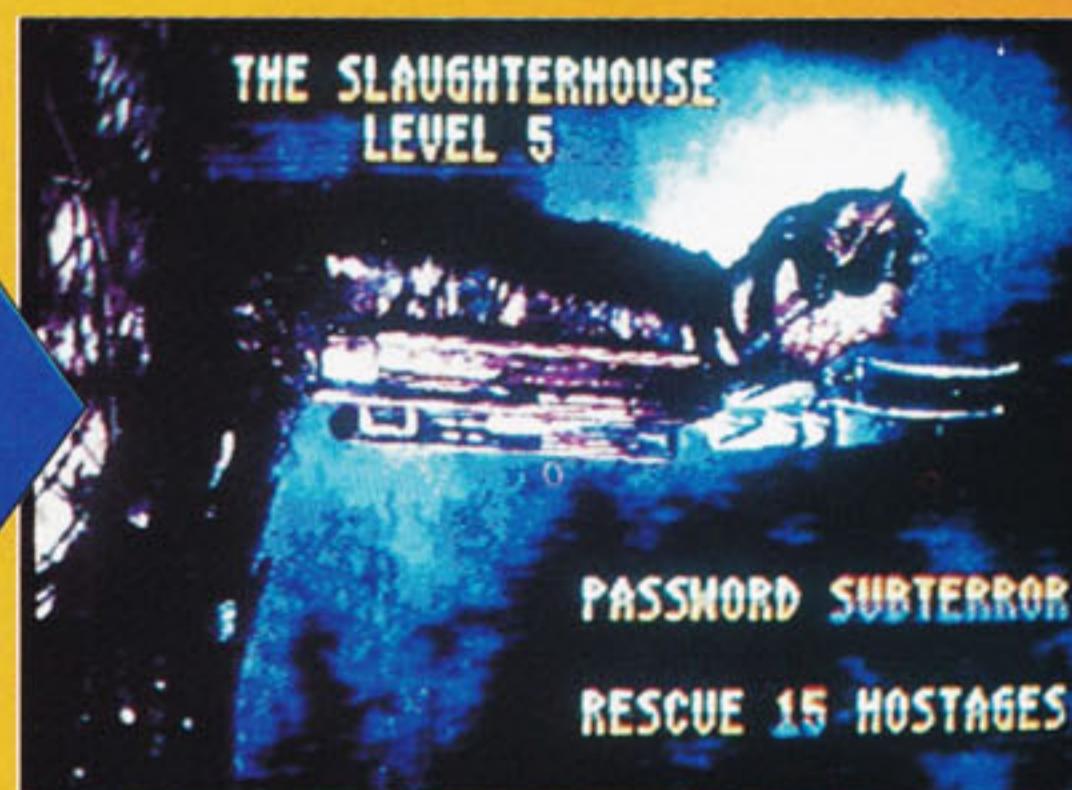
SALA DE  
POWER UPS



Logo no início da fase 2, não corra direto para frente. Vá para trás e pule na parede. Ela é falsa. Mate o Alien e pegue os power ups.

Predator

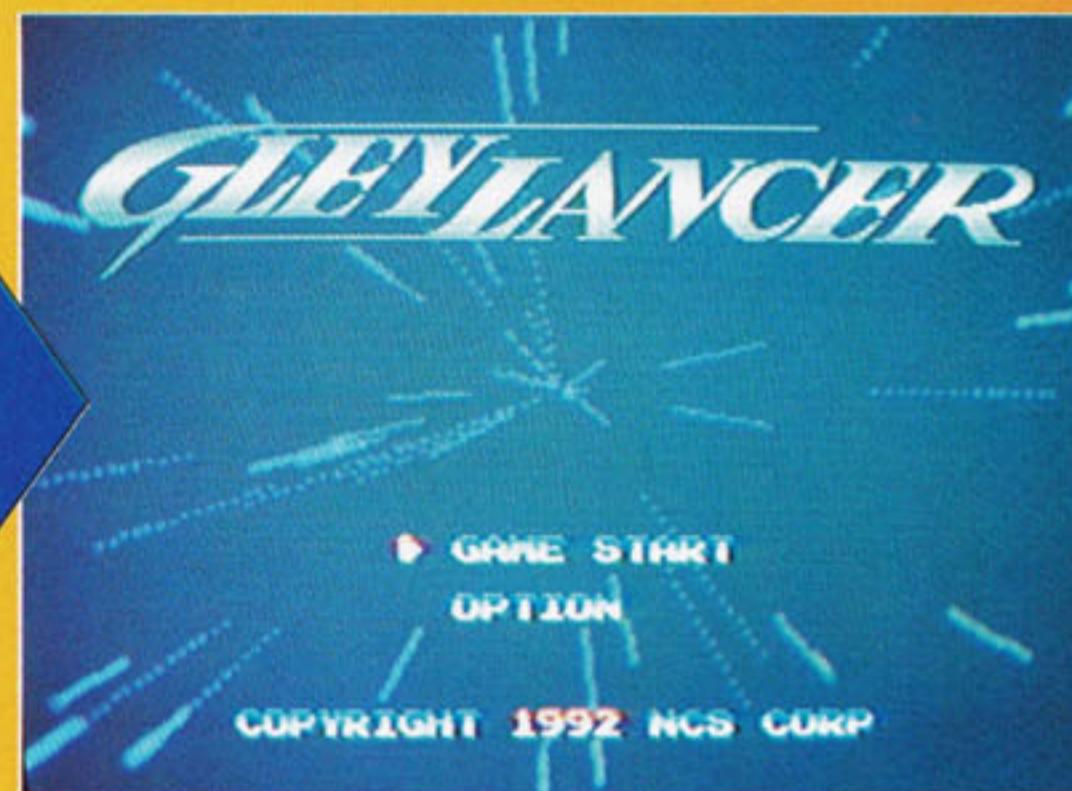
PASSWORDS



Level 2: Killers  
Level 3: Camouflage  
Level 5: Los Angeles  
Level 6: Subterror  
Level 7: Total Body

Gley Lancer

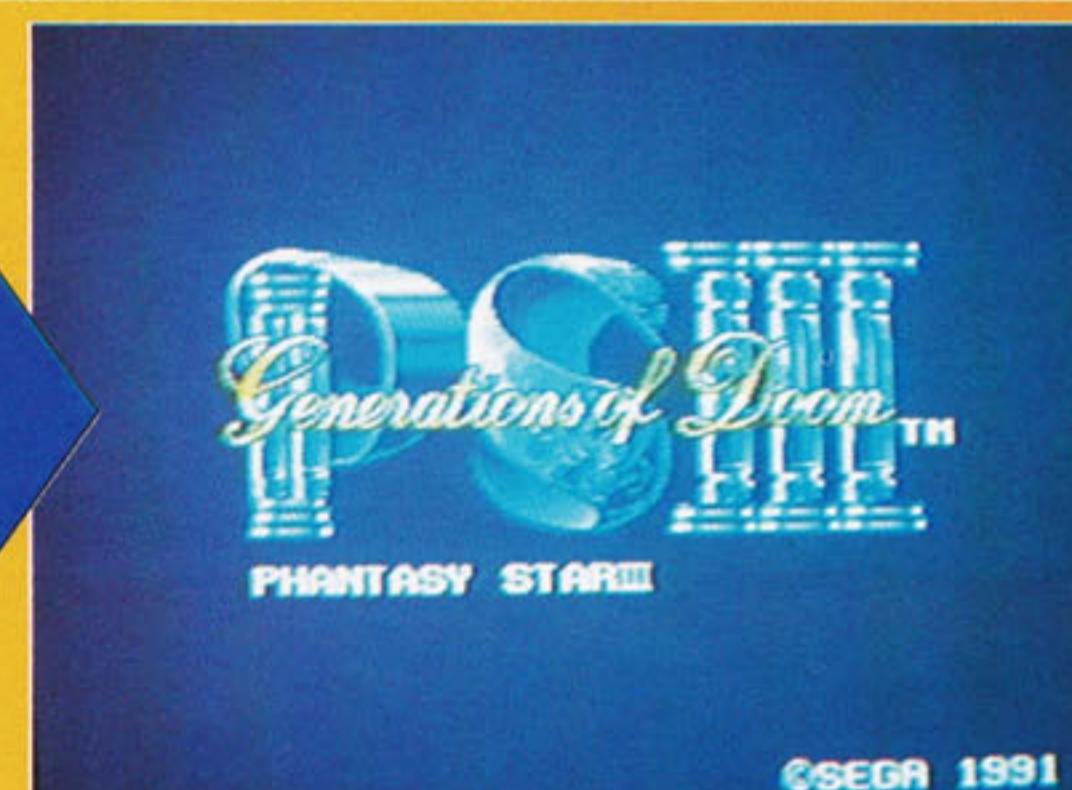
DETONE  
O CHEFE DO  
LEVEL 7



Use um equipamento que permita o ataque 360 graus. Destrua todas as rochas. Quando a cobra vier, fique no meio usando o canhão auxiliar para acertá-la, tomando cuidado com os cristais energéticos. Gire de acordo com o inimigo e use o laser frontal sempre que possível.

Phantasy Star III

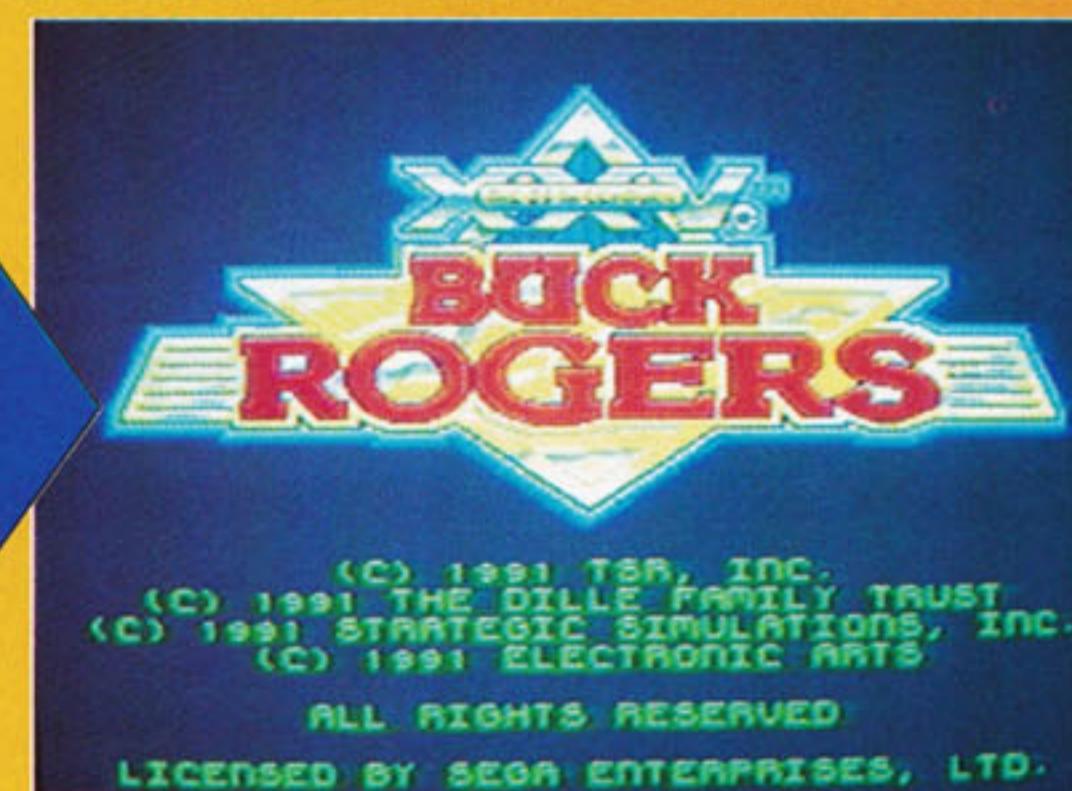
CHEGUE AO  
FINAL



Para chegar ao final mais rápido, primeiro case com Lena e depois com Alair. Esta aventura cobre o menor espaço de território.

Buck Rogers

MELHOR  
EQUIPE



Na escolha da equipe, tenha um super piloto, um super guerreiro, um excelente médico, um terrorista eficiente, pesquisador e outro guerreiro. Treine as habilidades acima e estará pronto para tudo!

Vire a página para mais dicas animais!

**Última**

**O ENIGMA DAS VIRTUDES**



**Última**

**CANDELABRO DO AMOR**



**Última**

**MAPAS**



**Última**

**VIRTUDES**



Para tornar-se um avatar, siga estas instruções: nunca roube, nunca minta, nunca engane os donos dos shoppings, nunca fuja de uma batalha, doe sangue, ajude os pobres, visite Hawkind sempre.

Para achar uma das 3 relíquias, vá para a cidade de Cove. Lá, entre no santuário. Procure a parede secreta e pegue o candelabro

Para obter o mapa de várias cidades, vá para Lycaeum e dirija-se para o observatório, usando o telescópio. Os mapas de várias cidades aparecerão. Note as salas secretas.

Guerreiro - Coragem  
Tinker - Humildade  
Druida - Justiça

**Submarine Attack**

**DETONE O SUBMARINO**



Concentre-se no canhão lateral superior. Use o 1º tiro no disparo e o 2º para danificá-lo. Proteja-se dos outros canhões. Repita com o canhão inferior e destrua a ogiva inferior. Use o míssil na 3ª bateria superior. Ataque a bateria superior; espere o tiro passar, suba, atire e desça. Agora, ataque a ogiva superior.

**Bank Panic**

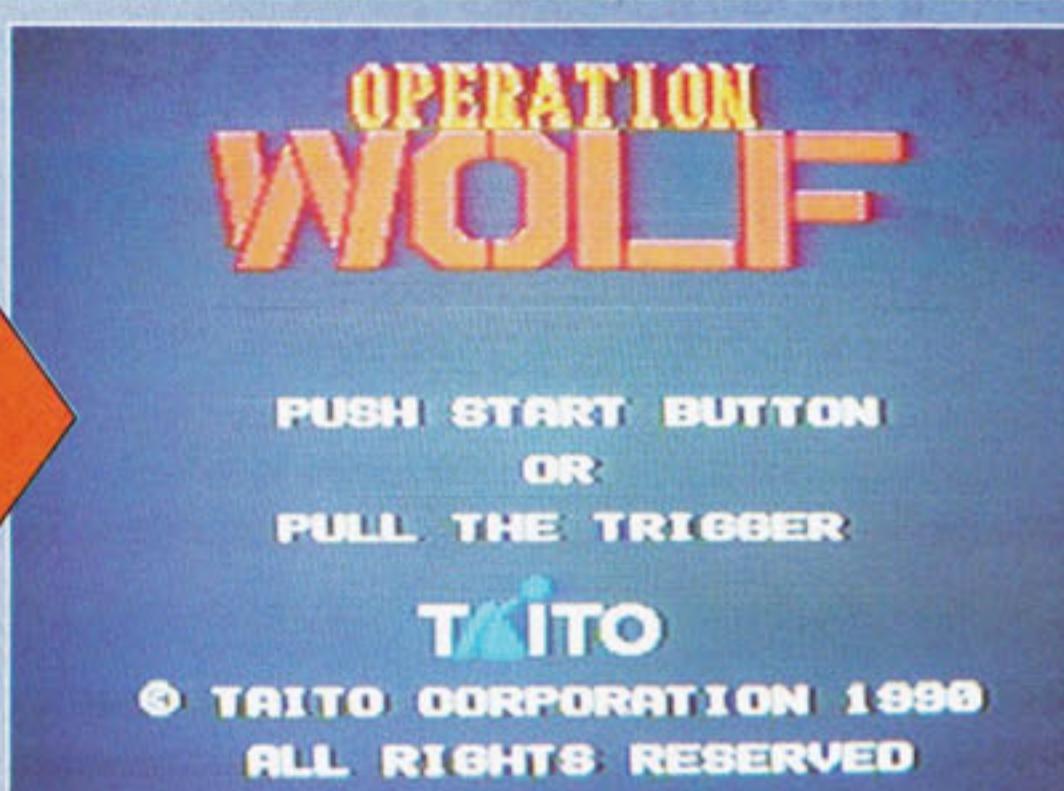
**POSIÇÃO DAS MÃOS**



Coloque os dois controles lado a lado. Coloque o dedo mínimo da mão direita no botão 2 do controle 1 e o dedo anelar no botão 2. O dedão e indicador no direcional. Coloque o dedo mais ágil da mão direita no botão de ataque à porta, do controle 2 (Usando adaptador).

**Operation Wolf**

**POSIÇÃO DE TÍRO**



Em algumas fases, você pode notar que os soldados de infantaria e alguns outros inimigos seguem uma linha. Se você joga com o joystick, coloque a mira nesta linha. É só movimentar da direita para a esquerda para maior precisão.

**Bomber Raid**

**USO DAS BOMBAS**



Na fase 1, quando aparecem os três submarinos em linha paralela, posicione-se entre dois deles e dispare a bomba, detonando 2 submarinos com apenas 1 bomba.

**Cyborg Hunter**

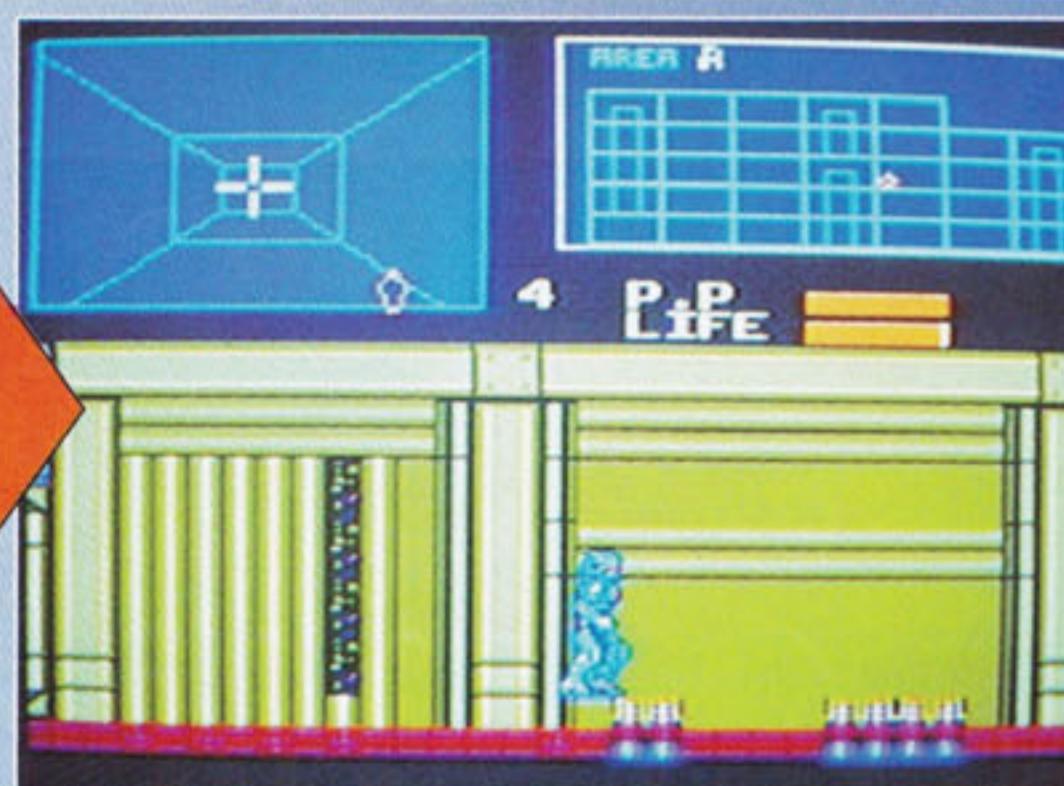
**LOCALIZAÇÃO DOS ITENÉS**



Nível 1:  
Escudo E1  
Recarregador C3  
Psycho Punch E4  
Mina Explosiva B5,C2

**Cyborg Hunter**

**PROTEJA-SE DOS CAMPOS ELÉTRICOS**



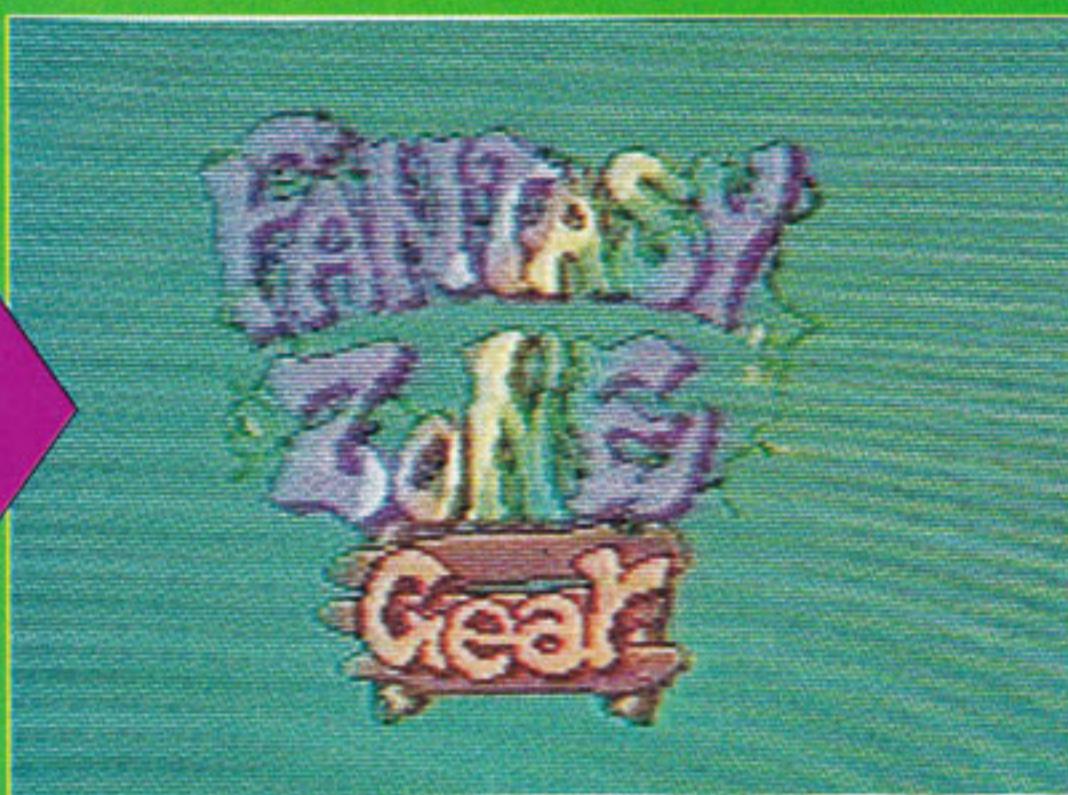
Proteja-se dos campos elétricos, pise em apenas um dos condutores. Você só perde energia se pisar nos dois.

Tem ainda mais dicas ducas na próxima página!

## GAME GEAR

Fantasy Zone

FASE 4



Destrua todas as bolhas que o monstro solta. Depois de destruir a última bolha, atire constantemente até destruí-lo.

Olympic Gold

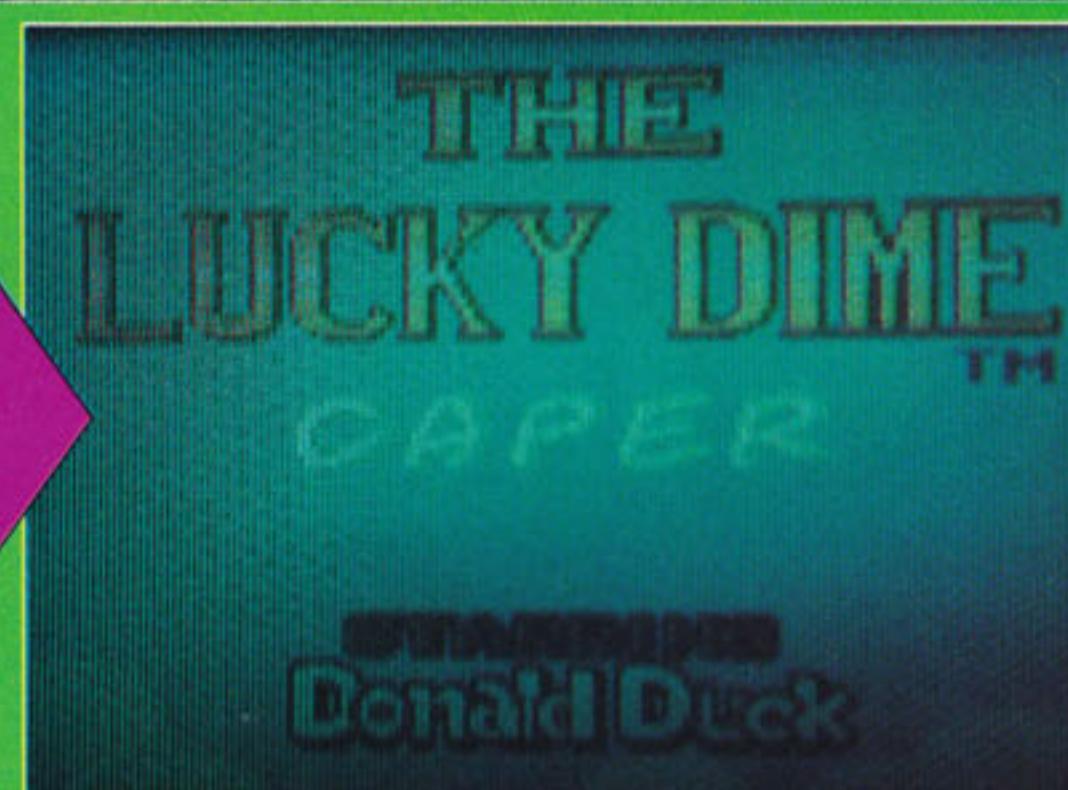
SALTO  
COM VARA



Basta ficar apertando os botões 1 e 2 alternadamente e colocar o direcional para baixo para firmar a vara e para cima para saltar.

Lucky Dime Caper

AVE  
HAVAIANA



Espera ela dar o rasante em sua direção. Aí pule atacando, antes que ela chegue até você.

Psychic World

O CÉREBRO



- 1 - Hidroondas
- 2 - Ultrasonic
- 3 - Canhão PS4
- 4 - Raio congelador

Shinobi

HELICÓPTERO



Fique abaixado e quando ele chegar perto golpeie-o. Rapidamente vá para o lado contrário e repita a operação de 8 a 10 vezes.

ESPECIAL

# MEGA

# CAPTAIN AMERICA

AND THE AVENGERS

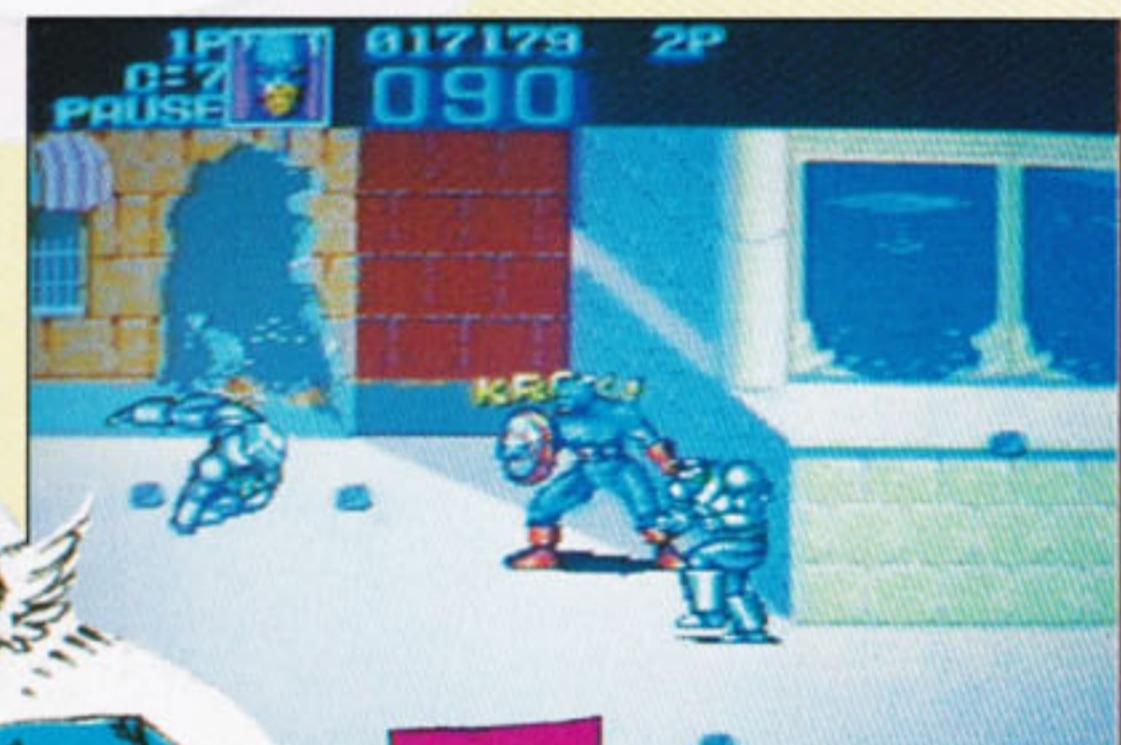
**Manhas, macetes e uma tabela  
com todos os golpes deste jogo animal!**

## 1ª FASE THE AVENGERS



Não fique na linha de fogo dos inimigos. Em situações de saia justa, use o golpe da corrida. As latas espalhadas pelo chão podem ser arremessadas contra os vilões.

### Subchefe



**BT  
ANG**

Passe a rasteira neles (usando os dois toques) e vá para cima e para baixo em movimentos contínuos. Nunca fique entre os dois, pois eles usarão o Combo Ataque (raio laser). Ao matá-los, fique atrás da parede, no lugar indicado na foto.

**Você vai  
precisar de todos  
os 32 golpes  
para terminar  
esta aventura!**

# ESPECIAL MEGA

## CAPTAIN AMERICA



O seu próximo passo é usar o escudo como proteção dos tiros e esperar o tempo certo para atacar. Pegue a energia que o Wonder Man deixa.

### DICA

**Não seja engolido pela tela!**  
Isto poderá causar sérios danos ao Capitão.

### Chefe de Fase

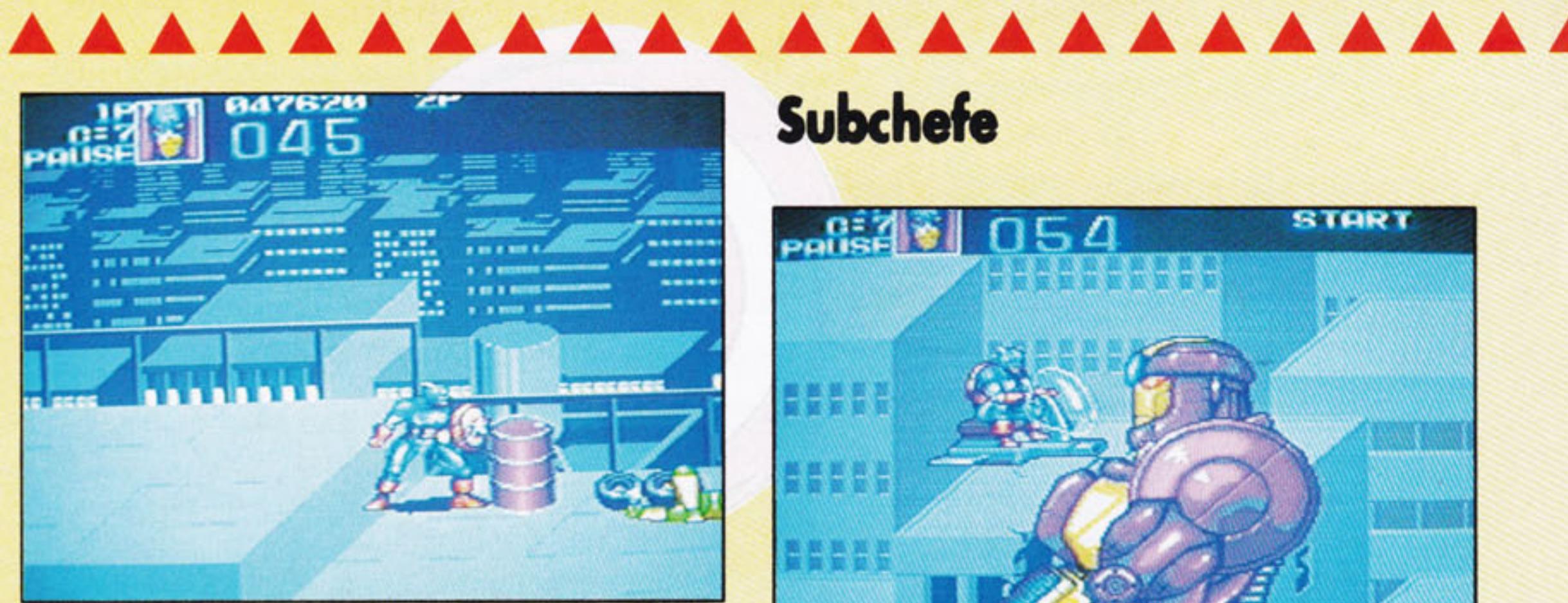


Comece com uma bela rasteira. Depois suba e dê uma sequência de golpes. Quando o chefe se transformar num tufão, dê mais uma rasteira para que ele volte ao normal. Aí, continue judiando bastante do vilão.

### 2ª FASE TARGET TOWN



Posicione-se atrás do barril para se defender de seus inimigos. Logo após pegue a nave com o Wonder



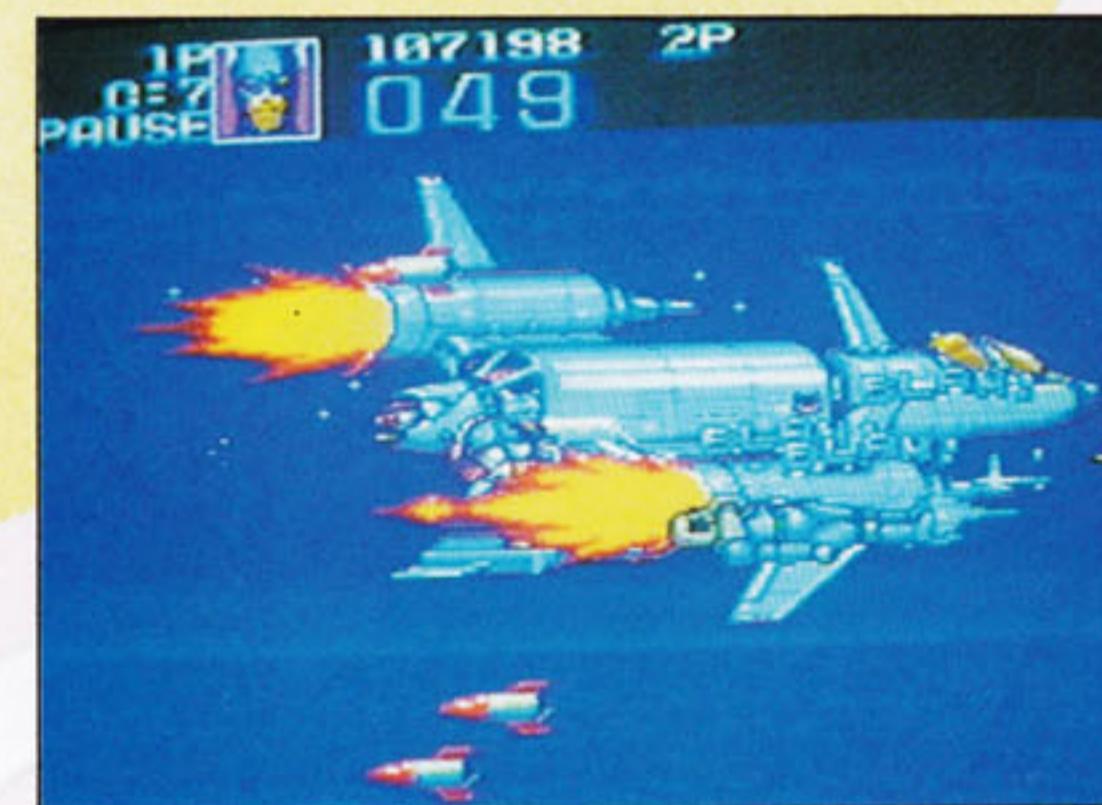
Man. Fique atirando escudos pra cima e pra baixo da tela.



**DICA**  
**Não se esqueça de pegar as bolhas de energia: elas aumentarão a sua vida.**



Ao chegar à nave, atire pra valer em suas turbinas.



Para tirar energia da nave, pegue o símbolo do Wonder Man e mantenha a fadinha sobre o reator.

### Subchefe



Fique em frente à cabeça dele, disparando escudos. Nesse lugar você não corre o risco de ser atingido pelas suas investidas.



Ao cair, passe uma rasteira nos robôs agarradores (sempre tomando o devido cuidado) e pegue novamente a energia do Wonder Man.

Não esqueça: as pedras podem ser arremessadas contra os adversários.

### Chefe de Fase (Grim Reaper)



Use mais uma vez a rasteira, esmurrando e desviando das investidas do chefe de fase. Cuidado com os tiros de fogo teleguiados.

## 3ª FASE SEA

★★★



Logo no começo dirija-se ao local indicado pela foto e fique desferindo golpes.

### Subchefe



Para evitar os bumerangues, vá dando rasteiras em movimentos circulares, para cima e para baixo. Namor, o príncipe submarino, dará a você o tanque de mergulho. Para matar os mergulhadores assassinos, use o escudo para cima e para baixo, desviando das minhoquinhas. Não se surpreenda se Namor vier a ajudá-lo.

### Subchefe de Fase (Octopus)



Fique no lugar indicado e acompanhe o movimento do

monstro mecânico. Ao disparar, defenda-se de seus tiros laser e se ligue para não ser agarrado pelos tentáculos. Ao entrar na base subterrânea, liquide os atiradores com várias rasteiras seguidas. Para continuar, dê umas boas porradas na parede - ela vai sumir. Tome bastante cuidado com os robôs amarelos: eles soltam o pulso.

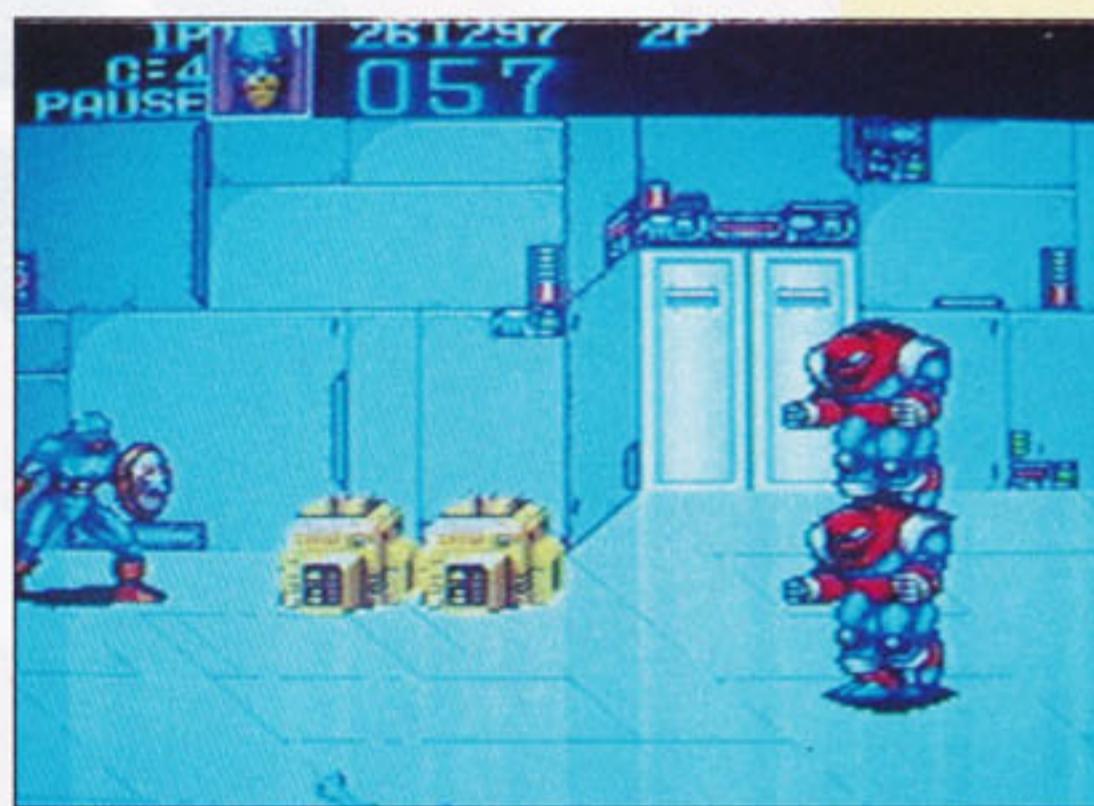
## Chefe de Fase (Magneto)



Aplique rasteiras rotatórias, desviando de seus tiros de fogo e gelo. Ele também se duplicará e irá em sua direção.

## 4ª FASE MARINE BASE

★★★

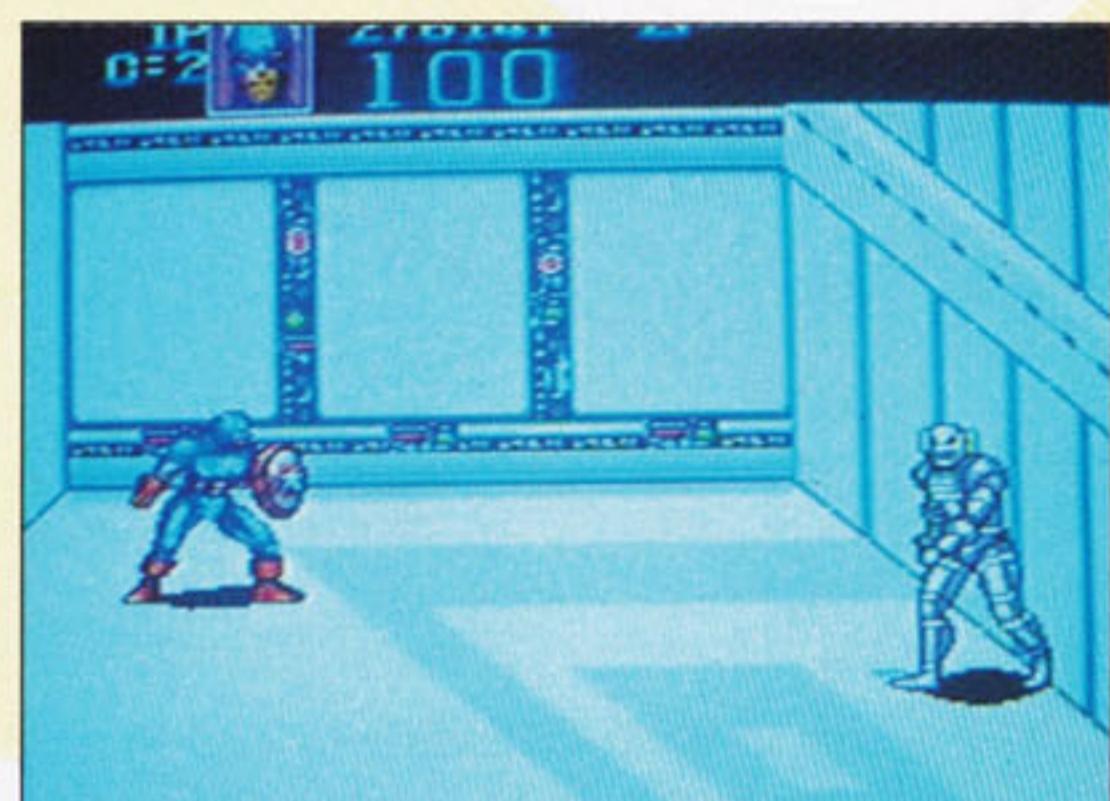


Ao destruir o Magneto, você vai descobrir que o Caveira Vermelho está prontinho para destruir a Terra com um canhão laser daqueles poderosos. Fique atrás dos caixotes para atrair seus inimigos. Se quiser, arremesse as ferramentas contra eles.

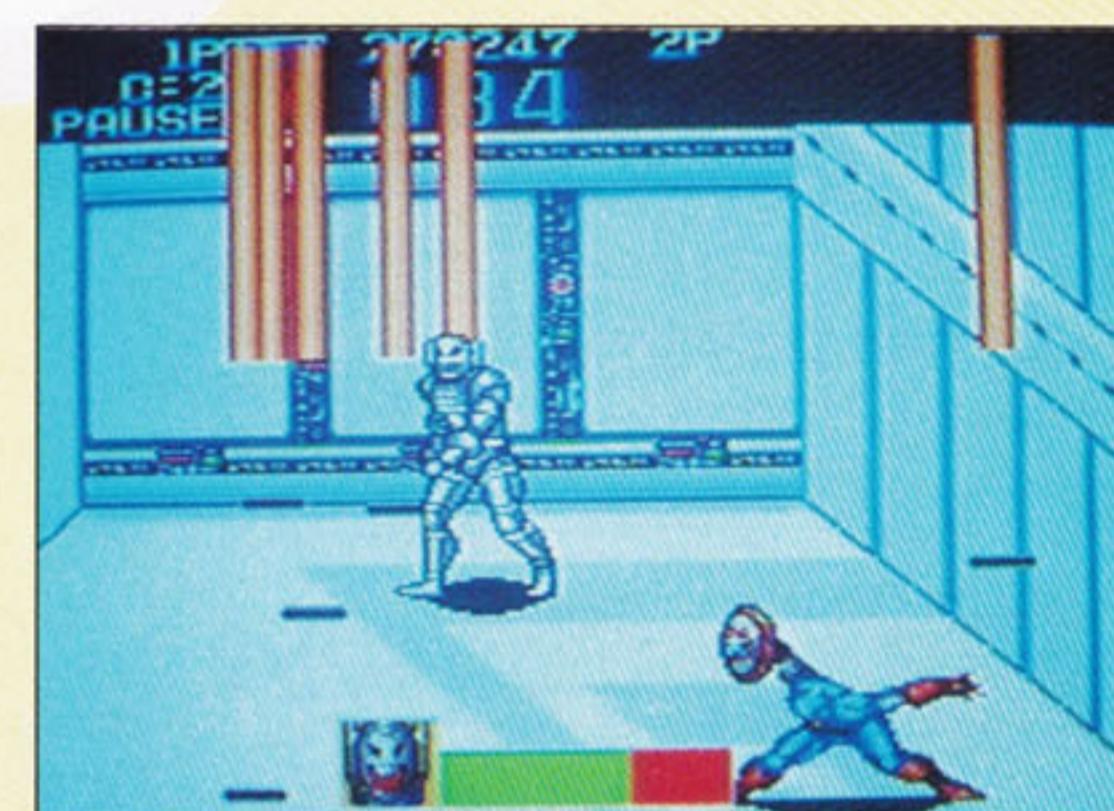
### Subchefe

Fique nas quinas da tela e use rasteiras rotatórias. Destrua as paredes e, na sequência, as pulgas gigantes. Fique atrás da parede no lugar indicado na foto anterior.

### Chefe



Desvie de seus tiros de fogo e dê rasteiras em diagonal paralela a ele. Encoste-o no canto e desfira-lhe vários golpes. Evite sempre os raios vindos do alto da tela.



### DICA

**O melhor jeito de não ser atingido é o seguinte: dê Pause logo que o chefe emitir um raio. Veja onde está a sombra e vá para o meio dela.**

## ÚLTIMA FASE

★★★



# ESPECIAL MEGA

## CAPTAIN AMERICA



Agora você está no espaço sideral, onde terá que atrapalhar os planos do Caveira Vermelha. Mantenha-se na região central, atirando a mil. Fique atrás das turbinas mandando escudos. Destrua os soldados que estão sobre o dínamo do laser e destrua o canhão laser com várias voadoras. Arrebente o paredão com cuidado para não ser fuzilado pelo pelotão de calhordas.

### Subchefes



#### DICA

As serras passam somente pelas falhas do solo.



Ao atravessar, fique se defendendo dos tiros das caveiras. Use a seguinte seqüência: livre-se de três tiros e dispare o escudo. Não se assuste quando elas arremessarem as tartarugas. Dê-lhes uma bela escudada. Feito isto, os inimigos virão em grande número. Para matá-los use o rasteirão tradicional.

### Chefe de Fase (Red Skull)

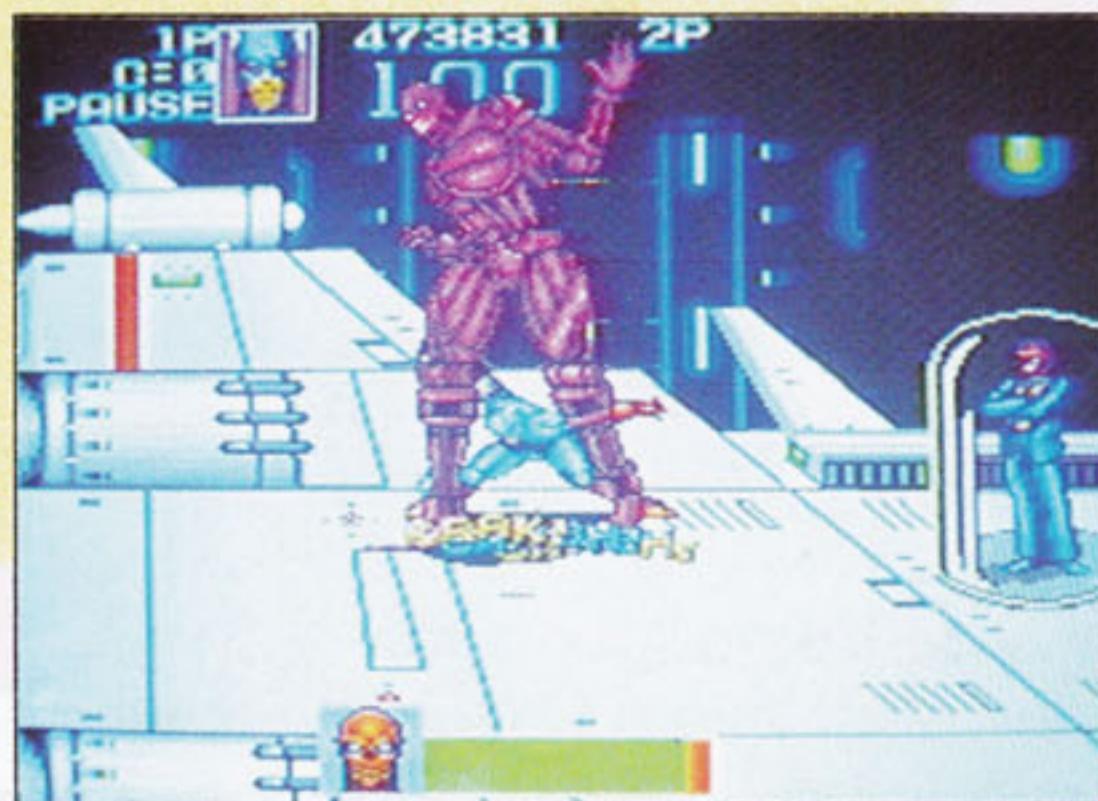
#### 1ª PARTE



Tome muito cuidado neste pedaço com os golpes de caratê do chefão. Você está quase lá. Use o rasteirão seguido de socos e chutes. É fundamental nunca ficar parado.

### Último Chefe (Red Skull)

#### 2ª PARTE



Acredite se quiser, mas o negócio aqui é apelar para o arrastão, ou seja, a seqüência de rasteiras circulares, tomando cuidado com os tiros giratórios dele.



### DICA

Fique bem esperto, pois ele vai se transformar em furacão e pode aprisioná-lo, sem falar nos raios fatais que saem de seu peito.



THE END

**Eu jamais teria detonado o último chefe sem a ajuda da SUPERGAME!**

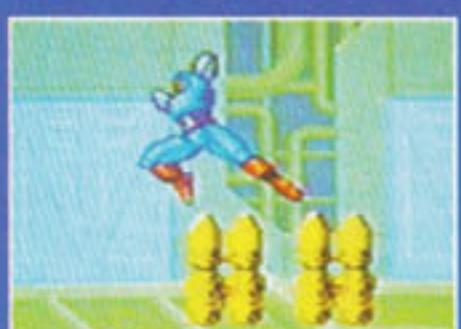


# CONHEÇA TODOS OS GOLPES DE TODOS OS HERÓIS

## CAPTAIN AMERICA



**Rasteira:**  
dois toques para o lado



**Voadora:**  
A+B na descendente



**Salto com escudo:**  
A+B na ascendente



**Soco:**  
B



**Defesa:**  
B apertado



**Agarrado:**  
B próximo ao oponente



**Lançamento de escudo:**  
A e B simultaneamente



**Pulo com arremesso de escudo:**  
A seguido de A e B

## IRON MAN



**Ombrada:**  
dois toques para o lado



**Raio de fogo:**  
A+B na descendente



**Mergulho com soco:**  
A+B na ascendente



**Soco:**  
B



**Campo de força:**  
B apertado



**Agarrar:**  
B próximo ao oponente



**Chama:**  
A e B simultaneamente



**Chama com pulo:**  
A seguido de A e B

## VISION



**Vôo com ombrada:**  
dois toques para o lado



**Vôo com laser:**  
A+B na descendente



**Salto com joelhada:**  
A+B na ascendente



**Soco:**  
B



**Invencibilidade a tiros:**  
B apertado



**Agarrada:**  
B próximo ao oponente



**Raio rubi:**  
A e B simultaneamente



**Salto com raio rubi:**  
A seguido de A e B

## HAWK EYES



**Rasteira:**  
dois toques para o lado



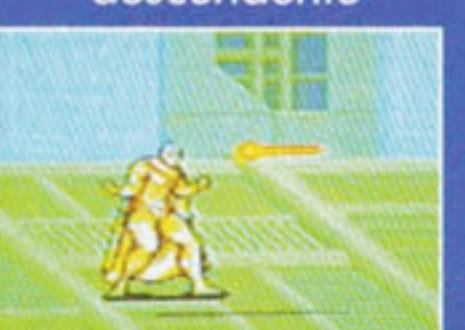
**Salto com proteção do arco:**  
A+B na descendente



**Voadora:**  
A+B na ascendente



**Soco:**  
B



**Defesa com o arco:**  
B apertado



**Agarrada:**  
B próximo ao oponente



**Flechada:**  
A e B simultaneamente



**Pulo com flechada:**  
A seguido de A e B

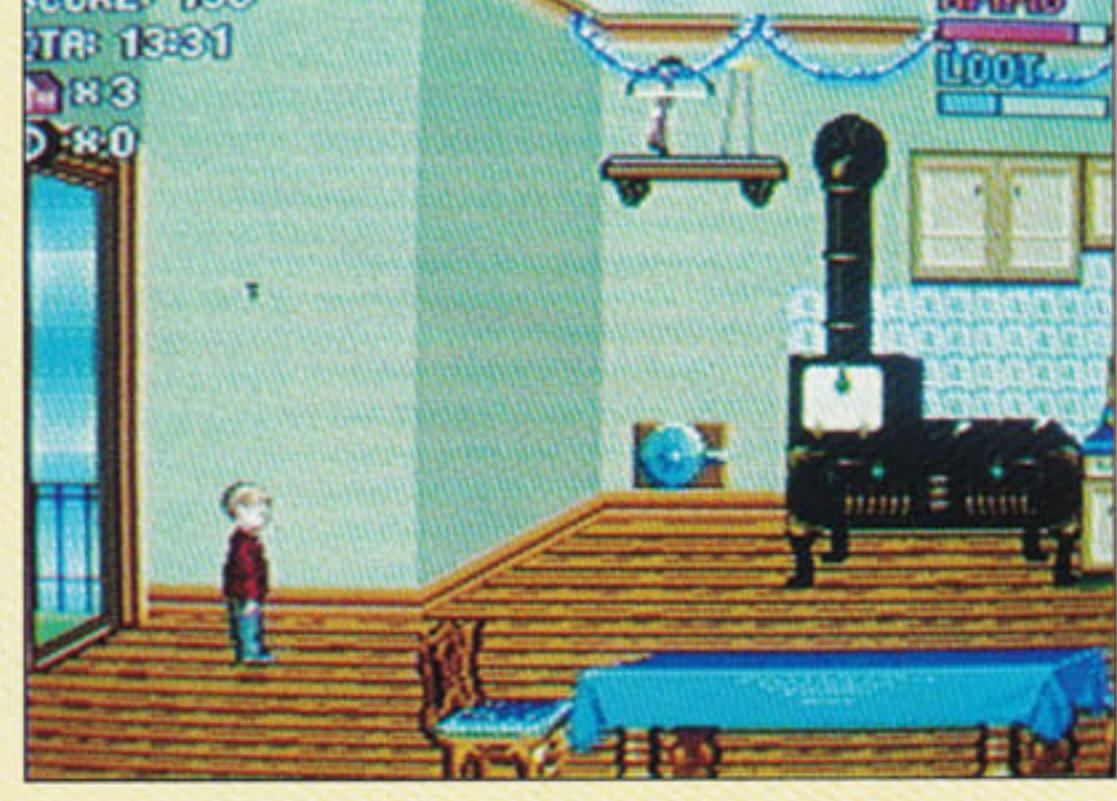
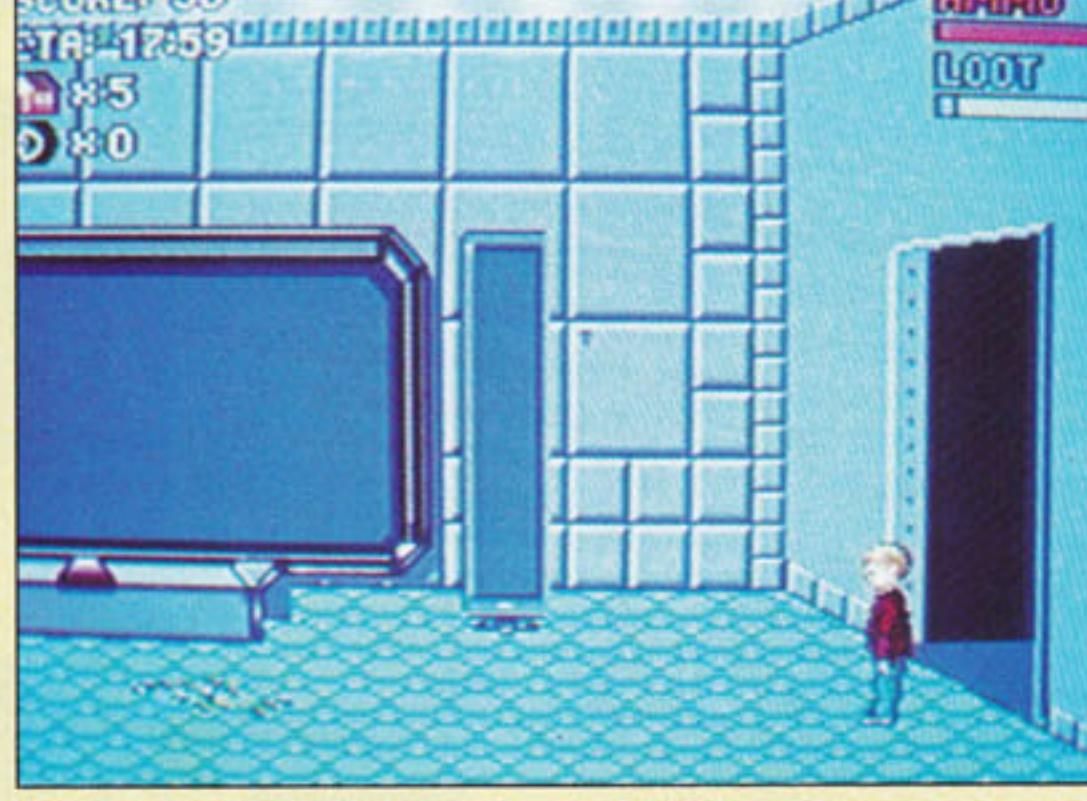
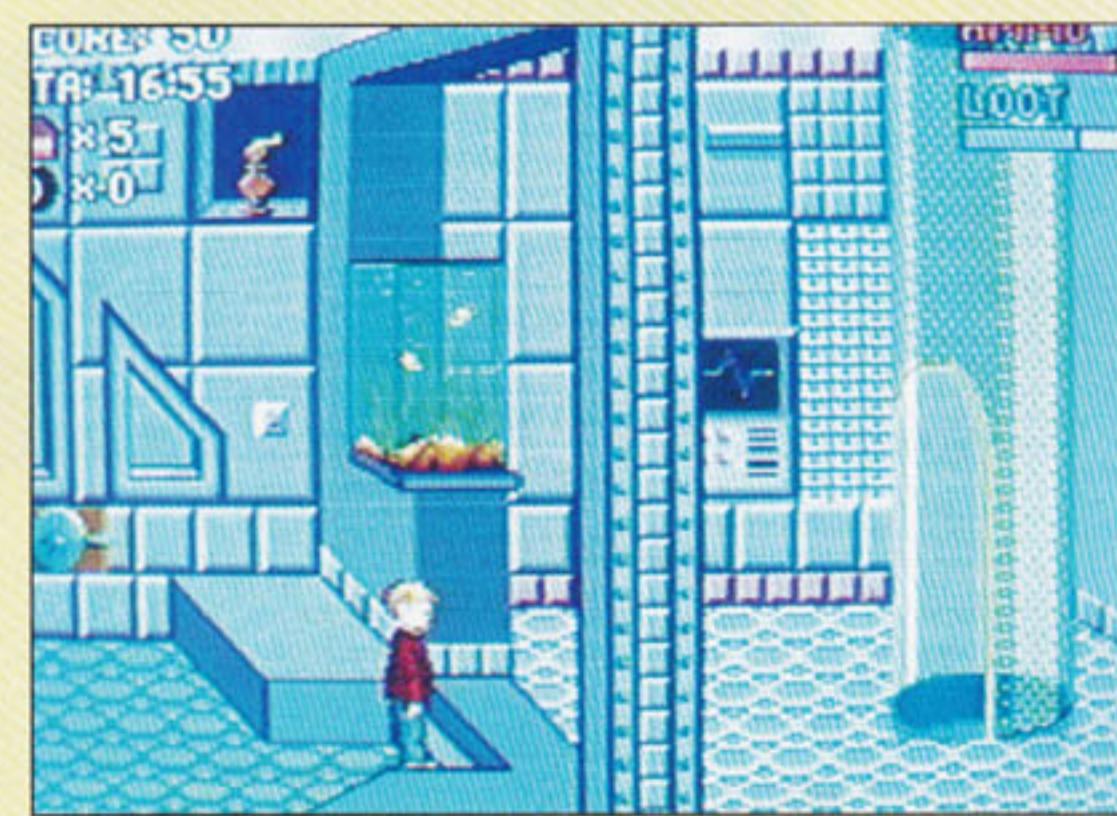


# HOME ALONE

ESQUECERAM DE MIM

Chegou a sua grande oportunidade  
de virar Kevin, montar armadilhas e detonar os ladrões!!

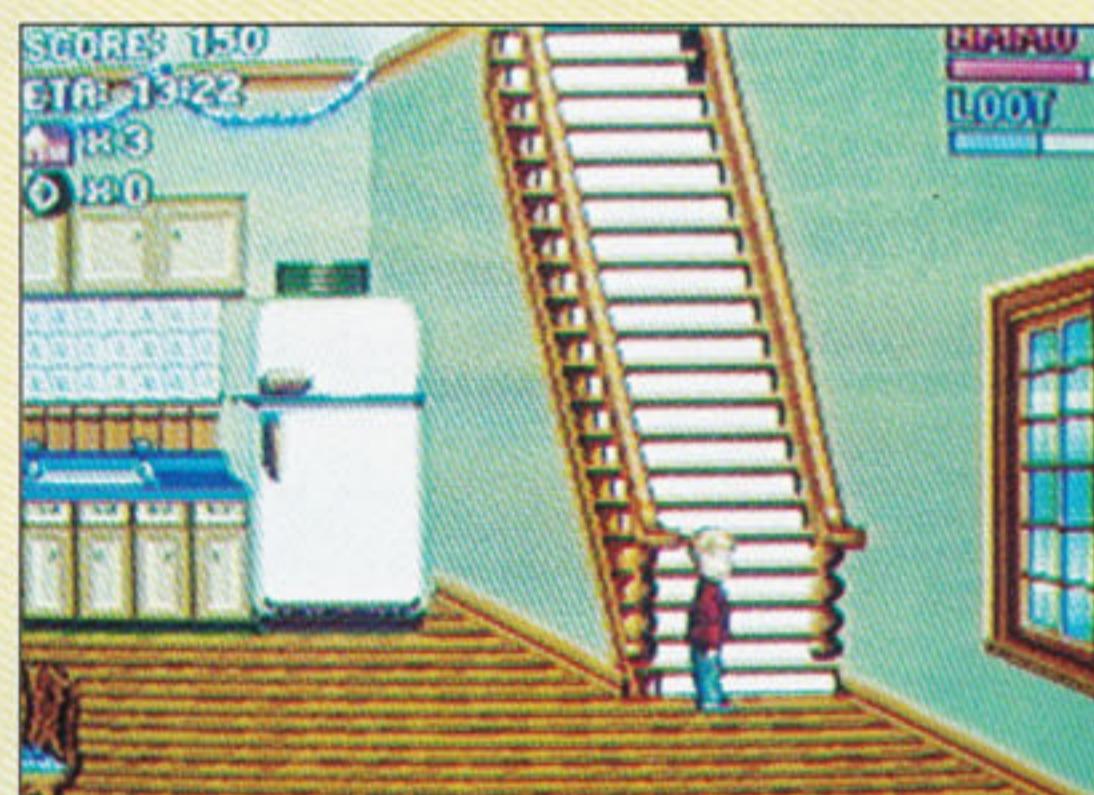
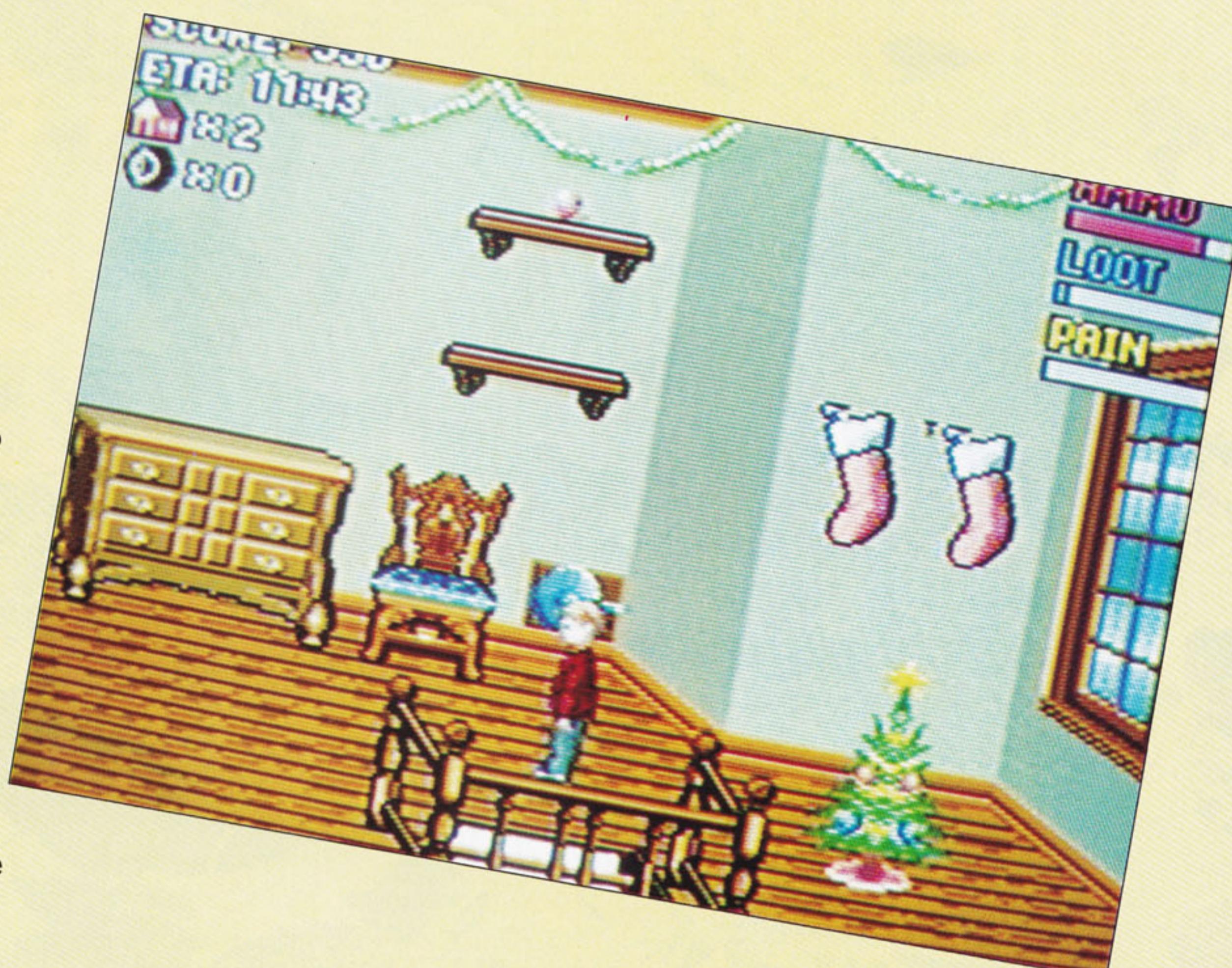
O jogo é uma versão superfiel ao grande sucesso cinematográfico que ficou conhecido aqui no Brasil como **Esqueceram de Mim**. Só para refrescar, no filme o garotinho é esquecido em casa pelos pais que saem em viagem. A casa é visitada por ladrões e o mini-herói apronta todas e mais algumas. Livra a si próprio, assim como à casa, dos terríveis gatunos com armadilhas e armas domésticas, mas eficazes. Aqueles ladrões, sem dúvida alguma, penduraram as chuteiras. O garoto Kevin virou monstro sagrado de Hollywood, e hoje pagam o seu peso em ouro para participar de qualquer filme. Este lançamento da Tec Toy para o Mega Drive é, sem dúvida, a melhor





versão já feita para videogames. Tentaram antes em Super Nintendo, mas foram versões infelizes. O jogo para Mega já começa bem. Logo na primeira tela está o popular Kevin Mc Cauley que carrega você para um cenário tipicamente natalino. Ele está a bordo de um trenó com neve por todos os lados. Com o trenó ele pode dirigir-se a várias casas do bairro. As casas vão desde o tradicional estilo colonial norte-americano (tijolinhos à vista e paredes brancas) até estilos da mais avançada arquitetura e tecnologia, daquelas que fazem praticamente tudo automaticamente. É só apertar botões.

Depois que você escolher uma casa e entrar, vai aparecer uma planta, na qual você seleciona, através de uma tabela, o tipo de armadilha que vai querer e onde colocá-la. As armadilhas podem ser: buracos,



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Home Alone**  
Console: **Mega Drive**  
Modalidade: **Ação/Estratégia**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Flying Edge/Tec Toy**  
Capacidade: **4 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>89</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>98</b>
<b>Som:</b>	<b>91</b>
<b>Diversão:</b>	<b>97</b>

gelo, píxe, bolinhas de gude, brinquedos, maçarico, etc. Os bandidos são rigorosamente iguais aos do filme. Chegam num caminhão, param na frente da casa e entram. Em todas as casas há uma entidade (pode ser um fantasma, um robô, ou outra criatura qualquer). Ela funciona como um esquema de segurança, atrapalhando tanto a você como aos ladrões.

Cada vez que você entrar numa casa tem de pegar armas. São chicletes, arco e flecha, tachinhas, borrachinhas de elástico, etc. Cada vez que o botão Pause for apertado essas armas podem ser misturadas e transformadas para uma defesa melhor. Por exemplo: chiclete com tachinha, ou arco e flecha com borrachinha de elástico. Todas dão um bruta trabalho aos ladrões. Alguns dos gráficos deste cartucho são simplesmente chocantes e o som estupidamente legal. A Tec Toy acertou a mão e está lançando este jogo junto com os americanos (Flying Edge). Vocês têm um ótimo jogo para o Natal.

# SUPERJOGOS

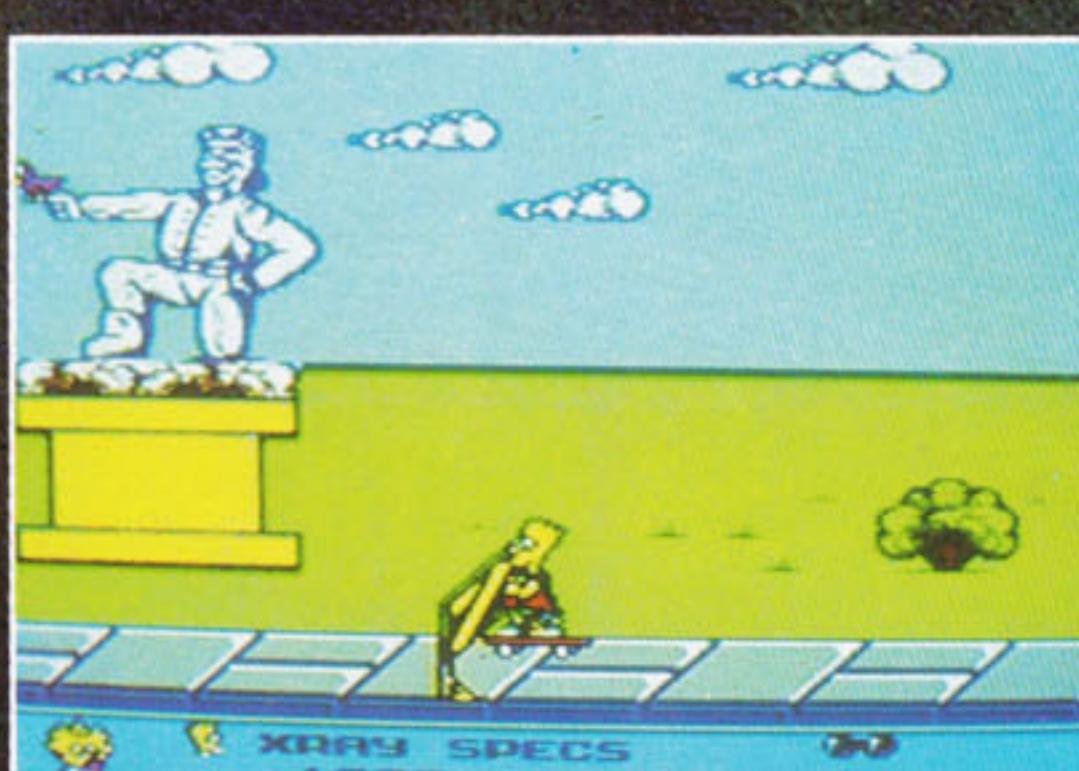
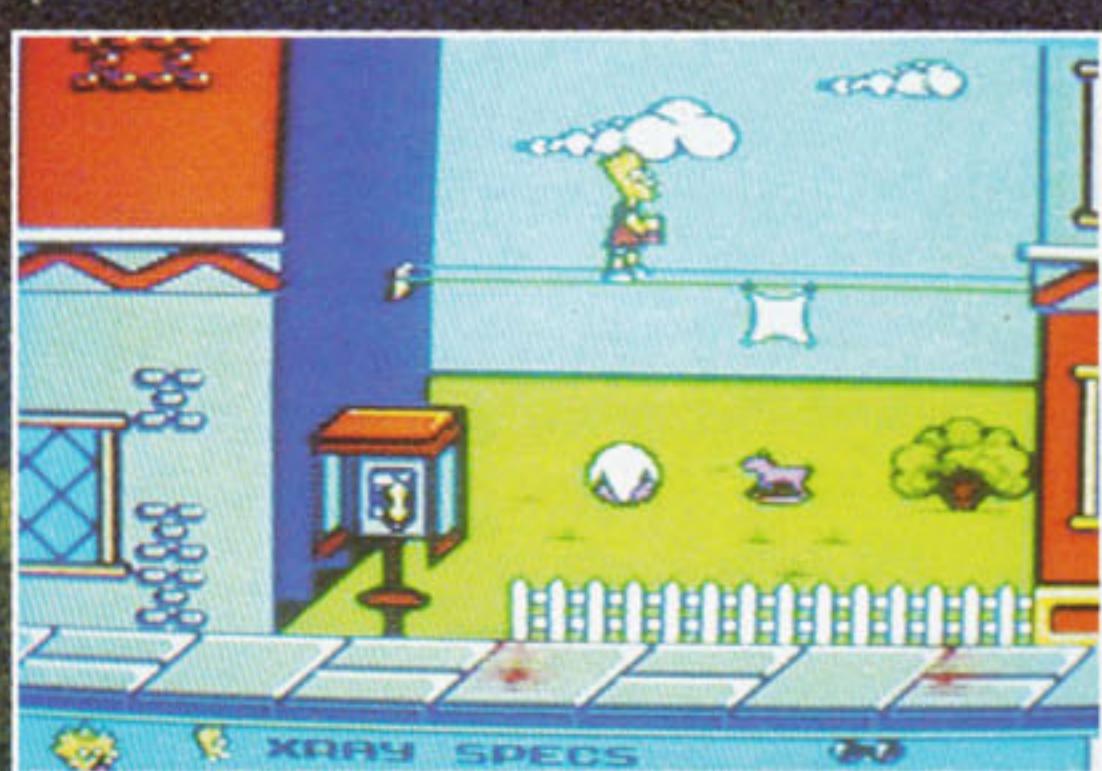
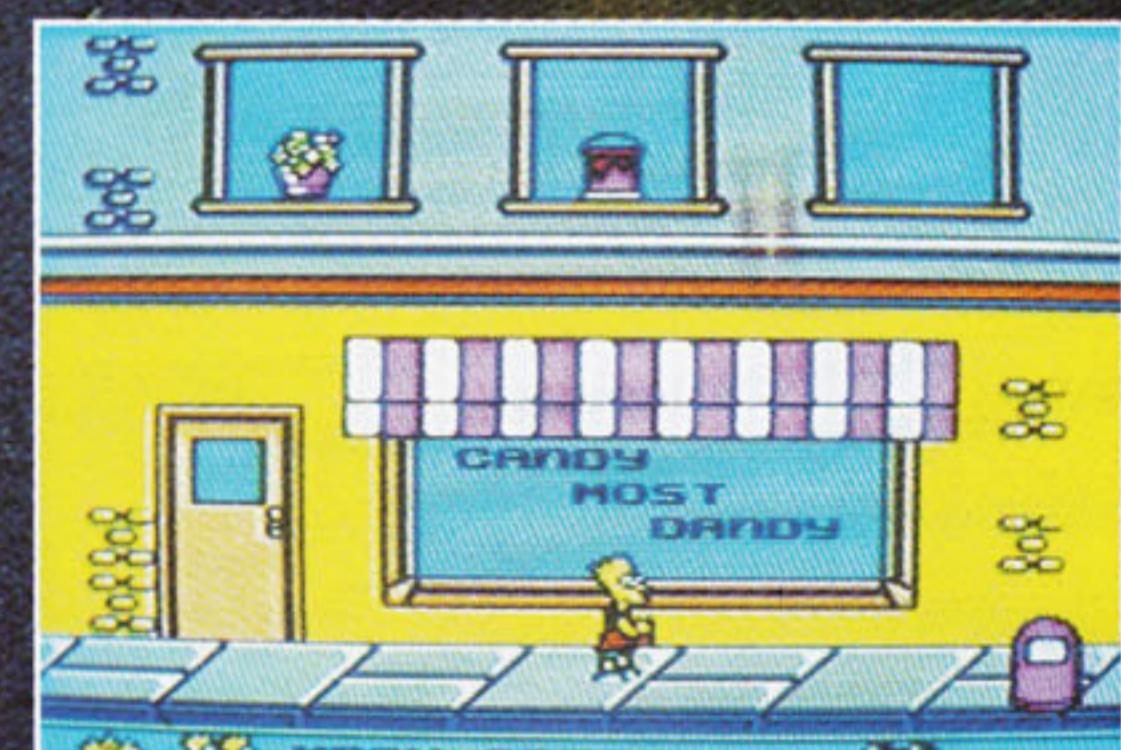
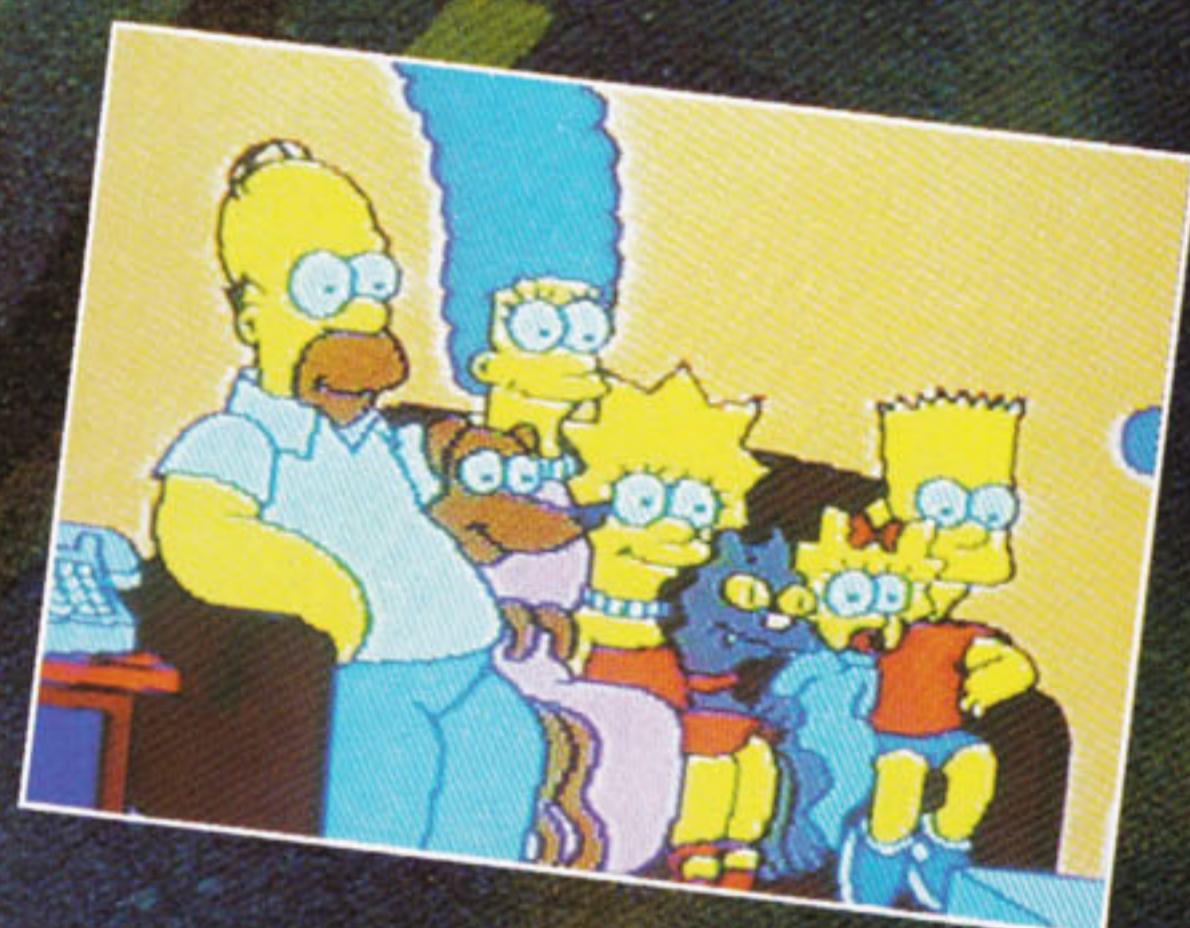
# THE SIMPSONS

## BART VS. THE SPACE MUTANTS

O maior peste da TV pega seu skate e sai pela cidade para detonar os alienígenas

O insólito às vezes acontece! Neste jogo, o filhinho é responsável pela continuação da linhagem Simpson, Bart, tem que realizar uma boa ação. É isso mesmo, ele tem que salvar a pacata cidadezinha de Springfield, onde mora, de uma invasão de alienígenas mutantes. Se eles soubessem onde estão se metendo provavelmente escolheriam um outro planeta, uma outra galáxia, quem sabe. Mas os terríveis seres extraterrestres, com as piores intenções do universo, aterrissam mesmo em Springfield. Seus planos são desordem e

destruição. O que não contaram pra eles é que a cidade é território do nosso querido e terrível Bart Simpson. Alçado à categoria de herói, o pestinha decola a bordo de um super skate. Está munido de latas com um spray especial que neutraliza o efeito de suas armas. Usa também um superóculos de raios X que é capaz de identificar extraterrestres disfarçados. E se você conseguir ganhar dinheiro poderá comprar vários outros itens. Esta versão, que está saindo agora pra Master, é bem parecida com a de Mega que já saiu. Bart detona os alienígenas, na maior.



### FICHA TÉCNICA

Nome: **Bart vs The Space Mutants**  
Console: **Master System**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **5**  
Fabricante: **Flying Edge/Tec Toy**  
Capacidade: **2 Mega**

### AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>89</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>83</b>
<b>Som:</b>	<b>75</b>
<b>Diversão:</b>	<b>89</b>

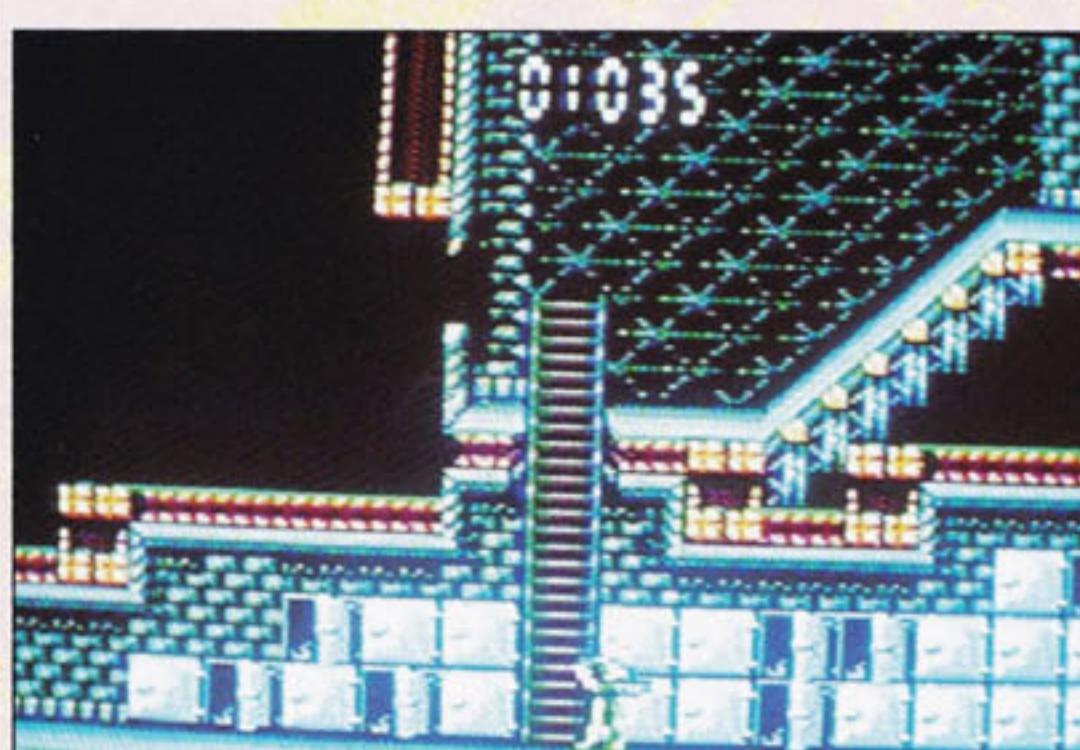
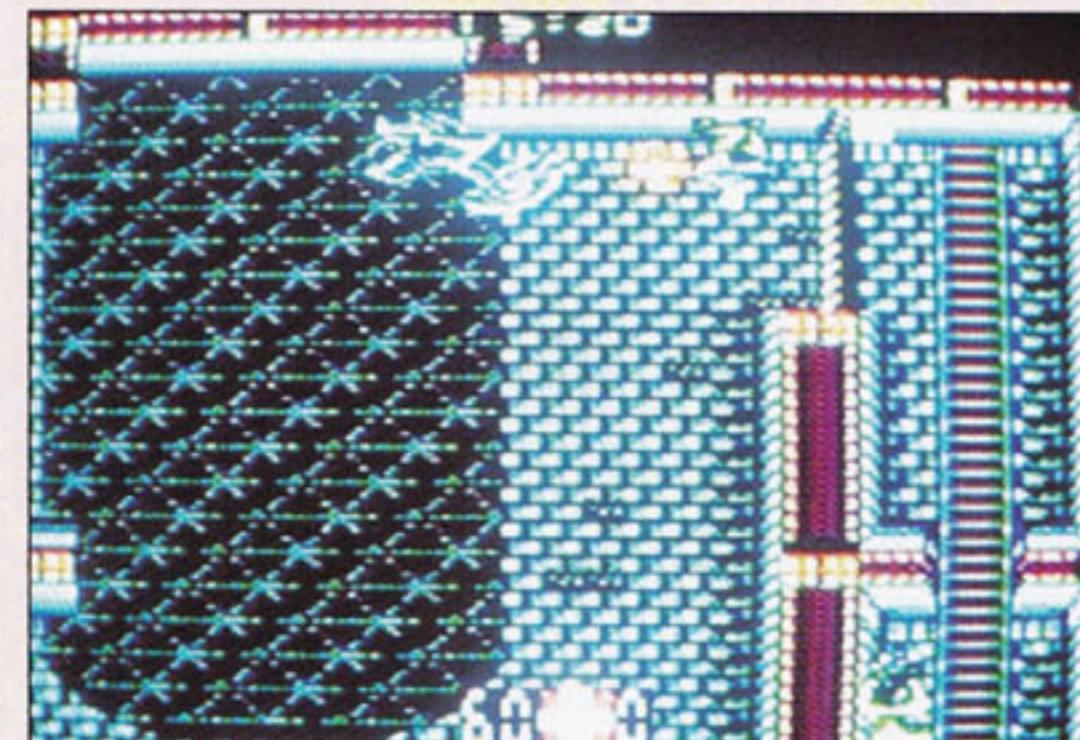
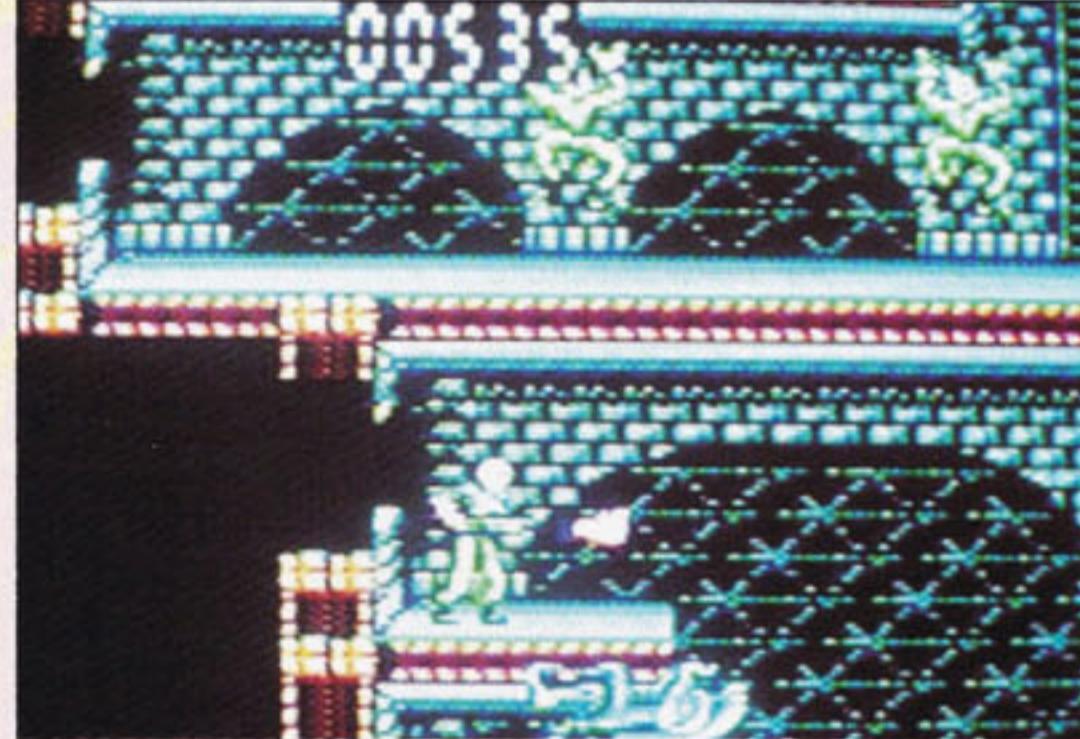
# SUPERJOGOS

# ALIEN 3

Detone estes  
ETs nojentos e  
fedorentos!

**A**les estão de volta. Isso mesmo, aquele bando de alienígenas nojentos e horripilantes da série Aliens, voltaram para aterrorizar a vida da heroína Ripley. Desta vez, conseguiram perpetuar a espécie com cruzamentos humanos. Cabe a Ripley destruí-los, antes que consigam a reprodução fatal que ameaça a raça humana. A mocinha não arrega e parte para a briga, equipada com rifles, granadas, lança chamas e armas de última geração. O cenário é macabro: túneis amedrontadores, um matadouro underground! Percorrendo os escuros corredores, ela trava um difícil desafio. Existem Aliens por toda parte, alguns disfarçados em humanos, sem falar

dos ovos e das "babas" (saliva) mortais espalhadas na tela. Logicamente, o ponto crítico do jogo é quase no final quando surge na tela o mais do que famoso e mais do que repugnante, líder da armada Alien, um monstrengue que vai dar muito trabalho para Ripley e para você. Sucesso do Mega lançado agora para Master no Brasil.



## FICHA TÉCNICA

Nome: **Alien 3**  
Console: **Master System**  
Modalidade: **Ação**  
Nº de Jogadores: **1**  
Nº de Fases: **N/D**  
Fabricante: **Arena- Tec toy**  
Capacidade: **4 Mega**

## AS NOTAS DO CHEFE

<b>Desafio:</b>	<b>82</b>
<b>Gráfico:</b>	<b>89</b>
<b>Som:</b>	<b>85</b>
<b>Diversão:</b>	<b>87</b>

# ANUNCIANTE DA SUPERSHOW NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

**V**ocê pode falar com o seu

público anunciando normalmente na **Supershow** ou, se

preferir, optar pelo pacote do

**Clube do Chefão**, uma supersa-  
cada da revista para aumentar  
o tráfego de jovens na sua loja.

Se você quiser saber mais, ligue  
851-3644 ramal 197 e fale com  
a gente.

## ASSINATURAS

**851-3111**

CENTRAL DE  
ATENDIMENTO

# ROLA LÁ FORA

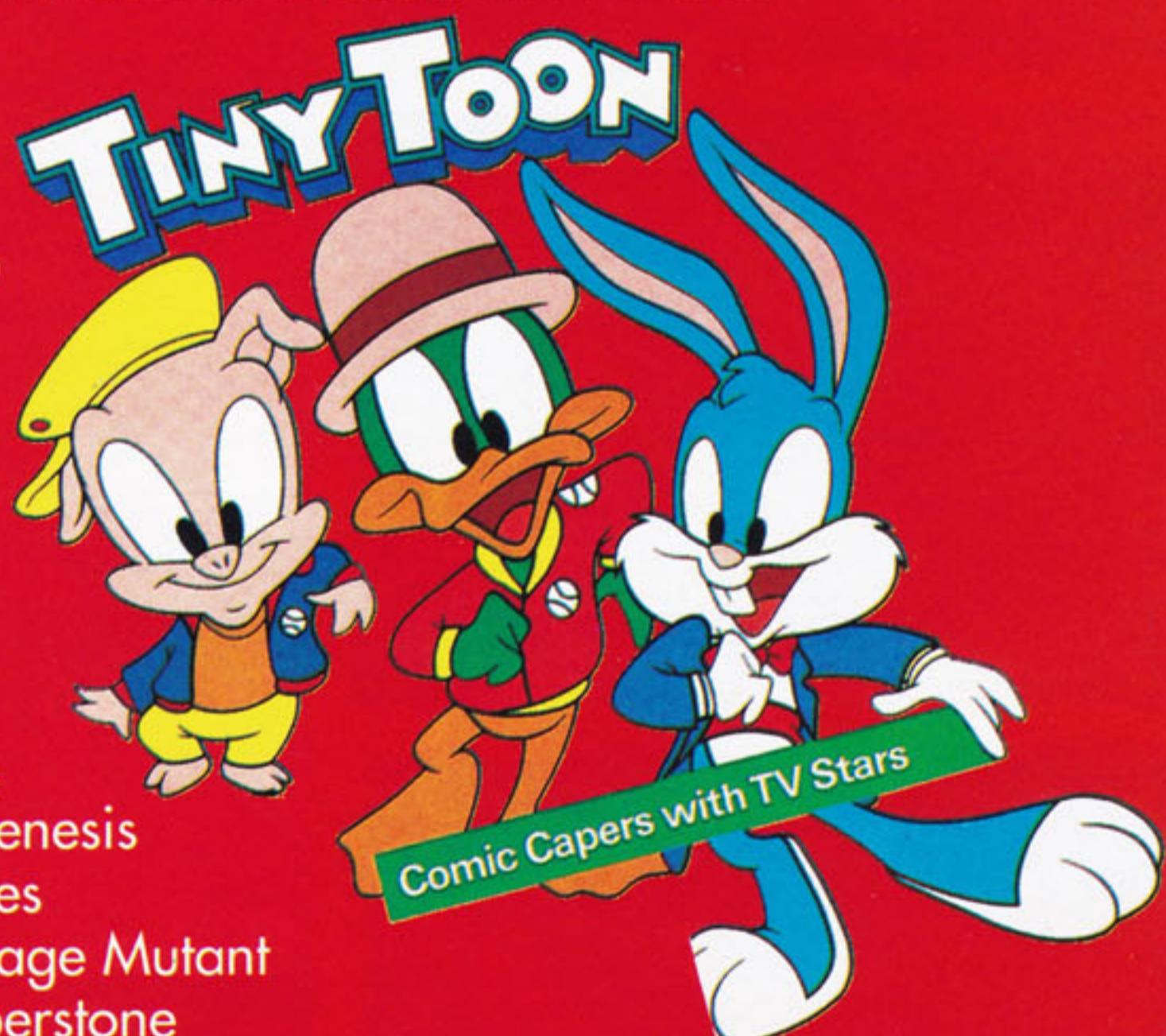
## VIRTUAL RACING

A Sega acaba de lançar uma obra prima de jogo de direção para Arcade. Com gráficos de efeitos poligonais (uma versão melhorada dos efeitos já encontrados em jogos de vídeo, como F22 e Corporation) e um sistema de balão de ar para dar a sensação de movimento, este carrinho só falta voar. Você opta entre quatro perspectivas: atrás do carro, na frente, vista aérea e do cockpit. Virtual Racing vai deixar todos os outros jogos de direção comendo poeira virtual.



## CASAMENTO SEGA-KONAMI

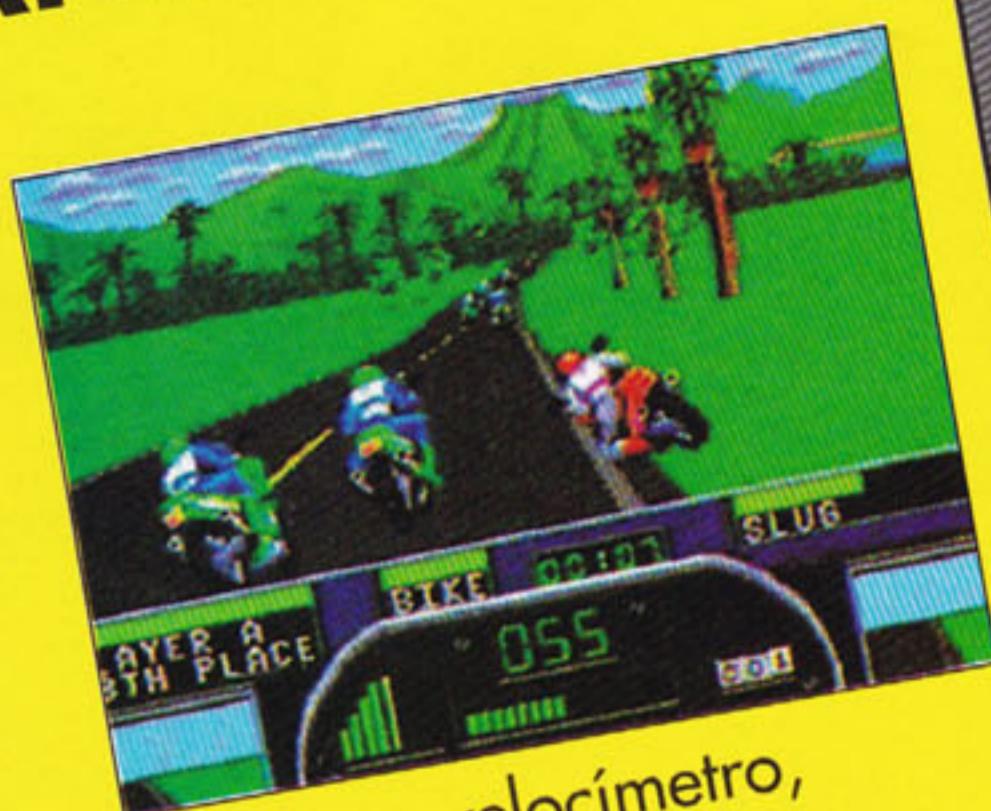
Fiel à Nintendo por anos a fio, a Konami é a maior produtora de jogos de NES (oito bits) e Game Boy (portátil). Mas agora o monopólio terminou. A fábrica japonesa acaba de ingressar no rol dos licenciados da Sega of America. De início, a produção para o Genesis americano inclui nomes familiares, como Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, prometido às lojas para dezembro. Mais à frente devem pintar Tiny Toon Adventures, um novo Castlevania e versão



original de Aliens. Vem aí ainda, Sunset Riders, também para Genesis, baseado na versão deste jogo para arcade.

## O NOVO ROAD RASH VAI SER ANIMAL

Os fãs do motociclismo estão em festa! A Electronic Arts vai lançar a continuação de Road Rash, um semi-clássico de velocidade. Road Rash II promete ainda mais. A maior novidade é, sem dúvida, a opção para 2 players. Preparem-se para batalhas mais sangrentas e emocionantes. São cinco novos circuitos e 15 novas motocicletas para comprar, incluindo as das classes Nitro, Super Bike e Ultra Lights. As paisagens e os gráficos foram apuradíssimos. Você poderá ter no painel todas as informações básicas sobre a competição: espelho



retrovíSOR, velocímetro, odômetro, etc... A nova versão vai incluir, ainda, as velhas e pentelhas multas de excesso de velocidade! Enfim, se Road Rash I já era animal, agora dá licença: Road Rash II deverá ser a melhor corrida de motocicletas já feita para qualquer videogame. Só nos resta esperar.

## GUERRA NOS ESGOTOS



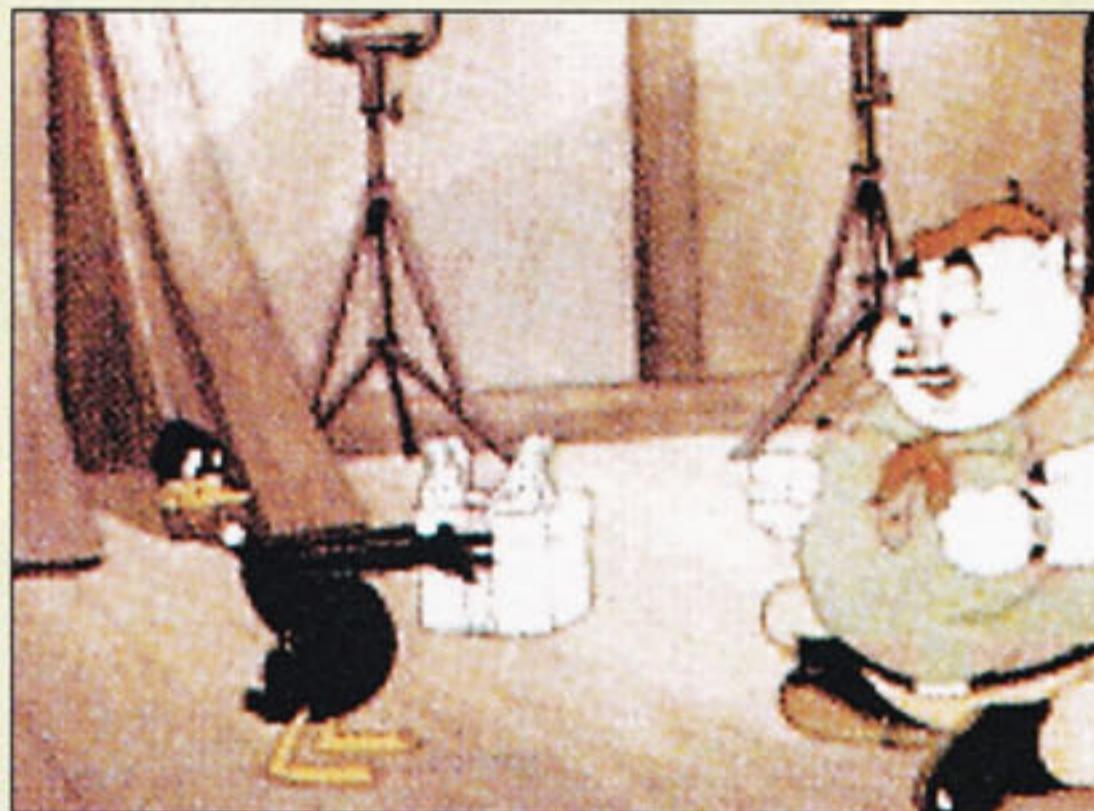
Se você gosta de serviços sujos, vai adorar o jogo Sewer Shark, fabricado pela Sony Imagesoft para o Sega-CD. Trata-se de uma viagem supersônica pelos esgotos subterrâneos de uma metrópole. Os gráficos, de última geração (mesmo), foram filmados e depois digitalizados, garantindo uma viagem inesquecível. Pilotando uma espécie de "Tatuzão" do futuro, você e seu co-piloto, o veterano Ghost, têm que navegar por tunéis estreitos e fedorentos.

O outro co-piloto, um gato mecânico, se encarrega de encontrar os alvos e fornecer informações. O objetivo é simples: atravessar os roedores e morcegos e disparar nos alvos indicados pelo gatuno.

# CLUBE DO CHEFE

## O "Virtual VCR" vem aí

Clube que é clube tem sócios. O nosso tem 23 mil. É o maior clube de games do Brasil, talvez do planeta, quiçá da galáxia. E fiel aos nossos estatutos, vou utilizar o espaço do clube para manter todo mundo informado sobre o que vem por aí. Como eu já disse, este vai ser o ano do CD. Podem se



preparar, que vocês vão ver coisas impressionantes. Virtual VCR, por exemplo: uma espécie de videocassete interativo

para o fabuloso Sega CD. Os caras conseguiram comprimir informação, diminuir o tamanho da imagem, reduzir a tela e colocar 65 minutos de vídeo num CD. O primeiro título deve ser Patolino. Depois, virão projetos ainda mais ambiciosos. Aguardem!



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



Distribuidores  
(Atacado):

O game fica mudo ou com som de gralha? 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.

São Paulo - CATV JOTÃO DIMECO CLIMACOLOR

Rio de Janeiro - VIDEOGAMECENTER

Lançamento  
Exclusivo,  
Fonte de  
alimentação  
Super Nes  
e Megaboy

REVENDORES  
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  
CONERTO & ACERTOS  
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:  
FOOPTICA e Filiais  
AUDIO e Filiais  
AMAROSOM e Filiais  
MESBLA (Brasil)  
REVENDORES —  
SÃO PAULO INTERIOR  
YOSHICO 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!

# CLASSIFICADOS



## VENDO

★ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Volley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

★ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas : Super Mônaco GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icaraí - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

★ Mega Drive japonês, transcodificado, novo, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preçocamarada. Tratar com Pedro Luís, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

★ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

★ Master System I, pistola Light Phaser, óculos de

cristal líquido e as fitas: Alex Kidd in Miracle World, R-Type, Shooting-G, World Grand Prix, Missile Defense, Psycho Fox e Marksman Shootin & Trap Shooting. Tudo em perfeito estado. Quem estiver interessado, tratar com Luigui Batista Moterani, Rua Maestro Antônio Passareli, 32, fone: (0186) 42-1327, Birigui - SP, CEP 16.200-000.

★ Fitas de Master System por 15 dólares cada uma e as fitas Sonic, Castelo das Ilusões, Super Mônaco GP, Fantasia e Road Rash para Mega Drive por 20 dólares cada uma. Ligar para o tel: (0152) 43-3343. Fabrício Cassola- Votorantim - SP.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo em ótimo estado. Tratar com Fábio, tel: (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Phantom System com 2 joysticks e 8 jogos (Tartaruga Ninja II, Simpsons I, Urban Champion, Tennis, Lode Runner, Walkrie, Ninja Kid e Super Pitfall). Preço: 90 dólares, ou troco por seis cartuchos de Mega Drive (menos Sonic). Leonardo Abrantes, tel: (021) 205-2904 - Rio de Janeiro - RJ.



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

## VENDO OU TROCO

★ Master System III, compact com 2 meses de uso, mais os cartuchos: Battle Out Run, Vigilante, Sonic the Hedgehog, Super Futebol, Great Volley, The Lucky Dime Caper, Ayrton Senna's Super Mônaco GP II, World Games. Todos na caixa com os respectivos manuais e na garantia, com 2 meses de uso e dois controles. Ou troco por Mega Drive com 4 cartuchos. Rua Manoel dos S. Quialheiro, 1-11, Jardim Pagani, Bauru - SP - CEP 17024-260. Tel: (0142) 39-2027. Marcos Alexandre Sandi.

## TROCO

★ As fitas: Super Futebol e Paper Boy, por World Games e Minigolf (todas do Master System e com manual). Tratar com Daniel ou Marcos, Tel: (011) 426-3244. Al. Bela Cintra, 204, Cond. Nova São Paulo - Itapevi - SP - CEP 06690-060.

★ Cartucho Golden Axe (Master), por Castle of Illusion (master). Jorge Egídio

## TECNOFAX

AUTORIZADA  
**DYNACOM**

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Video 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:

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

Velasco Jr., Rua Minas Gerais, Condomínio Pio XII, 479, casa 20, Belmonte - Volta Redonda - RJ - CEP 27273.

★ Um Master System II, na caixa, com manual de instruções + um carrinho de controle remoto importado, com recarregador de pilhas + um minigame + um relógio de ponteiro e duas lapi-seiras. Por um Mega Drive com um controle e uma fita em boas condições. João Paulo de Paiva, Rua Alexandre Ribeiro, Horto Florestal - São Paulo - SP - CEP 02377



# LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

- Últimos lançamentos da **ECOTOY**
- Cartuchos, Consoles, Acessórios e Minigames
- Vale-Cartucho para dar de presente
- Atendimento personalizado

# DIMENSÃO

## ACEITE ESSE DESAFIO!!!

### LOCAÇÃO E VENDAS



**Super Famicom**

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

★ Master System I, com 2 jogos na memória, seis cartuchos e pistola Light Phaser, 2 joysticks + 60 dólares por Mega Drive com joysticks. Tratar com Ederson, fone: (0482) 23-3824 - Florianópolis - SC.

★ Master System I + 3 jogos na memória + 2 controles + pistola Light Phaser + 8 cartuchos. Tudo na caixa, com manual de instrução em ótimo estado + um kit de um avião para montar + 1 jogo. Por um Mega CD. Tratar com Fábio (011) 918-9503 - São Paulo - SP.

★ Master System, novo, em ótimas condições de funcionamento, com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória + 2 controles e 1 rapid Fire e os seguintes cartuchos: Jogos de Verão, Shinobi, Super Mônaco GP, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Space Harrier 3-D, Super Futebol, Altered Beast e Wonder Boy. Tudo isso por um Mega Drive com 2 controles (Pro 1), com 5 fitas (Wanted, Paper Boy, Out Run 3D, Kenseiden e Super Futebol), mais os óculos 3D e mais a pistola Light Phaser, tudo isso por um Master System III e uma fita Kenseiden por um Game Gear sem cartucho. Pago a diferença, se tiver. Ligar para o telefone (011) 826-8077 ou escrever para a Rua José Mielle, 434, Jardim Trianon, Taboão da Serra - São Paulo - SP - CEP 06783-240.

(0182)62-1216 - Presidente. Bernardes - SP.

★ Master System II, com 2 controles (Pro 1), com 5 fitas (Wanted, Paper Boy, Out Run 3D, Kenseiden e Super Futebol), mais os óculos 3D e mais a pistola Light Phaser, tudo isso por um Master System III e uma fita Kenseiden por um Game Gear sem cartucho. Pago a diferença, se tiver. Ligar para o telefone (011) 826-8077 ou escrever para a Rua José Mielle, 434, Jardim Trianon, Taboão da Serra - São Paulo - SP - CEP 06783-240.

★ Uma Bicicleta Caloi Cross Preta aro 20 mais um Skate por Game Gear com o cartucho Shapes & Columns. Dou preferência a pessoas do Rio de Janeiro. Telefone: (021) 254-1452.



**DPV**

**DUAL POWER VÍDEO LOCADORA**

**MEGA, MASTER  
NINTENDO**

**NEO GEO  
SUPER NES**

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

## HOLLYWOOD GAMES

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

Av. João Pessoa, 497 -  
Camilópolis - Santo André - SP  
Tel: (011) 447-5680

### COMPRO

★ Mega Drive japonês, com dois controles e 4 fitas, sendo uma de três jogos e a outra de dois jogos (Spider-Man, Fantasia, Sonic, The Revenge of Shinobi, Volley Ball, Basketball e Futebol). Tratar com Cristiano no

## 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

NÃO SAIA  
DE CASA  
SEM ELA!



fone: (0432) 24-5297, Rua Irati, 101, Jardim Sto. Antônio - Londrina - PR - CEP 86060.

★ Mega Drive em bom estado, na caixa, com as fitas : Super Mônaco GP, Sonic, The Secret of Shinobi e Out Run. Vendo a 2 milhões de cruzeiros. Tratar com Victor

Luna, Rua Lopes Trovão, 294, ap. 2204, Bairro Icaraí - Niterói - RJ - CEP - 24220-070. Tel: (021) 710-0384.

rada. Tratar com Pedro Luís, (011) 205-9099 - São Paulo - SP.

★ Mega Drive japonês, novo na caixa, sem uso. Transcodificado, ótimo preço. Tratar com Ana (011) 913-1197.

★ Mega Drive japonês, transcodificado, novo, na caixa, sem uso, com um controle e sem fita. Preçocama-

## NORMANGAME

CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL



VENHA CONHECER  
NOSSOS ÚLTIMOS  
LANÇAMENTOS

TEC TOY

NORMANGAME

A MAIS NOVA EVOLUÇÃO EM  
VÍDEO-GAME,  
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS  
ENTREGA VIA SEDEX

RUA SANTA IFIGÊNIA, 190 - CEP 01207-000  
TELEFAX: 229-8656 - SAO PAULO

## LOCADORAS FILIADAS

### GAME HOUSE

- Rua Teresa, 1515 Lj. 147, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338, Petrópolis, RJ, Tel: (0242) 31.1352
- Av. Maestro Paulo e Sílva, 400 Lj. 377, Ilha Plaza

### TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA

- Rua 1, nº 195, Setor Oeste, Goiânia, GO, CEP: 74125 020, Tel: (062) 291.1607

### TILTY'S VÍDEO LOCADORA

- Rua Santa Virgínia, 326, Tatuapé, CEP: 03084, SP, Tel: (011) 217.2159

### NORMANGAME

- Rua Santa Ifigênia, 190, CEP: 01207-000, Sta. Ifigênia, SP, Tel: (011) 229.8656

### HOLLYWOOD GAMES

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

### SPEED GAME

- Rua Pastor Alberto Augusto, 691, Santa Maria, Santos, SP, Tel: (0132) 30.7760

### TOKI GAMES

- Rua Ministro Calógeras, 1223, CEP: 89200, Joinville, SC, Tel: (0474) 33.6572

### GAMES E GAMES

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

### DPV (DUAL POWER VÍDEO)

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

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

#### TECNOFAX

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

#### AUTORIZADAS TECNOFAX

##### • ALLTEC INF.

Rua João Balbi, 1186 sl. 07, Belém CEP: 66060, Pará, Tel. (075) 221.3963

##### • DIGITEC

Rua Otávio Lamartine, 511, Natal CEP: 59020 050, RN, Tel: (084) 217.5935/231.9258

A você que deu a maior força à **TUTTI GAMES** neste ano,  
Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.

Neste natal 10 % de desconto na compra de  
qualquer cartucho em qualquer quantidade

MEGA DRIVE	US\$
ART ALIVE .....	25,50
ARCH RIVALS .....	28,00
ARROW FLASH .....	20,00
AIR DRIVE .....	22,00
ATOMIC ROBOT KID .....	19,00
ATOMIC RUNNER .....	40,00
AFTER BURNER .....	29,00
ALIEN STORM .....	18,50
AQUATIC GAMES J. POND .....	35,00
ALISA DRAGON .....	30,00
AERO BLASTER .....	25,00
ALIEN 3 .....	40,00
A. SENNA SP M. JAPONES .....	40,00
A. SENNA GP M. TEC TOY .....	81,00
BATMAN .....	15,00
BEAST WARRIORS .....	19,80
BATLE MANIA .....	18,50
BULLS X LAKERS .....	31,00
BARCELONA 92 .....	30,00
CYBERCOP .....	40,00
CALIFORNIA GAMES .....	25,50
CASTLE OF ILUSION .....	18,50
CADASH .....	30,00
CHUCK ROCK .....	40,00
DE VOLTA P/ FUTURO III .....	25,50
DAHNA .....	30,00
DEVIL CRASH .....	16,50
DICK CRASH .....	19,50
DINAMITE DUCK .....	16,90
DINOLÂNDIA .....	19,00
DECAP ATTACK .....	18,00
D. ROBINSON SUPR. COURT .....	40,00
DESERT STRIKE .....	30,00
DANGERIUS SEED .....	20,00
ERNEST EVANS .....	30,00
EL VIENTO .....	21,20
EVANDER HOLIFIELD .....	40,00
F. 22 .....	30,00
FINAL BLOW .....	23,00
FANTASIA .....	14,00
FGHTING MASTER .....	19,50
GALAHAD .....	40,00
GOLDEN AXE I .....	18,50
GOLDEN AXE II .....	19,50
GLEYLANCER .....	32,00
GREENDOG .....	40,00
HEAVY NOVA .....	26,00
HIDING BALL .....	38,00
IMMORTAL .....	40,00
JAMES POND II .....	27,00
JOE MONTANA .....	32,00
JORDAN X BIRD .....	32,00
JENNIFER CAPRIATI TENNIS .....	40,00
WORLD CUP 92 .....	22,00
KABUKI .....	15,80
KID CHAMALEON .....	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE .....	30,00
LEMMINGS .....	40,00
LAKERS X CELTICS .....	19,50
MOOWALKER .....	14,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY .....	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE .....	16,20
MERC'S .....	26,00
MAGIC BOY .....	30,00
MC DONALD'S KIDS .....	40,00
NHL HOCKEY .....	24,70
PIT FIGHTER .....	18,20
PREDATOR II .....	42,00
QUACKSHOT .....	18,50
ROMANCE II .....	40,00
ROAD RASH .....	23,40
ROLLER THUNDER II .....	20,80
RUNARK .....	15,60
RAINDEN TRAD .....	25,00
RAMBO III .....	23,00
SUPERMAN .....	40,00
SIMPSON X MUTANTS .....	30,00
SONIC .....	18,20
SOL DIECE .....	26,00
SPLATTERHOSE II .....	39,00
STREETS OF RAGE .....	19,00

ENTREGAMOS P/  
TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS

SUPER NESS  
MICKEY - STAR WARS  
SOLDADO UNIVERSAL  
X MAN x SPIDERMAN  
E OUTROS

# TUTTI GAMES

Conheça nosso Game Saloon,  
com os ultimos lançamentos.  
No seu aniversario faça uma  
GAME FEST em nosso saloon  
informe-se!

OS MELHORES  
PREÇOS EM CONSOLES  
E ACESSÓRIOS

SUPER DESCONTOS  
EM MONTAGEM  
DE LOCADORAS

MEGA DRIVE	US\$
STREET SMART .....	19,50
S. MONACO GP I .....	18,20
SUPER SHINOBI .....	18,20
SMASH TV .....	40,00
SHADOW OF THE BEAST .....	23,00
SUPER 3 EM 1 .....	29,00
STRIDER .....	24,00
SHARK SHARK SHARK .....	20,00
SIDE POCKET .....	40,00
SPIDER MAN .....	22,00
SLIME WORLD .....	35,00
TOE JAM & EARL .....	30,00
TURBO OUT RUN .....	26,00
TURRICON .....	19,00
TOP PRO GOLF .....	40,00
TEST DRIVE THE DUEL .....	41,00
TWO CRUDE BUSTER .....	23,00
TAZMANIA .....	30,00
THE TERMINATOR .....	41,00
TENNIS 92 .....	30,00
THUNDER FOX .....	18,00
TECHNOCOP .....	18,00
TWINKLE TALE .....	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS .....	40,00
WINTER CHALLENGER .....	26,00
WORLD TROPY SOCCER .....	40,00
WRESTLE BALL .....	40,00
CAPITÃO AMÉRICA .....	40,00
AVANGERS .....	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD. ....	40,00
THUNDER FORCE IV .....	40,00
NINTENDO	US\$
ADVENTURES KINGDOW .....	23,00
ASTYANAX .....	20,00
ADVENTURE ISLAND .....	19,00
BARBIE .....	26,00
BUCKS BUNNY BIRTHDAY .....	30,00
BATLETOADS .....	20,00
BATMAN II .....	24,00
BUCK OHARE .....	23,40
CAPITÃO AMERICA .....	24,00
CAVEMAN GAMES .....	20,00
CALIFORNIA GAMES .....	22,00
DOUBLE DRAGON III .....	16,90
DUCK TALES .....	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO II/III .....	17,00
DICK VIGARISTA .....	30,00
FLINISTONES .....	24,00
F 1 HERO II .....	26,00
FRANKSTAIN .....	22,00
GUN DEC .....	21,00
G 1 JOE .....	18,20
INDIANA JONES .....	18,00
MARIO II .....	19,50
MARIO III .....	19,70
MEGA MAN III .....	19,50
MEGA MAN IV .....	26,00
MEGA MAN V D. DUCK .....	30,00
NINJA GAIDEN III .....	19,50
NINJA CATS .....	19,00
N. Y. YANKEES .....	19,80
PETER PAN HOOK .....	23,40
POWER BLADE .....	20,20
PEQUENA SEREIA .....	21,00
ROBIN HOOD .....	22,10
ROBOCOP 4 .....	30,00
SIMPSONS .....	18,20
SIMPSONS II .....	26,00
STREET FIGHTER .....	32,00
STARS WARS .....	26,00
TARTARUGAS II .....	18,20
TARTARUGA III .....	26,00
TINNY TOON .....	26,00
TOM & JERRY .....	23,00
THE PUNISHER .....	22,40
TOP GUN II .....	17,00
TOTALY RAD .....	18,50
TERMINATOR II .....	30,00
WOLVERNI .....	24,00

# PODIUM

## RECORDES SUPERGAME

### Terminator (Mega)

**9.999.600**

Edimilson Caxefo  
Campinas – SP

### Vigilante (Master)

**99.900**

Sergio Natario Coimbra  
Rio de Janeiro – RJ

## RECORDES BRASILEIROS

### MEGA CLUBE

After Burner II ... 33.403.060  
Golden Axe II ..... 983  
Hellfire ..... 800.180.010  
Spiderman ..... 72.170.264  
Street of Rage ..... 999.990

### MASTER CLUBE

Assault City ..... 3.258.600  
Ghouls'n Ghosts 10.024.300  
Psychic World ..... 7.915.500  
Super Mônaco GP. 1'45"93  
Out Run ..... 57.726.500

## RECORDES AMERICANOS

### MEGA

After Burner 2 .... 30.213.110  
Buster Douglas ... 23.554.640  
Curse ..... 10.560.300  
Stormlord ..... 3.999.960  
Streets of Rage ..... 999.990

### MASTER

After Burner ..... 13.572.900  
Black Belt ..... 999.900  
Pro Wrestling ..... 996.400  
Rampage ..... 998.155  
Rastan ..... 31.139.300

# HOTLINE

### DESERT STRIKE

(Mega)

Password da Fase IV:  
BTEPKLS



### KUNG FU KID

(Master)

Chefe II: Fique na plataforma da esquerda. Quando ela vier para o seu lado, pule e acerte em sua cabeça. Repita até destruí-la.



### SHADOW OF THE BEAST

(Mega)

Invencibilidade: Faça mais de 3.000 pontos na tela de colocação de nome. Ponha ZQX e aperte ABC e Start juntos.



# CLASSICS

### My Hero

(Master)

Cuidado na Luta

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

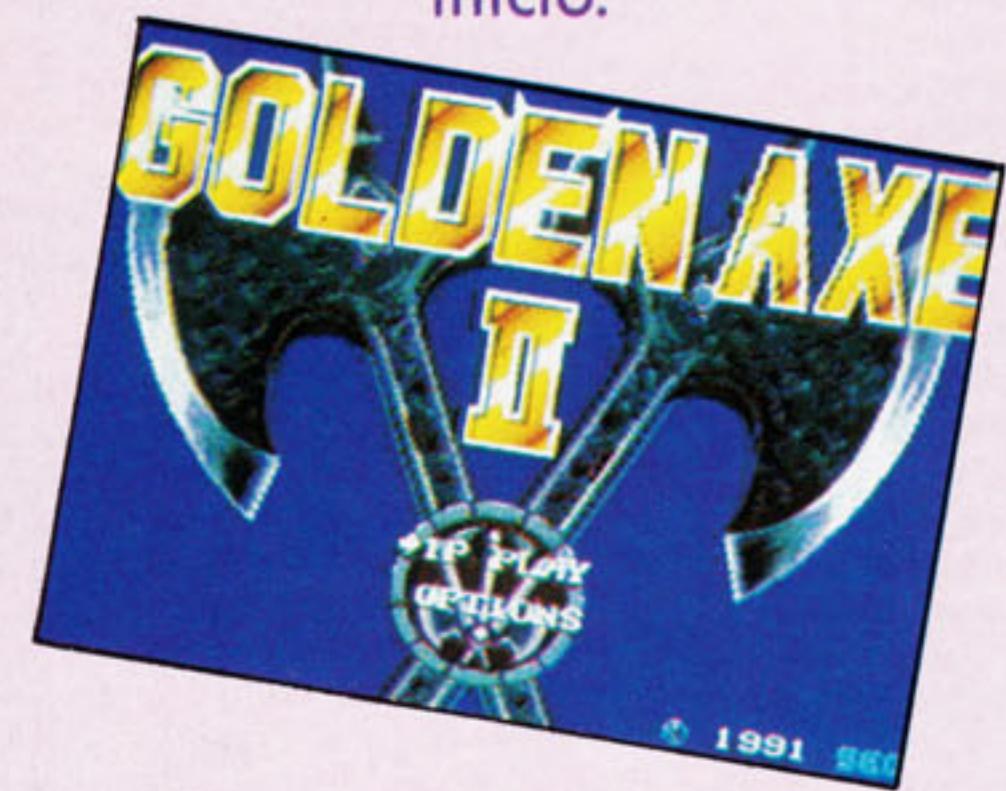


### Golden Axe

(Mega)

Selação de Fase

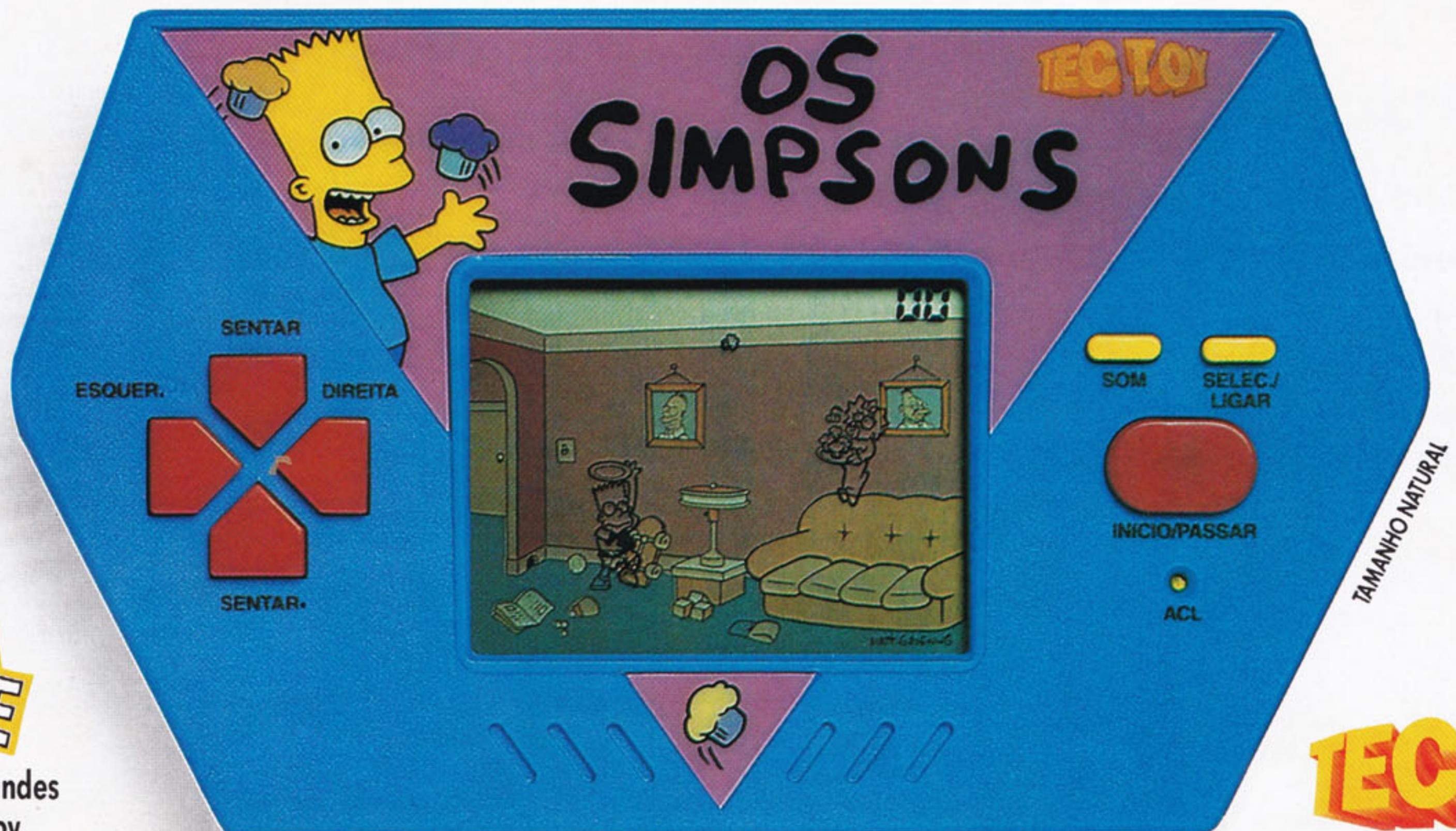
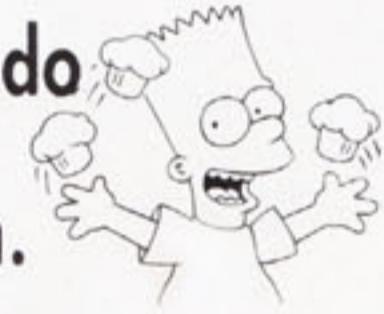
Ao entrar na tela de seleção de jogadores, segure o direcional no canto esquerdo inferior, depois, aperte simultaneamente o botão B e o botão início.



# PALAVRA DO BART SIMPSON: ESSE JOGO NÃO É BOLINHO.

The Simpsons™ & © 1990 Twentieth Century Fox Film Co. All Rights Reserved.

No Mini Game dos Simpsons o pobre Bart vai sofrer para pegar todos os bolinhos que a Maggie está espalhando pela sala e levá-los para sua mãe na cozinha. E se ele não correr, vai acabar ficando sem lugar no sofá para assistir à TV. E a coisa vai ficando cada vez mais difícil: são 9 níveis de dificuldade, com efeitos sonoros fantásticos, incluindo a música do seriado. Ajude o Bart. Afinal, não é bolinho ser um Simpson.



**MINI  
GAME**

Os pequenos grandes  
jogos da Tec Toy.

**TEC TOY**

FOX

ESTRATÉGICO



## COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

**TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS,  
ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS,  
CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.**



**Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.**

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

REVISTA

# SUPERGAME





## Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Charles Paim

Pôster: Fernando Nassar

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

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



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

