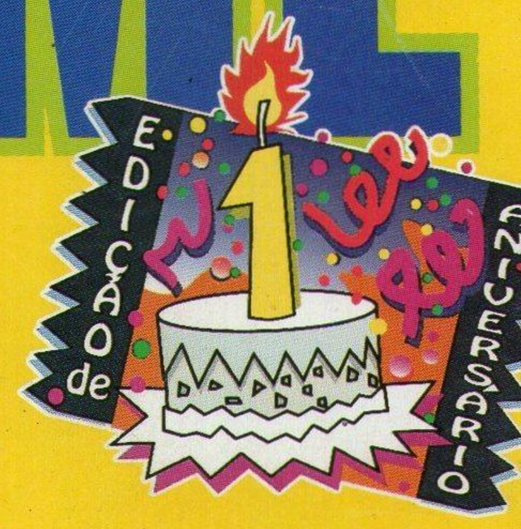
MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 13
AGOSTO DE 1992
Cr$ 7.900,00



ENTRE NO MAIOR CAMPEONATO DO PLANETA!

SUPER-OLIMPÍADA DE VIDEOGAME

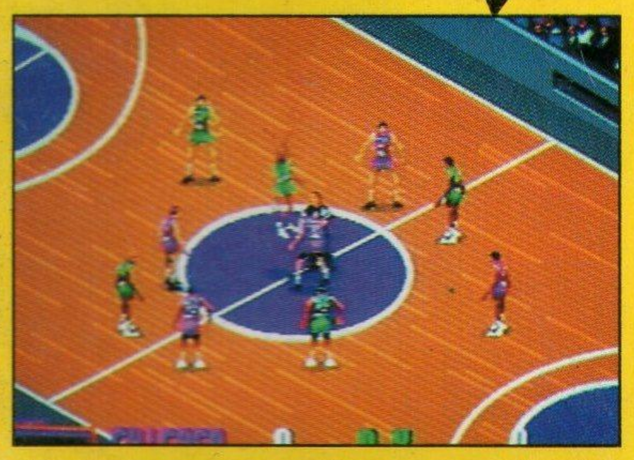
• Seis Viagens a Disneyworld!
• 8 Mega CDs! • 8 Mega Drives!

GANHE

MAIS DE 2000 PRÊMIOS!!

***Rola Lá Fora* animal:**
Capitão América, Strider II, uma pistola letal e jogos de Neo-Geo para Mega!!

Um cartaz genial de Kid Chameleon (e as últimas 50 fases do jogo)



Um jogo de basquete inacreditável: David Robinson's Supreme Court!

TAZ MANIA
Melhor que Sonic!?

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS TEC TOY

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade e Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
E. Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 30
Poseidon Wars 3D
R. Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

E mais: todos os lançamentos de junho/julho. Confira!

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

TEC TOY

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**

NESTE Nº

R$
3,00

ev 32664630-4

4. Carta do Chefe
A SG completa um ano

6. Cartas

10. Rola Lá Fora
As novidades da última feira de eletrônicos de Chicago

12. Promoção
Um presentão da SG: supercampeonato prá você detonar!!!

17. Billie Joy
A turma festeja o primeiro aniversário da revista

18. Saiu nos States
Taz Mania: não se fala em outra coisa por lá

24. Saiu no Japão
As emoções da F1 japonesa com F1-Hero

26. Supertáticas
Mais competentes do que nunca

32. Superjogos
Fatal Rewind, Space Harrier e Olympic Gold

36. Master Especial
Asterix de cabo a rabo

41. Mega Especial
Kid Chameleon: a última parte

45. Clube do Chefe
O Chefe viu e gostou: Sonic 2, Batman: a vingança do Coringa, e outras coisinhas

46. Classificados
Sempre um bom negócio

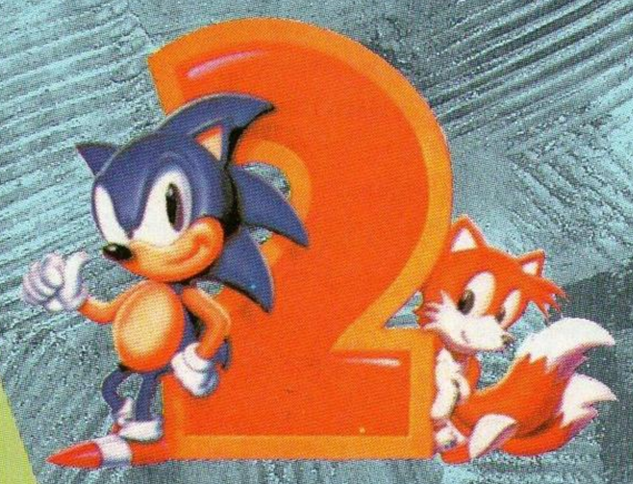
50. Locadoras
Mais locadoras do Clube do Chefe

51. Macetes da Galera
Descobertas sensacionais dos leitores

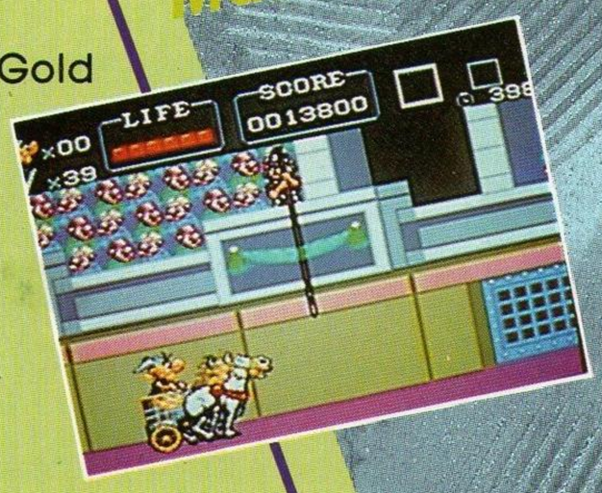
52. Hotline
As dicas que o pessoal mais pede

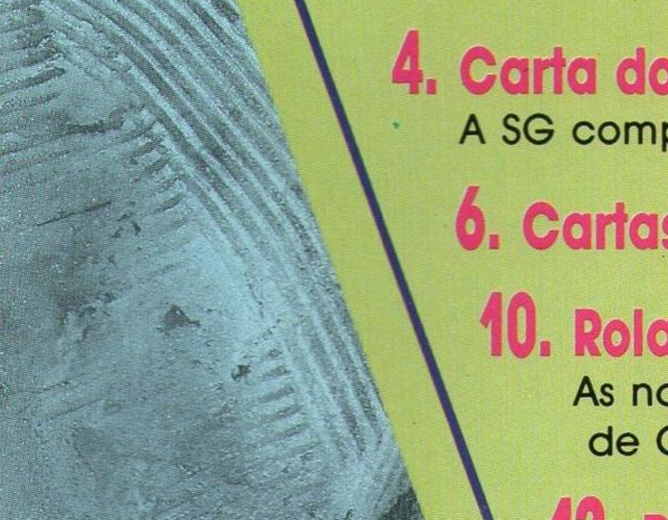
53. Podium
Altíssimas pontuações

No Clube do Chefe: Sonic 2, Batman, e Ram cart prá Mega CD

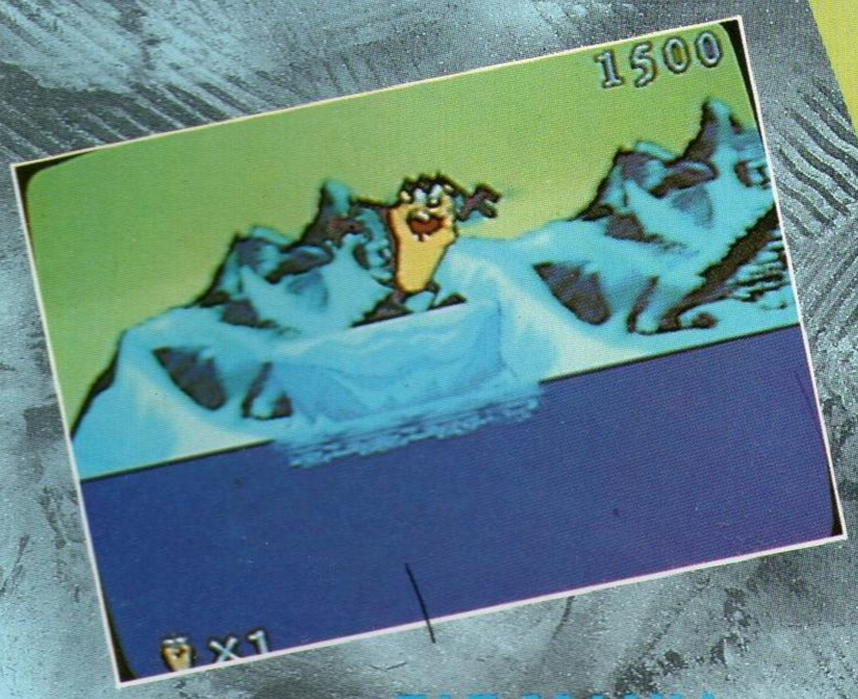


Asterix, o valente gaulês, em Master Especial





MENACER
Uma superpistola de outro planeta, linda e certeira!



TAZ MANIA
Terrível e impaciente, o Demônio da Tasmânia está arrasando!

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

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

SUPERGAME

Número 13 - Agosto de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio (fotos), José Santana Matias (arte), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Glair Alonso Arruda (ilustrações).

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

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

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266

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

Assinaturas: tel. (011) 881-8266

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

IMPR. EDIT. ABRIL S.A.

"Cada ano que passa ela fica melhor"

Caramba, parece que foi ontem! A melhor revista de videogame da praça está fazendo aniversário. A SG vem trazendo alegria e informação para os gamemaníacos há um ano. E, para festejar, temos dois programas. O primeiro é um supercampeonato de videogame como este país nunca viu e que mandei organizar prá vocês. Vai rolar o ano todo e a final vai ser prá feras radicais, only. A segunda é este número, que está dos melhores que eu já vi. Botei a cambada prá funcionar, dia e noite, e não deu outra: jogos terminados e mapeados, táticas fenomenais, dicas poderosas, fotos caprichadas, e muita novidade prá rechear esta edição que está um verdadeiro bolo confeitado. Eu também me esmerei. Estou sabendo das últimas novidades e contando tudo em detalhes: tem uma pistola chamada Menacer que é simplesmente bestial. Saiba do que ela é capaz e passe a sonhar em pôr as mãos nela todas as noites. Conheça também Taz Mania, um jogo que está fazendo sucesso de crítica e público nos States, estrelado por um irascível demoninho tasmaniano. Billie Joy também compareceu à minha festinha. Não reparem, mas eu estou precisando perder um quilinhos localizados. Eu aproveitei o espaço do Clube do Chefe prá comentar uns joguinhos que vi em Chicago. O porco-espinho supersônico ressurge em nova aventura e traz um amiguinho de duas caudas para ajudá-lo. Chocante este Sonic 2! Outro que retorna em grande estilo é Batman, em A Vingança do Coringa. Tem ainda um cart com memória para o Mega CD. Pique, pique, hip, hurra!!! Muitos anos de vida e parabéns pra todos!

O CHEFE

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

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

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

AS NOTAS DO CHEFE

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

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting 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

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

CARTAS

Elogios, pedidos e broncas. Tem de tudo e mais um pouco nas cartas da galera.

KASHUA

Caro Chefe, escrevo não para criticar nem para dar palpite sobre sua revista, mas sim para falar sobre aquela motorista particular que você arrumou. Muito boa por sinal. Você acha que uma pessoa que faz em média de 8 a 10 filmes pornôs, e recebe mais ou menos 1 milhão de dólares por ano vai se dar ao "desfrute" de ser motorista de alguém tão mandão e autoritário como você? Só em sonho mesmo. Quanto ao carrão, pessoal da Redação chamem o Tuma pois está havendo desvio de verbas por aí. Ou será que o Chefe está mancomunado com algum ministro?
PS: o nome daquela gata é Kashua, OK?
Valdemir Souza Dutra
Assis Chateaubriand — PR

RdC: *Deve haver algum engano. Mas vou investigar e se o que você diz é verdade, vou mandá-la para o olho da rua, ou melhor, remanejá-la de função. Uma pena mesmo, pois é muito boa, no volante quero dizer. Atenciosa, pontual, rápida e eficiente. Quanto ao meu "morcego negro", sei que é motivo de muita inveja, mas está lá direitinho no meu imposto de renda, OK? Quanto a você, vê se dá uma folga prá prateleira de pornôs, isso acaba fazendo mal...*

SIMPSONS

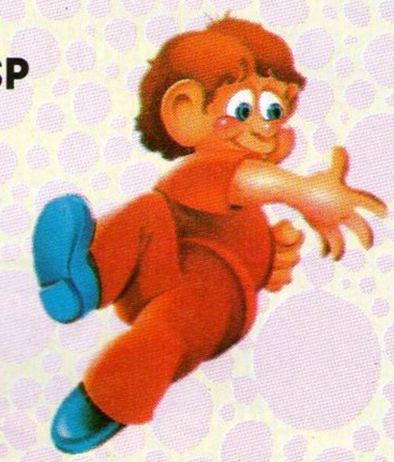
Queridos caras da SG, qual é o nome do fixador de cabelo do Chefe e por que ele sempre aparece mostrando a língua? Vocês disseram que era improvável um jogo com os Simpsons pro Mega, alegando que já pertencia a Nintendo. Agora uma empresa chamada Flying Edge vai lançar o cartucho. Dá prá explicar?
André Vital
Santo Amaro — SP

RdC: *caro André, a Nintendo sempre exigiu exclusividade dos seus títulos junto aos criadores — e foi por isso que dissemos que os Simpsons dificilmente sairiam em Sega. Isso está mudando. A Flying Edge, criadora do cartucho, fez outro game, todo novo, para Mega Drive e Super Nes e adaptou o anterior para Game Gear e Game Boy. Sorte nossa!*

RdR: *Desconhecemos o nome do fixador de cabelos do Chefe, mas deve ser uma droga. Quanto à língua, acreditamos que não caiba mesmo dentro da boca dele, que aliás não fecha nunca, tá sempre latindo.*

BRONCA

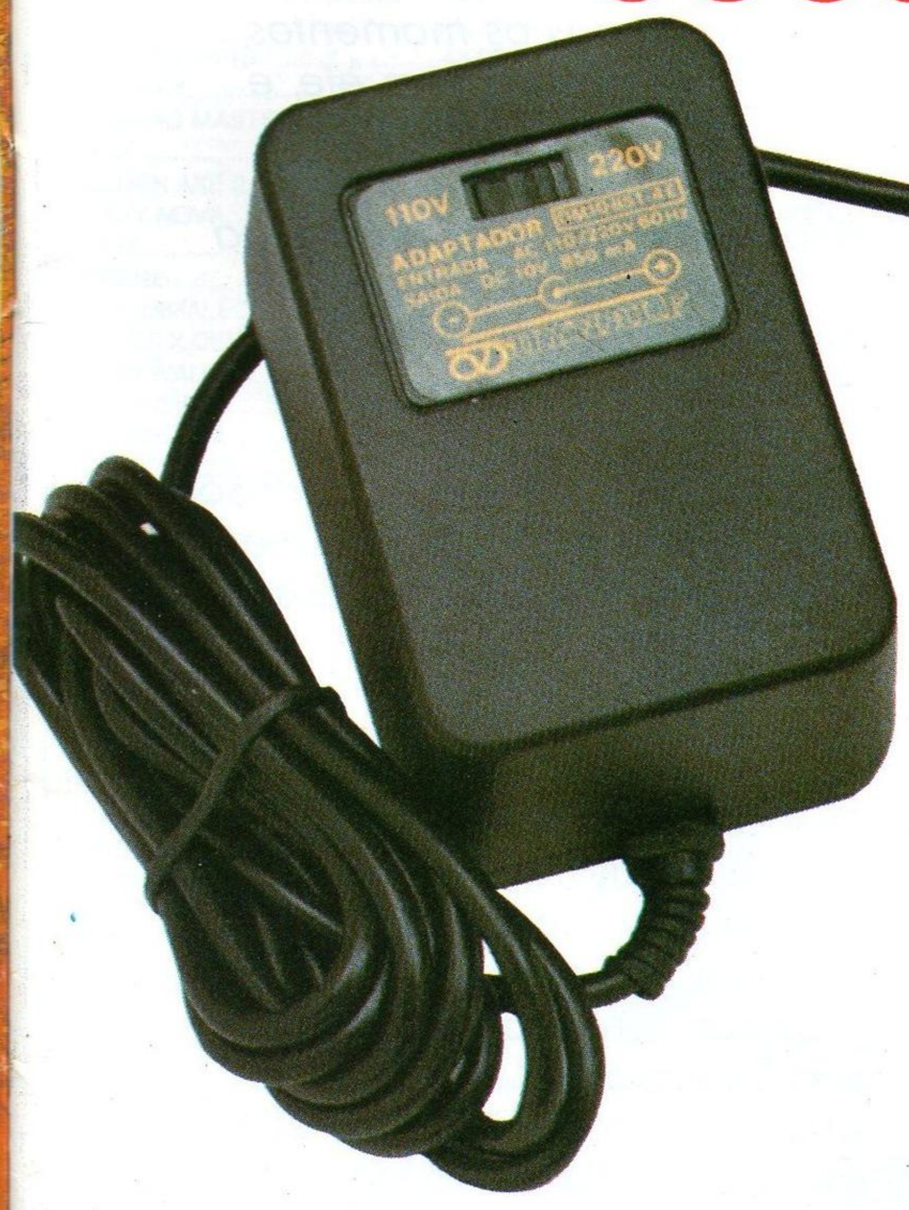
Estou escrevendo para dizer que considero a revista SG ótima prá quem é fanático pelo sistema Sega. Só que vocês estão pisando na bola pois não publicam nenhuma carta minha, já estou pensando até em desistir. Escrevi pro Clube do Chefe e não tive nenhuma notícia, acho que meu cupom extraviou. Vocês publicaram muitas dicas sobre os jogos Phantasy Star e Zillion e estão esquecendo de outros nas supertáticas. E tem outra: Billie Joy & Sticks está ficando cansativa. Vocês aceitam uma fita com o jogo Alex Kidd in Shinobi World? Eu e meu primo detonamos o jogo do começo ao fim. É melhor o Chefe publicar esta carta ou vai se haver com o mascote da turma, um pastor alemão enorme, melhor do que Shinobi.
David Randolph Ferreira de Melo (piloto)
Daniel Tavares Conde (observador)
São Paulo — SP



RdC: *Antes que você desista, estou respondendo sua carta. Seu cupom não extraviou e sua carteirinha está a caminho. Acontece que tem um piloto aqui absolutamente tarado em Phantasy Star e Zillion, que aliás são uns jogaços, mas já mandei parar, pode deixar. Billie Joy mudou muito, gostou? Prefiro que mandem as dicas e manhas incríveis que vocês têm por carta, ou o recorde e a foto de vocês prá publicar, OK?*

RdR: *Gostamos da firmeza de vocês, o chefe tem verdadeiro horror a cães. Pastor alemão, então! Ele afina mesmo.*

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



O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?

Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.

Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

DISTRIBUIDORES (ATACADO)

CATV	- (011)	229-5877
JOTÃO	- (011)	223-9083
DIMECO	- (011)	259-6750
TZ ACESSÓRIOS	- (011)	578-7277

Revendedores	- Capital	
TRANCHAM	- (011)	222-5711
CVS	- (011)	227-7649
ELETRO RÁDIO GLOBO	- (011)	220-2895
NEW WAYS	- (011)	228-9536
BELLA CENTER	- (011)	287-4450
SOM MARAVILHA	- (011)	220-3660
WORLD INFORMÁTICA	- (011)	222-5339
BRINQUEDOS LAURA	- (011)	531-7293
AMAROSOM	- (011)	288-1900
TECH VÍDEO	- (011)	543-7403
MASTER VÍDEO	- (011)	271-8062
NEW ÓTICA	- (011)	284-4738
GAME MANIA	- (011)	298-3105
GAME & CIA	- (011)	263-5513
GAMELAND	- (011)	864-8760
ROZEM	- (011)	227-5723
REFLEX	- (011)	853-0266
SUPERGAMES	- (011)	825-4317
MUNDO DO VÍDEO GAME	- (011)	66-0164
AUDIO	- (011)	887-3377 e filiais
FOTÓPTICA	- (011)	853-0448 e filiais

Outras Praças			
SHOPAUDIO & VÍDEO	- (011)	444-6055	Sto. André
MICROSHOPING	- (011)	913-0068	Guarulhos
TOP CENTER	- (011)	441-3599	São Caetano do Sul
PLENISOM	- (0132)	32-7244	Santos
JUÃOSOM	- (016)	63-5445	Ribeirão Preto
IRISOM	- (0144)	22-1022	Marília
TELREX	- (061)	243-0665	Distrito Federal
BOMSOM	- (021)	222-0148	Rio de Janeiro

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 de atendimento ao consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja.

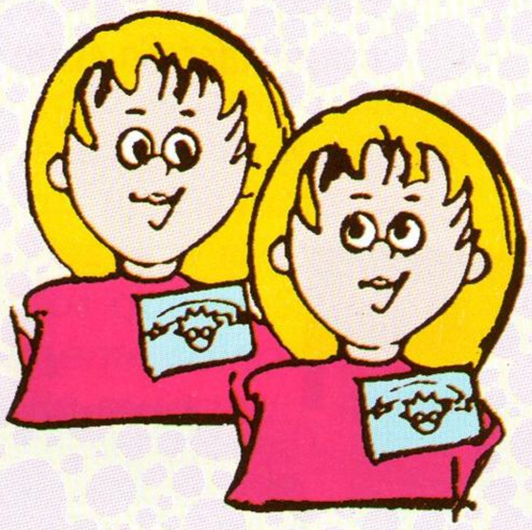
Se você quiser saber mais, ligue 881.8644 ramal 197 e fale com a gente.

ASSSINATURAS
881-8266
CENTRAL DE ATENDIMENTO

CARTAS

GÊMEAS

Querido Chefe, eu e minha irmã (temos 9 anos) gostamos muito do jogo Valis III do Mega. Gostaríamos que a SG publicasse um monte de dicas sobre este jogo. Adoramos a revista e mandamos fichas para ficarmos sócias do Clube do Chefe, mas ele não mandou nada! Não tem carteirinha? Esperamos sua resposta. Beijos.
Júlia e Renata Chanquini
Curitiba — PR



RdC: *Calma irmãzinhas que as carteirinhas atrasaram, mas já foram enviadas e logo estão aí. Também gostamos muito de Valis III e a sugestão de vocês está na nossa lista de espera. Beijinhos nas duas.*

TOE JAM & EARL

Gostaria que o próximo poster fosse Toe Jam & Earl. Queria dizer que adoro a revista e que tenho todas. Diz pro Chefe liberar o Game Gear. Qual é o melhor jogo prá Mega agora?
Fernando Braga
São Paulo — SP

RdC: *Já pendurou o poster de Toe Jam & Earl que saiu na SG? Gostou? Comigo é assim, pensou, levou. Não vivo sem meu Game Gear juntinho de mim, em todos os momentos, não saio de casa sem ele, e em casa estou sempre com ele. Não vai dar prá liberar não. Todos os jogos prá Mega são ótimos. Difícil a sua pergunta, depende do gosto de cada um.*

RdR: *Liberar o Game Gear? Só na outra encarnação, o Chefe dorme com ele de travesseiro.*

KABUKI

Querido editor, na SG nº 6 estava escrito que o jogo Kabuki (Saiu nos States), só poderia ser jogado por 1 jogador. Tenho a fita e ela é prá 2 jogadores. Queria chamar a atenção para este mísero erro. Entendo que não foi intencional e, se possível, gostaria que respondessem se estou certo ou errado.
Leandro Rodrigues dos Santos
São Paulo — SP

RdC: *O leitor está corretíssimo, é prá 2 jogadores. Juro que não foi intencional mesmo, não se pode confiar nos correspondentes estrangeiros. Não se pode confiar em ninguém...*

RdC = *Resposta do Chefe*
RdR = *Resposta da Redação*

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

GAMES EM PROMOÇÃO

MEGA DRIVE	US$
ATOMIC ROBO KID	19,00
BATMAN	15,00
CALIFORNIA GAMES	25,00
CASTLE OF ILUSION	18,50
DAHNA	23,50
DE VOLTA P/ FUTURO III	25,50
DESERT STRIKE	41,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DINAMITE DUKE	16,90
DINOLAND	19,00
DECAP ATACK	18,00
EL VIENTO	21,20
ERNEST EVANS	43,00
FANTASIA	13,00
FIGHTING MASTER	19,50
F - 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HEAVY NOVA	26,00
JU-JU	20,80
KABURI	15,60
KID CHAMALEON	41,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOON WALKER	13,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACK SHOT	18,50
RINGSIDE ANGEL	14,00
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,60
SHADOW DANCER	15,60
SONIC	18,20
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
S; MONACO GP	18,20
S. SHINOBI	16,90
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
TURRICON	19,50
TWO CRUDE DUDES	23,40
VERYTEX	14,00
WORLD CUP 92	22,00

SUPER NESS	US$
ADDAMS FAMILY	68,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEVANIA IV	68,90
EART DEFENSE FORCE	68,90
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F - ZERO	68,90
GRADIUS III	68,90
JOE & MAC	68,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	60,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,60
R P M RACING	68,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	65,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTOR II	140,00

TUTTI GAMES

SOLICITE N/ TABELA
FONE/FAX: (011) 223-7840
220-7121

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
FLISTONES	24,00
F - 1 HERO II	26,00
G I JOE	18,20
HOCKEY	23,40
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVERINE	24,00

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE®
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!
Aprovado p/ CONEN - S.P.
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

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

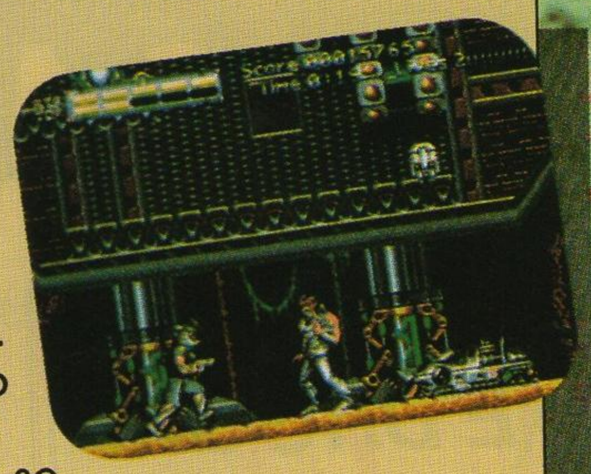
ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Capitão América

Vem aí outro Arcade animal para Mega Drive: Captain America & the Avengers. Quem o conhece não vê a hora de chegar.

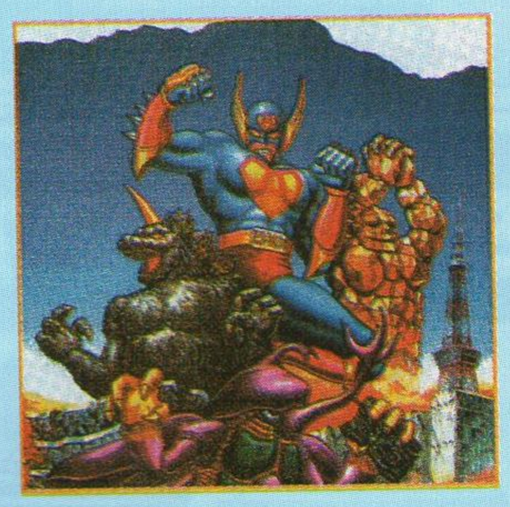
Strider II!!



Strider II sai mesmo! Em outubro nos EUA. E vem aí um outro jogo com gráficos tão bons quanto Strider. Chama-se Atomic Runner. Aguardem.

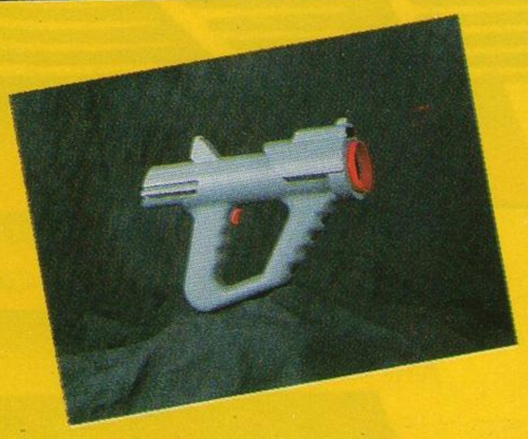
Neo Geo para Mega Drive!!!

Com o lançamento de Street Fighter II, para Nintendo, muita gente pensou que a Sega estivesse dormindo no ponto. Erraram feio. No ano que vem a empresa vai lançar jogos de Neo Geo. Os dois primeiros são monstros: Fatal Fury e King of Monsters. Você os conhece dos Arcades.



Menacer

Trata-se da 1ª pistola-controle do mundo e funciona completamente sem fios. Vem com três apetrechos para aguçar a mira. O Módulo mestre é o principal componente de descarga de fogo. O Módulo estabilizador é um componente que faz a pistola ajustar-se ao ombro ou apoiar-se ao corpo do jogador para a tacada sair firme. E o Módulo binocular que acopla duas lentes a mais com as quais ajusta-se o foco ou aproxima-se a imagem.



DR. KISSAB

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

MEGA CD

Gostaria de saber se o Mega CD é compatível com os outros CDs e se há mais fitas além das quatro no mercado?
OBS: Falem pro chefe parar de encher.

Oswaldo G. Bernardo
Borecatu — PR

R: O Mega CD, além de tocar CDs de áudio, ainda possui CDs especiais com karaokê de várias bandas.
Quanto aos lançamentos de novos CD games, espere mais um pouco pois a SEGA está prometendo muita novidade para o final do ano.
Posso lhe garantir que vai ser uma festa das boas.
Já existem várias empresas produzindo jogos que incluem RPGs e até mesmo temas eróticos!

MEGA CD II

E aí pessoal da SG, tudo beleza?
Achei um barato a matéria dc Super CD, só que tenho duas dúvidas sobre ele.
1º Com o Mega CD é possível tocar CDs normais de música ou ele é exclusivo para games?
2º Como faço para adquirir aqui no Brasil o CD BEEP Mega Drive, ou algo similar, se houver?

Genaldo Kennedy Lopes
Guarulhos — SP

R: Sim, o Mega CD aceita Cds de música. E, segundo: o CD BEEP Mega Drive é parte integrante da revista japonesa de mesmo nome e o único jeito de consegui-lo é importando a revista, que pode ser encontrada em lojas especializadas.

PIRATAS

Gostaria de saber se o uso de cartuchos piratas danifica o console.

João da Silva Corrêa Júnior
São Paulo — SP

R: João, o uso de carts piratas não danifica o console, mas você pode entrar numa fria comprando um pirata que só rode metade do jogo.

TELEVISÃO

Oi pessoal da SG, eu queria mandar um abraço para o chefe e saber: quando eu estiver jogando vídeo game posso desligar a TV?

Guilherme Romanelli Pedrini
São Paulo — SP

R: Caro Guilherme, o único problema que você terá é que com a TV desligada você não conseguirá mais visualizar a tela.Fazemos isso direto na hora do almoço, para que o chefe não descubra que o vídeo game estava ligado.

JAPONÊS X NACIONAL

Dr. Eu queria saber qual a diferença entre o Mega japonês e o nacional, e qual o melhor dos dois?

Jovi Marcos Saraiva Barbosa
São Paulo — SP

R: Não existem muitas diferenças entre os dois consoles.
No console japonês você será obrigado a jogar "Quack Shot" em japonês e no console nacional isso não acontece. Outro inconveniente é a falta de um segundo controle no Mega japonês.
Além disso, pode ocorrer uma transcodificação mal feita.

DÚVIDAS

Li uma reportagem na edição 10 desta revista e fiquei com dúvida no jogo World Cup 92. Primeira dúvida: como posso controlar o goleiro manualmente? Segunda dúvida: existe disputa de pênaltis na opção 2 players. Como posso disputar? Terceira dúvida: o campeonato pode ser jogado com 2 players? Parabéns pelo ótimo trabalho e pela ótima revista.

Guilherme R. Canaan
Belo Horizonte — MG

R: Guilherme, em World Cup 92 o goleiro é controlado pelo computador, não existe disputa de pênaltis, portanto se o jogo acabar em 2 a 2 é isso aí mesmo. Infelizmente este cart não possui a opção para dois jogadores no campeonato.

Super-Olimpíada 92 de Videogame

CLUBE DO CHEFE

ECTOY

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

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

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

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

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

FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

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

1º e 2º
Passagens e estadias para a grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

3º ao 35º
Um boné, uma camiseta e um ''diploma ouro'' de participação, do Clube do Chefe.

36º ao 70º
Um boné, uma camiseta e um ''diploma prata'' de participação, do Clube do Chefe.

71º ao 100º
Um boné, uma camiseta e um ''diploma bronze'' de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 800 prêmios só na fase eliminatória!

PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

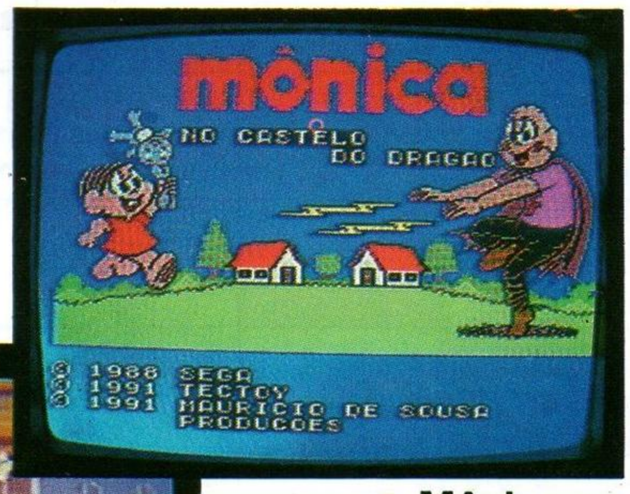
Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas e direito a um acompanhante.
Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.
A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre!
A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA MASTER

ESTES SÃO OS 4 JOGOS DA 1ª ETAPA ELIMINATÓRIA:

CATEGORIA MEGA

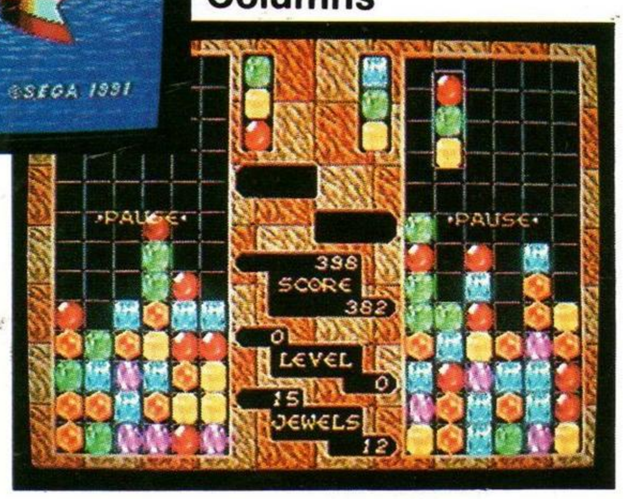
• Castle of Illusion



• Mônica no Castelo do Dragão

• Sonic the Hedgehog

• Shapes and Columns



OS PRÊMIOS DA GRANDE FINAL

CATEGORIA MASTER

1º Prêmio

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

2º Prêmio

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

3º Prêmio

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

4º Prêmio

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

5º Prêmio

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

6º Prêmio

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

7º Prêmio

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

8º Prêmio

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

CATEGORIA MEGA

1º Prêmio

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

2º Prêmio

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

3º Prêmio

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

4º Prêmio

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

5º Prêmio

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

6º Prêmio

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

7º Prêmio

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

8º Prêmio

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

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

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

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO

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

APOIO: VARIG

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

Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

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

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

REGULAMENTO

1. A **Super-Olimpíada 92 de Videogame** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.

2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.

3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.

4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:
1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92
2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92
3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92
4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92

5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
- data de postagem
- sorteio

6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:
1ª etapa: na edição de nº 15
2ª etapa: na edição de nº 16
3ª etapa: na edição de nº 17
4ª etapa: na edição de nº 18

7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de nº 18 da Supergame.

8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.

9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.

10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.

11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.

12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.

13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME.

CATEGORIA MASTER ☐

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

☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____

Endereço: _____

_____

_____ ***Cidade:*** _____ ***Estado*** _____

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

CATEGORIA MASTER ☐

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

☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____

Endereço: _____

_____

_____ ***Cidade:*** _____ ***Estado*** _____

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

AQUI ESTÃO OS GANHADORES DA "SUPERPROMOÇÃO CLUBE DO CHEFE - TEC TOY"

Fique ligado, você pode estar entre eles!

1º lugar
Prêmio: Mega Drive
Ricardo Augusto Dória Morgan
Campinas - SP

2º ao 11º lugar
Prêmio: Cartucho Master System
Alessandro dos Santos Silva
Maceió - AL

Bruno Luís Fernandes Lemos
Ouro Preto - MG

Claudio Augusto Fontana
Curitiba - PR

Fábio Rodrigo Yoshii
São Paulo - SP

Luiz Henrique Salles Cabreira
Bauru- SP

Mauricio Afonso Sales Junior
Bocaiuva - MG

Pedro Nogueira
São Paulo - SP

Rogério Ribeiro de Matos
Sobradinho - DF

Rodrigo Tavares dos Santos
Rio de Janeiro - RJ

Tênions Maciel Bossardi
Vacaria - RS

12º ao 21º
Prêmio: Mini game
Anna Christina Naldoni
Fortaleza - CE

Alexandre Pereira Aires
Olinda - PE

Alexsander Marlos Costa Nogueira
São Luiz - MA

Andréa Pessoa de Melo
Jaboatão dos Guararapes - PE

Denis P. de Sant'Ana
São Paulo - SP

Diogo Ernesto Mori
Rio de Janeiro - RJ

Fábio Feliciano da Silva Santos
Santos - SP

Igor Lopo Fainstein
Salvador - BA

Jefferson Ferreira de Araújo
São Paulo - SP

Wender Barros de Oliveira
Mossoró - RN

22º ao 61º
Prêmio: Camisetas do Sonic e Alex Kidd
Ader O. da Silva
Salvador - BA

Álvaro Gomes Aguiar
Valença - BA

Adauto Alves da Silva
Diadema - SP

André Fernandes Maia
Belo Horizonte - MG

Álvaro Henrique de S. Leal
São Paulo - SP

Asneth G. de A. Cavalcante
São Paulo - SP

Allan Arantes Pereira
Campinas - SP

Bernardo A. Cavalcante
Petrópolis - RJ

Bruno Henrique Santos
Itajaí - SC

Breno Jardim Silva
Brumadinho - MG

Carlos G. S. de Siqueira Campos
Teresina - PI

Carlos Eduardo A. da Silva
Campinas - SP

Carlos Eduardo Bristotti
Campinas - SP

Daniel Abreu de Queiroz
Gov. Valadares - MG

Dejanira A. M. Garanhani
Londrina - PR

Diogo Lages Carezoll
Gov. Valadares - MG

Douglas D. de Amorim
Belo Horizonte - MG

Erick Farias de Oliveira
Aracaju - SE

Felipe Lobo dos Santos
Salvador - BA

Guilherme C. Garcia Corrêa
São Paulo - SP

Hallison dos S. Paes
Campos - RJ

José A. T. de Oliveira Filho
Francisco Beltrão - PR

Leandro Luis Ramada
São Bernardo do Campo - SP

Maurício Martins L. Neto
Birigui - SP

Marcelo Chaves U. Borba
Rio de Janeiro - RJ

Marco Lopes S. Junior
Taubaté - SP

Pedro Guerbas Neto
Nova Alvorada - MS

Paulo Sergio Nascimento
Monte Alto - SP

Reinaldo T. dos Santos
São Paulo - SP

Rogério Nunes Sobrinho
Formiga - MG

Renato Munhoz
Rio Negro - PR

Rodrigo N. de Barros
Osasco - SP

Rodrigo Henrique M. de Souza
Osasco - SP

Ronaldo Coelho Damim
Cuiabá - MT

Rafhael Pedroso A. Margarido
Santos - SP

Rafael Augusto de Melo
Santo André - SP

Rainer Santos Lima
São Vicente - SP

Renato Finazzi Junior
São João da Boa Vista - SP

Samuel Ambrósio Batista
Itabuna - MG

Welington Fabio Ferreira
São Paulo - SP

DAMIANI E MORAES
APRESENTAM

BILLIE JOY E SEUS STICKS

BAITZ

... E PRO CHEFE, NADA ?..

BIG BRONZE

?!

MATT 69

ANIVERSÁRIO SUPERGAME

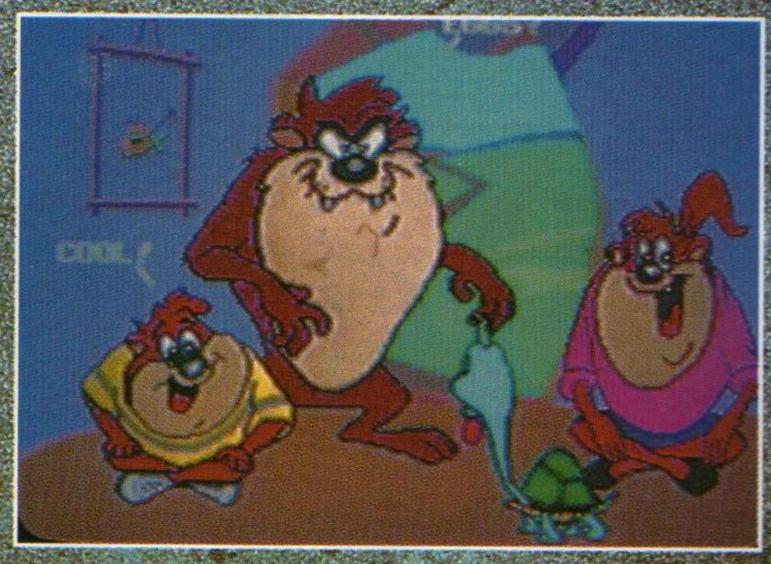
TUDO !!!

SAIU NOS STATES

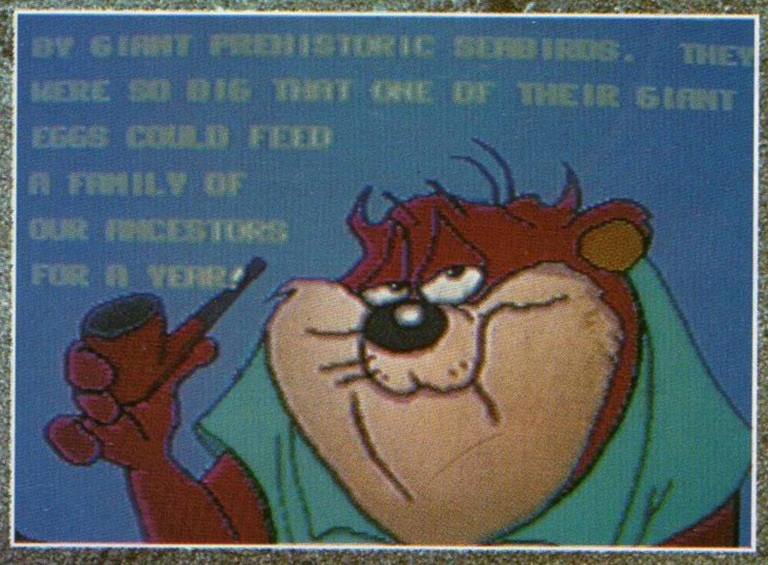
Primitivo e selvagem, ele pega pesado

Saia da frente que a recepção são rugidos e rosnadas, na melhor das hipóteses!!!

O lançamento bombardeio da Sega nesta última feira de Chicago (Consumer Electronic Show), em fins de maio, certamente foi o jogo com o personagem mais popular dos desenhos da Warner Brothers' e dos filmes de TV americanos. Adultos e crianças conhecem de longe

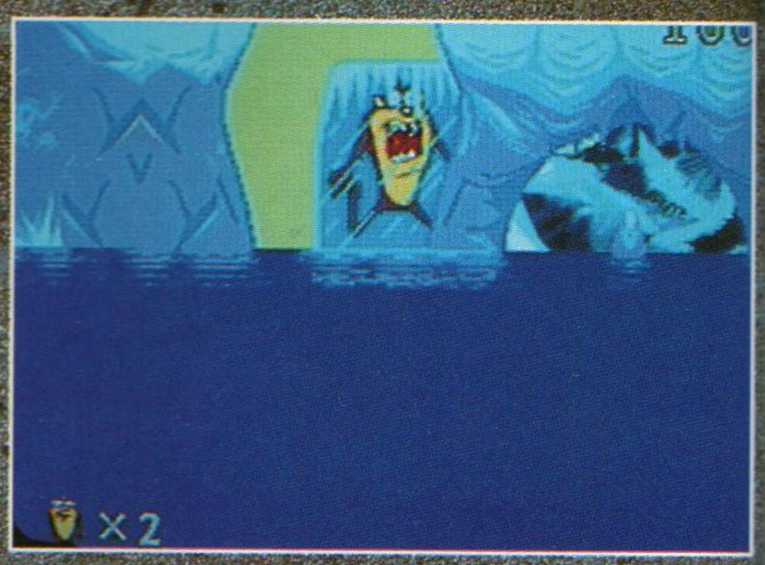


velozmente atrás de comida ele leva o jogador através de uma série de túneis subterrâneos, antigas ruínas taxtecas e armadilhas de areia movediça. O jogo é



o intratável Diabo da Tasmânia (que apareceu aqui também nos desenhos do Pernalonga). Em Taz-Mania, o demônio tasmaniano é mais poderoso que um tornado, mais explosivo que uma bomba nuclear e,

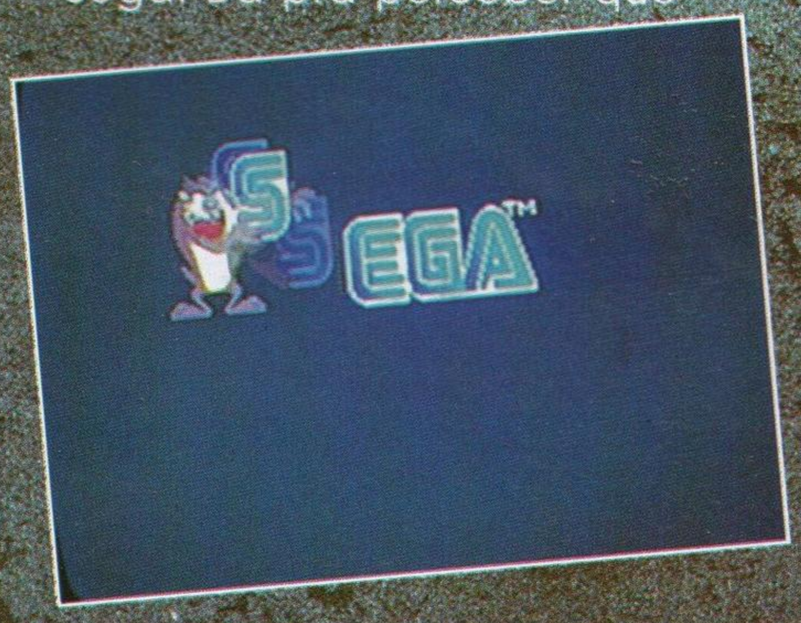
principalmente, muito faminto. Está com um apetite gigante por ação e aventura nos novos cartuchos para Mega Drive e Game Gear. Girando



engraçado de jogar pois está lotado de tiradas bem humoradas. Taz, como é conhecido intimamente, tem que sair à procura de um gigantesco ovo de uma ave marinha pré-histórica que

habitava a Tasmânia. Esse ovo podia alimentar uma família inteira dos seus ancestrais, sem regulagem. Nessa empreitada, procurando pelo ovo pré-histórico, ele viaja através de terras malévolas. Um mundo de

gelo, uma selva, uma mina e até a manjada Fábrica Acme, marca registrada dos desenhos da Warner. Participam do jogo com ele três vilões tirados dos shows de cartoons das manhãs de sábado nos Estados Unidos. São Francis X. Bushland, Bull Gator e Axl, mais uma cambada de novos inimigos — que vão de caranguejos a ratos armados com arco e flechas. Há telas surpreendentes no jogo, como aquela onde o faminto Taz aparece devorando o logo da Sega. Dá prá perceber que



diante do seu apetite nada é sagrado ou respeitado. À procura do ovo, vamos encontrá-lo devorando uma galinha assada em plena selva. Ele gosta de colocar uma bela pimenta vermelha em tudo. Algumas mastigadas, no entanto, não caem bem e são indigestas, mas ele transforma a queimação do estômago numa chama que solta pela boca e que é sua arma fatal.

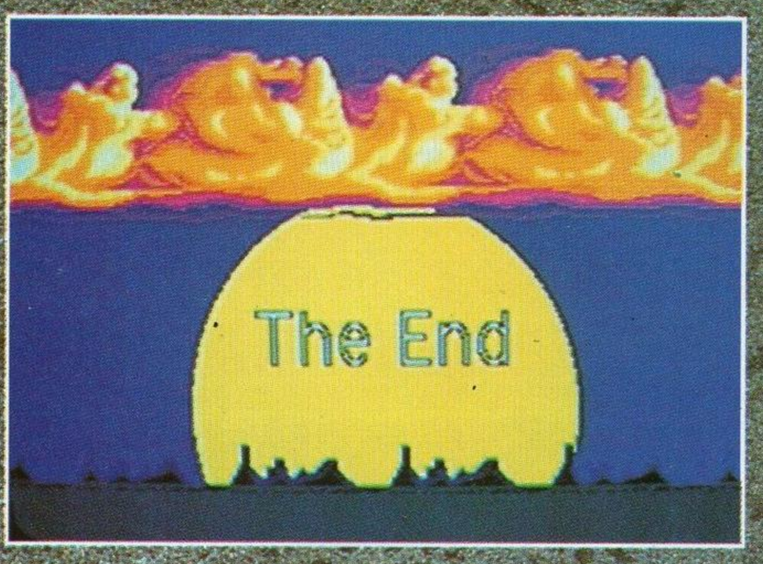
FICHA TÉCNICA

Nome: **Taz Mania**
Console: **Mega Drive e Game Gear**
Modalidade: **Ação-aventura**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **17**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**85**
Gráfico:	**93**
Som:	**93**
Diversão:	**85**

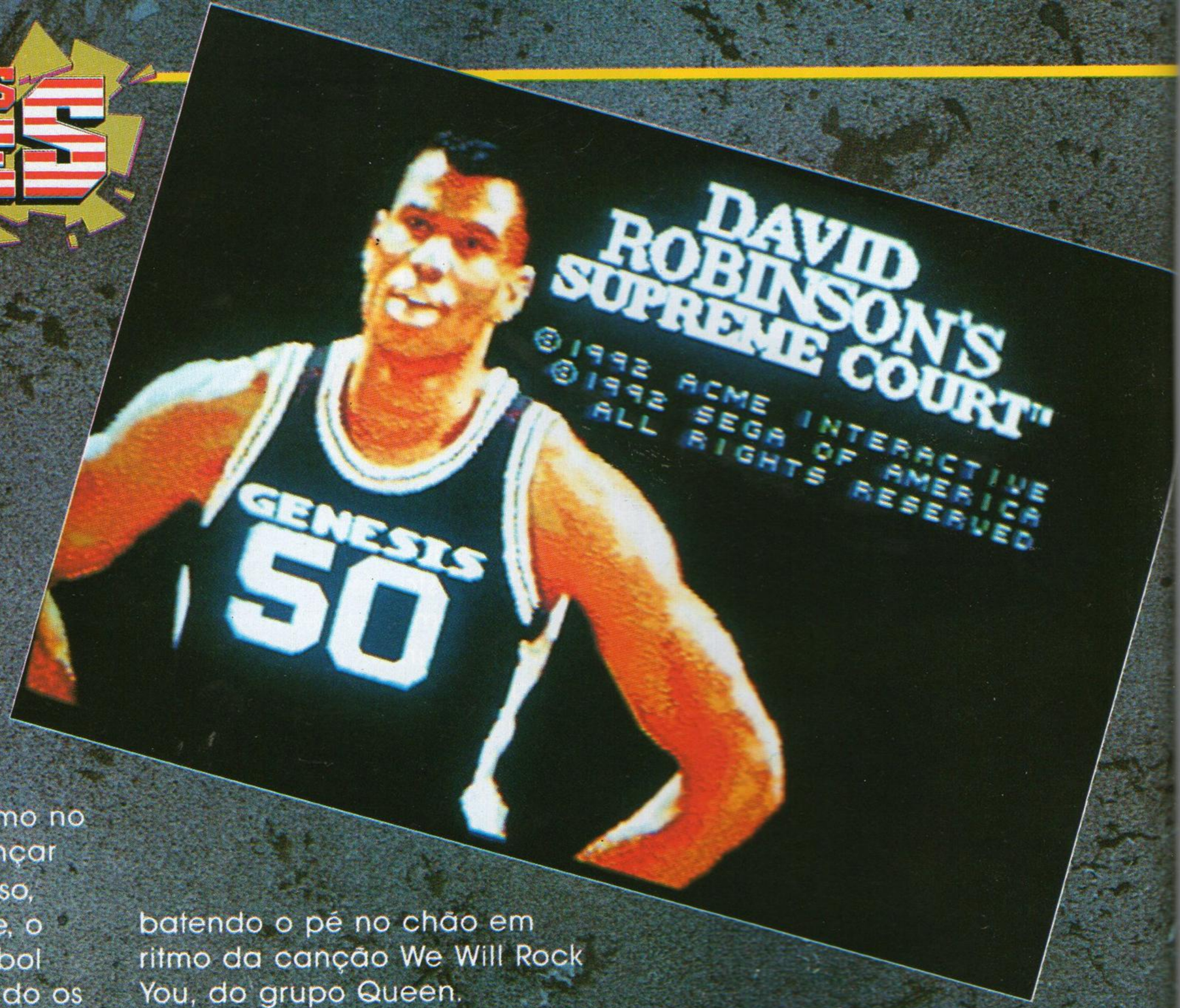
Ele também nunca foi conhecido pela sua paciência. O pavio curto, aliás, é sua marca registrada completada por rosnadas e rugidos se o deixam esperando por alguma coisa. É o próprio selvagem, ou melhor, primitivo. Seu rosnar é capaz de fazer qualquer um congelar de medo e virar estátua. O Demônio da Tasmânia tem uma coleção delas fazendo parte de uma pilha de ruínas. Os gráficos nesta aventura foram cuidadosamente concebidos para dar ao jogo uma animação semelhante àquelas dos cartoons da Warner. O jogador vai se sentir



jogando um verdadeiro desenho animado. Taz parece que saiu girando de dentro do próprio filme, come o que estiver ao alcance de sua vista, rosna e ruge com qualquer um que o tenha deixado esperando. Tudo isso é acompanhado por sons muito cools, como o nosso amigo diabólico rodopiando no ritmo da selva, acompanhado de tambores e do trinado de flautas. ■

SAIU NOS STATES

Um "jogo dos sonhos" chega para alegrar os viciados em basquete!

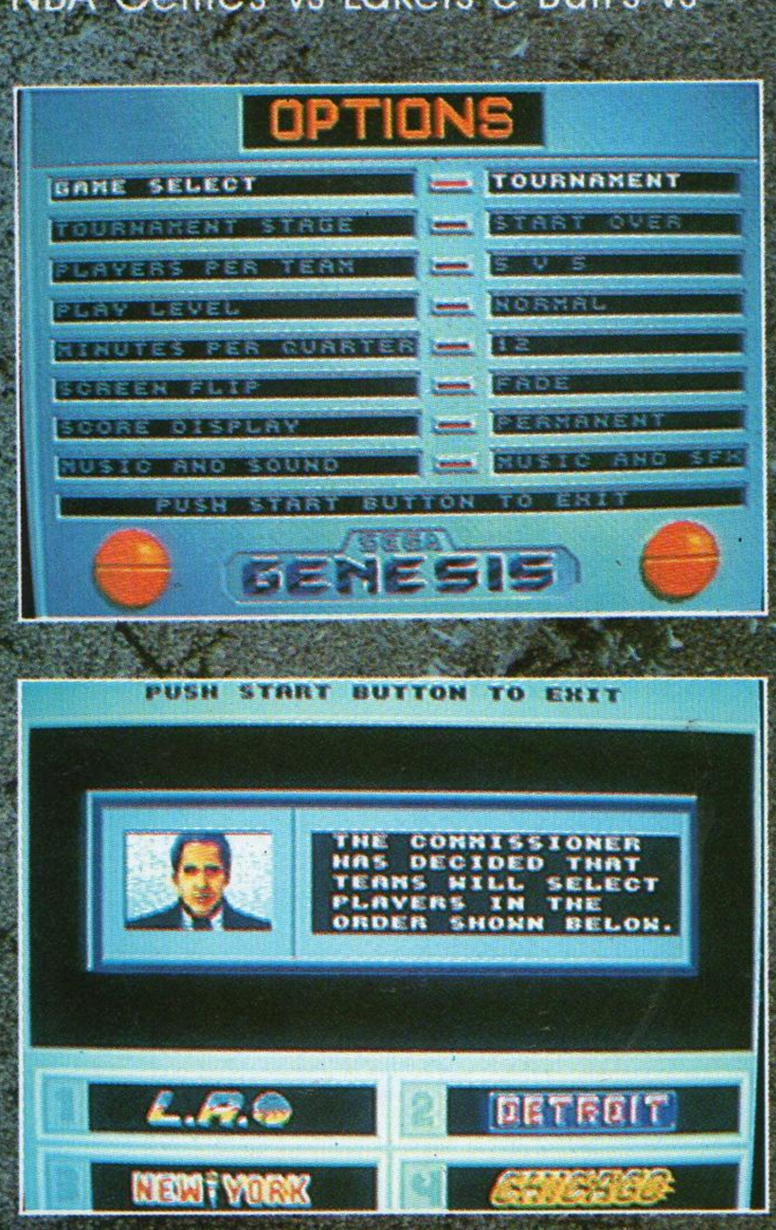


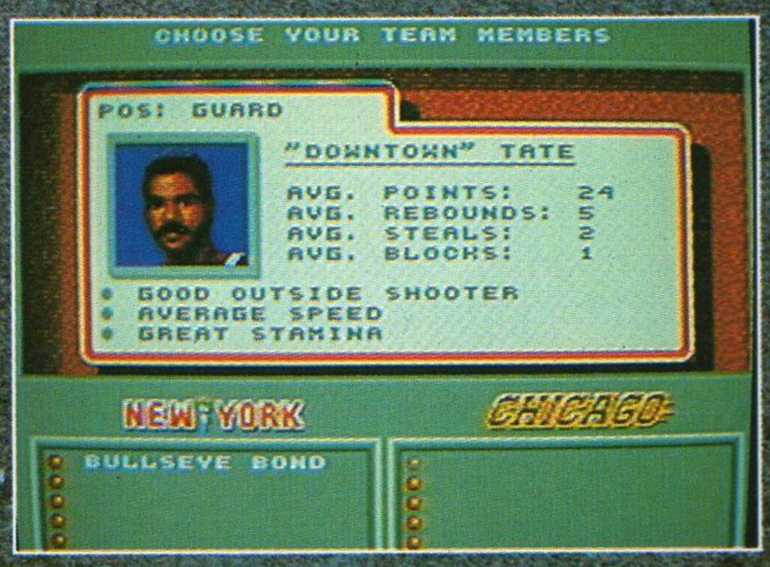
A SEGA não dorme mesmo no ponto e acaba de lançar nos EUA, com muito sucesso, esse jogo que é, de longe, o melhor jogo de basquetebol para videogame, superando os nossos conhecidos e amados NBA Celtic's vs Lakers e Bull's vs Lakers. O cart traz com muita fidelidade um perfeito jogo de basquetebol americano. Desde os efeitos sonoros sensacionais, que vão do barulho do tênis dos atletas aos aplausos e comemorações da torcida batendo o pé no chão em ritmo da canção We Will Rock You, do grupo Queen.

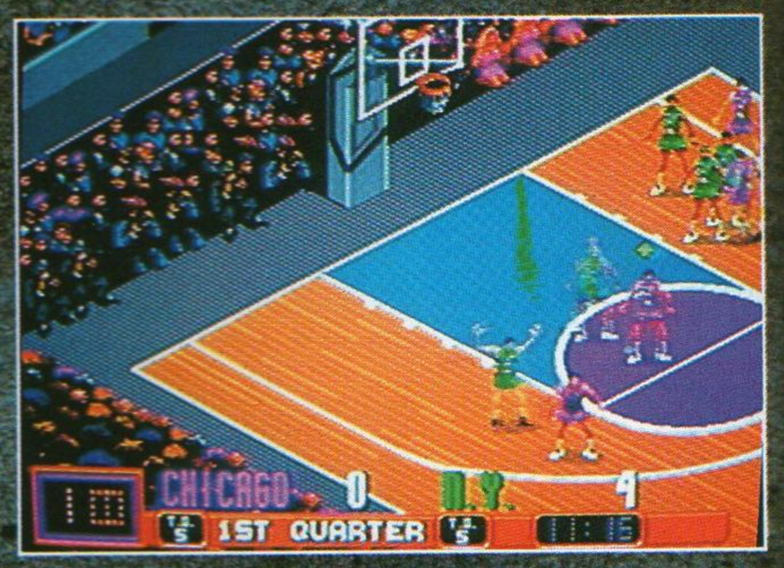
O jogo tem, ainda, os comentários jornalísticos sobre o jogo, com a presença de David Robinson, pra completar o clima esportivo.

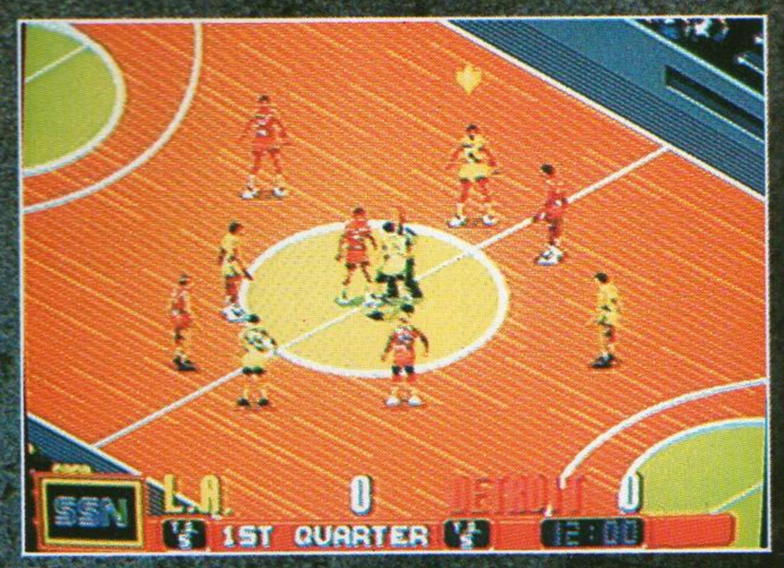
No início do jogo você poderá escolher os ângulos de transmissão da partida, os efeitos sonoros, disputa de campeonato ou partida única, escalação e o time. Você contará, também, com uma ficha de habilidades de cada jogador.

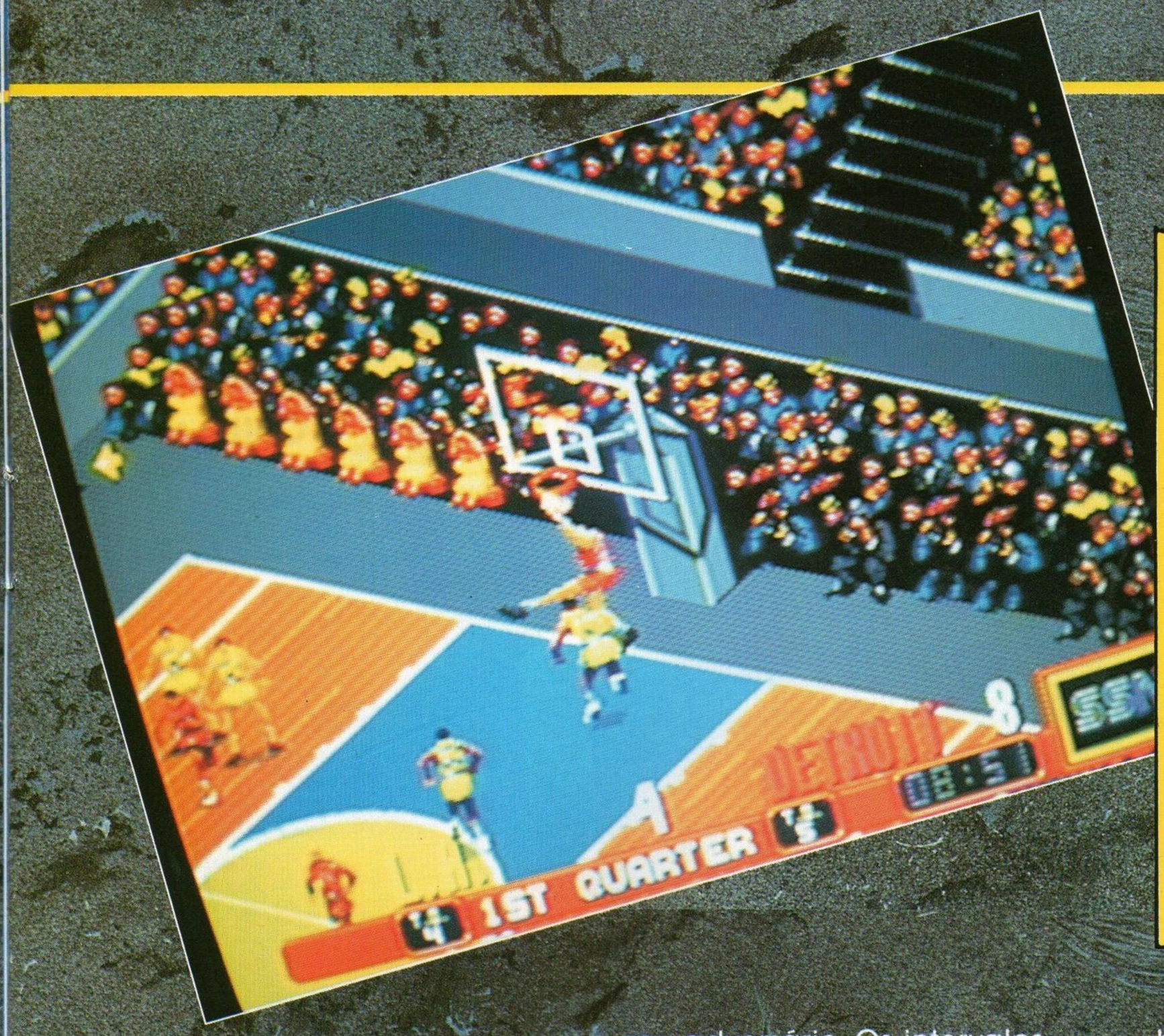
Escolha o seu time: L. A., Detroit, New York ou Chicago. O juiz lança a bola e dá início à











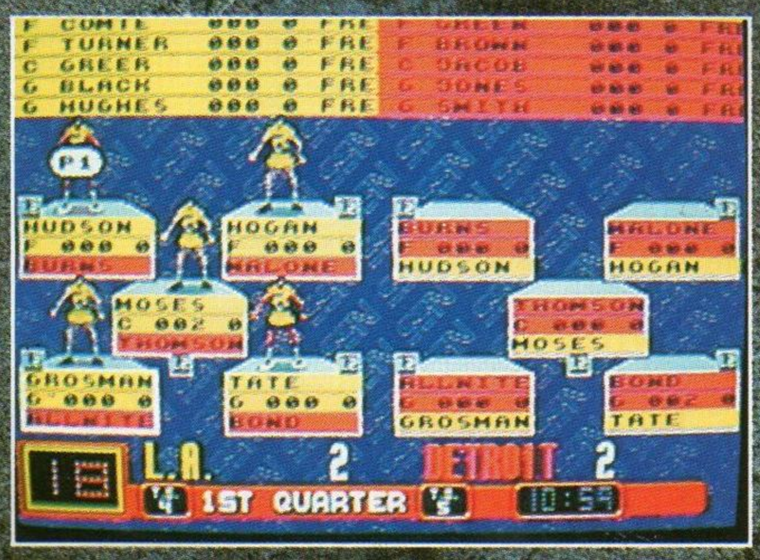
FICHA TÉCNICA

Nome: **David Robinson's Supreme**
Console: **Mega**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2 simultâneos**
Nº de Fases: **n/d**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **4 Mega**

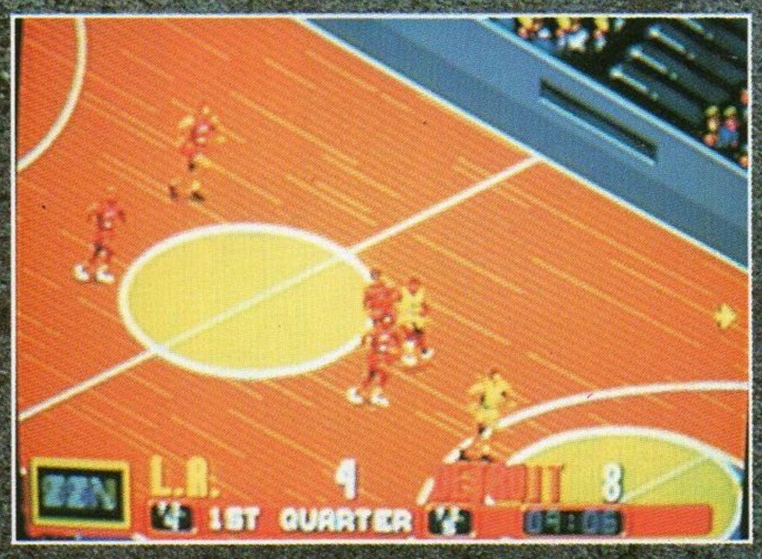
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**83**
Gráfico:	**95**
Som:	**85**
Diversão:	**97**

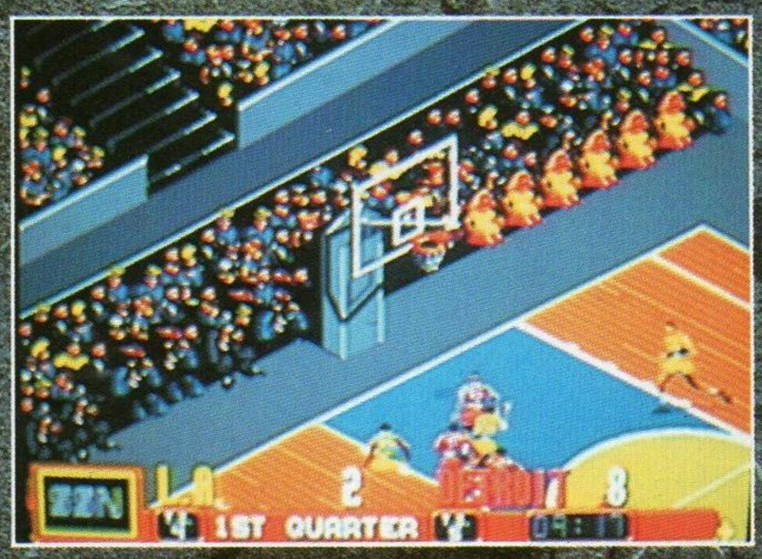
partida. Os ângulos de visão do jogo são fantásticos, uma vez que você se acostuma com os cortes bruscos: mudam toda vez que a bola passa da defesa ao ataque. Mas o forte mesmo são as incríveis jogadas que se podem fazer. Arremessos à distância, de 3 pontos, enterradas, bloqueios,



contra-ataques fulminantes, enfim todas as emoções do basquete. Nem as regras oficiais estão fora desse jogo. Faltas e bolas recuadas de campo não são permitidas, acarretando penas a arremessos no garrafão ou cobrança de lateral para o seu adversário. Os intervalos são dois com quatro paradas, intermediados pelos comentários do canal CSN sobre o jogo.
Como não podia deixar de ser, ganha quem conseguir mais pontos durante o tempo regulamentar. Não se engane: você vai precisar defender



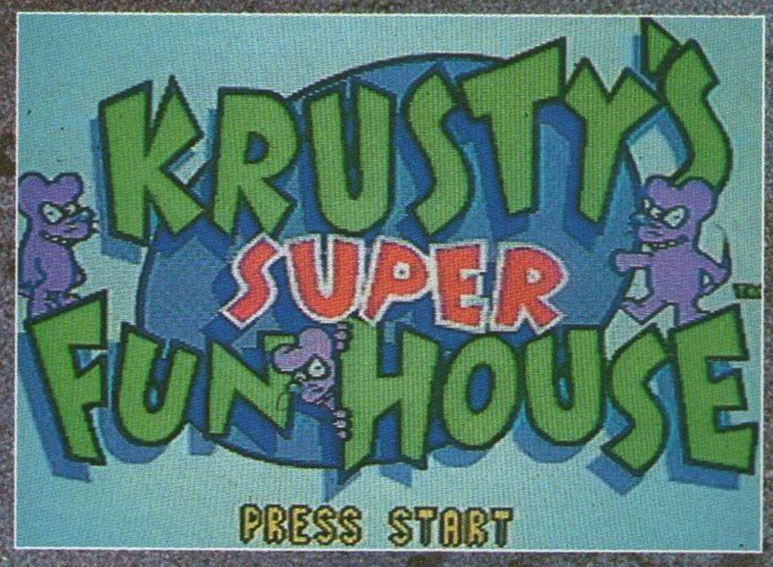
bem, e não só atacar. Na escolha de jogadores, tente equilibrar o time com homens rápidos, de rebote e de



arremesso. Assim você poderá enfrentar qualquer um com mais facilidade.
Para quem gosta desse esporte, o "Supreme Court" é um manjar dos deuses! ■

SAIU NOS STATES

Ajude Krusty e Bart a expulsar os ratos dentuços da Casa Maluca.



Aproveitando o sucesso mundial da família Simpson, a Flying Edge lançou um jogo inédito para o Genesis americano: Krusty's Funhouse, com o palhaço Krusty, o astro de TV predileto de Bart e Lisa. A sua "Casa Maluca" foi infestada por ratos dentuços e ele tem que atravessar labirintos e quebra-cabeças para expulsá-los. É ajudado pelos assistentes Bob e Mel, pela bailarina Tina, além da polícia.

Também o seu amigo Bart o espera com armadilhas para ratos, inseticidas gigantes, porretes e outras armas perigosas. Ele usa vários truques, como painéis, portas e alçapões e vai eliminando os ratos, fase por fase. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Krusty's Funhouse**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **n/d**
Fabricante: **Flying Edge**
Capacidade: **8 Mega**

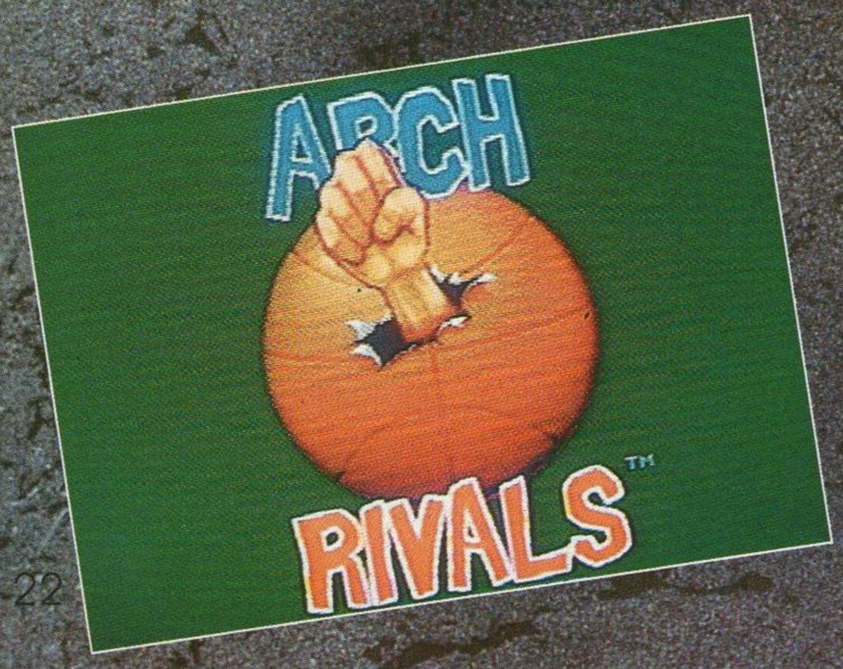
AS NOTAS DO CHEFE

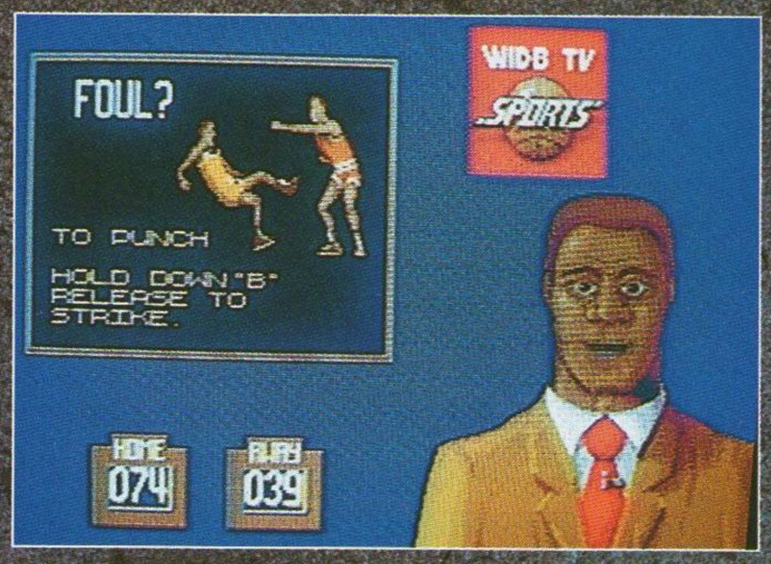
Desafio:	79
Gráfico:	81
Som:	81
Diversão:	78

Faça todas as faltas para ganhar neste jogo de basquete.

A Flying Edge acaba de lançar mais um exemplar da nova mania de jogos mistos. Arch Rivals é um emocionante game de esporte com luta, traduzido dos Arcades. Neste cart você vai descontar com porradas animais todas as fintas, empurrões e passes perfeitos de seu adversário. O som é bastante empolgante e combina perfeitamente com o estilo "Road Rash" do jogo. As vozes digitalizadas tentam empurrar você à vitória. No início do jogo você poderá escolher o nível de loucura de seus dois jogadores. Cada um tem uma característica diferente, que vai desde a sua pontaria até seus escrúpulos durante o jogo. Cada jogador dá socos fortes e também derruba o adversário por trás. Se você for esperto, vai até conseguir tirar o calção do seu rival em pleno ginásio, na frente de todo mundo.

A torcida, por sua vez, não se comporta muito melhor que os atletas. Joga comida e refrigerantes gigantes na quadra, complicando ainda mais a sua vida. ■





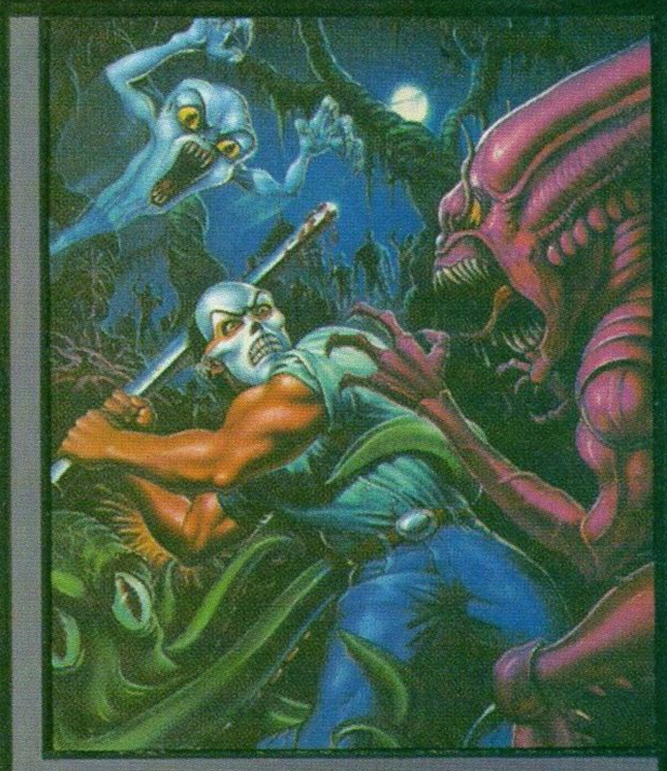
FICHA TÉCNICA

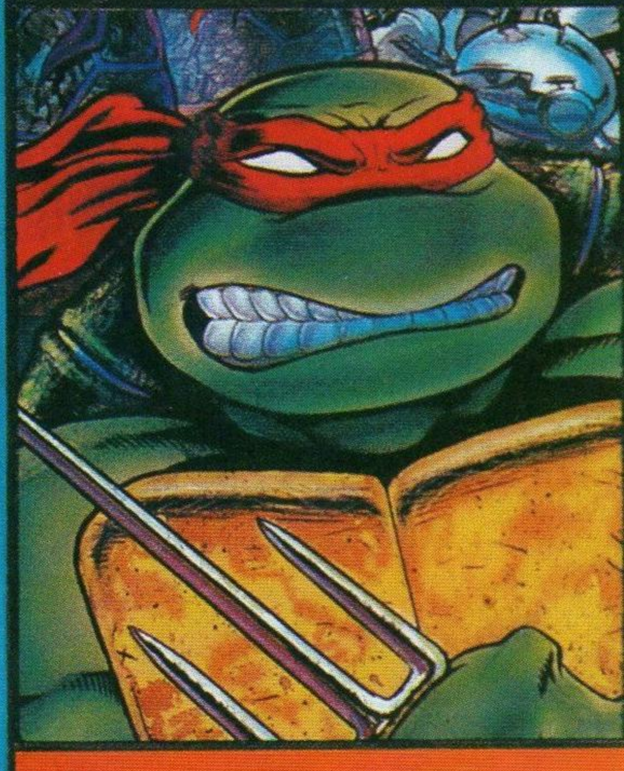
Nome: **Arch Rival**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte/Tiro**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **Flying Edge**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

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

LKC - THE KING OF GAMES, O POINT DOS LANÇAMENTOS QUE ROLAM LÁ FORA.





"DICAS LKC"

Para jogar Street Fighter II - RYU vs. RYU, digite durante a música de abertura os comandos: Direcional para baixo, R, Direcional para cima, L, Y, B, X e A.

MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa - CEP 02166 - Tel: (011) 954-9418 - FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP.
Loja 1 - SÃO PAULO-SP - R. Apucarana, 1209 Tatuapé - Tel: (011) 217-4699
Loja 2 - BRASÍLIA-DF - SCLN 211 - Bloco C Cj. 215 - Tel: (061) 273-9083
Loja 3 - FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 73-2031
Loja 4 - CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765 Tel: (041) 225-5432

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

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

LKC
VÍDEO DO BRASIL

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

Loja 5 - GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862 Setor Coimbra - Tel: (062) 233-4122
Loja 6 - SÃO PAULO-SP - R. do Oratório, 1240 Mooca - Tel: (011) 954-9193
Loja 7 - GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 Centro - Tel: (011) 209-0537
Loja 8 - MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158 Tel: (011) 469-1614

CRIAÇÃO

SAIU NO

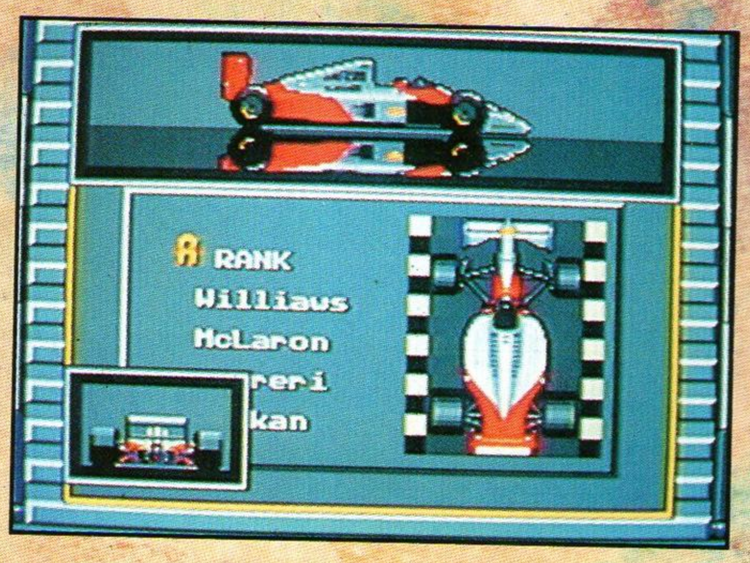
JAPÃO

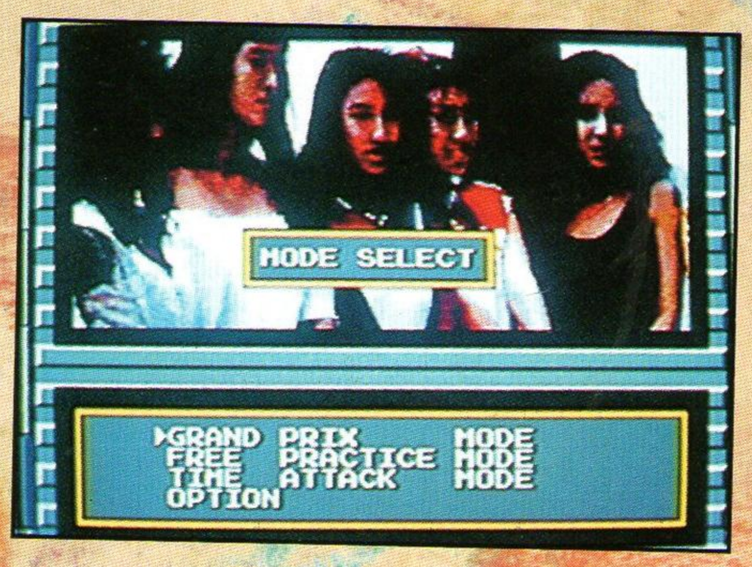
F1 HERO MD

Todas as emoções da F1 em alta velocidade.

Jogo de F1 lançado recentemente no Japão, com algum sucesso. Você terá todas as emoções de um Grande Prêmio de F1 assinado por Satoro Nakajima. O gráfico, embora seja um pouquinho inferior, é bem parecido com o do Super Mônaco GP. O som digitalizado de ronco de motor é um dos melhores.

Monte toda a parte mecânica de seu carro incluindo pneus para clima seco ou chuvoso, freio, suspensão dura ou mole, aderência das aletas e sistema de transmissão automático e manual (quatro ou sete marchas).





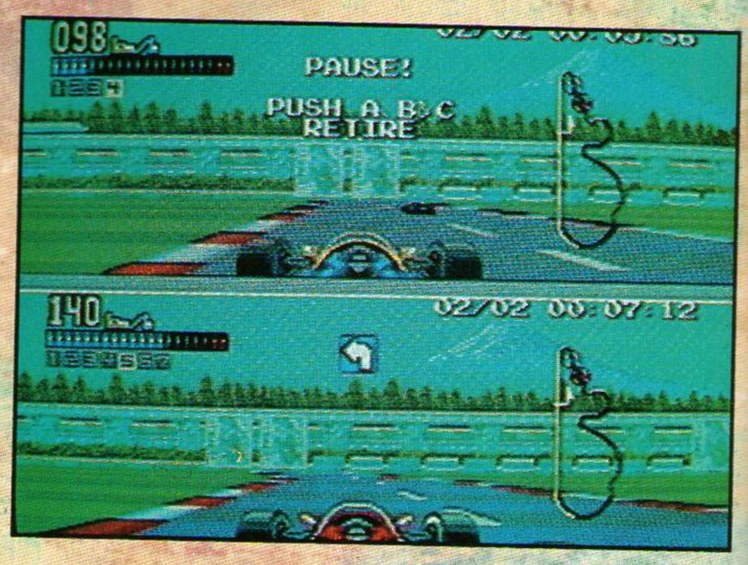
Você poderá participar de um campeonato, percorrendo vários países, ou disputar com outro jogador, em várias pistas. Escolha a sua escuderia, entre elas: Lotus, Ferrari, MacLaren, etc...

FICHA TÉCNICA

Nome: **F1 Hero MD**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Direção**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **n/d**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	83
Gráfico:	91
Som:	86
Diversão:	83



O clima é opcional, o tempo pode ser bom, chuvoso ou com neblina.
Corra muito para conseguir uma boa colocação na volta de classificação.
Use as marchas no tempo certo e acelere, para ser um campeão. ■

VOCÊ DECIDE

35% DESCONTO À VISTA - 5x CORRIGIDOS PELA T.R. - 3x SEM JUROS - 10% DESCONTO NO CARTÃO

- *PREÇO ESPECIAL NO ATACADO PARA LOCADORAS E LOJAS* - SEU CARTUCHO USADO VALE DINHEIRO NA COMPRA DE UM NOVO - SEJA UM FRANQUIADO CHAMONIX COM PADRÃO AMERICANO - LOCAÇÃO DE CARTUCHOS DE TODOS OS SISTEMAS - DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

VENHA CONHECER A LOJA E LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Visite nosso estande na feira de videogame

Chamonix

- ATENDIMENTO SUPER RÁPIDO
- PRONTA ENTREGA
- ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
- IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

GAMES CLUB

BRASIL - RUA JUQUIS, 284 MOEMA -TEL: (011) 61.0355/240.0201/542.3550
EUA - 34 S.E. 2ND AVE. SUITE 210, MIAMI, FL 33131 - TEL: (305) 372.0087

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Phantasy Star

NO CASTELO ESPACIAL

Ao dirigir-se prá lá, leve um transportador e a flauta. Se Miau e Alis morrerem, e você não tiver mais MP, não terá mais nenhuma chance de voltar.

Phantasy Star

NO CASTELO ESPACIAL

Cuidado ao aportar no castelo. Numa das casas esconde-se um monstro "Serpent" que pode drenar valiosos HP. Evite entrar nas casas do Castelo.

Phantasy Star

GANHE MESETAS

Noah deve ter a mágica para violar portas lacradas. Vá para Palma. Na região acima de Sion, entre na torre cuja porta está lacrada, continue até achar Robocop. Diga que não tem o passe e lute com ele. Mate-o e continue.

Phantasy Star

ARMADILHA DA ARMADURA

Cuidado, pois na arca em que está a armadura Laconiana existe uma armadilha. Desarme-a primeiro.

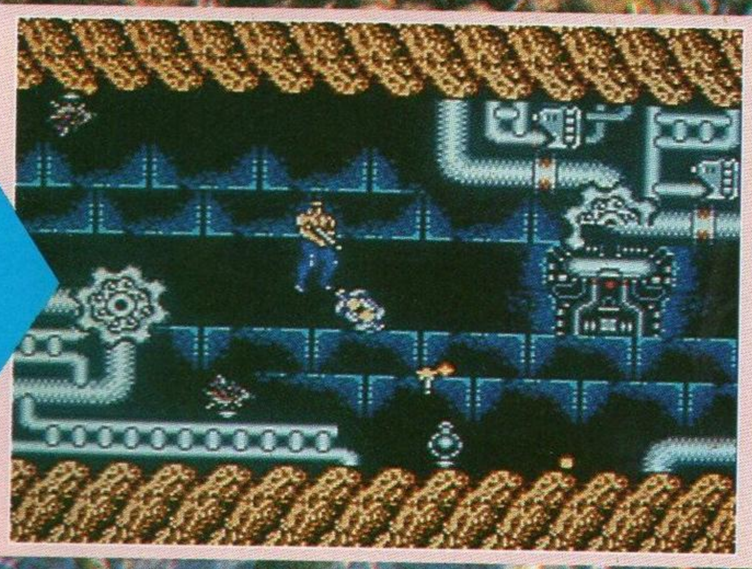
Forgotten Worlds

POWER SECRETO

Na segunda fase preste atenção quando o movimento do jogo mudar para cima (UP SCROLLING).
Quando o jogo voltar a mover para a direita, você verá na parede esquerda um vão. Atire nele e um Power Up secreto vai aparecer.

Forgotten Worlds

MATE A ESFINGE



Você só matará a esfinge se tiver o lança-chamas (FLAME THROWER) e a pedra dourada (HIGH SPEED), como armas.

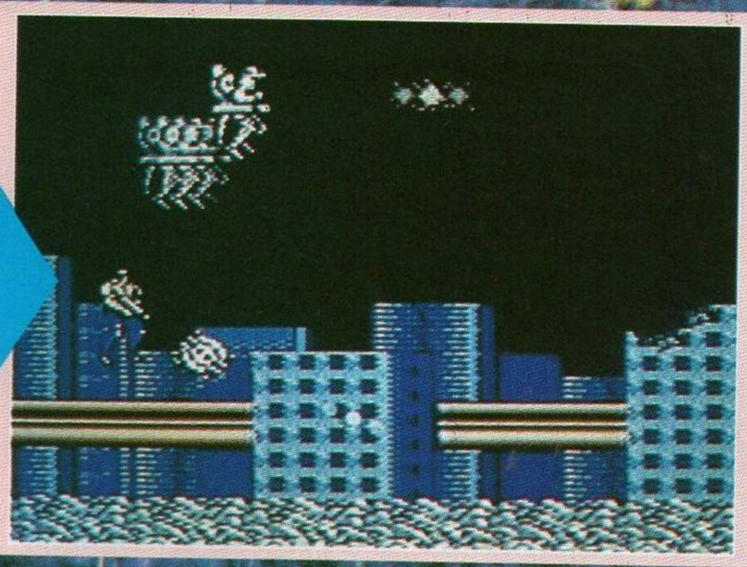
Forgotten Worlds

CABEÇA

Gire sempre em torno da cabeça, disparando o lança-chamas nela. Dispare sempre em órbita, voltado para ela e desviando dos tiros.

Forgotten Worlds

CORPO



Ignore a centopéia, dirija-se para frente e dispare em direção ao ponto fraco. Com o lança-chamas contínuo e forte, danifique bem o inimigo. Quando a centopéia vier, saia e a atraia para outro lugar. Volte rápido e repita.

Fantasy Zone II

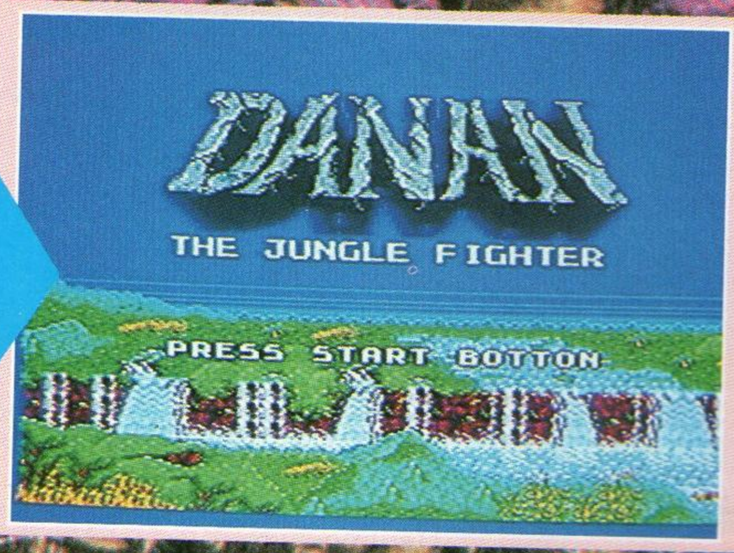
POWER UP SECRETO

Na segunda fase aterrisse atirando e observe a distância dos seus tiros.
Note que eles são barrados em certo ponto. Continue atirando até que o tiro apareça. Na fase 2, por exemplo, existe um carregador de energia.

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

Danan

MATE O SACERDOTE DE MORALOS:



Persiga-o de perto evitando os disparos de sua espada. Seguindo-o corretamente, na segunda volta ele dará um rasante. Neste momento fique abaixado e recuado e, quando ele atacar, dê-lhe facadas até matá-lo.

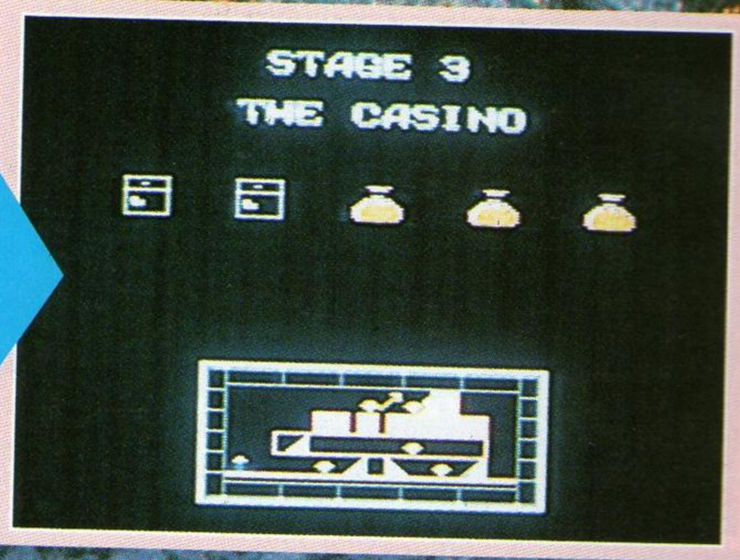
Running Battle

SUPER CHUTE:

Quando o inimigo vier atacá-lo, pule na direção contrária, volte o direcional para ele e segure junto com o botão de golpes. Se você fizer tudo certo, automaticamente você poderá dar até 15 chutes sem defesa, seguidos.

Bonanza Brothers

OBSERVE O MAPA:



Antes de começar, planeje. Localize o local da saída e comece pelo lado oposto, deixando por último os itens que ficam perto da saída. Não pode haver indecisão, para não perder tempo.

Bonanza Brothers

LOCAL DA NAVE:

Pague Luveno e ache seu ajudante: ele construirá a nave. Luveno esconderá o equipamento. Para encontrá-lo, converse com o mendigo na parte esquerda da cidade, que bloqueia sua passagem. Ele lhe dirá sua localização.

Lord of Sword

ENCONTRE A FLORESTA DE ULMO:

Siga duas sub fases à direita da cidade de Harfoot, depois mais duas sub fases à direita da cidade de Ulmo.
Suba as escadas do castelo Varlin. Ande uma sub fase e volte a subir as escadas.

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

MEGA DRIVE

Sol-Deace

SELEÇÃO DE FASE

Na tela título digite: ABCABCBCBA, vá para tela de configuração e aperte start. Depois dirija-se à opção start (pois o número desta opção se refere agora à fase desejada), saia e continue. Apertando ABC juntos você avança uma fase.

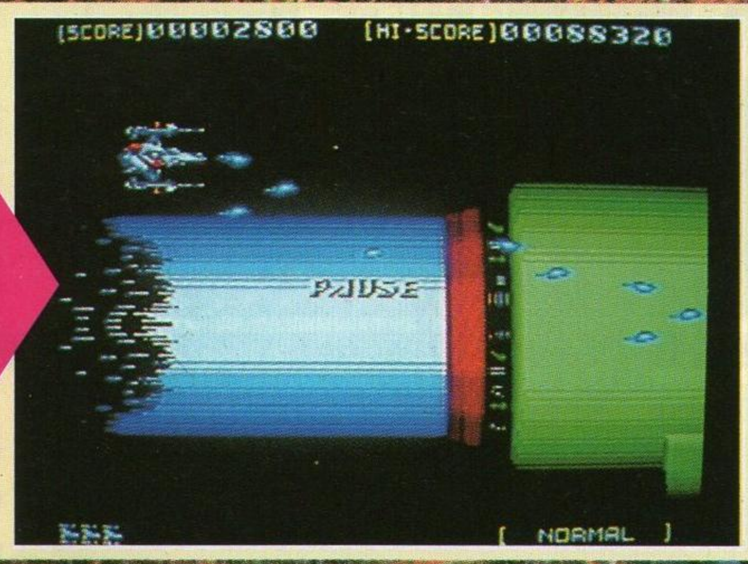
Sol-Deace

INVENCIBILIDADE

Execute a dica anterior, mas na tela de configuração dirija-se á opção "mode" e, pressionando o botão A, direcione à direita até aparecer a mensagem "MUTEKY". Logo após saia e continue o seu jogo. Você estará invencível.

Sol-Deace

99 VIDAS



Repita o procedimento da dica anterior, mas desta vez você deverá direcionar á esquerda até que apareça "MY99". Agora, saia e continue o jogo. Esta dica foi testada em cartuchos de pré-série, podendo não funcionar com suas cópias.

Earnest Evans

SELEÇÃO DE FASE

Durante o jogo pause-o para digitar: cima, A, baixo, B, esquerda, A, direita, B. Ao despausar o jogo você estará automaticamente na fase seguinte. Esta dica poderá ser utilizada em qualquer parte do jogo.

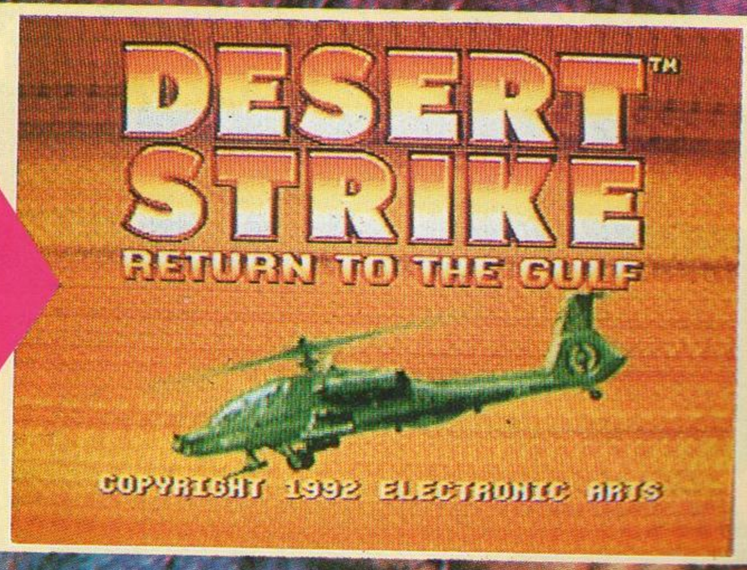
Devil's Crash

MAIS VIDAS E PONTOS

Aqui vão alguns códigos para melhorar a sua performance. Com DEVILCRASH você iniciará o jogo com 390.000 pontos e com TECNOSOFT você iniciará com 10 vidas e 2.000.000. Melhor que isso só um beijo do CHEFE.

Desert Strike

MAIS PASSWORDS



Se você está desde o número passado tentando passar de fase, mas ainda não conseguiu, a nossa equipe de consultores descolou algumas passwords para você não desanimar:
Fase 2 AQJMMHW
Fase 3 TLOEOAQ
Fase 4 JTKKOME

Steel Empire

SELEÇÃO DE FASE

Esta é moleza, vá para o sound test e proceda da seguinte maneira: Ouça o sound test 1 duas vezes, o sound test 2 uma vez. Feito isso, aparecerá a option select que irá de 1 a 7 e com esta dica até o nosso motorista conseguiu acabar o jogo.

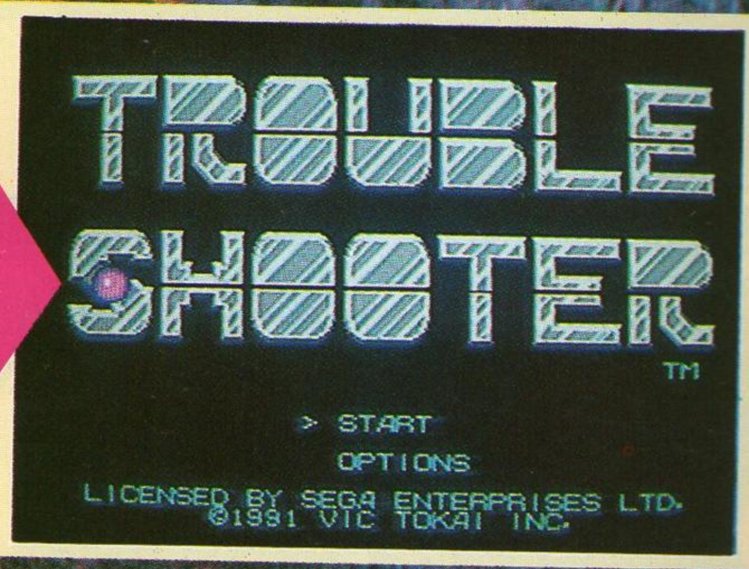
Golden Axe II

MAIS CRÉDITOS

Na tela de apresentação dirija o seu cursor para options e digite ABC. Segure-os para entrar. Já na tela de opções, solte o A mas mantenha BC pressionados enquanto você sai. Escolha o número de jogadores e "normal game". Boa Sorte.

Trouble Shooter

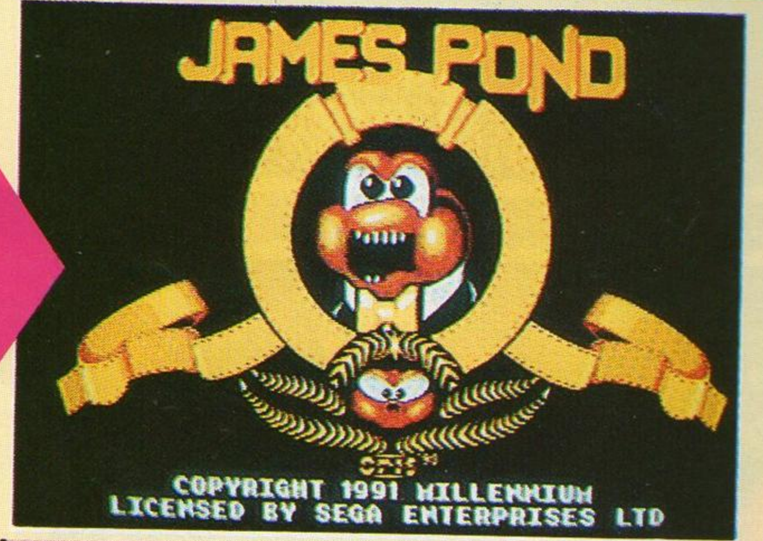
SELEÇÃO DE FASE



Ligue os dois controles. No controle 1, vá para a tela de apresentação que mostra start e options, no controle 2 digite start, direita e C simultaneamente e quando aparecer o stage select, digite: start, direita e C para avançar fases.

James Pond II

FASE NOVA



Este jogo contém uma subfase secreta na primeira fase. Para encontrá-la, dirija-se à extrema direita, escale o prédio, caminhe para a extrema direita do telhado, ande para a esquerda através da parede. Pronto: estamos dentro da fábrica.

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

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

Visite nosso stand na Feira de Videogame! Club Homs - de 29 de julho a 02 de agosto.

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

Lançamento: Street fighter II

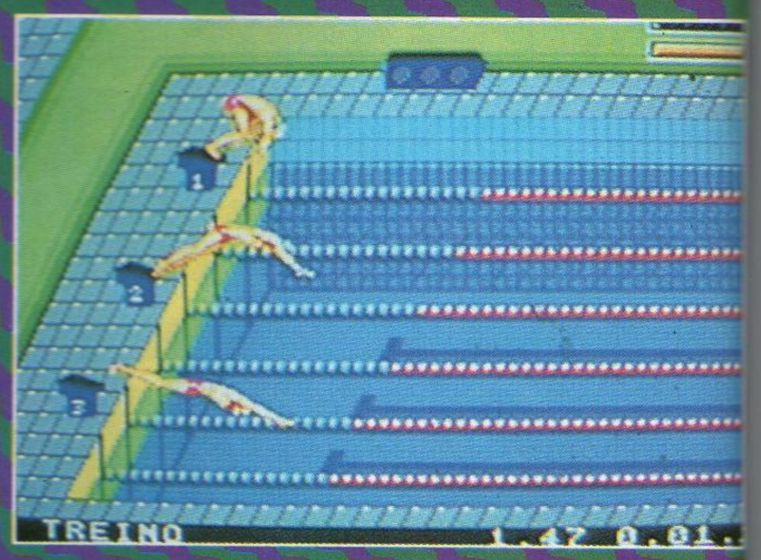
R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

De olho no Ouro Olímpico

Depois do lançamento para Mega Drive, a Tec Toy ataca agora de Olympic Gold prá Master e Game Gear. Transporte-se para as Olimpíadas de 1992 em Barcelona.
Neste jogo, até quatro jogadores podem confrontar suas habilidades e resistência um contra o outro e com 20 atletas do Master System, para tentar a premiação máxima, uma medalha de ouro olímpica. Você pode participar competindo em sete eventos excitantes de uma Olimpíada completa, ou escolhe algumas destas provas para formar uma mini-olimpíada ou ainda para treinar quanto quiser.
Os sete eventos são: 100 metros rasos, 110 metros com barreiras, arremesso de martelo, arco e flecha, salto com vara, salto ornamental e 200 metros nado livre. Fora das provas ainda há uma cerimônia de abertura e de encerramento, mais uma cerimônia de entrega de medalhas com hinos dos países. Você escolhe o país e o idioma de sua preferência num menu de oito opções. ■



FICHA TÉCNICA

Nome: **Olympic Gold**
Console: **Master System/ Game Gear**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 a 4**
Nº de Fases: **7 eventos**
Fabricante: **Sega/Tec Toy**
Capacidade: **4 Mega**

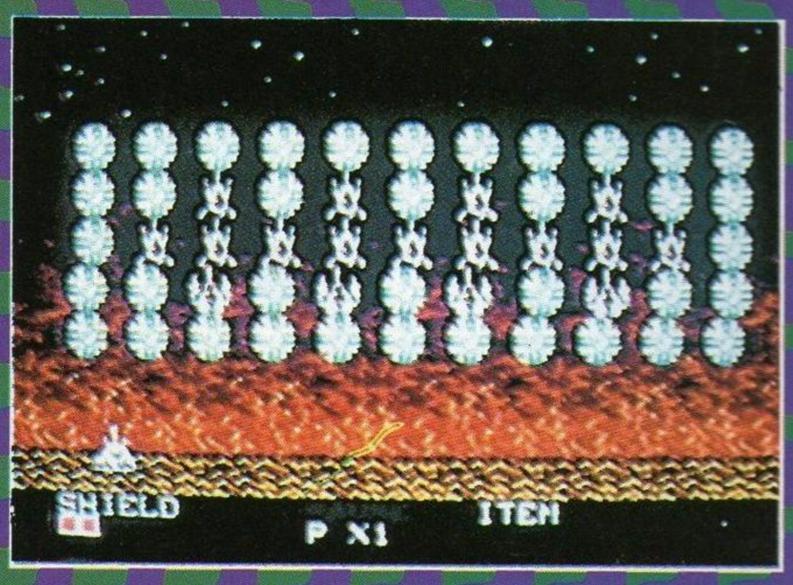
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	83
Gráfico:	96
Som:	83
Diversão:	93

SPACE INVADERS 91

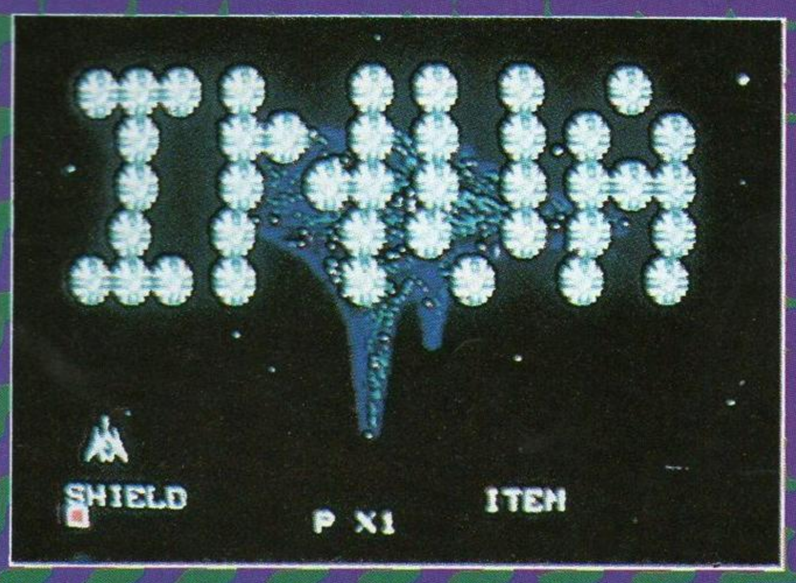
Viaje pela galáxia até os confins do universo num velho clássico de fliperama!

Os lançamentos da temporada privilegiaram os jogos de ação. Entre eles está este com aventuras intermináveis. Cada invasor



que você conseguir destruir resultará em inimigos ainda mais difíceis. As cenas de batalhas começam na Terra e avançam até os confins do Universo através de gráficos siderais. Invasores terríveis, cheios de intenções duvidosas apareceram de repente, como

quem tá querendo tudo, sobre o nosso pacífico e lindo planeta. Eles são totalmente desconhecidos e não constam dos relatórios de nenhuma agência de informações. Possuem uma velocidade inacreditável e padrões de ataque nada mais, nada menos que devastadores, como aliás convém aos invasores. O campo de batalha também tem dimensões agigantadas prá terrestres, extendendo-se daqui até a Via



Láctea e de lá pros quintos do Universo. Carregue sua nave com objetos de ataque e defesa. Destruindo UFOS, você pode obter objetos poderosos, mas não poderá usar os ítens na fase seguinte, apenas na cena seguinte da mesma fase. Quando uma nave for destruída você perde a eficiência dos ítens que tiver usado. Um velho clássico de fliperama. ■

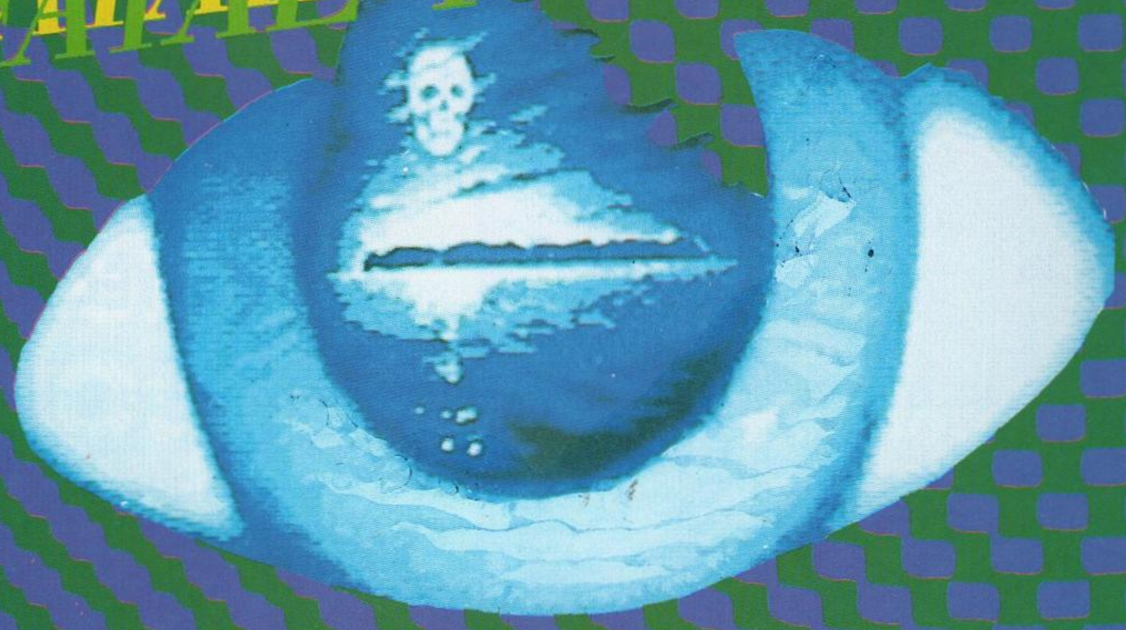
FICHA TÉCNICA

Nome: **Space Invaders**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **10**
Fabricante: **Taito**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	90
Gráfico:	80
Som:	80
Diversão:	90

FATAL REWIND



FICHA TÉCNICA

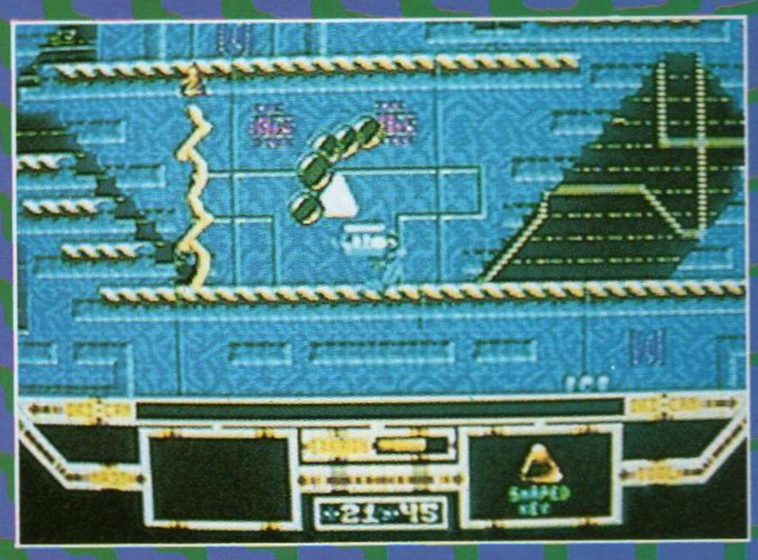
Nome: **Fatal Rewind**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **13**
Fabricante: **Electronic Arts/Tec Toy**
Capacidade: **8 Mega**

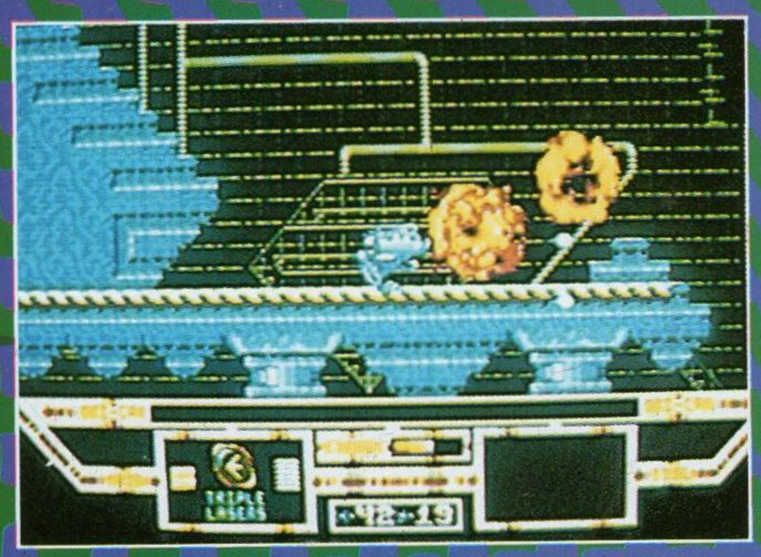
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	79
Som:	87
Diversão:	89

Você vai ter de escapar das investidas mortais dos HALFs. É mole ou quer mais?

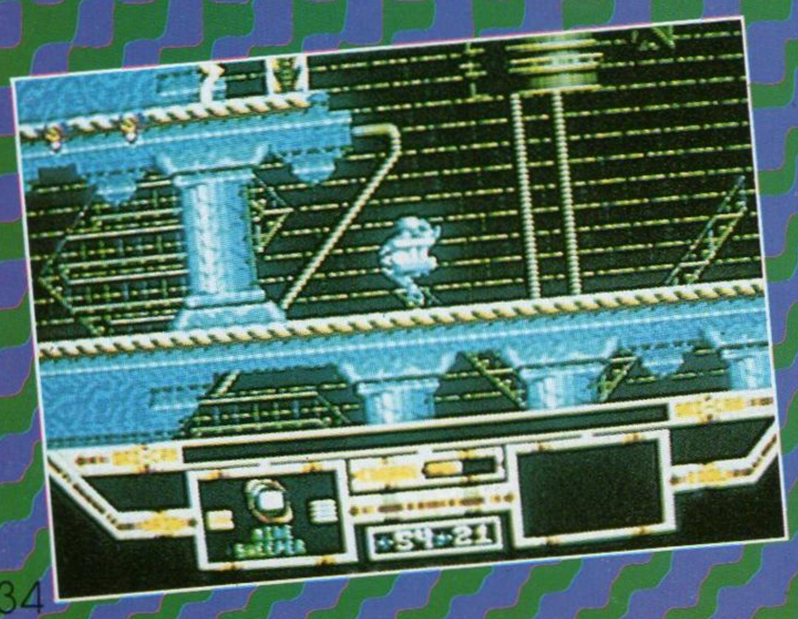
O programa acontece num show de jogos holográficos futurísticos chamado Fatal Rewind. Você está competindo e logo no começo está parado de pé no botão do primeiro Buraco da Morte. Parece que hoje não é o seu dia mesmo. Problemas à vista. Repentinamente, Formas Hostis de Vida Artificial (Hostile





Artificial Life Forms — HALFs) querem transformar sua confusão num pesadelo vivo. Alguém com um estranho senso de humor começa a pingar, no buraco, uma infusão letal chamada Líquido Mortal Para A Vida Orgânica (Deadly to Organic Life Liquid (DOLL): Muita calma! Seu objetivo é escapar desse sórdido empreendimento com o máximo de partes do seu corpo intactas. Você tem um torso encouraçado que está providenciando uma proteção, mas não dispõe de muito tempo para sacar como funciona.

Dentro do buraco estão espalhados containers camuflados com armas, ferramentas e chaves de acesso. Chute-os para revelar o seu conteúdo e curve-se sobre os objetos para pegá-los. Saltar na parede ativa o seu equipamento de alpinismo. Se falhar, pressionar o D-Pad na direção da parede mais próxima pode ser a chance de salvar o seu alvo. Boa Sorte!!!



SUPER GAMES

SÃO PAULO
Al. Barros, 945
(esq. R. Cons. Brotero)
Higienópolis
tel: 825-4317

SUPER GAMES

SÃO PAULO
R. Verbo Divino, 954
Granja Julieta
tel: 548-4902

SUPER GAMES

SÃO PAULO
Av. Higienópolis, 192- Lj. 3
Higienópolis
Inauguração: Julho 92

SUPER GAMES

SÃO PAULO
Av. Nova Cantareira, 3230
Tremembé
Tel.: 203-1597

SUPER GAMES

BRASÍLIA SUL
SCLS 106 Bloco C Lj. 11
Brasília - DF
tel: 242-0177

SUPER GAMES

BRASÍLIA NORTE
SCLN 215 Bloco C Lj. 19
Brasília - DF
tel: 347-8281

SUPER GAMES

CAMPINAS
Av. Barão de Itapura, 2365
Campinas - SP

SUPER GAMES

SUPER GAMES

MACEIÓ
Galeria Sete Coqueiros, lj. 8
Pajussara- Maceió- AL
tel: 231-8186

SUPER GAMES

SANTOS
Rua Fernão Dias, 04- Lj. 8
Galeria Ipiranga
Santos - SP

SUPER GAMES

BELÉM
Av. Serzedelo Corrêa, 880
Belém - PA

SUPER GAMES

PETROLINA
R. Manoel Clementino,
1018 - Lj. 14
Petrolina - PE
tel: 992-1125

VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA

CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.

VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES.

CORTE _____ CORTE

GRANDE CONCURSO SUPER GAMES

Estou preenchendo este cupon e vou depositá-lo na urna localizada na *SUPER GAMES* mais próxima de minha casa, para participar de graça do concurso que dará um SUPER NES como Prêmio.

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: M F
Endereço: _____ CEP: _____ Tel: _____
Cidade: _____ Estado: _____ Meu Vídeo Game é: _____

Os Cupons somente serão recebidos para depósito nas urnas até o dia 29/08/92 às 18:00 Hs. O sorteio será realizado na *SUPER GAMES* da Al. Barros, 945 em São Paulo no dia 11/09/92 às 18:00 Hs.. aberto ao público. O ganhador será notificado pelo Correio, por telefone e por aviso afixado em todas as lojas *SUPER GAMES*. Este sorteio premiará apenas uma pessoa com um SUPER NES.

FRANCHISING SUPER GAMES
PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233 SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

ESPECIAL

MASTER

Por Tutatis! Traçamos o jogo todo.

1ª Fase

Comece com Asterix e treine bem os movimentos.
Direcione (seta p/ cima) + B para atirar a poção longe e (seta p/ baixo) + B para colocá-la próxima à você.

Dica:
Destrua os blocos que impedem a sua passagem com poções-bombas.
Na sala verde vá até a extrema esquerda e destrua todos os blocos antes de subir.

1º Chefe:
É moleza! Para derrotá-lo basta ficar no canto esquerdo da tela pulando e atacando, como indica a foto.

Fase 1-1
Entre Obelix e Asterix, prefira o gordão para continuar o jogo.

Dica:
Quebre os blocos que impedem a passagem da chaminé para entrar na sala verde. Destrua todos os blocos para pegar itens.

Outra dica:
Para conseguir uma vida extra, quebre os blocos indicados na foto.

Chefe 1-1:
Fique no centro de dois buracos quaisquer, acertando os velhinhos que pulam, até acertar três vezes o velhinho certo.

2ª Fase

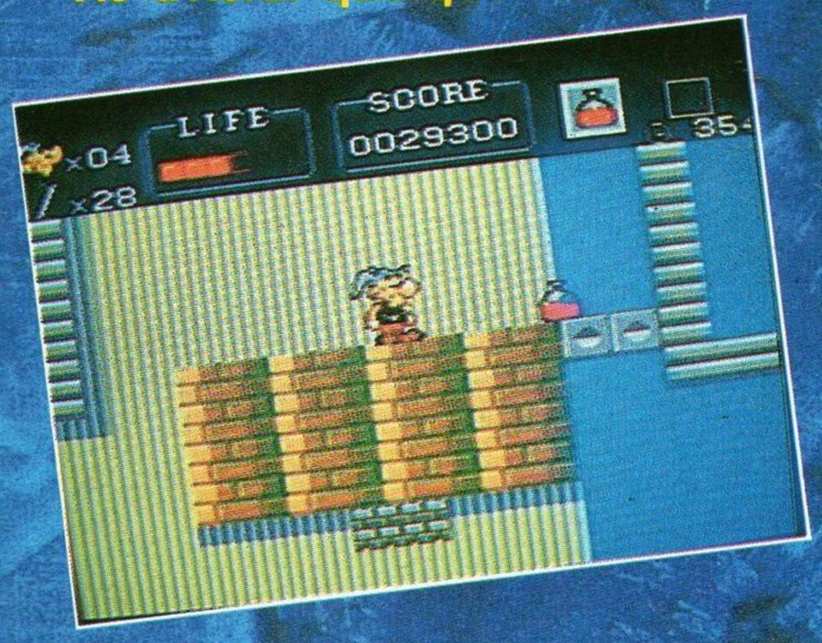
Escolha Obelix e siga sempre para a direita até encontrar um buraco no chão. Caia no buraco e quebre todos os blocos desta sala para encontrar uma vida.

Dica:
Quando você não puder mais atravessar pela água, atire uma pedra nela e suba no jato, repetindo o procedimento até chegar à outra extremidade da tela.

Chefe 2-1:
Fique do lado esquerdo da tela esperando o chefão aparecer. Depois e só acertá-lo com um soco e repetir a operação duas vezes.

FASE 2-2
Escolha Asterix. Seja rápido e fique sempre no meio da tela, pois o cenário se movimenta e qualquer descuido será fatal.

Dica:
Ao avistar qualquer bloco impedindo a passagem, arremesse adiante uma poção-bomba.



Fase 2-3
Use Asterix e quebre o primeiro pote da fase, onde há uma poção que transforma lava em terra.

Dica:
Dentro do castelo, use a poção mágica para atravessar a tela. Ao sair do castelo caminhe para a esquerda e quebre todos os blocos para pegar itens. A seguir, vá para a direita.

Outra dica:
Evite os blocos que se movem, eles podem atirar você longe.

Mais uma dica:
Ao cair, entre na porta da direita.

Só mais uma dica:
Suba o elevador, suba no muro e desça direcionando à direita para pegar a chave da saída.

3ª Fase

Fase 3-1
Vá com Asterix e tome cuidado com as bolas de neve, pois elas podem inverter o controle se atingirem você.

Dica:
Ao cair no buraco vá para a esquerda e espere a ventania levá-lo.

Fase 3-2
Escolha Obelix e fique sempre atento ao peixe-serra, que fica abaixo de você.

Dica:
Ao chegar à extremidade desta tela, volte e desça quebrando os blocos de gelo para cruzar a porta.

ESPECIAL MASTER

Asterix

Outra dica:
Ao atravessar a porta, pegue a poção de fogo que se encontra à direita da tela.

Fase 3-3
Vá com Obelix e pule bem na ponta da plataforma movediça para não ser surpreendido por espetos. Não pense que será fácil, pois existem várias surpresas durante esta primeira parte da fase.

Dica:
Ao mudar de tela, entre pela primeira porta do piso superior.
Vá sempre para a direita e quebre os blocos indicados na foto.

Chefe 3-3:
Fique atraindo o chefe e pulando sobre a sua cabeça. Repita a operação.

4ª Fase

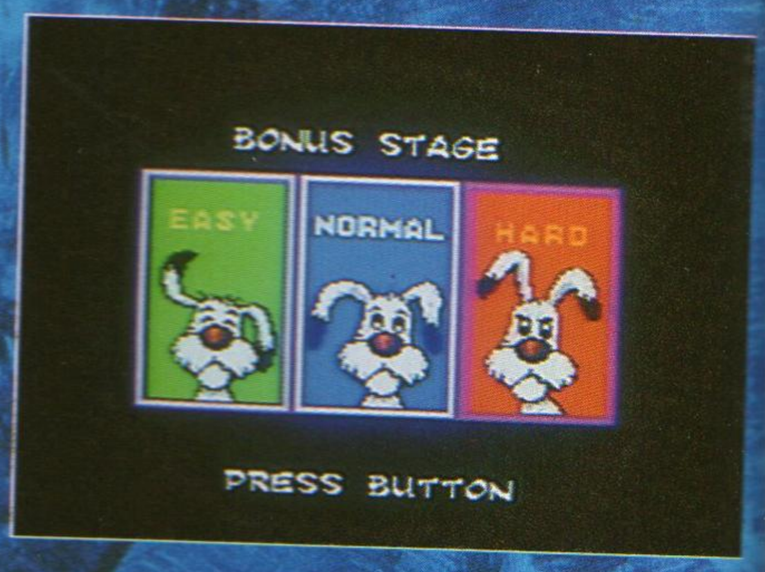
Fase 4-1
Comece com Obelix , quebrando todos os blocos para encontrar itens.

Dica:
Soque o caldeirão azul-claro para a direita até o primeiro degrau e você mudará de tela para uma fase bônus. Ao passar por toda a fase bônus você retornará para a tela dos caldeirões azuis. Soque novamente o azul-claro até que ele se torne escuro. Pule em cima dos dois.

Outra dica:
Deixe Obelix afundar como mostra a foto, para pegar a chave. Depois retorne à posição original.
Ao passar novamente pelos caldeirões, jogue o azul-claro na água e siga para a direita até cair no poço de pixe. Feito isso, você encontrará

mais dois caldeirões azuis. Coloque mais uma vez o azul-claro sobre o azul-escuro e pule sobre os dois. Caminhe então para a direita e você estará na fase Bônus.

Fase Bônus
Aperte o botão para selecionar a dificuldade desta fase.



Fase 4-2
Escolha Obelix e evite dar bundadas nos blocos do chão. Isto será fatal.
Encontrando canhões pela frente, acenda o pavio e entre neles. O último canhão apontado prá cima o levará para as nuvens, onde você encontrará a chave para sair da tela.

Fase 4-3
Prefira Asterix e evite direcionar para baixo. Você pode cair onde não deve.

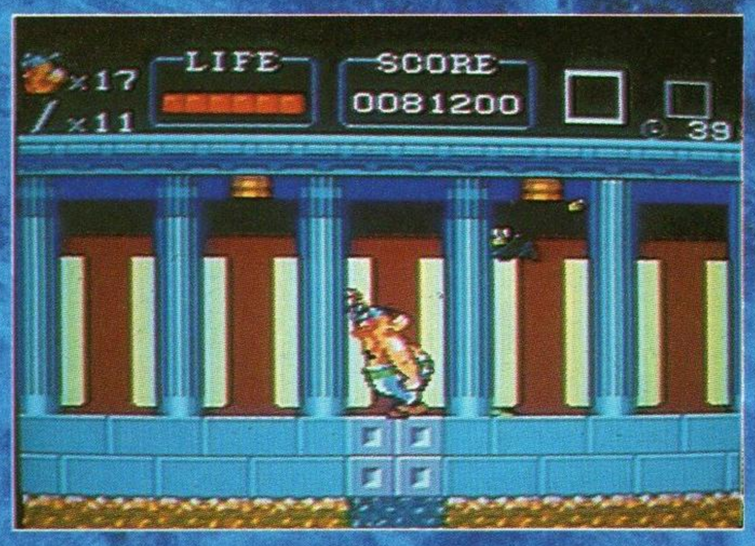
Dica:
No 6º caldeirão do começo da fase há uma vida. Para pegá-la fique em cima dele e direcione para abaixo.
Ao avistar o caldeirão debaixo da extremidade direita da tela, entre nele e desça.

Outra dica:
Não pegue a vida que está à esquerda na foto; você pode ficar preso.

Mais uma dica:
A saída desta fase está à direita na tela, por isso não perca tempo.

5ª Fase

Fase 5-1
Comece com Obelix, quebre os blocos do chão e caia na sala azul.



Dica:
Na sala azul vá sempre para a esquerda, desça e pegue a chave, como indica a foto.
O problema agora é subir e permanecer na plataforma movediça até o portão de saída.

Fase 5-2
Pegue Asterix, vá para a direita e caia no primeiro buraco. Continue a caminhada para a direita para pegar a chave no lugar indicado pela foto.

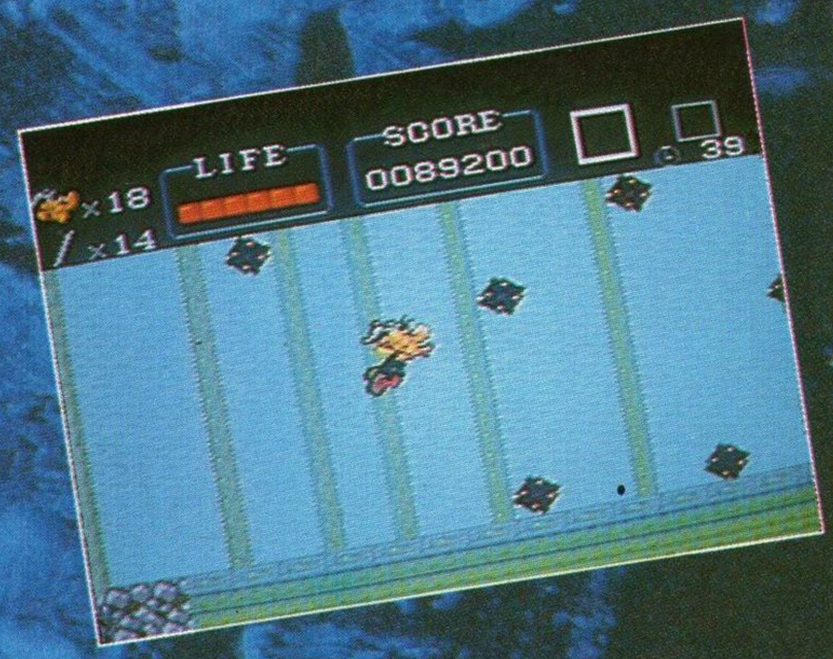
Fase 5-3
Escolha Asterix e vá para a direita. Esta fase é bem parecida com as outras e não existe nenhum grande problema para atravessá-la.

Dica:
Na tela do muro que cai, solte as bombas e volte para o abrigo como indica a foto.

Outra dica:
A chave de saída da fase se encontra no pote indicado pela foto.

6ª Fase

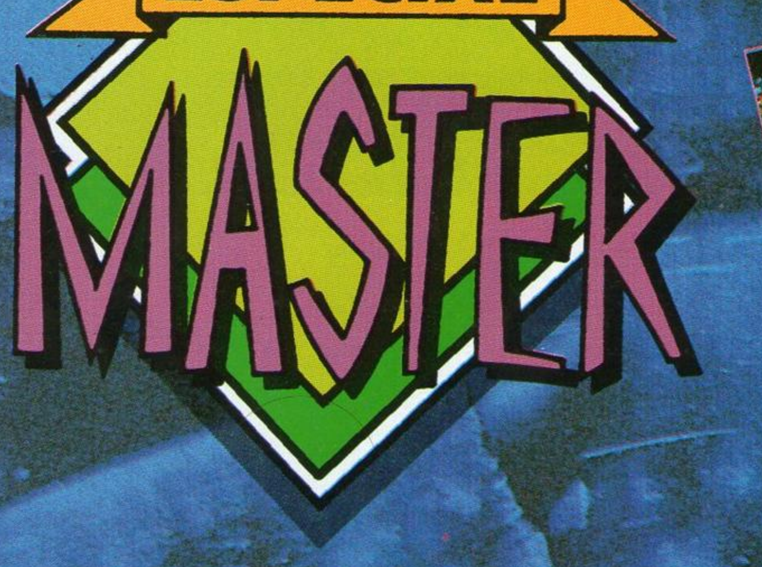
Fase 6-1
Comece com Asterix e decore bem os posicionamentos dos espinhos, pois a tela ficará escura por um bom tempo. Continue sempre à direita.



Fase 6-2
Escolha Asterix e boa sorte. A

ESPECIAL MASTER

Asterix



única dica aqui é que você deve ir bem rápido e ter muita sorte para passar de fase. Não há nada que possa facilitar sua passagem.

Dica:
Utilize a âncora da foto para subir e depois siga as gaivotas. Quando chegar ao topo da tela, vá para direita e caia para pegar Bônus. Continue a caminhada pela esquerda pegando a poção da terra, para atravessar a correnteza e mudar de fase.

7ª Fase

Fase 7-1
Escolha Obelix e deixe o furacão te pegar. Siga sempre para a direita até encontrar uma mola de impulso.

Dica:
Na extremidade da tela, como indica a foto, existe uma warp zone com vários Bônus.

Outra dica:
Quebre a barragem para aparecer o cactos e suba nele.
A chave está num pote no meio da fase, onde indica a foto.

Mais uma dica:
Para sair desta tela, caia no buraco. Você voltará para a tela do cactos.
Siga à direita e pronto.

Fase 7-2
Escolha Obelix, entre no primeiro caldeirão da fase. Cuidado com as múmias. Em seguida entre no último caldeirão da tela à direita.

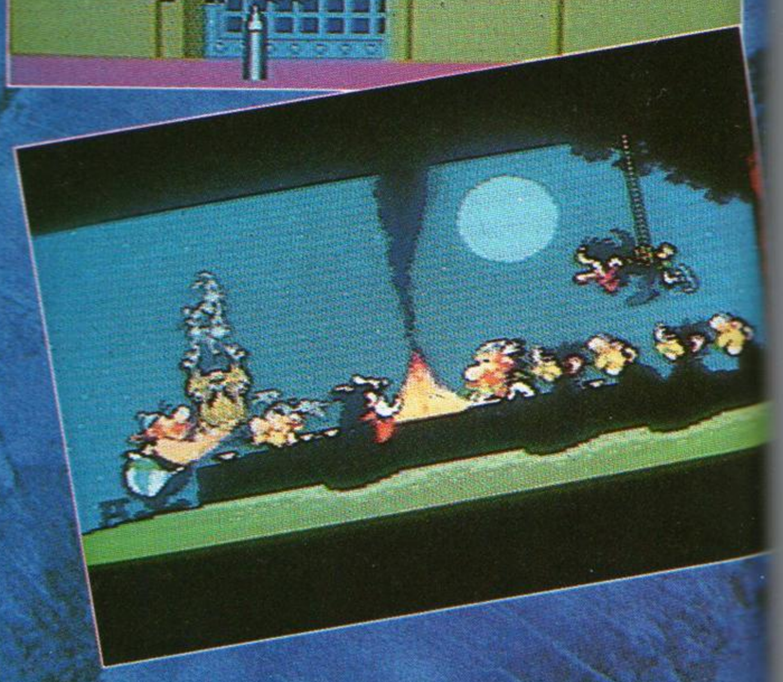
Dica:
A chave está em um dos potes azuis. Suba no caldeirão e repita a fase do ponto indicado na foto.

Fase 7-3
Escolha Obelix e preste bem atenção ao movimento da tela, pois esta é uma fase de pulo em que é preciso ter muita agilidade.

Dica:
Na tela das três portas, entre na do meio.

Última Fase

Fase 8-1
Escolha Asterix, pois nesta última fase você deve dar três voltas na arena sem morrer.



ESPECIAL

MEGA

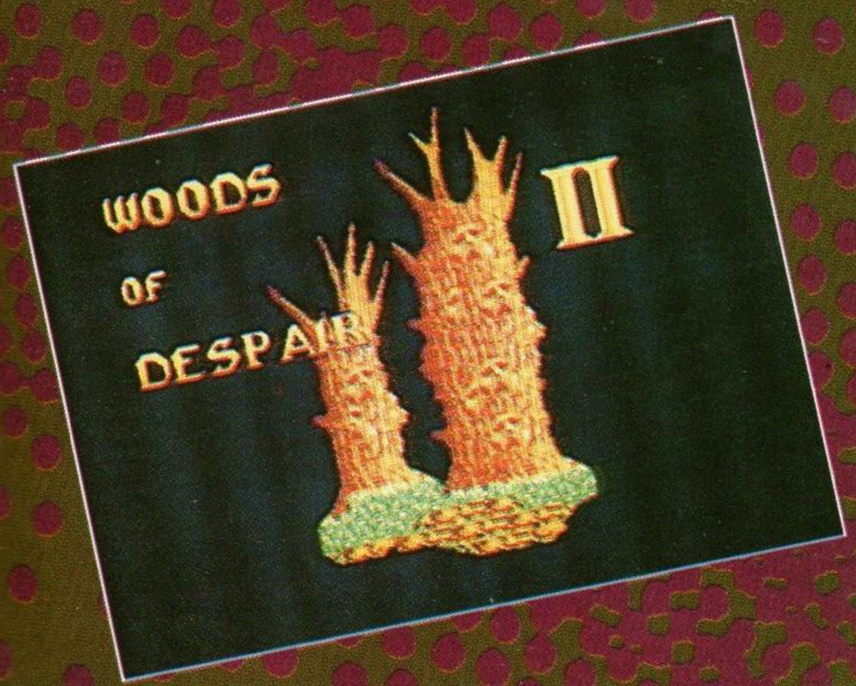
KID CHAMELEON

Este jogo é hardcore. Nossa equipe chegou à loucura e completou o resto na maior moral. Agora é com vocês.

Eis aí o que faltava prá você traçar o restante do jogo. Vai de leve, treine bastante e siga as nossas indicações para a 2ª metade que você chega lá. Detone tudo e divirta-se!!

WOODS OF DESPAIR I

Melhor Forma: ***Red Stealth***
Saída: ***Diagonal superior direita.***
Dica: ***Pegue o máximo de cristais que puder.***



WOODS OF DESPAIR II

Melhor Forma: ***Juggernaught***
Saída: ***Direita***

FORCE ENTRY

Melhor Forma: ***Kid Chameleon***
Saída: ***Direita***

THE CLIFFS OF ILLUSION

Melhor Forma: ***Eyeclops***
Saída: ***Para baixo***
Dica: ***Use sua arma de raio X, para achar blocos escondidos que você poderá usar como escudo.***

LION'S DEN

Melhor Forma: ***Maniaxe***
Saída: ***Direita***
Dica: ***Há uma vida acima, descendo até o sexto degrau e virando à direita.***

ESPECIAL MEGA

KID CHAMELEON

Dica: ***Para ultrapassar a barreira antes da bandeira, entre no buraco localizado na foto.***

cima
Dica: ***Logo no começo atravesse a cachoeira, nós garantimos que vale a pena.***

WINDCASTLES I
Melhor Forma: ***Cyclone***
Saída: ***Para cima e direita***
Dica: ***Para chegar ao Cyclone, use o Maniaxe.***

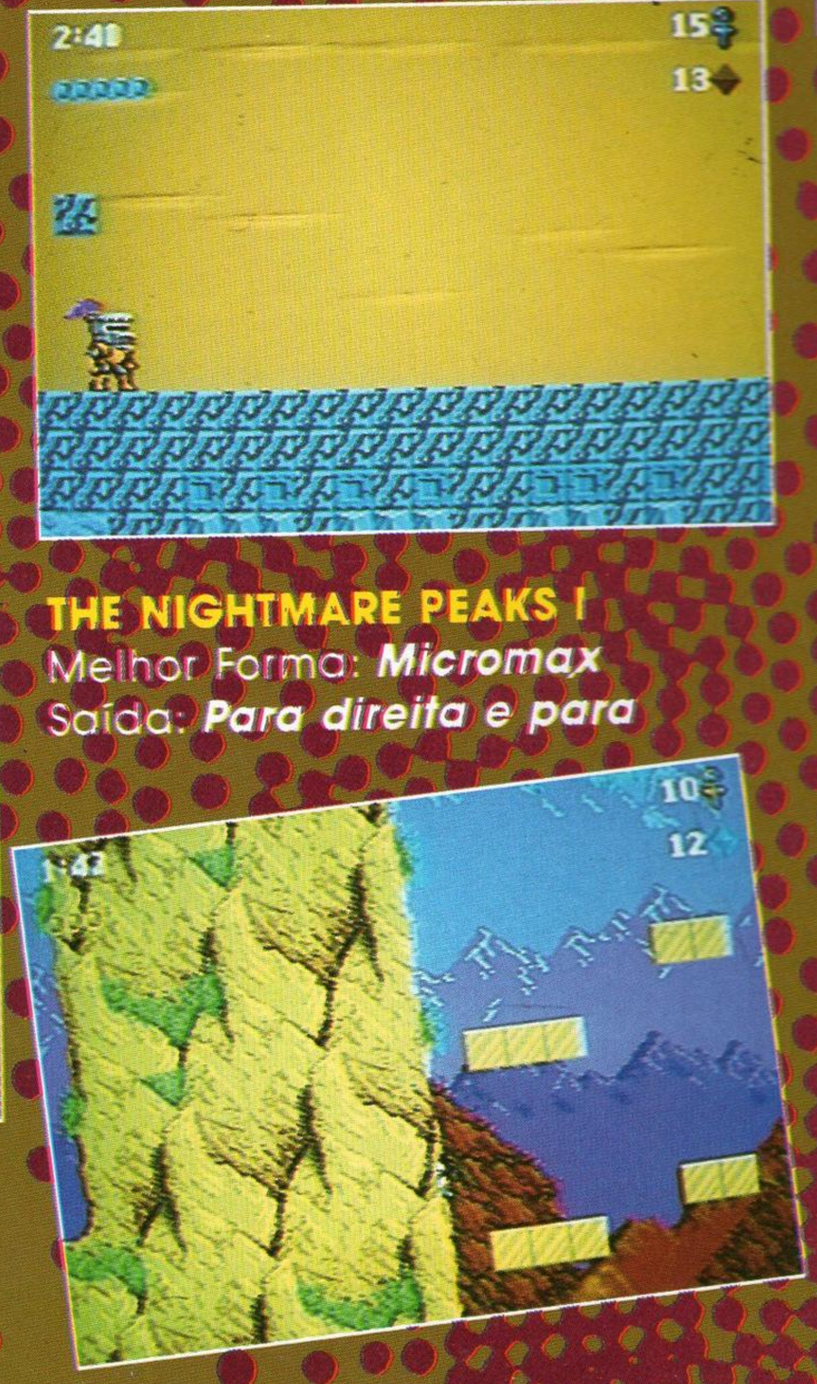
CAVES OF ICE
Melhor Forma: ***Red Stealth/ Micromax***
Saída: ***baixo***
Dica: ***Desça logo na primeira entrada para pegar vidas.***

THE NIGHTMARES PEAKS II
Melhor Forma: ***Cyclone***
Saída: ***Para cima***
Dica: ***Logo no começo vá para a esquerda, no lugar indicado na foto.***

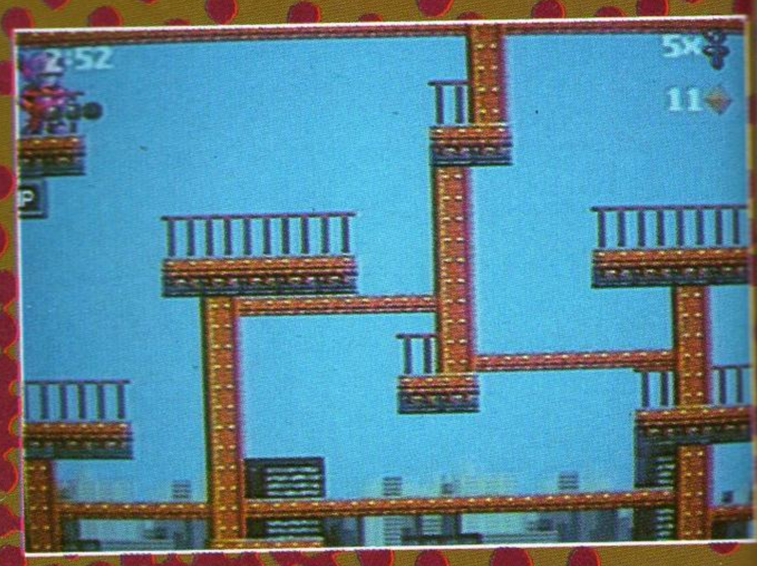
WINDCASTLES II
Melhor Forma: ***Cyclone***
Saída: ***Direita***

BLIZZARD MOUNTAIN
Melhor Forma: ***Micromax***
Saída: ***Diagonal superior direita***

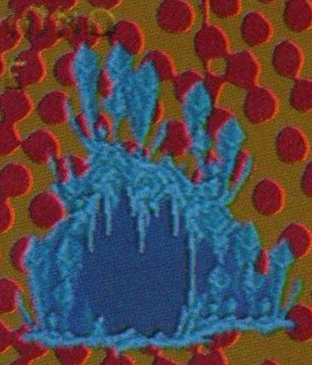
THE NIGHTMARE PEAKS I
Melhor Forma: ***Micromax***
Saída: ***Para direita e para***



BAGEL BROTHERS
Melhor Forma: ***Cyclone/Red Stealth***
Saída: ***Destruir as cabeças***
Dica: ***Usar o Eyeclops para achar os prize blocks.***



Aí esperteza! Tudo bem até aqui? Pois então prepare-se. As fases agora são mais compridas e mais complicadas. Daí que as nossas dicas estão mais detalhadas, falou? Vai firme.

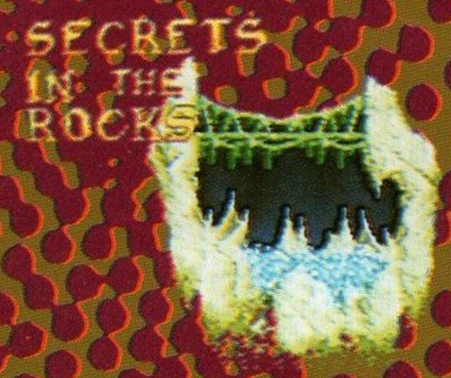


DIAMOND EDGE

Melhor Forma: ***Sky Cutter***

Comece a fase indo para a direita até achar o capacete Sky Cutter.
Continue sua caminhada até cair no desfiladeiro, depois vá para a esquerda até o teletransportador.
Você aparecerá em outra caverna, da qual deverá se dirigir à direita para encontrar outro teletransportador. Você sairá na subida de um morro, escale-o.
Eventualmente você encontrará uma entrada para a caverna.
Na mesma sala, há um bloco premiado escondido, com um capacete Berzeker.
Quebre a parede à direita para se teletransportar mais uma vez. Ao aparecer na tela, ataque rapidamente para a esquerda. Desça os corredores de gelo até o teletransportador; ao entrar nele você aparecerá na Wooded Area.
Vá para a direita e caia no grande buraco do chão, certificando-se de que foi até o fim. Vá para a parede da direita e lá pegue o capacete Cyclone, que está em um bloco. Pule e voe através dos blocos com dardos, indo para o teletransportador da direita, que o levará para o deserto.
Pule através dos buracos.
Pegue o capacete Juggernaught que está à direita e caia no buraco anteriormente evitado.
Caminhe para o topo à direita entrando na primeira passagem. Continue sua caminhada para a direita caindo no precipício para entrar no outro teletransportador. Você sairá no topo.
Vá para a direita e encontre a bandeira.

Saída: ***para baixo***
Dica: ***Procure ir pelo teto, é bem mais seguro, se preferir entrar no teletransportador, você irá parar na Secrets in the Rocks.***



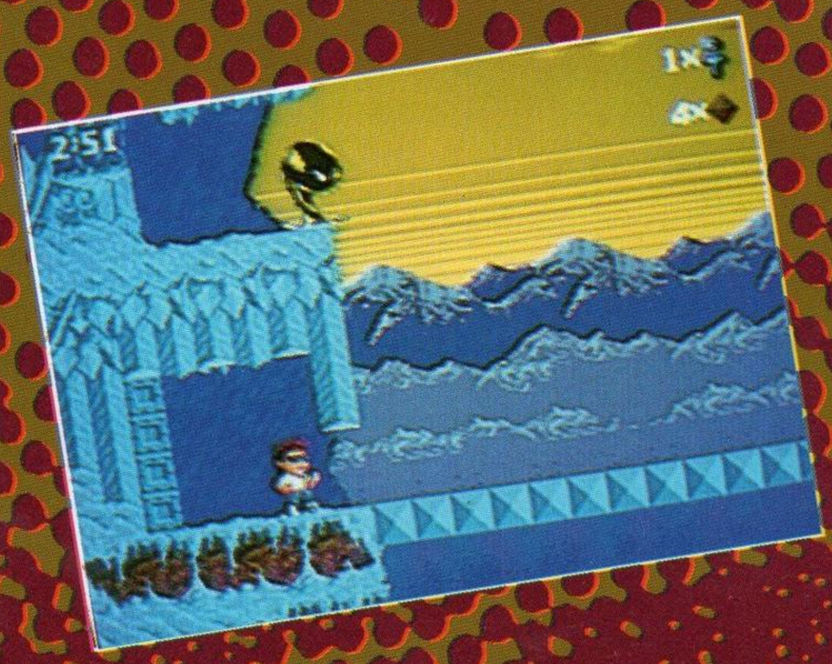
SECRETS IN THE ROCKS

Melhor Forma: ***Micromax***
Saída: ***entrar no teletransportador***

ICE GOD'S VENGEANCE

Melhor Forma: ***Kid Chameleon***

Comece correndo para a direita e pule nos blocos de borracha, aterrissando no topo do penhasco do lado direito da tela.
Chegando ao topo pegue o elevador para a direita, pois ele o levará a um precipício de gelo.
Continue subindo o precipício até encontrar mais dois blocos de borracha no meio da tela.
Pule nos blocos em direção à sua direita para que eles desapareçam.
Pare de subir e dirija-se até os seis blocos. Ao quebrá-los você conseguirá o capacete Micromax. Suba até encontrar os blocos que se estilhaçam, quebre-os e vá para a direita para encontrar mais dois blocos. Escale-os para achar o teletransportador que o levará para a próxima fase.
Todos os outros teletransportadores o levarão de volta para outras partes desta mesma fase.
Ao pegar o teletransportador correto vá para a sua direita, até encontrar uma bateria de blocos que se estilhaçam. Atravesse-os e caia para o precipício à sua direita.
Vá para a esquerda e encontre diferentes blocos premiados.
A sua esquerda você vai encontrar um outro precipício. Caia nele indo para a direita, onde vai encontrar um teletransportador que o levará para a etapa seguinte.



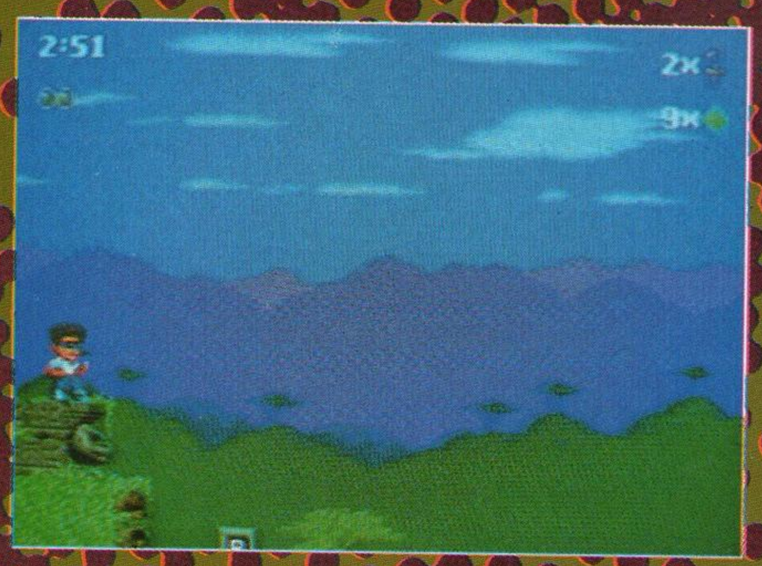
Saída: ***Para cima***

ESPECIAL MEGA

KID CHAMELEON

BENEATH THE TWISTED HILLS

Melhor Forma: ***Maniaxe***

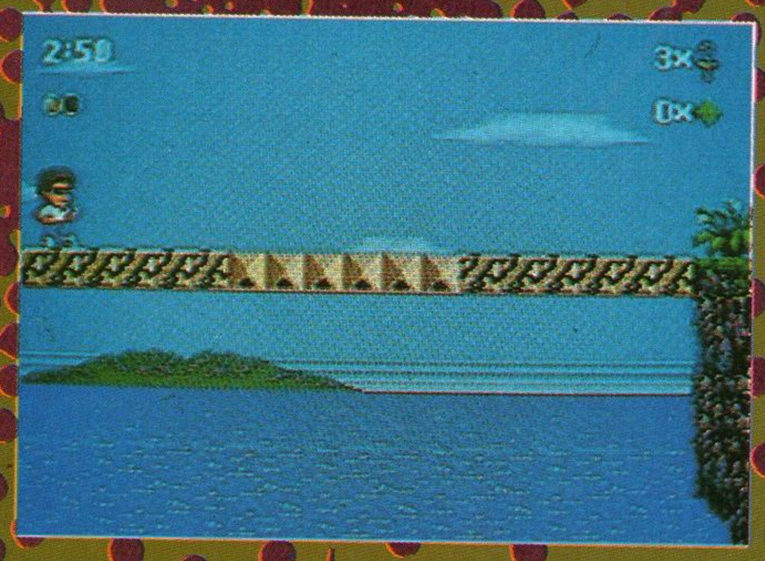


Saída: ***Para direita***

ALIEN ISLE

ALLEN ISLE

Melhor Forma: ***Maniaxe***



Saída: ***Para direita***

Dica: ***Se quiser pular de fase, use o teletransportador***

THE LAND BELOW

THE LAND BELOW

Melhor Forma: ***Eyeclops/ Maniaxe***

Saída: ***Direita***

THE FINAL MARATHON

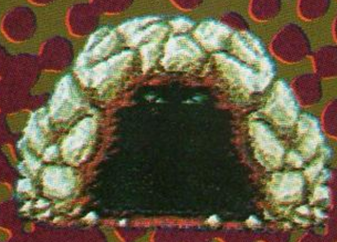
THE FINAL MARATHON

Melhor Forma: ***Red Stealth***

Esta fase é muito difícil e para superá-la é preciso muita prática.
Comece detonando os blocos que estilhaçam e pule sobre os blocos de ferro para escapar do fogo dos blocos.
Consiga o capacete Sky Cutter, acertando o bloco premiado e cabeceie à direita por todo o teto. Siga à direita, passando o carneiro, e caia para o chão continuando à direita.
Quando você alcançar o ponto à direita com blocos de ferro azuis no chão, seja cuidadoso e não toque neles, pois eles podem derrubá-lo.
Continue para a direita para alcançar os blocos de borracha. Neste ponto, pule para o precipício da direita.
Na parede da extrema direita, pule para aparecer um bloco escondido. Continue subindo para a direita até encontrar um corredor secreto.
Siga todo o caminho pela direita, pulando para escapar das criaturas.
Na extrema direita você vai encontrar uma plataforma que sobe e desce. Pule e vá para baixo. Quando você alcançar o topo, cabeceie à direita.
Às vezes você encontrará um capacete Cyclone nos blocos premiados.
Acerte-o e cabeceie rapidamente à direita.
Você precisa se transformar em Cyclone para passar esta parte! Bem à sua direita você vai encontrar blocos de ferro.
Se você tocar neles, eles vão subir e descer. Pule neles o mais rápido possível e cabeceie à direita para chegar à bandeira.

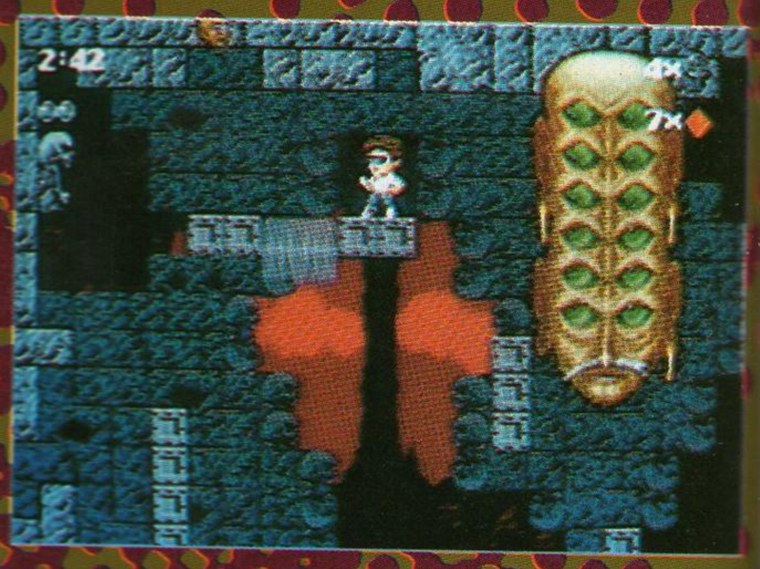
Saída: ***Para direita***

PLETHORA



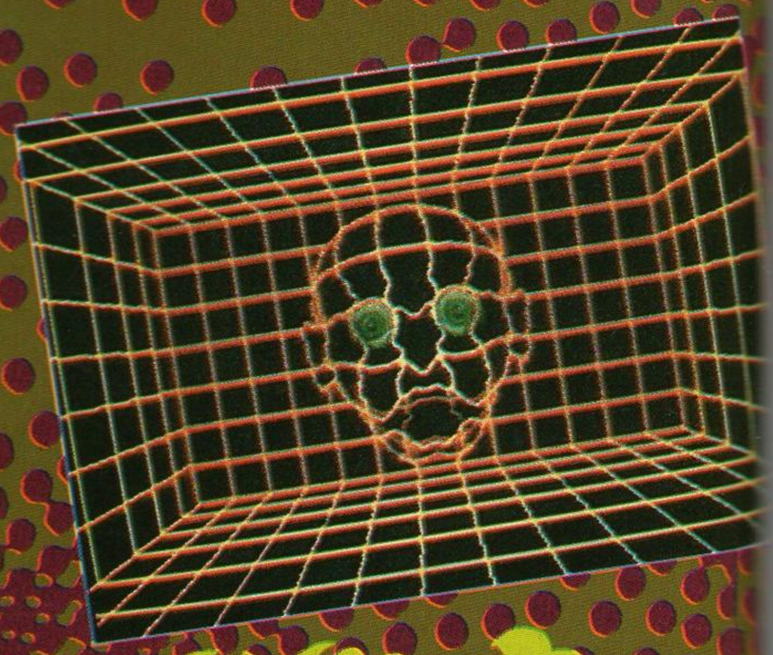
PLETHORA

Melhor Forma: ***Cyclone/ Micromax***



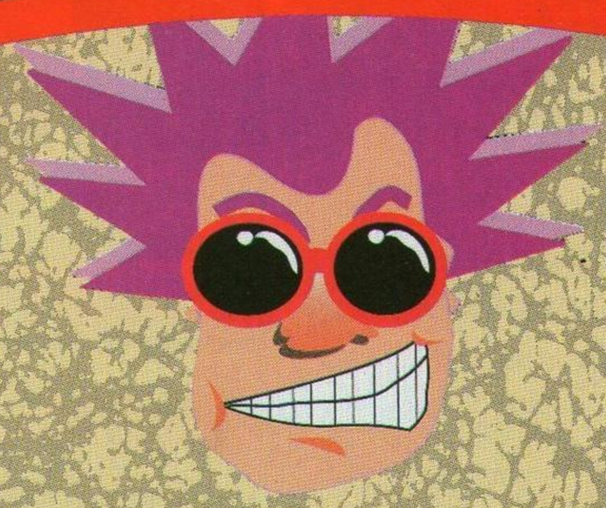
Comece indo para o canto inferior direito e pule para cima e prá baixo.
Eventualmente as caveiras irão desaparecer.
Quando isso acontecer, pule para a esquerda na plataforma. Quando você estiver bem alto, pule sobre o chefe e pise na sua cabeça.
Siga pelo topo. Quando ele vier, cabeceie o canto inferior esquerdo e repita a operação.
Somente desta vez não haverá plataforma para ir. Você deve pular para as da direita.

Saída: ***Destruir o último chefe.***



Parabéns!!!!!

CLUBE DO CHEFE



Mais algumas coisinhas que eu vi lá em Chicago

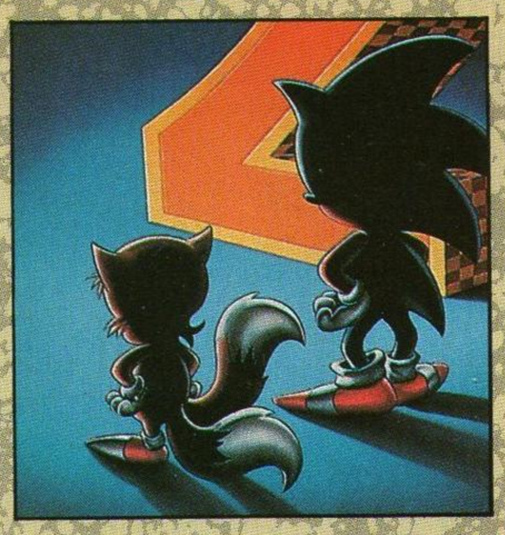
Agora que já estou de volta vou dar uma noção exata do que pintou na última Summer CES (Consummer Electronic Show).

RAM cart para Mega CD

Como vocês sabem o novo Mega CD da Sega tem a capacidade de armazenar dados, jogadas e pontuações dos jogos. Joga-se e grava-se para depois retomar.
A chapa RAM (Random Access Memory) precisa ser usada regularmente, pelo menos uma vez por mês, senão apaga e perde-se tudo. Para solucionar isto a Sega está fazendo uma RAM back-up que tem 1 mega adicional e que será mais do que suficiente para armazenar toneladas de altos scores.
Supõe-se que a Sega tenha outras utilizações para esta tecnologia, mas ainda não as especificou, nem divulgou. Aguardemos.

Sonic The Hedgehog 2

Como eu havia adiantado na última SG, o super-herôi mais rápido do mundo está de volta. Vem aí com tudo, mais perigo, mais velocidade e mais níveis no novo jogo da Sega para Mega Drive e Game Gear. Neste jogo ele viaja pelo tempo, da pré-história a um futuro controlado por máquinas. Sempre enfrentando o dr. Robotnic, nesta nova cruzada ele conta com o auxílio de um amiguinho que tem duas caudas. O jogo, com



8 mega de memória, está sendo prometido para novembro deste ano com lançamento simultâneo em todo o mundo. Espera-se que o novo porco-espinho de ação supersônica supere o sucesso do anterior, que já se consagrou como o maior hit de toda a história dos games. A estimativa de vendas é de mais de um milhão de cópias.

A Vingança do Coringa

Mais uma vez Gotham City está sob a égide das forças do mal. Neste novo jogo para Mega Drive, o cartucho está pegando uma carona no lançamento do filme. O Palhaço Príncipe do Crime concentra seu reino de terror na vingança sobre Batman. O Coringa pavimentou um caminho destrutivo com um exército de lacaios e armadilhas mortais para Batman seguir. Montou um arsenal de armamentos que incluem batbumerangues, arco e flecha do tipo besta, neutralizador sônico e força bruta. Batman vai batalhar fases de gráficos super explosivos contra os mais horrendos chefes, numa ação que vai se intensificando e que somente o poder de um 16 bits pode segurar. A configuração deste novo chip é de 8 Mega e o fabricante é a Sunsoft. A previsão de lançamento, nos States, é entre outubro e novembro.

CLASSIFICADOS

THUNDER GAMES

A LOCADORA QUE JOGA ABERTO COM VOCÊ

Agora estão mais perto de você. Promoções incríveis, preços imbatíveis, venha nos conhecer e fazer parte do nosso clube.

R. Barão de Tramandaí, 376 - V. Alpina
São Paulo - SP - Tel. 216-9605 - CEP 03207

COMPRO

★ Fitas de Mega Drive: Double Dragon. Falar com Giovani Lanner pelo fone: (054) 332 1543. R. Alberto Fleck, 261. Não Me Toque — RS. CEP 99470.

★ Top Game VG 9000 ou 8000, com adaptador, no mínimo 2 cartuchos. Tratar com Ricardo Henrique. R. Parati, 23. Itaquaquecetuba — SP. CEP 08580.

★ Fita de Mega Drive: World Cup 92. Tratar com Fernando, pelo fone: (0186) 23 9737 ou R. 1o. de Maio, 168. Araçatuba — SP. CEP 16100.

★ As fitas: Shadow Dancer Time Soldiers, The Luck Dime Caper ou The Flintstones (todas prá Master). Ou troco qualquer uma delas por Rastan ou Rocky. Tratar com Ricardo Rocha Rabelo pelo fone: (079) 322 1767 ou Praça Santa Luzia, 61. Propriá — SE. CEP 49900.

★ A fita Super Cross do Master, em bom estado. Tratar com Débora pelo fone: (011) 415 8820.

★ O cartucho Pro-Wrestling, ou troco uma destas fitas por ele: Double Dragon, Battle out Run ou Indiana Jones. Todas com manual e em perfeito estado. Tratar com Gabriel no fone: (021) 552 2713.

★ Master System em bom estado, com 2 fitas e bom preço. Telefonar para Alécio Andrade dos Santos, pelo telefone: (079) 322 1893 ou escrever para: R. Eng. Arquibaldo Silveira, 115. Propriá — SE — CEP 49900.

★ Supergame n.ºs 1 e 2 com os posters. Tratar com Moysés pelo fone: (041) 252 8936. R. Capistrano de Abreu, 125. Curitiba — PR. CEP 82540.

★ Os cartuchos Batman ou Golden Axe II, prá Mega Drive e desde que não sejam "piratas". Falar com Saulo pelo fone: (0242) 52 1331.

★ Revistas importadas que falem sobre o Mega CD, o jogo Fighting Master, ou uma das edições atuais.

Hot Game

A LOCADORA MAIS QUENTE DE MACEIÓ

A única em Alagoas a ter o MEGA CD. Temos os melhores lançamentos em CD, Super Nes, Famicom, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear e Master System.

Aceitamos cartões de crédito para a compra de cartelas com 30 locações.

Av. João Davino, 220 - Mangabeiras
Maceió - AL - Fone e Fax: (082) 325-2364

VENDO

★ Master System II, novo, com 2 joysticks e 4 fitas (Kenseiden, Alex Kidd in Shinobi World, Castle of Illusion e The Lucky Dime Caper Alex Kidd na memória). Vendo tudo ou separado. Ligar para Luiz Fernando no fone: (011) 447 5088 — Santo André — SP.

★ Fita de Sonic para Mega da Tec Toy com manual na caixa. Tratar com Marcelo Acioli, Rua Paes de Andrade, nº 599, CEP 01530, São Paulo, SP, ou pelo telefone (011) 277-4251.

★ Master System, ótimo estado, acompanha 5 fitas (Golden Axe, Moonwalker, Galaxy Force, Choplifiter e Space Harrier). Falar com João Paulo pelo tel: (0182) 62 1185 — Pres. Bernardes — SP.

★ Adaptador de fitas de Master para Mega Drive, joystick Quick Shot, rapid fire, pistola e uma variedade de fitas. Entre elas: Galaxy Force, Super Tennis, Battle Out Run, Rocky, Moonwalker, Peper Boy, Gangster Town e Rescue Mission. Tratar com Danilo, pelo fone: (0123) 21 5262, R. Serimbura, 60, ap. 602 C, Vila Ema — São José dos Campos — SP — CEP 12243.

★ Vídeo Game Master System I, com dois controles. Em bom estado. Com Paolo no telefone: 201 1523. R. Conde de Assumar, 461. São Paulo — SP.

★ Mega Drive, semi novo, com 2 controles, transcodificado. Acompanha 3 jogos (Lackers, Futebol e Vôlei). Falar com Marcos no telefone: 919 1743 — SP.

★ Cartuchos: Simpsons II, Mario III e Double Dragon II. Favor ligar para Daniel no telefone: (073) 212 5891 — Itabuna —BA.

★ Adaptador de Mega Drive para Master System, na caixa por 85 mil cruzeiros. Vendo também o cartucho Phantasy Star (Master), por 35 mil cruzeiros. Tratar com Alexandre, R. Luíz Domingues, 2007, Centro — Imperatriz — MA — CEP 65900. Das 9:00 às 17:30 hs.

★ As fitas: Rambo 3, LBA Belt, Poseidon Wars 3D, Golden Axe, Castle of Illusion, Time Soldiers, Aerial Assault.

Srs. donos e gerentes de locadoras, anunciar no Clube é o maior macete! São mais de 20.000 sócios e um número quase incalculável de leitores. Além do que, é baratinho. Peça seu anúncio pelo telefone (011) 282-7582.

Gambling Games

A LOCADORA DOS FERAS

Os mais quentes lançamentos em:

Super Nes, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear, Game Boy, Master System e Famicon.

Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa - São Paulo - Tel.: 210-8020

Phantasy Star e After Burner. Todas para sistema Master System. Preço a combinar com Leonardo, pelo fone: (0152) 62 1978 — Porto Feliz — SP. Após às 17:00 horas.

★ Master System I, novinho em folha, com a fita Phantasy Star. Ligar para Rodrigo Reis à partir das 18:00 horas, pelo telefone: 520 3613.

★ Mega Drive, novíssimo, por apenas Cr$ 350.000,00. Vendo também cartuchos para Mega: Fighting Masters, Quack Shot, Decapattack, Toe Jam e Earl, Streets of Rage, Sonic, Golden Axe I e II, Sword of Sodam, Sword of Vermilion, The Immortal, Shining in the Darkness (8 mega), Ghouls'n Ghosts, Super Hang On, Super Futebol. Qualquer uma por Cr$ 150.000,00. Ligar para Erik, pela manhã, pelo fone: (092) 237 6554 — Manaus — AM.

★ Fita G Loc do Game Gear por 65 mil cruzeiros. Com Tadeu no telefone: (035) 214 1096 ou 214 1793 — Varginha — MG.

★ Carts para Mega Drive: Super Futebol (Tec Toy) e Shadow Blasters (Japones). Telefonar para (011) 65 8266, falar com Júnior. São Paulo — SP.

★ Master System II com manual, pistola e dois joysticks, em perfeito estado. Tratar com Gustavo, pelo telefone: (031) 332 7165, R. Bogarí, 207/102, Nova Suiça — Belo Horizonte — MG — CEP 30460.

★ Master System II, semi-novo, com os dois controles e três cartuchos. Vendo também uma TV preto e branco 16 polegadas em bom estado. Tratar, pelo fone: 413 1181 com Leandro.

★ Vídeo Game Genesis, com dois controles, quatro jogos, entre eles: Altered Beast, Thunder Force III, Revange of Shinobi e Alex Kidd, todos na caixa. Apenas para São Paulo. Falar com Edi no telefone: 548 9665.

CLUBE DO VIDEOGAME

LOCAÇÃO E VENDAS

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

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

★ Videogame Top Game (Double System), compatível com os sistemas Nintendo americano e japonês. Na caixa, com 1 mês de uso, com 2 controles e 1 cartucho. Falar com Cristian pelo fone: (011) 216 6473.

★ Super Nintendo com dois cartuchos, um adaptador para Super Nes ou troco por um Mega Drive com dois cartuchos e a diferença. Cartas para Gilberto Rocha Freitas, Trav. Berredos, 361 — A, Belém — PA. CEP 66800.

OBS. Colocar telefone com DDD nas cartas.

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

TG16

Super Famicom

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

LOCAÇÃO E VENDAS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

TOKI GAMES Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

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

TROCO

★ Sonic The Hedgehog, por outra fita do Mega Drive. Tratar com Otávio, no fone: 871 1531 (à noite).

★ Cartuchos Fantasia e Ghostbusters, ótimo estado, por outros carts de Mega Drive. Tratar com Eduardo, R. Jaime Paiva, 81 — São Paulo — SP — CEP 03240. Fone: (011) 271 5758.

★ Vídeo Game Atari com 6 cartuchos, um skate com pouco uso, uma mini-mesa de bilhar da Estrela e um mini-game, por um Mega Drive (com cartucho), ou um Game Gear (com dois cartuchos). Ligar para Douglas Sousa Fatoreto, após às 13 horas, no fone: (011) 277 2438.

★ Os cartuchos: Galaxy Force e After Burner, pelos jogos Phantasy Star I ou Sonic. Preferência para pessoas do Rio. Tratar com Eduarte Pereira, R. Dracena, 91 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21740.

★ Topgame VG 9000, na caixa, com 20 fitas, por um Mega Drive com pelo menos um cartucho. Com Orlando Holderbaum, R. Esperança, 640, Parque Brasília — Cachoeirinha — RS — CEP 94900.

★ Três fitas de Atari por um joystick tipo manche ou Power Iron para Master System. Paulo Roberto da Costa, R. Húngara, 99 — São Paulo — SP — CEP 05055

★ Bicicleta Ranger (Monark) com 5 marchas e um relógio Cityman, por 5 fitas do Master System, sendo uma lançamento. Informações com Jefferson pelo fone: 201 1626.

★ Master System II com pistola, um cartucho e um Rapid Fire, um Micro System novo e um game série Master, por um Mega Drive ou computador com impressora. Falar com Alessandro, no fone: (011) 946 9250.

★ Game Gear com três fitas por Super Nintendo com uma fita. Tratar com Igor pelo telefone: (041) 244 2158.

★ Walk Machine por um Mega Drive. Leandro Bueno, R. Rodolfo Forster Filho, 172, Vila Conceição — Limeira — SP — CEP 13480.

★ Master System I com cinco fitas (Golden Axe, Super Futebol II, Indiana Jones, R. C. Grand Prix e Moonwalker) e pistola Light Phaser, por Mega Drive em bom estado. Tratar com Ney Wagner, no fone: 944 4550 ramal 6, R. Silvio Barbini 364, ap. 34c — São Paulo — SP — CEP 08200.

★ Cartucho Duck Tales (novo) por Super Mario II. Com Ademar Jorge Júnior, R. 1º de maio, 9/25 — Bela Vista — Bauru — SP — CEP 17060.

★ Guitarra nova por um Mega Drive. Ligar para Fábio no fone: 272 1029.

★ Cartucho After Burner por outro de meu interesse. Com Fernando no telefone (011) 415 8038, R. Arapuru, 43 — Santo André — SP — CEP 09200.

★ As fitas: Mario I por Batman ou After Burner II. Troco também: Excite Bike e Macross (as duas), por Cabal ou Low G Man. Com Ivan Paiva, R. Ademir Ruiz, 188, Jardim Brasília — Mogi Mirim — SP — CEP 13800.

★ Nintendo japonês com duas fitas, por uma Mountain Bike ou bicicleta de 10 marchas. Interessados, escrever para Douglas, R. Tenente Ubirajara Monory, 82, apto. 23 — São Paulo — SP — CEP 04345.

VENDO OU TROCO

★ Cartucho Altered Beast (Mega Drive), por outro cart de meu interesse. Tratar com André Luis Cerachiani, Av. Samuel Martins, 870, Vila Progresso — Jundiaí — SP — CEP 13200.

★ Minigame Top Gun the second mission da Konami. Aceito troca por cartucho Master System. Falar com Cristiano Carvalho de Oliveira, R. Dayse Ferreira, 52. Guanhães — MG — CEP 39740.

★ Cartucho Drouble Drible da Nintendo, por qualquer fita de Mega Drive. Ligar para Anderson Barrozotel: (0245) 22 1416, Praça Castelo Branco, 30 — Duas Pedras — Nova Friburgo — RJ — CEP 28600.

TECNOFAX

AUTORIZADA DYNACOM

• Transcondificação, com garantia de 1 ano.
• Assistência técnica em Vídeo games nacionais e importados.
• Atendimento via SEDEX para todo o Brasil.

Promoção!
Preços de maio durante o mês de julho! E ainda: Um lindo brinde!

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

R. Sta Efigênia, 295 - 1º andar
cj. 114/115 - CEP 01207 - São Paulo - SP

AUTORIZADAS
Belém/PA - Alltec Inf.
R. João Balbi, 1186 - Sl. 07
Tel. (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq
R. Turquia, 297 - Tel. (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games
R. Guarani, 283 - Tel. (011) 227-3742

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER NEO GEO
NINTENDO FAMICOM

DESCONTO DE 20% NAS LOCAÇÕES E VENDAS
(021) 719-2430

Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24120

Venha visitar a equipe SG no Videogame Shopping Festival no clube HOMS em São Paulo, dias 30, 31 (julho), 1 e 2 (agosto).
(Avenida Paulista, 735)

★ Dynavision II com vários acessórios: adaptador AGO, 14 jogos, 1 pistola laser, 2 controles sendo um Turbojet control, 1 game boy (com 1 cartucho), 2 adaptadores (para 4 e 2 jogadores) e um fone de ouvido. Tudo em perfeito estado, por um mega drive com 2 jogos. Tratar com Helio Rodrigues Costa. Travessa São Jorge, 52, Anil — São Luís — MA — CEP 65045. Fone: (098) 225 2449.

★ Um cartucho Spider Man Fantasia, por qualquer outro de meu interesse. Ligar para Marcus pelo telefone (021) 322 5485 — RJ.

★ Master System I, acompanha pistola Light Phaser e 1 fita. Por um Mega Drive. Pago a diferença. Escrever para Leonardo Liporoni Silva, Av. Monteiro Lobato, 532, ap. 12 — São Vicente — SP — CEP 11380.

★ Phantom System com 7 fitas, uma pistola Laser Gun, adaptadores A60 e J72. Preço: 275.000,00 cruzeiros. Ou troco por Game Gear com 2 fitas. Tratar com Daniel Castilho Alvim, Av. Rio de Janeiro, 195, ap. 11 — Londrina — PR — CEP 86015. Ou pelo telefone (0432) 23 4143.

★ Os cartuchos Super Mônaco GP, Fantasia, Golden Axe, Castle of Illusion e Altered Beast, todos do Mega. Interessados entrar em contato com Wagner V. Gasparotto, Av. Maurício Cardoso, 2247 — Soledade — RS — CEP 99300. Fone: (054) 381 2175.

★ Vídeogame ATARI 2600 com 2 controles e 10 cartuchos, por Top Game, Turbo Game, Phantom System ou Master System. Interessados ligar para Adriano Sarti no fone (011) 747 1742.

★ Mega drive com 3 fitas (Sonic, Golden Axe e Altered Beast), por Super Nes com 1 fita. Falar com Eduardo Lomando, R. Quintino Bocaiúva, 124/202 — Porto Alegre — RS — CEP 90420. Fone: (051) 332 6587.

★ Game Gear com 2 fitas importadas e 2 nacionais, mais o adaptador para fitas de Master System. Troco tudo por um Mega Drive. Ligar para Júlio Jr. tel: (011) 268 3279.

★ Jogos para computadores PC e Apple II. Com Alexandre ou Bruno pelo fone: 299 4986. R. Vale Da Ribeira, 54, Mandaqui — São Paulo — SP — CEP 02432.

★ Top Game VG 8000 com 3 cartuchos e um adaptador. Troco por Master System II. Tratar com Denilson Amorim Gomes, pelo fone: (031) 467 7274, R. Costa Ataíde, 105 — Belo Horizonte — MG — CEP 31150.

★ Fitas de Mega Drive importadas e nacionais. Falar com Rinaldo Loreto Pereira pelo fone: (081) 227 1315 ou escrever para R. Conde de Irajá, 520, ap 202. Recife — PE. CEP 50710

★ Master System II com a fita jogos de verão e uma pistola Light Phaser, mais um Atari com 3 fitas, mais um Pense Bem com três livros por um Mega Drive usado/novo em bom estado (com ou sem fitas). Márcio André Ribeiro, rua Carijós, nº 809, Vila Alzira, Santo André, CEP 09180, São Paulo, ou, (011) 717-3288.

★ Por um Mega Drive um microcomputador MSX Hotbit com cartucho em bom estado. Tratar pelo telefone (054) 343-1259.

CLUBES

★ Engasgames. O clubinho ajuda os gamemaníacos nos jogos mais radicais. Damos dicas de todos os jogos do sistema Sega (Mega, Master e Game Gear). Para associar-se mande uma carta com seu nome, endereço, telefone, data de nascimento, o nome do seu console, e um selo que será usado para enviar sua carteirinha. Mensalmente enviamos um jornalzinho e faremos sorteio de 2 camisetas e 1 joystick de Mega/Master.
As cartas devem ser enviadas para: Club Engasgames. R. Morvan Dias de Figueiredo, 13. Santos — SP. CEP 11070.

GAMES NO ABC
BIG PROMOÇÃO!!!
Agora você pode alugar e comprar seus cartuchos e acessórios de Nes, Mega, Nintendo e Master por um precinho especial e concorrer a prêmios.
Tel.: 441-8066 • LIGUE JÁ
Av. Goiás, 401 • Centro
S. Caetano do Sul • SP

★ The Best Games Club. Um clube completo para gamemaníacos de todo o Brasil, contando até com um jornalzinho mensal com 4 dicas de cada console: Master, Mega, Super Nes e Nintendo. Nós fornecemos também records do nosso clube, ranking dos jogos e uma incrível carteirinha para cada sócio. Basta pagar uma quantia deCr$1.000,00 e escrever para: The Best Games Club. R. 24 de março, 215, CEP 63180 — Juazeiro do Norte — CE. Ou tratar no fone: (085) 511 3305 (falar c/João Cesar).

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

Srs. donos e gerentes de locadoras, anunciar no Clube é o maior macete! São mais de 20.000 sócios e um número quase incalculável de leitores. Além do que, é baratinho. Peça seu anúncio pelo telefone (011) 282-7582.

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

LOCADORAS:

NEOCENTER INFORMÁTICA
Rua Santos, 54 - Joinville - SC - CEP: 89200 - Tel (0474) 22.1058

DIMENSÃO
Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - Cerqueira César
São Paulo - CEP: 01416 - Tel (011) 853.4535

GAMBLING GAMES
Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa - São Paulo - CEP: 01455 - Tel (011) 210.8020

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP: 24120 - Tel (021) 719. 2430

MERLIN VÍDEO
Av. Goiás, 401 - São Caetano do Sul - SP - CEP: 09520 - Tel (011) 441.8066

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

THUNDER GAMES
Rua Barão de Tramandaí, 376 - Vila Alpina - SP - CEP: 03207 - Tel (011) 216.9605

HOT GAME
Av. Davino, 220 - Mangabeiras - Maceió - AL - CEP: 57035 - Tel (082) 325.2364

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel (0242) 31.1352
- 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ - Tel (0242) 31.2460
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza (em breve)

CHAMONIX
Rua Juquis, 284 - Moema - São Paulo - Tel (011) 61.0355/240.0201/542.3550

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115
São Paulo - CEP: 01207 - Tel (011) 222.1471 ou 222.9083

LOCADORAS/FRANCHISING:

LKC DO BRASIL
Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa
São Paulo - CEP: 02166 - Tel (011) 954.9418 ou 954.9193
- **LKC TATUAPÉ** - Rua Apucarana, 1209 - Tel (011) 217.4699
- **LKC GUARULHOS** - Rua João Gonçalves, 180 - tel (011) 208.7406
- **LKC CURITIBA** - Rua 24 de Maio, 765 - Tel (041) 225.5432
- **LKC BRASÍLIA** - SCLN 211 Bloco C Conj. 215 - Tel (061) 273.9083
- **LKC FOZ DO IGUAÇU** - Rua Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel (0455) 73.2031

SUPERGAMES
Rua Senador Pádua Sales, 54 - Pacaembu - São Paulo
CEP: 01233 - Tel (011) 826.5002 ou 825.4840
- **SUPERGAMES MACEIÓ** - Galeria Sete Coqueiros - Lj. 8 - Tel (082) 231.8186
- **SUPERGAMES BELÉM** - Av. Serzedelo Correa, 880 - tel (091) 225.4131
- **SUPERGAMES PETROLINA** - Rua Manoel Clementino, 1018 - Lj. 14 - Tel (081) 992.1125
- **SUPERGAMES SANTOS** - Rua Fernão Dias, 4 Loja 8
- **SUPERGAMES CAMPINAS** - Av. Barão de Itapura, 2365 - Tel (0192) 8.5504
- **SUPERGAMES BRASÍLIA** - SCLN 215 Bl. C Loja 19 - Tel (061) 347.8281
- **SUPERGAMES BRASÍLIA** - SCLS 106 Bl. C Loja 11 - Tel (061) 242.0177
- **SUPERGAMES SÃO PAULO** - Rua Verbo Divino, 951 - Tel (011) 548.4902
- **SUPERGAMES SÃO PAULO** - Al. Barros, 945 - Tel (011) 825.4317

MACETES

1º OURO

Márcio Roberto Ferreira
São Paulo — SP
BEAST WRESTLER
(Mega Drive)

Usando essas passwords, você chegará com mais facilidade ao fim do jogo:

2º Round:
ANHYS SQYQYQMQQQFAQQK
3º Round:
ANHYS SQYQYQMQQQVAQSA
4º Round:
ANHYS SQYQPQMRZRTAQSE
5º Round:
ANHYS SQYQPQMRZRGAQCV
6º Round:
ANHYS SQYATQMRZVBAQDA
7º Round:
ANHYS SQYATQMRZVYAQOU
8º Round: (1º Monstro):
ANHYS SQPATARRDIYWQQT
8º Round: (2º Monstro):
ANHYS SQOATADRSYHZQEX
9º Round:
ANHYS SQOATADRSYNZQTT
10º Round:
ANHYS SQOAKADRBYUZQCW
11º Round:
ANHYS SATALADRDAJXQHT

Sound Test: pressione os botões A, B e C, enquanto aperta START na tela de apresentação.

2º PRATA

Renato Rodrgiues
Rio de Janeiro — RJ
TOKY E GOLDEN AXE II
(Mega Drive)

TOKY
Espere as letras do nome Toky pararem de mexer na tela de abertura e use a seqüência abaixo:
CIMA, A, DIREITA, B, BAIXO, C, ESQUERDA. Você ouvirá então um som distinto e aí o Toky será invencível.

GOLDEN AXE II
Para começar com magia especial é necessário pegar todas as do caminho sem gastar nenhuma.
Ao chegar no primeiro chefe, mantenha o botão apertado e só solte quando passar de fase, na tela onde são recarregadas as magias.
Você saberá se o macete funcionou se na outra fase o guerreiro usar a magia sozinho. Você terá para usar 200 extras.

3º BRONZE

Marcelo de Lucia
Mariana — MG
SUPER TÊNIS
(Master System)

Para começar o jogo com 30 pontos em técnica, força e velocidade, digite a password: MKOF, YVXG, LKFS, FCKS.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Marco B. Soares
Florianópolis — SC
THUNDER BLADE
(Master System)

No Stage 2, quando vierem tanques pela estrada do lado esquerdo, vá para a estrada do lado direito para não ser atingido. Repita a operação no Stage 2 da segunda fase. Quando vierem os helicópteros, fique no chão atirando, você vai derruba-los sem ser atingido.

Flávio Henrique de Almeida
Ourinhos — SP
FIRE MUSTANG
(Mega Drive)

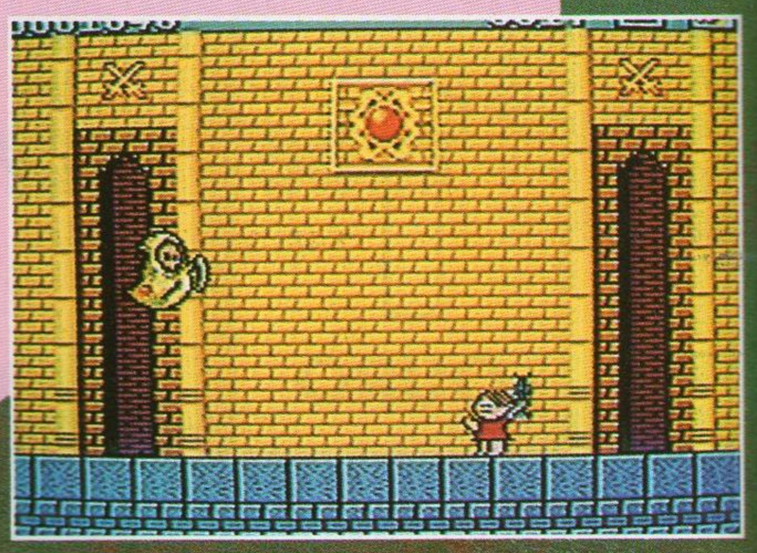
Para conseguir vidas, tiros e canhões extras é fácil. É só apertar: (seta esq.) + C e START para ganhar vidas; (seta dir) + A e START para ganhar tiros e (seta prá cima) + B e START para obter canhões. Essa dica só vale para o começo do jogo. Continue e vá para a tela de missão do começo de cada fase. (Só pode escolher uma por vez).

HOTLINE

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

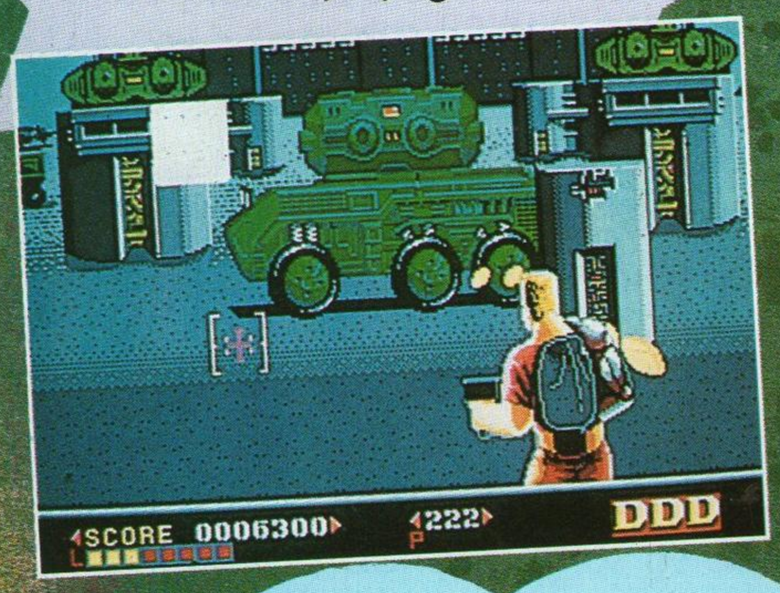
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master)

Para conseguir mais moedas. Depois de ter consultado o mago, retire o Joystick da entrada 1 e coloque-o na entrada 2. Aperte os botões 1 ou 2, 73 vezes que você vai receber 45 moedas.



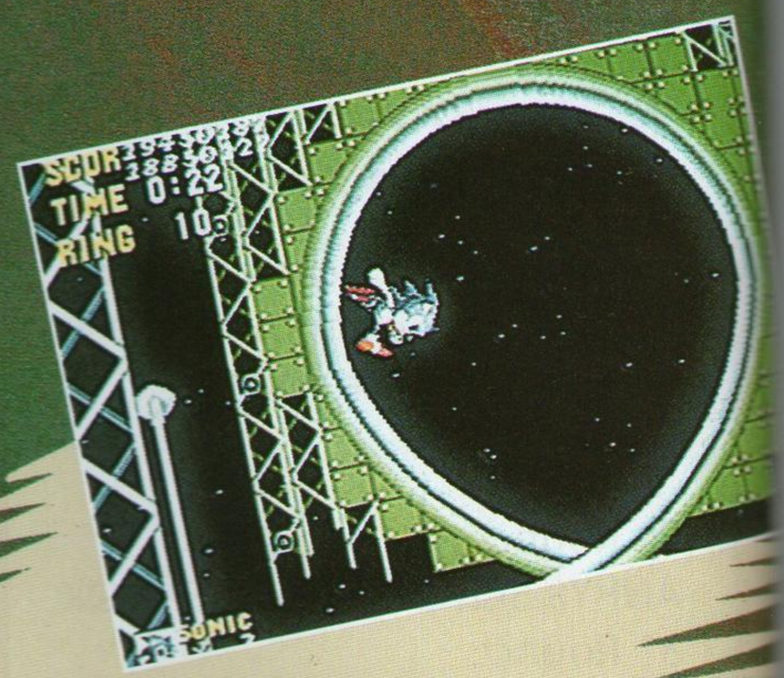
DYNAMITE DUKE (Mega)

Seleção de fase: na tela start/options, aperte o botão C dez vezes e logo em seguida o start, entrando na tela de opções; escolha a missão que deseja jogar.



BACK TO THE FUTURE (Master)

Seleção de fases: comece o jogo e no caminho dê "pausa". Em seguida aperte o direcional para baixo e os botões 1 e 2.

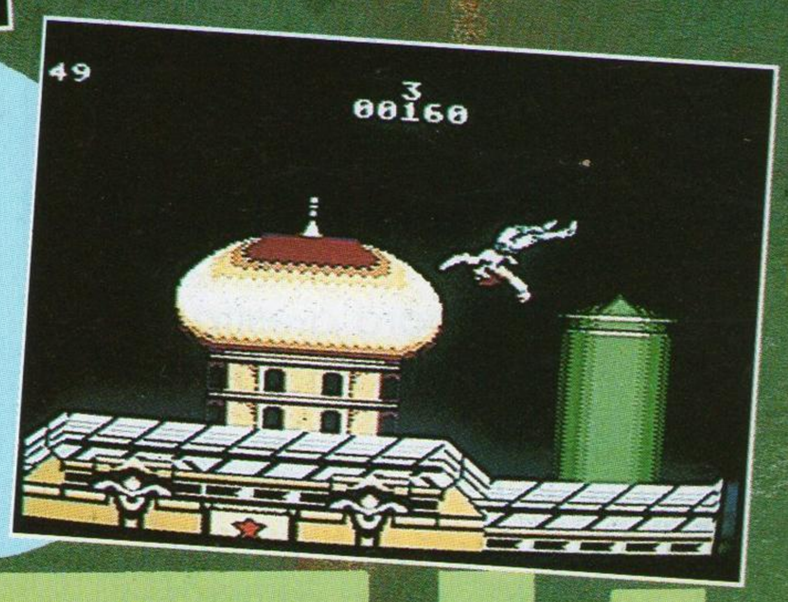


SONIC (Mega)

Invencibilidade: na tela de apresentação aperte o botão Direcional para cima e o botão C ao mesmo tempo; Direcional para baixo e botão C. Direcional para a esquerda e botão C e Direcional prá direita e o botão C. Quando ouvir o toque de uma sineta, segure o botão A e aperte o Start.

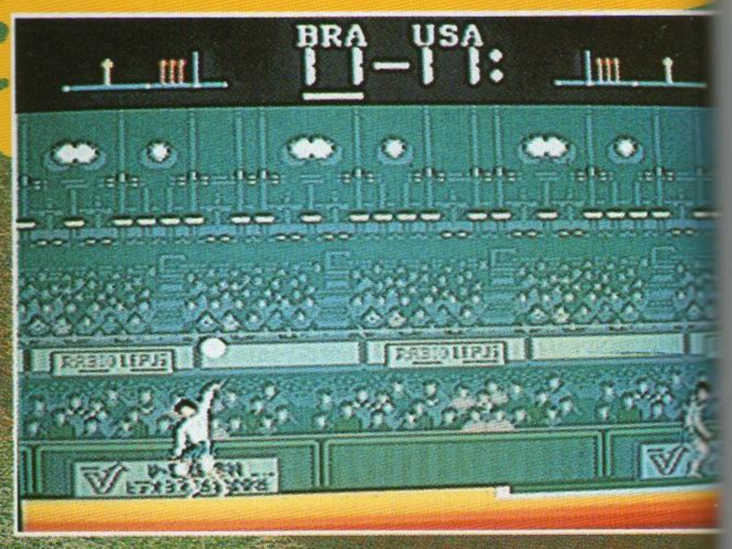
STRIDER (Master)

Para conhecer as fases do jogo: antes do título aparecer aperte os botões 1 e 2. Depois aperte o botão direcional para qualquer lado, cada lado será uma fase diferente.



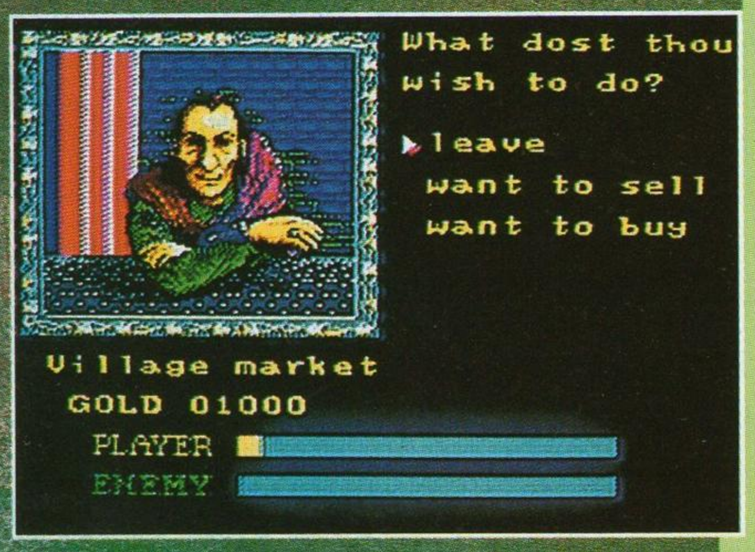
VOLLEYBALL (Mega)

Para dar o saque ionizado: aperte o direcional para cima e os botões A e B. Quando a bola ficar vermelha aperte o direcional para baixo e os botões A e B.



Y'S (Master)

Para encontrar o Monocle: no décimo sexto andar você vai atravessar a torre de Rado. Lá dentro vá para a esquerda até a porta verde. Equipe-se com o anel do Mal e do Blue Necklace e entre. Você vai encontrar Reah, a poetisa e ela vai lhe dar o Monocle. Com ele você leva os livros de Y's.



PODIUM

As pontuações estão aí prá você olhar e babar. Capriche e mande a sua também.

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

Alex Kidd In Enchanted Castle ..	**Última Fase**
Burning Force	**904.030**
Decap Attack	**Última Fase**
Dick Tracy	**256.750**
Golden Axe II	**726**
Last Battle	**999.600**
Out Run	**73.120.880**
Pit Fighter	**2.046.220**
Quack Shot	**13.019.500**
Streets of Rage	**999.900**
Strider	**655.340**
Toe Jam & Earl	**577**

MASTER CLUBE

Alex Kidd High-tech World	**Última Fase**
Altered Beast	**479.900**
Cloud Master	**2441.800**
Danan	**127.400**
Double Dragon	**9.999.950**
Last Battle	**250.100**
Super Mônaco GP	**2'26"10**
Jogos Olímpicos	
Pole Vault	**6.20**
100 m Dash	**05.65**
Gynnastics	**13.4**
Platform Diving	**262**

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Batman	**933.600**
Buster Douglas	**22.250.080**
Castle of Illusion	**19.218.800**
Columns	**99.999.989**
Gaiares	**1.791.041**
Ghouls'n & Ghosts	**2.272.300**
Moonwalker	**3.614.300**
Musha	**155.997.820**
Shadow Dancer	**2.067.000**
Sonic the Hedgehog	**9.999.990**
Thunder Force 3	**7.961.680**

MASTER

After Burner	**13.572.900**
Altered Beast	**234.400**
Black Belt	**999.900**
Double Dragon	**627.000**
Moonwalker	**21.020**
The Ninja	**1.924.650**
Pro Wrestling	**996.400**
Rampage	**998.155**
Rastan	**31.139.300**
R-Type	**1.128.500**
Shinobi	**1.165.750**
Space Harrier 3D	**35.257.970**

RECORDES SUPERGAME

Dinoland (Mega)
3.031.500
Pit Fighter (Mega)
2.133.400
Marco Aurélio Wehrmeister
Blumenau — SC

World Cup'92 (Mega)
Campeão — Jogo terminado
Rafael Stelmann Leôncio
Paraíba do Sul — RJ

Mercs (Mega)
9.999.999
Granada (Mega)
316.560
Gustavo dos Santos Sayão
Mairiporã — SP

Y — D (Master)
Jogo terminado
Luiz Gastão de Lara Jr.
Curitiba — CE

Alex Kidd In Shinobi World (Master)
999.900
Alex Kidd The Lost Stars (Master)
655.300
Trap Shooting (Master)
999.900
Wonder Boy (Master)
1.099.990
Sword of Sodam (Mega)
999.999
Vallis III (Mega)
Jogo terminado
Shadow of the Beast (Mega)
99.974
Pit Fighter (Mega)
4.861.920
Juliano Seizo Uchi
Piedade — SP

Out Run (Mega)
6.177.000
Dahna (Mega)
Jogo Terminado
DecapAtack (Mega)
Jogo terminado
Equipe Digital Warriors
São Paulo — SP

Moonwalker (Master)
999.990
Fabrício Maciel Vieira
Rio de Janeiro — RJ

Indiana Jones (Master)
33.800
Maurício Grohmann
Porto Alegre — RS

Phantasy Star II (Mega)
Jogo terminado
Irineu Renzi Junior
Suzano — SP

OLYMPIC GOLD

U.S. GOLD

OFFICIAL LICENSEE

COPYRIGHT © 1988 COOB'92™ "Com a gentil permissão do COOB'92-S.A."
© 1992 US Gold Ltd. Todos os direitos reservados.

As fotos de telas são do Mega Drive.

O RESULTADO DESTA OLIMPÍADA ESTÁ EM SUAS MÃOS.

Olympic Gold é o cartucho oficial da Olimpíada de Barcelona'92. Tem 7 modalidades olímpicas em que você é desafiado a bater o recorde mundial e ganhar uma medalha de ouro. Mas, se você preferir, pode participar de uma mini-olimpíada ou de um treino com apenas algumas provas, que você mesmo escolhe entre os 100m rasos, os 110m com barreiras, salto ornamental, arremesso de martelo, arco e flecha, 200m nado livre e salto com vara. Olympic Gold permite até 4 jogadores, com 8 opções de nacionalidade para os atletas e de idiomas para o jogo, incluindo o português. E o melhor de tudo: você não tem que esperar 4 anos para jogar de novo.

FOX

LANÇAMENTO MUNDIAL SIMULTÂNEO PARA:

MEGA DRIVE®

GAME GEAR

Master System®

OS JOGOS OLÍMPICOS DA TEC TOY.

SEGA

TEC TOY

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004