

RPG: ENTENDA ESSE NOVO TIPO DE GAME

SIGLA EDITORA

LOCADORAS  
Como escolher bem

# videogame

Cr\$ 1.100,00

## MARIO 4

Os novos poderes de Mario Bros. nesse sensacional jogo Super Nintendo



### LASER SCOPE

Um controle que obedece sua voz



SUPER MARIO WORLD

EXCLUSIVO



### BATTLETOADS

Chegamos até o final desse difícil Nintendo



SEUS NOMES SE MANTERAO

### PHANTASY STAR

O primeiro master todo em português



### GAME GEAR

Dicas desse novo portátil colorido

### OS CAMPEÕES

Confira se você é um dos recordistas da Superpromoção Alex Kidd in Miracle World

Manaus, Boa Vista, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (V.a Aérea) Cr\$1.430,00 - Outubro - Número 7



# Brinquedos Laura

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM

OFFICIAL  
  
GAME BOY  
VIDEO LINE  
GAME PAK



**TEC TOY**



LINHA DE MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE  
GAME GEAR - NINTENDO - GAME BOY - PHANTOM SYSTEM  
SUPER CHARGER - MINI GAMES

• ACESSÓRIOS • GRANDE VARIEDADE DE JOGOS • ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

• FACILITA-SE PAGAMENTO  
• ACEITA-SE CARTÃO DE CRÉDITO • VENDAS VIA SEDEX P/ TODO BRASIL

• MORUMBI SHOPPING - PISO TERREO  
FONES: (011) 531-7293/535-5261  
• SHOPPING PAULISTA - PISO MAESTRO CARDIM  
FONES: (011) 251-2818/289-1058

# INDEX

## 24 SUPER FAMICOM

Os heróis Mario e Luigi voltam à cena em videogame de quarta geração, com gráficos e som ultra-sofisticados.

## 28 NINTENDO

Tudo sobre o lançamento Rocketeer e ainda os jogos Battletoads, D.J. Boy, S.I. Joe.

## 48 GAME BOY

Confira os segredos de Burai Fighter e de W.F. Super Stars.

Assim como você, a equipe de **VIDEOGAME** não pára de procurar novidades. E a grande satisfação da equipe desta edição, foi jogar o Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4. São "apenas" 92 fases, mas descobrimos (e mostramos na página 24) o melhor caminho para chegar ao final desse sucesso do Super Nintendo que tem 16 bits. Aliás, o Super Nintendo, ou Super Famicom, já começa a ter muitos adeptos no Brasil e por isso passa a ser uma nova seção da sua **VIDEOGAME**.

O Game Gear foi outra boa surpresa. Lançado recentemente, esse console portátil tem tela colorida com luz própria. E também para ele, a partir desta edição, você vai encontrar dicas, truques e estratégias.

E como os jogos se tornam cada vez mais sofisticados, nesta **VIDEOGAME** há uma nova qualificação dos jogos. A pontuação de um a cinco foi ampliada até 10 pontos. Assim, acreditamos, é possível dar uma melhor idéia dos vários itens de um jogo como o nível de dificuldade, gráficos, música/efeitos, e a classificação final de cada um deles.

Permanece, naturalmente, tudo o que você se acostumou e gosta em **VIDEOGAME**. As estratégias e dicas dos jogos de todos os sistemas, as novidades do Brasil e Exterior, e também aquilo que começa a ser sucesso como o RPG (página 72), que é um estilo diferente de jogo onde o que vale são as decisões do jogador e não apenas a habilidade. São novos desafios, assim como você gosta.

Roberto Araújo



## 51 MASTER SYSTEM

O sensacional lançamento Fantasy Star, totalmente em português, é também um sucesso de U.S.A.



## 58 GAME GEAR

Confira as dicas para esse novo portátil colorido.

## 72 RPG

Saiba como funciona esta nova modalidade de games que já virou moda nos EUA e agora chega ao Brasil.

## 76 LOCADORAS

Veja as dicas para facilitar sua vida nas gamelocadoras.

Bits	5
Cartas	14
Trocas & Rolos	20
Dicas do Leitor	22
Mega Drive	60
Atari	68
Galera dos Feras	80



# SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

## Videogame

## TEC TOY

### OS RECORDISTAS

O número impressiona: 99.999.800. Mas foi essa a pontuação que Anderson Roberto Nais e Edvaldo Rodrigues de Oliveira fizeram no Alex Kidd in the Miracle World. Com esse resultado, devidamente comprovado por fotografias, se tornaram os grandes recordistas da SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME TEC TOY da edição n.º 4. O terceiro lugar ficou com Cristiane Kawai de Oliveira,

com a não menos respeitável pontuação de 86.090.800. Por estes recordes os três receberam consoles Mega Drive.

Também respeitando o regulamento, os 27 recordistas subsequentes receberão, pelo Correio, camisetas VIDEOGAME. A apuração desses recordes foi realizada pela equipe de VIDEOGAME e por representantes da Tec Toy. Confira se você foi um dos premiados:



A pontuação de Anderson

### OS 30 PREMIADOS

1.º) Anderson Roberto Nais, Campinas, SP, 99.999.800, 1 console Mega Drive; 2.º) Edvaldo Rodrigues de Oliveira, Campinas, SP, 99.999.800, 1 console Mega Drive; 3.º) Cristiane Kawai de Oliveira, Campinas, SP, 86.090.800, 1 console Mega Drive; 4.º) Alessandro Arakaki, São Paulo, SP, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 5.º) Alessandro C. Albernaz, Goiânia, GO, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 6.º) Murilo C. de Paula Albernaz, Goiânia, GO, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 7.º) Dionísio Cason, Limeira, SP, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 8.º) Mário Paim Magalhães, Santos, SP,

9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 9.º) Marcos Augusto Almo da Silva, Rio de Janeiro, RJ, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 10.º) Fábio Carlos Wada Videira, São Paulo, SP, 9.999.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 11.º) Fábio Pereira da Silva, São Paulo, SP, 9.998.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 12.º) Gleison Soares dos Santos, São Paulo, SP, 9.997.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 13.º) Juliano C. Albernaz, Goiânia, GO, 9.877.000, 1 camiseta VIDEOGAME; 14.º) Rodrigo Motta de Oliveira, São Paulo, SP, 9.444.500, 1 camiseta VIDEOGAME; 15.º) Cristiano Rodrigues da Silva, São João do Me-

riti, RJ, 9.327.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 16.º) José Roberto Ferreira Alves, Limeira, SP, 9.305.000, 1 camiseta VIDEOGAME; 17.º) Fábio Morita Kojima, São Paulo, SP, 9.072.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 18.º) Adriano Aparecido Soares, Limeira, SP, 8.569.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 19.º) Johnny R. Negrutzi, Poços de Caldas, MG, 8.402.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 20.º) Marcelo Williams Tonin, São Paulo, SP, 8.111.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 21.º) Marcelo Batista, São Paulo, SP, 8.111.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 22.º) Daniel Carneiro, Poços de Caldas, MG, 8.103.040, 1 camiseta VIDEOGAME; 23.º) Luiz Alberto

Lamego, Poços de Caldas, MG, 8.002.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 24.º) André Luis Zambelli P. da Silva, Valinhos, SP, 5.464.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 25.º) Paulo Cesar Pereira, Curitiba, PR, 5.347.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 26.º) Sandro do Amparo Machado, Salvador, BA, 5.043.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 27.º) Denilson Tonin, São Paulo, SP, 4.323.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 28.º) Yuko Yasumoto, São José dos Campos, SP, 4.193.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 29.º) Erick Viana Paneka, São Paulo, SP, 4.134.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 30.º) Arnaldo Rodrigues Mano F., São Paulo, SP, 4.118.600, 1 camiseta VIDEOGAME.

### Entrega de prêmios

André Nogueira de Souza e Frederico A.C. Kruken receberam o Mega Drive a que tinham direito como primeiros colocados na SUPERPROMOÇÃO n.º 4 — "Meu nome é..." Como previa o regulamento, André ganhou por sugerir o nome Lig para o personagem que ilustra a revista e Frederico por sugerir sua melhor utilização (caixas para guardar cartuchos).

A entrega aconteceu em São

Paulo, na sede da Sigla Editora que faz a VIDEOGAME. José Sérgio Branco, editor-executivo da revista "DUAS RODAS", também da Sigla, foi quem entregou o prêmio a An-

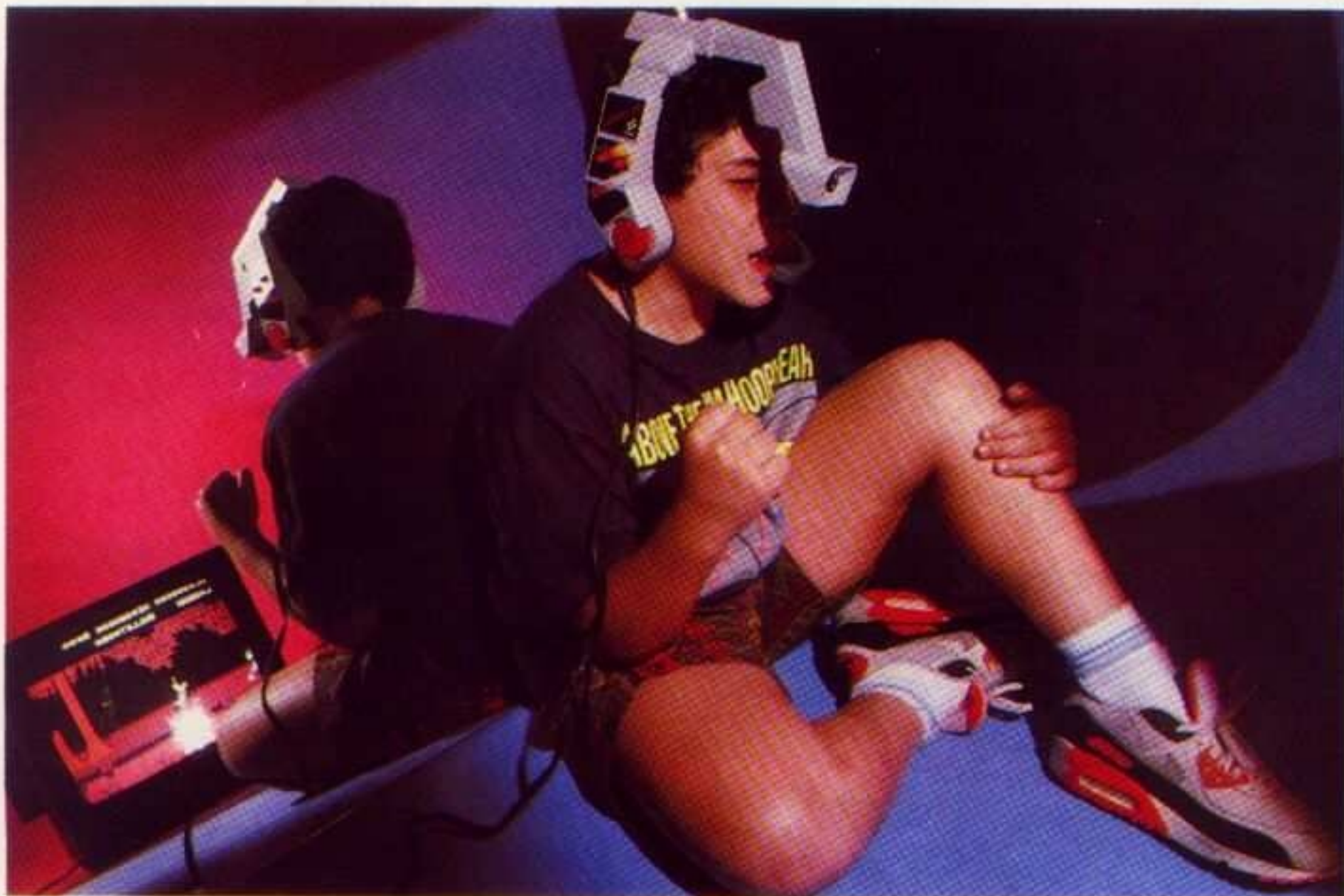
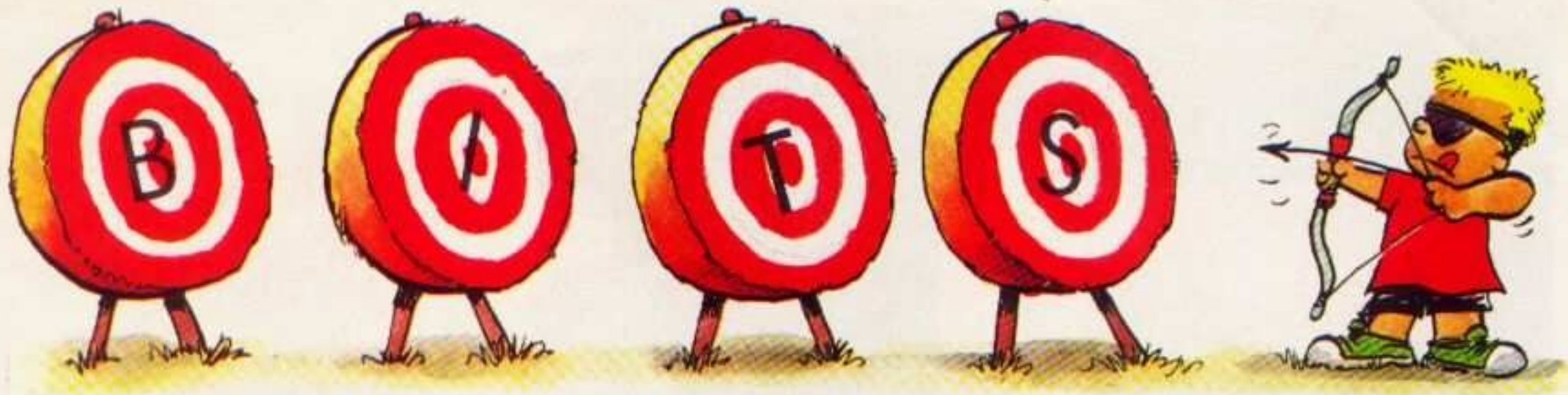
dré e José Eduardo Teixeira, gerente do departamento financeiro da empresa, premiou Frederico.

Os demais ganhadores receberão seus prêmios pelo correio.



Branco, da Sigla, entrega Prêmio a André (ao lado) e José Eduardo (também da Sigla) entrega o Mega de Frederico (abaixo).





Com o olho basta fixar o objeto pela mira e gritar "fire". O tiro sai, preciso.

NORBERTO MARQUES

# Laser Scope, sua voz no comando

*Conheça esse acessório que dispensa o controle normal*



Na posição "turbo" saem dois disparos

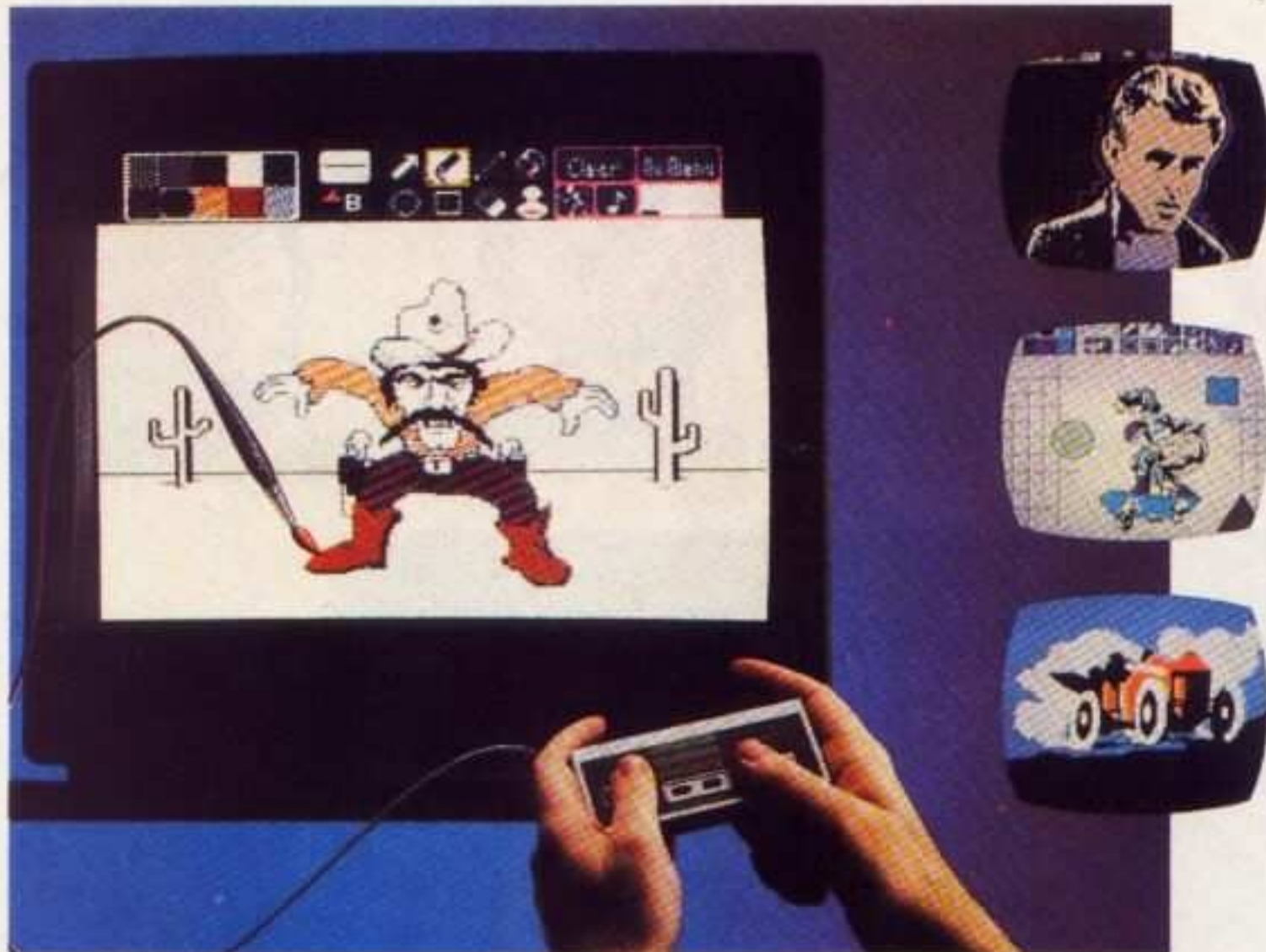
O visual é o de um piloto de um caça supersônico de última geração. Depois de vestir o capacete, o "piloto" olha atentamente para a tela. Fixado o alvo, ouve-se um grito. E é justamente aí que entra o Laser Scope, um revolucionário controle para jogos de tiro do sistema Nintendo que funciona ao comando da voz.

O Laser Scope é um capacete bastante sofisticado. Possui um visor que funciona como mira, e um microfone preso a uma haste. Uma vez ligado ao console, basta fazer coincidir o "X" do visor com o alvo na tela e, nesse momento, dizer "fire" (pronuncia-se "faire", fogo em inglês). O controle é bastante sensível, e o tiro sai preciso.

O Laser Scope não precisa

da palavra inteira para disparar. A primeira sílaba "fa" ou apenas a insinuação do "F" já são suficientes para o disparo. Assim, os tiros podem ser disparados muito mais rapidamente. Principalmente se o jogador tiver habilidades de cantor de "rap"...

Outro recurso que equipa o Laser Scope e que vai deixar os inimigos em polvorosa é o turbo. Quando ligado, a cada comando de voz dois tiros são disparados. Dependendo da habilidade e da rapidez com que o jogador articula a voz, uma verdadeira enxurrada de tiros pode percorrer a tela, literalmente eliminando todos os alvos e inimigos. Aí, é só ter boa pontaria. Não há inimigo que resista!



É só encaixar o cartucho e começar a criar

## Desenhe. Com o controle.

A Nintendo americana está lançando o Videomation, um cartucho que permite ao game-maniaco usar a tela da televisão como um computador gráfico. Basta selecionar uma paleta de cores e o tipo de pincel pelo joystick e criar os mais variados tipos de desenhos. O Videomation pode também ser programado para animar os desenhos produzidos, criando os mais variados tipos de movimentos.

# Videogame, o astro.

Os gamenaniacos já perceberam que a Nintendo é a empresa mais preocupada em lançar jogos baseados em títulos de cinema. "As Tartarugas Ninja" é sem dúvida o melhor exemplo, mas também vieram "Rocketeer" e "Hudson Hawk", antes mesmo de os filmes entrarem em cartaz, nos Estados Unidos. Agora a Nintendo ataca diretamente nos cinemas, lançando um filme especialmente para divulgar o nome da empresa.

"O Gênio do Videogame" (The Wizard, EUA, 1991) aparece exatamente no momento em que os jogos eletrônicos ganham espaço mundial. A história é bastante interessante: um garoto de aproximadamente oito anos sai de casa ao lado do irmão, de 13 anos, com destino à Califórnia. No meio do caminho, encontram uma garota. O trio está formado e a aventura começa. Os jovens precisam de dinheiro para comer e a solução logo é encontrada. O garoto mais novo é um gênio do videogame e poderá participar de um campeonato de feras que paga US\$ 50 mil ao vencedor.

Para os craques nos jogos será muito divertido assistir a esse filme, que apresenta muitos games já populares aqui no Brasil. De "Ninja Gaiden", passando por "Tartarugas Ninja",



O filme O Gênio do Videogame já está em cartaz.

"Rad Racer" até o clássico "Super Mario 3", que é disputado na final do campeonato. O que vai chamar a atenção é a forma como um campeonato de games é organizado nos EUA. Para os gamenaniacos é uma verdadeira festa. Até a Hot

Line da Nintendo é mostrada. Afinal, as crianças sempre ligam desesperadas a procura de dicas para chegar a última fase de um cartucho.

**Marcos Petrucelli,**  
Especial para VIDEOGAME



NES, o console mais vendido

## Nintendo. A maior japonesa.

A Nintendo é a primeira empresa em tamanho e lucratividade do Japão. A notícia foi dada pelo jornal econômico "Nihon Kenzai Shimbun".

A empresa, baseada na cidade de Kioto, passou do terceiro para o primeiro lugar em função de sua rentabilidade, ausência de débitos, eficiência e penetração agressiva no mercado. Os consoles de 16 bits (quarta geração) Super Famicom e os cartuchos de Super Mario Bros. fizeram com que a empresa obtivesse um grande lucro no último ano fiscal, responsável pela primeira colocação.

# Tudo Boy

No Exterior seu preço é de apenas 100 dólares. Mas se o proprietário de um Game Boy resolver comprar todos os acessórios disponíveis para esse portátil, certamente gastará muito mais que isso. É o Light Boy que serve para iluminar sua tela (que não tem luz própria) e que, de quebra, vem com uma lente de aumento; bateria recarregável; o Game Link (que serve para interligar dois Game Boy); fone de ouvido; dezenas de cartuchos, entre vários outros produtos.

Já que existem tantos acessórios, por que não uma caixa onde guardá-los? Assim surgiu também o Game Keeper que é uma caixa feita de material resistente onde cabe o Game Boy e diversos de seus acessórios. Evidente que ela é acolchoada por dentro e dispõe também de espaço para pilhas reservas, e cabem seis cartuchos.

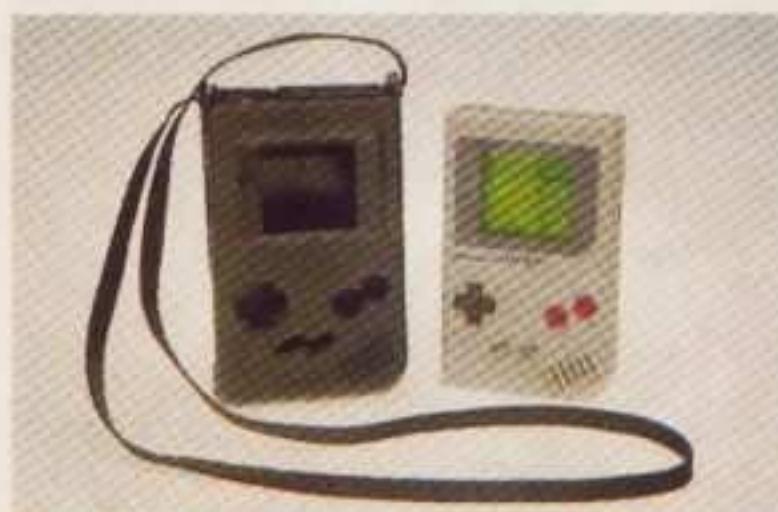
Se estes produtos estão disponíveis apenas no Exterior, a

Chips do Brasil acaba de lançar por aqui um novo acessório também para os donos de Game Boy: é o Case Boy. Um estojo em plástico injetado que facilita o transporte do portátil, protegendo-o contra risco, impacto e sujeita, segundo o fabricante. Para jogar não é preciso retirar o Game Boy do Case.

E a Chips do Brasil promete se especializar em acessórios para videogames portáteis. O Case Boy já pode ser encontrado nos grandes magazines e nas lojas especializadas de todo o País.



O Game Keeper (acima) permite levar o Game Boy e diversos acessórios. Ao lado o Case Boy.



FOTOS: DIVULGAÇÃO



# WICALE Brinquedos & Videogames

O MUNDO FASCINANTE DOS BRINQUEDOS E GAMES

Especializada em produtos

**TEC TOY**

GRANDES OFERTAS PARA O DIA DAS CRIANÇAS

## - Games & Acessórios

- GAME GEAR
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM II
- ADAPTADOR
- PISTOLA
- ÓCULOS 3D
- JOYSTICKS
- MINI GAMES SÉRIE MASTER (VÁRIOS TÍTULOS, INCLUSIVE LANÇAMENTOS)
- CARTUCHOS P/ GAME GEAR, MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM (GRANDE VARIEDADE)

## - Cartuchos NOVOS LANÇAMENTOS

- para Master System:**  
 JOGOS OLÍMPICOS, ZILLION, HEAVY NIGHT-CHAN, FORGOTTE! WORLDS, PHANTASY STAR.
- para Mega Drive:**  
 PHELIOS, BURNING FORCE, SECRET OF SHINOBI, SONIC, DYNAMITE DUKE



A "WICALE TEM", OS MELHORES BRINQUEDOS E VIDEO GAMES PELOS MELHORES PREÇOS.

## - Brinquedos

- PENSE BEM
- SABRE
- VIDEO DRIVE JUNIOR
- TURBO DRIVE
- MINI QUESTRON
- QUESTRON
- MR. SHOW
- ROCKIN BEAT
- DANCING MÔNICA
- DANCING CEBOLINHA
- MINI GAMES (VÁRIOS MODELOS E TÍTULOS)
- BEE BOP (LANÇAMENTO)
- XUPER PIÃO ILARIÉ (LANÇAMENTO)
- TELE PAPO (LANÇAMENTO)
- MINI BIT (LANÇAMENTO)
- TEDDY RUXPIN II (LANÇAMENTO)
- HIT KEYS (LANÇAMENTO)
- HIT GUITAR (LANÇAMENTO)
- NATASHA (LANÇAMENTO)
- CARROS RADIO CONTROLE
- MINI PROWLER (LANÇAMENTO)
- MINI PREDATOR (LANÇAMENTO)
- MIRAGE (LANÇAMENTO)
- BLACK THUNDER (LANÇAMENTO)
- TYRANT (LANÇAMENTO)
- RUNAWAY (LANÇAMENTO)
- LASER III (LANÇAMENTO)

- FACILITA-SE PAGAMENTO

Revendedor Autorizado:

**TEC TOY**

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

FORNECEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX. SISTEMA DE VENDA, ATACADO E VAREJO.

**CONSULTE-NOS! FONE: (011) 703-8071**

LOJA - R. EUCLIDES DA CUNHA, 162 - CEP 06010 - SÃO PAULO



Angélica é a primeira artista brasileira a aparecer em um game

## Uma loira no Atari

A loura Angélica é a primeira personalidade brasileira a participar de um jogo de videogame. O cartucho vai ser lançado pela Engcomp em outu-

bro deste ano e é compatível como sistema Atari.

O game é uma versão eletrônica do já bastante conhecido jogo de memória, e Angélica só aparecerá na tela de abertura. Ainda não foi escolhida a música para o jogo, mas certamente estará entre os sucessos da apresentadora. Uma das mais cotadas é o sucesso "Vou de Táxi"...

## Mário faz 10 anos

Super Mario está completando dez anos. Este famoso encanador que virou herói nos sistemas da Nintendo de 8 e 16 bits foi criado por Shigeru Miyamoto para o jogo Donkey Kong em 1981. Este foi um dos primeiros games da Nintendo a se popularizar. Desde esta época foram vendidos 35 milhões de cartuchos com o personagem, dos quais 7 milhões eram do Super Mario Bros. 3, lançado em 1990.

Mario popularizou-se tanto que uma recente pesquisa feita em escolas americanas revelou ser ele mais famoso que Mickey Mouse. Agora, a fama de Mario vai além dos limites do videogame, pois aparece em relógios, bonés, lancheiras e desenhos animados.



**COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME. ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS**



### GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-impacto e impermeável.

### LANÇAMENTO!



Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

**CARTUCHOS P/ GAMES**  
Grande variedade

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

## TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

• Atendemos de 2.ª a 6.ª das 8:00 as 20:00 h e aos sábados até às 19:00 hs



# Nintendo (importado) no Brasil

A briga entre os portáteis foi detonada. Em agosto, enquanto a Tec Toy lançava o seu Game Gear — game portátil e colorido, fabricado no país — a C. Itoh, empresa que está representando a Nintendo no Brasil, importou um lote de Game Boy para vender com exclusividade na Mesbla. Segundo Shigueru Tsutsui, presidente da C. Itoh, a venda do Game Boy servirá como uma forma de "testar o mercado". De acordo com Tsutsui, foram importados 5 mil consoles e 10 mil cartuchos. São 30 títulos, entre eles Double Dragon, Super Mario Land, Tetris, Dr. Mario, Castelvania. A previsão da C. Itoh, no início do mês passado, era de que os consoles e os cartuchos estariam chegando às lojas da Mesbla de todo o país no fim de setembro.

E para quem está sonhando há dias com um Super Famicom, uma boa notícia: antes do fim do ano a C. Itoh promete

trazer do Japão o console de 16 bits na Nintendo, além do NES comum, de 8 bits. Tsutsui não informou quanto custará o Game Boy e nem os outros consoles.

Produtos com a marca Nintendo fabricados no país só devem chegar depois de abril. Quanto ao parceiro que irá produzir e comercializar os consoles e jogos da marca mais famosa de videogame do mundo, Tsutsui desconversa e só responde que "a empresa está estudando várias propostas". O certo é que as negociações, antes concentradas com a Gradiente, já contam com mais interessados. Além da Sharp e da CCE, comenta-se no mercado que a Estrela, maior fabricante de brinquedos do país, também estaria bastante interessada na marca da gigante japonesa.

**Jô Elias, especial para VIDEOGAME**



Um primeiro lote de 5 mil Game Boy e 10 mil cartuchos. Só para testar o mercado brasileiro.

NORBERTO MARQUES

# POLYTRON®

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

## NOVOS LANÇAMENTOS!

- BATTLETOADS
- YO! NOID/ROBOCOP II
- ATTACK II/SIMPSONS
- NINJA GAIDEN III

JOGOS MÚLTIPLOS E MUITO MAIS.



## VENDAS A VAREJO E ASSIST. TÉC.

SP - R. Turiassu, 2145 - Pompéia  
Fone: (011) 65-9898

SP - R. Vergueiro, 6116 - Saúde  
Fone: (011) 63-8822

RJ - R. Conde do Bonfim, 346 - SL 204  
Fone: (021) 228-4040



MAIS DE 200 TÍTULOS PARA PRONTA ENTREGA. VENHA PARA ESTE MUNDO.

- Vídeo Game de 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.

**DIA DAS CRIANÇAS!**  
DE UM PRESENTE DO OUTRO MUNDO PARA SEU FILHO.

**CARTUCHOS P/ VIDEO GAME** Cartuchos Compatível com Nintendo, Nacional e Importado.

VENDAS ATACADO - R. ESTELA, 515 - BL. A. C.J. 91 - V. MARIANA-SP CEP 04011 - FONE: (011) 575-8656 - FAX (011) 549-6652

imagem simulada do próprio jogo

**SEGA**





**TEC TOY**

**Responda depressa:  
qual é o único videogame  
portátil que tem 4096 cores,  
joga os maiores sucessos  
do Mega Drive e do  
Master System e funciona  
até no escuro?**

cartuchos vendidos separadamente

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui,  
com a sua famosa tela de

cristal líquido, cores sensacionais e

definição de imagem surpreendente. Game Gear  
não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo  
adaptador para tomada comum\* e para isqueiro  
de automóvel\* e pode ser ligado a outro Game  
Gear\*, para aumentar ainda mais a emoção.



\*acessórios opcionais



Game Gear só podia ser coisa  
da Tec Toy.

  
**GAME  
GEAR**

## Todos os sistemas

A Game Over (rua Peixoto Gomide, n.º 1.088, Cerqueira César, SP) conta com diversos títulos para locação, distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System, além do portátil Game Boy e os novíssimos TurboGrafx 16, em cartões e CDs.

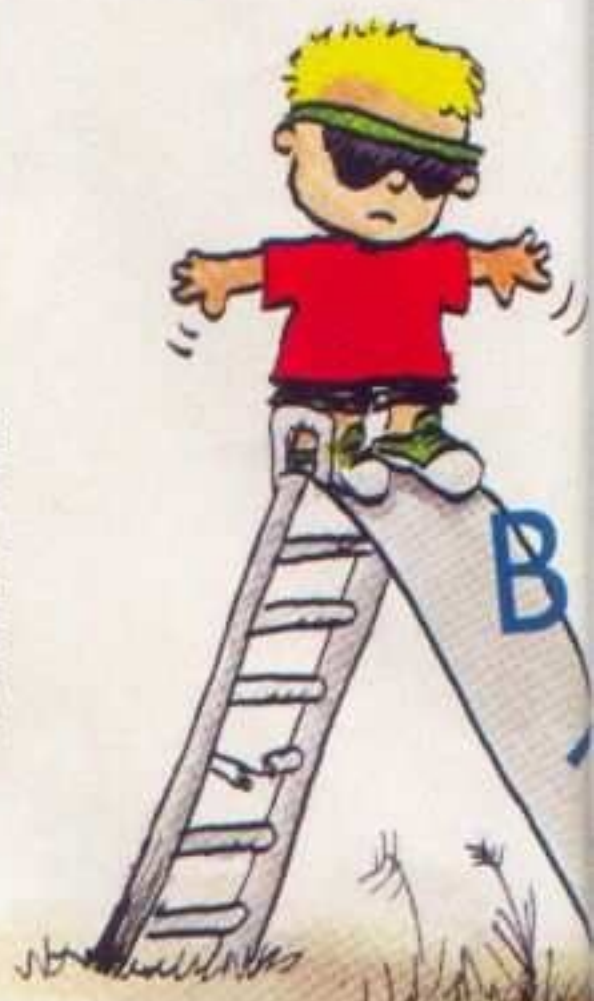
Sucessos como o Totally Rad, Rollergames e S.C.A.T., para Nintendo, e Batman, para Game Boy, fazem parte do acervo da loja, que oferece ainda uma linha completa de acessórios para todos os sistemas.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para se tornar sócio da Game Over basta visitar a loja e apresentar documentos, comprovante de endereço e pagar uma taxa de inscrição.

**No Game Over existem títulos até para o TurboGrafx 16**



## Hora marcada

Nos Estados Unidos parece que vai surgir uma nova onda entre os pais de gamemaniacos. É que três inventores da Carolina do Norte patentearam um aparelho eletrônico, que quando conectado à televisão regula seu funcionamento.

O sistema permite aos pais controlar o tempo que seus filhos passam em frente à TV, assistindo a programas ou jogando videogame. Para ligar a televisão, a criança tem de colocar um cartão, como os usados nos Caixas Eletrônicos de bancos, com seu código num controlador ligado à televisão.

O equipamento, dotado de um relógio acionado assim que o aparelho é ligado, mantém o televisor ligado durante o tempo estipulado pelos pais. Depois desliga e não é possível religá-lo. Só no dia seguinte. A novidade já pode ser encontrada nas lojas americanas e custa US\$ 100. Já pensou se a moda pega por aqui!

## Vingança

Acaba de ser lançado nos EUA o Video Vigilante, uma caixa preta acompanhada de um joystick que atrai nos personagens e atores da televisão. Comandando o joystick, o jogador mira na tela e atira. O som é de um tiro e logo após forma-se, graficamente, um buraco de bala na tela. O aparelho pode ser usado em qualquer TV ou videocassete e custa US\$ 50, nos EUA.



Na Premiere há cerca de 140 títulos

## Super lançamentos

Nas prateleiras da Premiere Video & Games podem ser encontrados cerca de 140 títulos para locação, entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System. Sucessos como A Pequena Sereia (Nintendo), Fantasia (Mega Drive) e Castle of Illusion (Mega Drive) fazem parte dos superlançamentos que a locadora oferece.

A Premiere Video & Games

trabalha ainda com uma linha completa de acessórios e consoles, que estão disponíveis somente para a venda. Para se tornar sócio basta comparecer à loja acompanhado de um adulto e apresentar CIC, RG e comprovante de endereço.

Aí vai um dos endereços: rua Guarará n.º 551, Jardins, São Paulo (SP). O telefone para informações é 884-7022.



Entre os consoles, o Superfamicom. É pagar e jogar.

NORBERTO MARQUES

## Sem levar para casa

Super Mario Bros. 4 e F-Zero (Super Nintendo), Sonic e Fantasia (Mega Drive), Bonk's Adventure (PC-Engine) e muitos outros títulos sofisticados estão agora ao alcance de qualquer gamemaniaco. É que o Famicom Plaza, de São Paulo (SP), está implantando um sistema de locação de consoles seme-

lhante aos fliperamas: o gamemaniaco joga na própria loja e paga pelo tempo de utilização dos equipamentos.

O funcionamento é bastante simples: basta chegar, escolher o sistema em que se quer jogar (Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine, Nintendo e Master System), o cartucho — estão à

disposição mais de 100 títulos no total — e pronto. Um temporizador instalado sobre o TV controla o tempo mínimo, que é de 15 minutos, podendo ser renovado. Dentro destes quinze minutos, o usuário pode ainda trocar uma vez de cartucho.

Há ainda a possibilidade de se tornar sócio do Famicom Plaza. Nesse caso, há um desconto na compra de um cheque-locação e muitas outras promoções, como 30 minutos grátis no dia do aniversário do associado e sorteios de tempos a cada quinze dias. Para se tornar sócio, basta comparecer à loja com um documento de identidade, CIC, comprovante de residência e duas fotos 3x4.

O endereço do Famicom Plaza é o seguinte: Avenida Brigadeiro Luis Antônio, 2.344 (galeria do cine Paulistano), São Paulo, SP. O telefone é (011) 289-1523.

# SE VOCÊ É VIDEOMANIACO, PODE CHAMAR O GALPÃO DE HOSPÍCIO.

**MASTER SYSTEM II**

**ADAPTADOR PARA OS JOGOS MASTER SYSTEM**

**PISTOLA LIGHT PHASER**

**MEGA DRIVE**

**JOYSTICK TIPO MANCHE**

**ÓCULOS 3D**

**CARTUCHOS P/MEGA DRIVE**

**CARTUCHOS P/MASTER SYSTEM**

**JOYSTICK TIPO ASA**

**JOYSTICK TIPO ARCADE**

**JOYSTICK TIPO CONTROLE REMOTO SEM FIO**

**CARTUCHOS P/TOP GAME CCE**

**PISTOLA LASER CCE PVG-9000**

**TOP GAME CCE VG-9000**

**TEC VOY**

**GALPÃO DOS ELETRÔNICOS**

**cce**

R. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - Barra Funda - SP - tel.: 826-0022 - Aberto de 2ª a 6ª das 9 às 19h e sábado até as 14h.

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

## SIMPSON

Como é possível "pixar" as latas de lixo e o hidrante no cartucho The Simpsons: Bart vs. Space Mutants?

Rodrigo C. Auler  
Cuiabá, MT.

Você tem de pegar uma latinha de spray. Há uma logo acima da janela, após o cinema, no comecinho da primeira fase. Suba no parapeito desta janela e use o superpulo (botão A e B juntos) para alcançá-la. Com o spray na mão, basta se aproximar de qualquer objeto violeta e apertar o botão B, inclusive para as latas de lixo e o hidrante.

## NINJA GAIDEN I

Ao contrário do que foi publicado na seção de cartas de VIDEOGAME nº 6, é possível ganhar vidas no jogo Ninja Gaiden 1. Uma delas está no final da fase 4-2.

Cleder Luiz Fagundes  
Porto Alegre, RS

De fato, você tem razão. Em Ninja Gaiden I (Nintendo) há mesmo a vida no estágio 4-2. Só que não é possível pegá-la mais de uma vez como perguntava o leitor da carta a que você se refere, e essa informação acabou confundindo a nossa equipe. Pedimos desculpas pelo erro.

## PUNCH-OUT

Gostaria de saber se há alguma dica especial para derrotar o Mike Tyson no cartucho Punch-out?

Marcelo da Silva Schiavo  
Volta Redonda, RJ.

Para derrotar Mike Tyson neste cartucho não há dica. Tem de ser na habilidade mesmo. O jeito é treinar bastante. Usar a Power Glove (um acessório Nintendo) também pode ajudar.

## GAME GEAR I

Parabéns pela boa revista, mas acho que está faltando uma seção especializada em Game Gear. Outra sugestão: por que a revista não publica o número de Megabytes dos jogos?

João Luiz Piccioni Jr.  
São Paulo, SP.

Sua primeira sugestão e de vários outros leitores foi atendida. A partir desta edição, os maiores sucessos deste excelente portátil estarão na seção Game Gear, com dicas e estratégias. Quanto à sua segunda sugestão, primeiro vamos a um esclarecimento: a capacidade de memória dos cartuchos vem indicada em Megabits, e não em Megabytes. Lembre-se que 1 Me-



ILUSTRAÇÕES ALEXANDRE CINO

gabyte é igual a 8 Megabits. Esta informação, embora importante, não é divulgada pela maioria dos programadores de cartuchos, por isso não é publicada.

## GAME GEAR II

Eu tenho um Game Gear e gostaria de saber quantos bits ele tem. Peço ainda o preço do aparelho e de cada cartucho.

Keyni B. Matsuda  
Palmital, SP.

O Game Gear utiliza um microprocessador Z-80A de 8 bits (o mesmo do Master System). O preço do aparelho, segundo o fabricante, variava entre Cr\$ 160 mil e Cr\$ 180 mil, em setembro. Já o cartucho oscilava entre Cr\$ 15 mil e Cr\$ 20 mil.

## CASTLE OF ILLUSION

Gostaria que a VIDEOGAME confirmasse a dica dada na edição nº 6. A dica diz que Mickey pode se transformar em fantasma em Castle of Illusion. Tentei várias vezes e não consegui.

José Carlos J. de Campos Jr.  
Rio de Janeiro, RJ.

A equipe de VIDEOGAME testou esta dica (Mickey Fantasma), porém utilizando um cartucho produzido pela



SEGA americana e um console Genesis (também americano). Em outra combinação cartucho/console que não seja esta a dica pode não funcionar.

## MOONWALKER

Gostaria de saber se é possível escolher fases no jogo Michael Jackson's Moonwalker.

Guilherme Ebert Etges  
Florianópolis, SC.

Entramos em contato com a Hot Line da Tec Toy, que nos informou ser impossível escolher fases no cartucho Michael Jackson's Moonwalker.

## DÚVIDA

Tenho uma dúvida quanto ao PC Engine: na página 59 da revista VIDEOGAME nº 6 está escrito que este console possui 16 bits, já na página 60 aparece que ele tem 8 bits. Afinal, qual das informações é correta?

Fabio de Araújo Assunção  
Alcântara, RJ.

A informação correta é a da página 60: o PC Engine é um console de 8 bits, e seu processador é o 65C02. O console TurboGrafx-16, também referido na reportagem, este sim, é um console de 16 bits. Seu processador é o 65C816.

## CARTUCHO DE GENESIS

Tenho três dúvidas: 1)O cartucho do Genesis é compatível com o Mega Drive e vice-versa? 2)É preciso um adaptador? 3)O Genesis precisa de um transcodificador?

Douglas de O. Agostinho  
São Caetano do Sul, SP.

O cartucho Sega Genesis (americano) é totalmente compatível com o Mega Drive e não necessita de nenhum adaptador. Para ter a imagem colorida na tela é necessário comprar um transcodificador ou fazer a transcodificação do aparelho para transformar o sinal original (NTSC) em PAL-M. Sem isso a imagem sai em preto e branco.

## SUPER FAMICOM

Quero saber títulos de cartuchos de Super Famicom.

Uirá Felipe Lourenço  
Belém, PA.

Nesta edição de VIDEOGAME você fica conhecendo melhor um deles: O Super Mario Bros. 4. Mas ainda há bons títulos como o F-Zero, Ultra Man, Big Run e o Gradius III. Agora é só experimentar.

A WAR GAME adverte: Jogar Video Game é essencial a saúde

# WAR GAME



BREVE ABRIREMOS 24 HORAS

INSCRIÇÕES GRÁTIS

- Entrega gratuita a domicílio.
- Locação de consoles.
- **Distribuidora e Locadora.**
- Fique de olho nas ofertas de usados.
- Preços promocionais - Faça já seu cadastro p/ mala direta.

Na War Game  
você encontra  
as melhores fitas  
de Video Games!!!

## ATENÇÃO

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX  
Preços especiais p/ locadoras  
e distribuidoras.

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha  
Trav. Eng. Caetano Alvares c/ Cons. Moreira  
de Barros) CEP 02460 - Santana

 (011) 290-2130

locação  
a  
600,00

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345  
em frente a War Game.

Assistência Técnica

## MICKEY

Gostaria de saber se o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo.

Hugo S. G. Pereira  
Duque de Caxias, RJ.

**Sim, o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo e chama-se apenas Mickey Mouse. Ele já foi mostrado na edição n.º 3, página 40, da revista VIDEOGAME. Confira.**

## RAMBO III

Gostaria de saber como destruir o helicóptero na última fase do cartucho Rambo III do Master System.

Carlos A. O. Soares  
Barra Mansa, RJ.

**Para conseguir destruir o helicóptero, você deve atirar até que sua energia fique fraca. Recarregue então suas forças, detonando o recarregador, e continue atirando até que a munição acabe. A granada é o seu último trunfo, que acabará de vez com o helicóptero.**

## ALTERED BEAST

No cartucho Altered Beast, eu não sei como destruir o chefe da 2.ª fase. Vocês podem me ajudar?

Leandro C. Matos  
Rio de Janeiro, RJ.

**Para vencer o chefe da 2.ª fase, você deve se transformar em dragão e se posicionar no centro da tela. Comece dando choque antes mesmo do inimigo aparecer. Quando ele surgir é só dirigir o choque diretamente aos seus olhos. O inimigo não conseguirá resistir por muito tempo.**

## MARIO 3

A VIDEOGAME n.º 5, na seção Dicas do Leitor, explica que o jogador do Super Mario Bros. 3 deve pegar o martelo com os Irmãos Martelo. Como isto é possível? Nesta mesma revista, vocês dizem que não foi lançado o jogo Super Mario 4 no Nintendo de 8 bits, mas eu o tenho no meu Phantom System. O que me dizem disto?

André Kaminski  
Curitiba, PR.

**Após derrotar os Irmãos Martelo, você vai ver um martelinho piscando no canto esquerdo da tela. Automaticamente, ele será incluído na lista de objetos que podem ser selecionados no mapa (use o botão B). Quanto ao cartucho Super Mario Bros. 4, trata-se com certeza de uma versão "pirata" do famoso personagem. Vale conferir na reportagem a respeito, na seção Bits de VIDEOGAME n.º 6.**

## SUPER CONTRA

Tenho duas dúvidas: 1) No cartucho Super Contra (Nintendo), qual a sequência para começar o jogo com 30 vidas? 2) Como faço para derrotar o Frankenstein na 4.ª fase do jogo Castlevania (Nintendo)?

Cleverson V. Moreira  
Petrópolis, RJ.

**A sequência certa para começar o jogo Super Contra com 30 vidas é direita, esquerda, para baixo, para cima, A, B, Start. Para derrotar o Frankenstein na 4.ª fase do jogo Castlevania, você deve ficar no canto direito da tela, abaixado e dando chicotadas no inimigo. Quando sua energia estiver fraca, corra para esquerda e passe em cima do frango: ele trará sua força de volta.**



ILUSTRAÇÕES ALEXANDRE ONO

## CRÍTICAS

Acho que vocês só aceitam elogios e não críticas. Sua revista não tem nível técnico nenhum a ponto de ter vários erros "escabrosos" na edição n.º 4. Como "todos" sabemos existem quatro videogames portáteis: Game Boy (4 bits), Game Gear (8 bits), Turbo Express e Lynx (16 bits). Assim como não existe videogame portátil de 16 bits? O Turbo Express usa o mesmo processador da NEC (7,5 MHz) e o Lynx um processador central de 16 MHz, ou seja, o mais veloz videogame do mundo.

Flávio Pimenta  
Belo Horizonte, MG.

**A equipe de VIDEOGAME aceita críticas. Tanto que sua carta está sendo publicada. Entretanto, VIDEOGAME mantém as informações publicadas nas referidas reportagens. Elas estão corretas, segundo informações dos próprios fabricantes. Vamos aos dados: primeiro, o Game Boy é um console portátil de 8 bits e não de 4 bits**

**como você afirma. Seu processador é o 6502, o mesmo dos computadores Apple e do próprio console Nintendo. Quando ao Lynx da Atari e o Turbo Express da NEC, eles não são consoles de 16 bits. O Lynx, segundo dados publicados na revista Eletronic Gaming Monthly de março de 1991, trabalha com o microprocessador 65C02 de 8 bits — aliás, o mesmo do Nintendo e do Game Boy. E o Turbo Express, segundo o fabricante, trabalha com o processador Hudson C6280, também de 8 bits. Sua velocidade é de 7,16 MHz, e estão disponíveis até 512 cores. Ele pode rodar os jogos em cartão produzidos pela NEC, que são também compatíveis com o TurboGrafx-16 e com o PC-Engine, do mesmo fabricante. Satisfeito?**

## GAME BOY

O Game Boy tem "pause"? Como são suas cores? Ele produz som ou música? E o Light Boy, melhora a definição da imagem? Como é o seu funcionamento? O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas?

Tomás Carvalho de Oliveira  
Salvador, BA.

**O Game Boy é um console portátil fabricado pela Nintendo, com 8 bits. Entre outros recursos tem "pause", mas sua tela é de cristal líquido, não dispendo de cores. Tem som acompanhando as cenas e música, conforme o cartucho, e que pode ser ouvida em mono pelo aparelho ou em estéreo se for colocado um fone de ouvido. O Light Boy é um acessório que apenas ilumina a tela (ela não tem luz própria). Seu funcionamento é como o de qualquer outro console, recebendo cartuchos (que têm de ser específicos para o Game Boy) e dispõe dos mesmos botões que qualquer Nintendo. O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas desde que os dois portáteis sejam conectados por um cabo que já vem com o console.**

## SPIDER-MAN

Ganhei o cartucho The Amazing Spider-Man do Game Boy, mas não sei nenhuma dica. Será que a VIDEOGAME pode me ajudar?

André M. Pinto  
Ribeirão Preto, SP.

**Na 4.ª fase do jogo, o Homem Aranha deverá lutar contra Rhino, o chefe. Para destruí-lo é necessário acertar diversos socos, pois as teias de aranha são inúteis contra ele. Quando Rhino atacar, pule por cima e continue atingindo-o. Agora é só treinar.**



## CONSOLE ESQUENTA?

Quando o Phantom System esquenta, o melhor é desligá-lo até esfriar ou isso não é necessário?

Jamil Li Causi  
Cabo Frio, RJ.

Segundo a Gradiente, fabricante do Phantom, não há limitações de uso para o console do Phantom System. Mas o jogador cansa e a empresa aconselha os videomaniacos a fazer um intervalo de 10 a 15 minutos para cada duas horas de jogo, a fim de evitar a fadiga do jogador.



## MASTER EM NINTENDO

É verdade que será lançado no mercado um adaptador para encaixar cartuchos do Master no Nintendo?

Rafael L. S. Filho  
São Paulo, SP.

Sua informação é incorreta. Os dois sistemas são diferentes e VIDEOGAME não tem informações de que exista um adaptador de um sistema para outro. Veja maiores informações sobre "compatibilidade" em VIDEOGAME n.º 3.

## ARKANOID

Gostaria de saber alguma dica do cartucho Arkanoid do Nintendo japonês.

Stephano de Freitas  
São Paulo, SP.

Na 4.ª fase deste jogo tipo paredão, você deve tentar fazer com que a bola consiga ultrapassar os blocos pelo espaço existente no canto esquerdo da tela. Ela passará então a quebrar os blocos pela parte superior da tela, eliminando-os mais rapidamente. ▶

# RADAXIAN GAMES



Nintendo

Super Famicom

- NÃO FAZEMOS FRANQUIA, FAZEMOS AMIGOS. CONSULTE-NOS.
- TEMOS APARELHOS PARA VOCÊ E SEUS AMIGOS JOGAREM NA LOJA.
- CAMPEONATOS PERMANENTES.
- OS MAIORES LANÇAMENTOS EM TODOS OS SISTEMAS.
- NÃO COMPRE SEM NOS CONSULTAR.

### LOJA 1

RUA ORVILLE DERBY, 107 - MOOCA - SÃO PAULO  
CAPITAL - CEP 03112 - TEL.: (011) 291-4546

### LOJA 2

RUA CORONEL ESTEVAN, 135 - JACUTINGA  
MINAS GERAIS - CEP 37590 - TEL.: (035) 443-1826

### LOJA 3

RUA PADRE JOSÉ MARSCHAUSER, 126 - TATUAPÉ  
(TRAV. DA RUA EMILIA MARENGO, ALT. N.º 400)  
SÃO PAULO - SP - CAPITAL - CEP 03324

SOLICITE NOSSOS CATALOGOS

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

RADAXIAN RANKING



ACERVO - LANÇAMENTO - PREÇOS - ATENDIMENTO - VOCÊ

# CARTAS



ALEXANDRE ONO

## SUGESTÃO E DÚVIDA

A minha sugestão é que a revista **VIDEOGAME** publique uma outra edição especial com todas as dicas do jogo Super Mario Bros. 3. A minha dúvida é: por que a SUPERPROMOÇÃO 5 é exclusiva para os donos de Master System?

Gustavo Henrique de Souza  
Barra Mansã, RJ.

**Sua sugestão, e de outros leitores, foi atendida. Em breve você encontrará nas bancas uma edição especial de VIDEOGAME apenas com o jogo Super**

Mario Bros. 3. Quanto à sua dúvida, não é obrigatório ser dono de um Master System, mas é preciso dispor de um, mesmo que emprestado, para fazer o recorde do jogo Alex Kidd in Miracle World. A promoção ficou restrita ao sistema Sega já que foi patrocinada pela Tec Toy que, naturalmente, pretende divulgar o seu sistema e não o de outro concorrente.

## E A MINHA CARTA?

Mandei uma carta a **VIDEOGAME** com uma relação de códigos secretos do jogo 1944 e Super Contra mas ela não foi publicada. Vi na seção de cartas que "por motivo de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente". Só que o jogo Tennis, do Atari, foi publicado nas edições 1 e 5. Assim garanto que não foi por falta de espaço que deixaram de publicar a minha carta, já que estão repetindo assuntos.

Jair Alves Almeida  
São Paulo, SP.

**Se você observar as dicas do jogo Tennis nas VIDEOGAME 1 e 5 verá que as dicas são diferentes. Isso, eventualmente, acontece também com outros jogos já que nem sempre é possível fa-**

zer uma revista exclusivamente com lançamentos. Quanto a publicar resumidamente isso é necessário para atender a um máximo de leitores. Mas, agora você não tem do que reclamar, já teve uma carta publicada.

## ADESIVO

Por que vocês não publicam um adesivo da revista **VIDEOGAME**? Gostaria muito de ter um colado em minha pasta.

Rafael B. A. Mourão  
Campinas, SP.

**Sua sugestão está sendo estudada.**

## Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.



# ChamoniX

## CHAMONIX GAMES

34 S.E. 2ND AVE-SUITE 210 · DOWNTOWN PHONE: (305) 372-0087/FAX: (305) 372-0031  
MIAMI - FLORIDA - ZIPE CODE 33131

*Vendas de aparelhos e fitas originais para NINTENDO, GENESIS, SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO (NES), GAME BOY, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, NEO GEO, LYNX, TURBO GRAFX, PC ENGINE, AMIGA e outros.*  
*Se você quer abrir uma locadora ou incluir games, consulte-nos, pois temos os melhores preços de fitas e aparelhos.*

**Mega Drive**

**NEO GEO**

**PC Engine**

**GAME GEAR**

**Sega Genesis**  
**Nintendo**

OFFICIAL  
**GAME BOY**  
VIDEO LINK  
GAME PAR

ATENDEMOS  
SO LOCADORAS  
E LOJAS.

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA.

VENDAS  
SO POR  
ATACADO.

*Temos todos os lançamentos e os melhores preços. Agora em Miami, uma loja especializada em games. Visite-nos.*

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

CONTATOS NO BRASIL:

**FONES: (011) 458-5122/66-3318 FAX: (011) 458-5565**

**SOMOS PIONEIROS EM GAMES**

# Chegou

# Travel IN



## A revista que vai.

*Vai levar você para uma praia deserta em Bali. Vai esquiar em Aspen. Vai navegar Nilo abaixo num hotel flutuante. E vai estar em todas as bancas, a partir de outubro.*

# Travel IN

**Você vai com a gente**



Uma editora associada à



Tel (011) 549-1433  
Fax (011) 549-1220

# ROLOS & TROCAS

**Phantom System** — Com cartuchos e adaptador J72, na caixa, vendo por Cr\$ 160.000,00. Rafael Ramos Gonçalves — Av. Santa Cruz, 6496 apto. 104 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21.830 — Tel. (021) 332.3779.

**Cartucho** — Troco Ghostbusters II por Ducktales ou Mario Bros II. Compro outros cartuchos. Fabyana Fuentes Mota — R. Nina Rodrigues, 193 — São Paulo — SP — Tel. 703.4471.

**Supergame** — VG-5600 com Joystick Dynacom e 10 jogos, troco por dois jogos do Sistema Nintendo Americano. Thiago S. Peron — Av. Rio Branco, 101/105 — Varginha — MG — CEP 37100 — Tel. (035) 221.1532.

**Compro** — Fita Yo! Noid. Daniel Marquetti — R. Hermann Hering, 377 — Blumenau — SC — CEP 89010 — Tel. (0473) 22.3800.

**Minigame** — Ninja Gaiden novo, vendo por Cr\$ 15.000,00. Alex Barbosa da Silva — Av. Ipiranga, 313 — 8º cj. 82 — São Paulo — SP — CEP 01046. Tel. (011) 257.9150 (após 18h).

**Master System** — Semi-novo, com óculos e fitas, troco por Mega Drive e fitas. Taygoara Martins — R. Nicacio Pinto, 279 — Bl. 3 — apto. 32 — Fortaleza — CE. Tel. (085) 234.4692.

**Gemini** — Importado, com 26 fitas, vendo. Divalnei Moreira Vieira — SQN 210 — Bl. K — apto. 309 — Asa Norte — Brasília — DF — CEP 70.862 Tel. (061) 273.0546.

**Troco** — 35 jogos Atari e um Walkman por Top Game VG 9000. Leandro Martinez de Melo — R. Sud Menucci, 50 — Ferraz de Vasconcelos — SP — CEP 08500.

**Nintendo** — Japonês, semi-novo, vendo. Dirce Bonetti — R. Álvaro Neto, 212 — apto. 112 — São Paulo — SP — CEP 04112 — Tel. (011) 570.6385.

**Compro** — Top Game (Double System) VG 9.000. Marcelo Pontes Nobre — R. Moréia, 125/302 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20761.

**Bit System** — Troco, com 6 fitas, adaptador, controle-remoto e pistola por Mega Drive. Thiago G. do Amaral — Ed. Carijó, 301 — 2ª Etapa — Coqueiral de Itaparica — V. Velha — ES. CEP 29100 — Tel. (027) 239.3562.

**Phantom System** — Com Pistola, troco por Bit System com pistola. Vendo Atari com 7 fitas. Rafael Nascimento — R.D. João VI, 137 — Campinas — SP — Tel. (0192) 53.4074.

**Master System** — Com Pistola e Rapid Fire e 12 cartuchos, troco por Mega Drive com cartuchos. Thiago S. Busato — R. Cel. Ary Pinho, 197 — Curitiba — PR — CEP 82640 Tel. (041) 256.1535 após 13h.

**Mega Drive** — Na caixa, sem uso, por Cr\$ 130.000,00 e fitas Cr\$ 18.000,00 cada. Edie Ferreira da Silva Jr. — R. Nereu Ramos, 441 — Herval D'oeste — SC — CEP 89610 — Tel. (0495) 22.2077.

**Super Charger** — Troco com 2 fitas por Phantom System com fita e adaptador. Tiago de Andrade Pedroso — R. Anora, 55 — São Paulo SP — CEP 02208 — Tel. 202.3764.

**Troco** — Um microcomputador TK-90 X, mais 50 jogos em fita K-7 por qualquer videogame de 3ª geração. Alex S. de Abreu — SQS-408 Bloco S — Portaria — Brasília — DF — CEP 70257.

**Supergame** — Vendo/Troco, com 6 jogos, uma bicicleta Acrobyke RZ, e uma mesa de Pebolin por Master System/Phantom/Mega Drive ou Nintendo. Vagner Moreira da Silva — R. Álvaro da Costa, 271 — São Paulo — SP — CEP 08460.

**Cartuchos** — Vendo vários, do Phantom System. Vinícius A.R.B. Almeida — R. Bambu, 1103/402 — Belo Horizonte — MG — CEP 30310 Tel. 223.7065.

**Phantom System** — Vendo, com fita, pistola e adaptador J-72, Cr\$ 95.000,00. Viktor Belém de Mesquita Sobral — R. Juazeiro do Norte, 181 — apto.303 — Fortaleza — CE — CEP 60165 — Tel. (085) 224.7432.

**Troco** — TV à cores 20" Telefunken por Mega Drive. Dionizio Ferrete — R. Bacuriteua, 126 — São Paulo — SP — CEP 02862 — Tel. (011) 277.0232.

**CCE** — Troco, com 21 fitas, dois controles por Top Game com 3 cartuchos. Dévide Eduardo P.Barroso — Quadra 46 Casa 66 — Shis Greste — Gama — DF — CEP 72440 — Tel. (061) 556.2946.

**Master System** — Com 7 cartuchos, pistola e Rapid Fire por Mega Drive. Cláudio Ueda — SHCGN, 712 — Bloco A — apto. 301 — Brasília — DF — CEP 70760 — Tel. (061) 273.9159.

**Super Charger** — Na caixa, com fitas, vendo por Cr\$ 120.000,00 ou troco por Master System com 3 fitas. Paulo Watanabe — Av. Brasil, 172 — Poá — SP — CEP 08550.

**Superfamicon** — Troco com 4 fitas por Mega Drive. Fábio Sakaguti — R. Manoel Correia de Freitas, 709 — Curitiba — PR — CEP 82500 — Tel. (041) 264.7739.

**Phantom System** — Vendo com adaptador e 11 cartuchos — Cr\$ 130.000,00. Marcus Vinícius A. Gomes — R. Emílio Henking, 96 — apto. 71 — Campinas SP — CEP 13070 — Tel. (0192) 43.5022.

**Dactar** — Com jogos e uma bicicleta BMX, troco por Master System, Phantom ou Mega Drive. Júnior Cesar S. Guedes — R. C, 122-Q 231 L7 16 — Goiânia — GO — CEP 74000.

**Dynavision II** — Vendo com 3 cartuchos e adaptador. Precinho camarada! Cr\$ 45.000,00. Fernando Amorim — R. São Paulo, 350 — apto. 301 — Cascavel — PR — CEP 85800 — Tel. (0852) 24.1174.

**Game Gear** — Vendo, novíssimo e 2 Game Boy novos. Douglas C. Marinho — R. Santos Dumont, 1718 — Andradina — SP — CEP 16900 — Tel. (0187) 22.4471.

**Odissey** — Vendo, com teclado Alpha numérico e 13 jogos. Felipe A. Araújo — R. Visconde de Santa Isabel, 72/201 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20560 — Tel. (021) 577.5319.



**VG 8000** — Completo, mais Joystick de Phantom, um cartucho, adaptador A-60, 4 rodas skate, Pro Life, 4 rolamentos importados NHBB, par de sapatos Kaito n.º 36, canivete alemão, carteira Town & Country, um cartucho de Atari, dois chaves, fone de walkman, fita TDK, mini-lanterna National, estojo de pronto-socorro, adesivos e outros objetos, troco tudo por qualquer videogame padrão Nintendo (exceto Hi-Top Game) com 3 cartuchos. Paulo Primus — R. Burgalhau, 358 — Diamantina — MG — CEP 39100.

**Power Glove** — para Nintendo, troco por 2 fitas legais ou vendo por valor equivalente Cr\$ 40/50 mil. Pedro Tude Sevá — R. Dr. Antonio Galizia, 111 — Campinas — SP. Tel. (0192) 536293.

**Dactar** — Com 42 jogos, vendo ou troco por Top Game VG 9000. Pago diferença. José A.M. Jr. — R. Serra do Mar, 8 — Blumenau — SC — CEP 89100 — Tel. (043) 23.0329.

**Atari 2600** — Troco com 28 jogos e bicicleta Caloi Cruiser por Phantom System ou Mega Drive. Jardel Ferraz de Moraes — Av. Couto Magalhães, 1658 — Várzea Grande — MT — CEP 78110 — Tel. (065) 381.2354.

**Master System** — Novo, com dois controles e cartuchos, vendo por Cr\$ 70.000,00 ou troco por Nintendo, Bit System ou Phantom System com 2 cartuchos. Fábio Contreiras Lima — Moradas do Imbuí — Ed. Iataí — apto. 601 — Salvador — BA — Tel. (071) 231.5070.

**Bit System** — Com 2 Joysticks e 15 fitas por Mega Drive. Pago diferença. Celio Deringer — Av. 26 de Abril, 214/002 — José Boiteux — SC — CEP 89145 — Tel. (0473) 521055.

**Troco** — Um computador TK 3000 completo por videogame compatível com Nintendo ou Megadrive. Luiz Roberto B. de Souza — R. Agostinho Pupo, 80 — Mogi das Cruzes — SP — Tel. (011) 461.4402 — CEP 08730.

**Master System** — Troco com arma e 4 cartuchos por Mega Drive com um cartucho. Alan Roberto Romaniuc — Av. Anhanguera, 399 — São Roque — SP — Tel. (011) 425.3170.

**Nintendo** — Americano original, vendo com 4 meses de uso com 4 fitas — Cr\$ 100.000,00. Rafael Sereno Frota — R. dos Tucanos, 4 apto. 401 — São Luis — MA — CEP 65075 — Tel. (098) 235.1166.

**Top Game** — VG-9000 com 8 fitas, mais Cr\$ 50.000,00, troco por um Mega Drive. Fausto Rodrigo de Souza Silveira — R. Oswaldo Cruz, 442 São José do Rio Preto — SP — CEP 15030. Tel. (0172)211576

**Troco** — Prancha de surf em bom estado por videogame 3.ª geração (menos Top Game e Dynavision II). Aldo de O. Martins — R. Vila Nova 31 casa 3 — CEP 21500 — Rio de Janeiro — RJ — Tel. (021) 450.0029.

**Bit System** — Semi-novo com 10 fitas, mais Cr\$ 50.000,00. Troco por Mega Drive. Orlando José Blanc Pereira — R. Nicolau Alves de Oliveira, s/n.º — Pirapetinga — MG — CEP 36730 — Tel. (032) 465.1206 (Falar com Domingos).

**Game Gear** — Compro. Juliano Rodrigues — QR, 106 — cj.7 — casa 5 — Brasília — DF — CEP 72300.

**Troco** — Walk Machine por Genesis ou Mega Drive — Daniel Fernandes Ogando. Av. Melchert, 310 — São Paulo — SP — CEP 03508 — Tel. (011) 295.8974.

**Nota da redação**

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP. 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.



“APRESENTA”

**EXTENSOR EXTERIOR**

“A NOVIDADE PARA OS MEGAMANIACOS”

SEU NINTENDO EM MATERIA DE SOM SE TRANSFORMARA NUM SUPER APARELHO “STEREO”.

Preço Promocional de Lançamento



ADEUS ADAPTADOR 72 PINOS



O FIM DO ASSOPIÃO

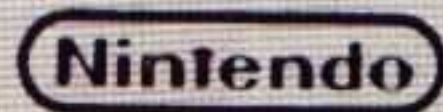


60 PINOS

**Desbloqueamos Nintendo Americano**

São Paulo: Rua Barão de Tatuí, 109 - Cj. 112  
Tel/Fax: (011) 67-0054/Tel. (011) 259-4148  
No Rio: Tel: 325-4680  
Minas: Tel: 222-6564 (Distribuidor Framsol)  
Paraná: Tel: 27-5735 (Distribuidor Framsol)

**Sodimpex**  
**CARTUCHOS E APARELHOS ORIGINAIS**



- CATALOGO DE 400 TITULOS
- LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM ESTADOS UNIDOS
- REMETEMOS POR SEDEX PARA TODO PAIS
- SOMENTE ATACADO

**SODIMPEX Comércio Exterior Ltda.**  
**CX.P. 812 - SÃO PAULO - SP**  
**CEP: 01059 - FONE: (011) 256-1739**  
**FAX: (011) 231-2432**

## Metal Storm (Nintendo)

Para começar o jogo com 69 vidas, é só digitar o código: **4FTP7VVSTW**. E, se você quiser começar na fase 6-1, o código correto é: **D3X1JQ3D** (coração).

Adriano G. R. Cunha  
Angra dos Reis, RJ

## Solar Stricker (Game Boy)

Para derrotar o inimigo da quinta fase, fique parado logo acima do canhão central, atirando sempre. Você não será atingido. No inimigo final, fique acima da linha de tiro dos canhões inferiores e só se mova verticalmente. Será uma preocupação a menos para derrotar o chefe.

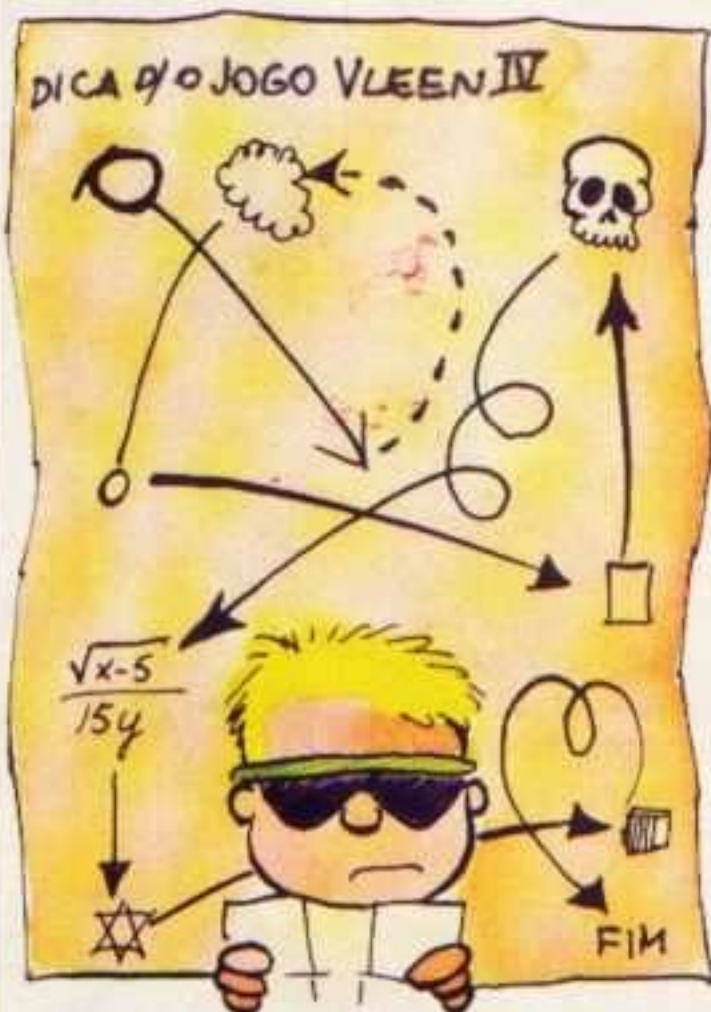
Martin S. de Assis  
Rio de Janeiro, RJ

## Ninja Gaiden I (Nintendo)

Você poderá ganhar várias vidas na fase 5-3. Na terceira cena, dê a volta na escada, pois não há maneira de subir nesse local. Pegue a vida e desça por onde entrou. Você pode voltar lá, que a vida estará novamente esperando.

Fábio Salomão  
Belo Horizonte, MG

# DICAS DO LEITOR



## Mega Drive

Ai vão algumas "passwords" para jogos Mega Drive:

**Populous**: para começar na segunda fase: **EOAOZORD**; terceira fase: **TIMUSLUG**; quarta fase: **RINGMPED**.

**Super Voley-ball**: para disputar o último jogo com a URSS a senha é: **RQ7F4**.

**Lakers x Celtics**: Se você estiver jogando com o Detroit Pistons, vá direto para a final com este código: **V=HOJ**.

Carlos Augusto Ayosa  
São Paulo, SP

## Aztec Adventure (Master System)

Na segunda fase, há uma passagem escondida para uma fase secreta. Para atingi-la, pegue uma jangada no primeiro rio. Quando chegar ao final deste rio, aperte os botões **1** e **2** e simultaneamente o direcional para baixo. Pronto, você encontrará a fase secreta.

Vitor Ururahy de Carvalho  
Rio de Janeiro, RJ

## Trojan (Nintendo)

Para conseguir CONTINUE infinito, na tela de apresentação aperte simultaneamente a diagonal superior esquerda, **A**, **B** e **START**.

Marcelo Abrahão Bucci  
Orlândia, SP



## The Simpsons (Nintendo)

Na primeira fase, ao lado do toldo que deve ser "pixado" com o hidrante (nele está escrito "Wet Point") há uma vida. Para pegá-la, primeiro suba na vitrine, e daí para a janelinha da porta, abaixo do toldo. Dê então um superpulo em direção ao gramado (**A** e **B** simultaneamente). Bart cairá em uma plataforma invisível. Aí é só apertar o direcional para baixo e pegar as letras que cairão.

Luiz Ronan M. F. de Souza  
Uberaba, MG

## Gradius II (Nintendo)

Para conseguir o SOUND MODE e ouvir todas as músicas do jogo, faça o seguinte: na tela de apresentação aperte os botões **A**, **B** e **SELECT** simultaneamente e depois **START**. Para reiniciar o jogo, aperte **START** novamente. Este truque funciona também no Game Nintendo Super Contra.

Emerson Moacir Zaro  
Santa Gertrudes, SP

## Kenseiden (Master System)

Para conseguir o CONTINUE, proceda da seguinte forma: assim que aparecer a mensagem GAME OVER aperte os botões **1** e **2**, mantendo-os pressionados até que apareça um estátua. Solte-os, então, pressionando a diagonal superior esquerda do direcional e o botão **1**.

Michel Menezes de Souza  
Niterói, RJ

## Black Belt (Master System)

Quando derrotar Wang e salvar Kyoko aparecerão as letras finais. Neste momento aperte os botões **1** e **2** e gire 20 vezes o direcional no sentido dos ponteiros do relógio. Você disputará uma fase especial só com os mestres.

Vitor L. Rodrigues  
Rio de Janeiro, RJ



"PARA FUGIR DA MESMICE, FOI INAUGURADA A PRIMEIRA LOJA DE CONVENIÊNCIA (DE GAMES)"

REVISTA VEJA S.P. 26 / 06 / 91

"OS MANÍACOS POR VIDEOGAMES JÁ CONTAM COM UMA LOJA DE CONVENIÊNCIA DESTINADA A ELES - A SUPER GAMES"

REVISTA EXAME 10 / 07 / 91



'UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"

JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91

"MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"

O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91

# SUPER GAMES

VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER PARTE DA SUPER GAMES:

SUPER  GAMES  
C L U B E

FRANCHISING  
SUPER  GAMES

**1** PARA SE ASSOCIAR, RECEBER O INFORME BIMESTRAL, SUA CARTEIRINHA E PARTICIPAR DE PROMOÇÕES INCRÍVEIS, MANDE UMA CARTA PARA A SUPERCAP COM SEUS DADOS, ANEXANDO CHEQUE DE CR\$ 4.900,00 (ANUIDADE).

**2** PARA SABER COMO MONTAR SUA LOJA SUPER GAMES, ESCREVA OU ENVIE UM FAX PARA A SUPERCAP, INDICANDO O LOCAL ONDE VOCÊ PRETENDE INSTALAR A SUPER GAMES. APROVEITE ESTA OPORTUNIDADE.



# SUPER MARIO WORLD



TIPO: Aventura

Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4, tem como personagem o velho e conhecido Mario do Nintendo de 8 bits — game que já possui três versões — só que, evidentemente, um jogo muito mais sofisticado. Esta versão para o Super Nintendo (americano) ou Super Famicom (japones), de 16 bits, apresenta muito mais recursos, novos movimentos, cenários surpreendentes e, no melhor estilo das versões de 8 bits, músicas e efeitos sonoros

excelentes. Mas continua o mesmo Mario que todos amamos.

De fato, nesta aventura, pouca coisa mudou na forma do jogo. Como nas outras versões, Mario e Luigi estão novamente às voltas com o terrível Koopa, que não se cansa de raptar a princesa Toad e tentar dominar o Reino dos Cogumelos. Mas os caminhos pelos 8 mundos e cada uma das cenas destes mundos apresentam muitas alternativas diferentes. São 92 fases a se-



FOTOS: NORBERTO MARQUES

rem cumpridas até o final caso o herói resolva passar por todos os mundos. Mas, claro, existe um caminho alternativo, muito mais rápido. É exatamente este caminho que você vai ficar conhecendo agora.

## Os oito mundos

Ao contrário das versões anteriores, Mario ou Luigi podem agora ter uma visão global de todo o Reino, através de um grande e único mapa. Para se movimentar nele, basta apertar **START**. A cada mundo novo, um mapa ampliado deste mundo aparece, para que Mario se oriente e cumpra todas as fases. Aqui você vê o Reino completo. Para o atalho, você deve formar o acesso à estrela que aparece no Mundo 2. Basta seguir o mapa!



## O Controle

Outra sofisticação do Super Nintendo e do Super Famicom é o controle. São ao todo 8 botões além do direcional, todos eles com alguma utilidade. Uma grande diferença é que, para que se possa acionar os botões **L** e **R**, localizados na parte anterior do controle, é necessário que o jogador use o polegar tanto no direcional como nos botões de comando. Isso exigirá bastante agilidade e treino. Aqui vão as funções.





## Itens



**Cogumelo vermelho:**  
Super Mario.



**Cogumelo verde:**  
uma vida.



**Flor de Fogos:**  
Fiery Mario.



**Moeda Dino:** cinco delas na mesma fase valem uma vida.



**Pena:** Cape Mario (ele pode voar por tempo limitado. A queda será suavizada pela capa, que se transforma em pára-quadras).



**Balão:** Mario pode subir e encontrar segredos cada vez que pegar um balão.

## Rumo ao final do jogo!

Para que Mario chegue rapidamente ao final do jogo e enfrente Koopa, libertando Toad, ele deve começar o jogo normalmente pelo Mundo 1. Terminado este

mundo, será necessário encontrar duas chaves do Mundo 2 para se atingir a estrela e, aí, mais quatro chaves. Pronto, Koopa está próximo.



**Mundo 1:** Para quem já conhece o velho estilo deste italiano baixinho, este mundo não vai apresentar grandes dificuldades. O maior problema mesmo será o castelo, onde Lemmy Koopa o aguarda. Aí é que começam a aparecer as novidades. Mario pode andar por uma tela e derrubar os inimigos que estão atrás dela (botão Y). Ou, se estiver dentro de um quadrado vermelho, passar para o outro lado. O único problema será passar os pilares. Para isso, corra — mas seja cuidadoso!

Para vencer Lemmy Koopa, Mario deve tentar derrubá-lo da plataforma-gangorra. O resto já é manjado: pule na cabeça dele ou acerte-o com bolas de fogo.

**Mundo 2:** Na Action Scene 1 Mario encontra a primeira chave. Veja o local correto na foto. Pronto, o caminho para a água está aberto. A Action Scene 2 é na água. Para pegar a chave, transporte o "P" para uma plataforma antes da plataforma onde aparece a interrogação (foto). Pule nele para transformar os blocos em moedas e alcançar a chave na interrogação.

## Dino, um novo amigo

Na sua jornada, Mario (ou Luigi) conta com um grande amigo: Dino, um simpático dinossauro. Encontre os ovos coloridos para contar com a ajuda dele.

Dino verde: **Ele está em todas as cenas. Alimente-o com cinco tartarugas e ele crescerá.**



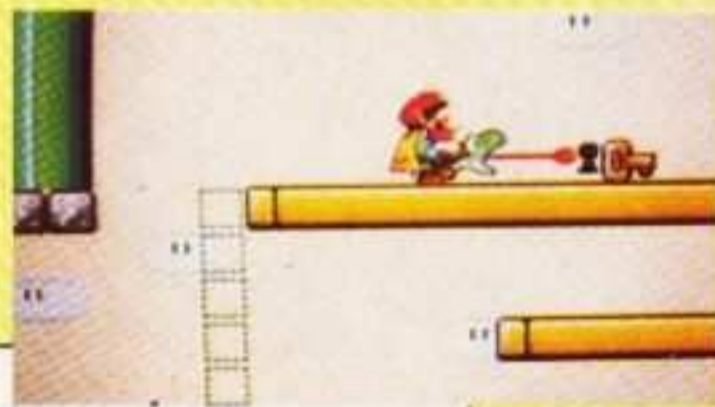
Dino vermelho: **Alimente-o com uma tartaruga vermelha e ele soltará fogo.**



Dino azul: **Alimente-o com uma tartaruga azul e ele poderá voar.**



Dino amarelo: **Uma tartaruga amarela dá a ele um pulo-terremoto.**

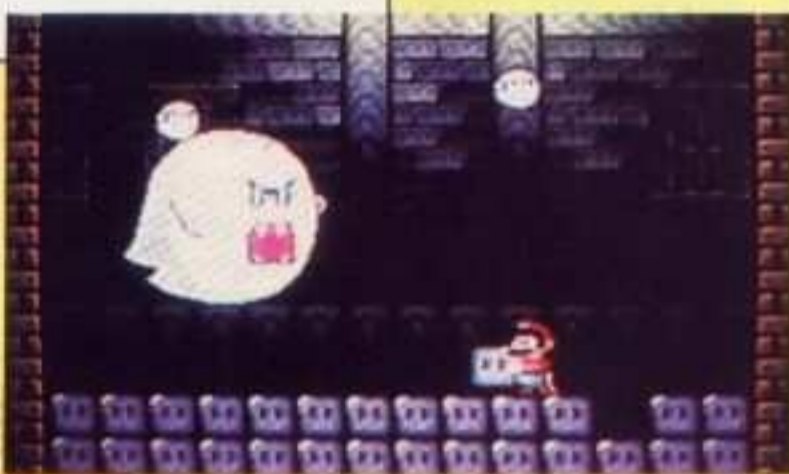


## SUPER MARIO WORLD

**Ghost House:** Este é o último obstáculo de Mario antes da fase da estrela. De novo, o "P" posiciona-o sob a mola e pula nele. A mola vai cair. Use-a para passar sobre o fantasmão. Cuidado para não encostar nele. Mais adiante, outro "P" faz aparecer um pé de feijão (lembra dele, em Super Mario 1?). É o caminho para o fantasmão, que agora deve ser derrotado. Para isso, jogue três pedras nele. Aí, é só seguir pela estrela!



FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: NORBERTO MARQUES



### Castelo de Koopa



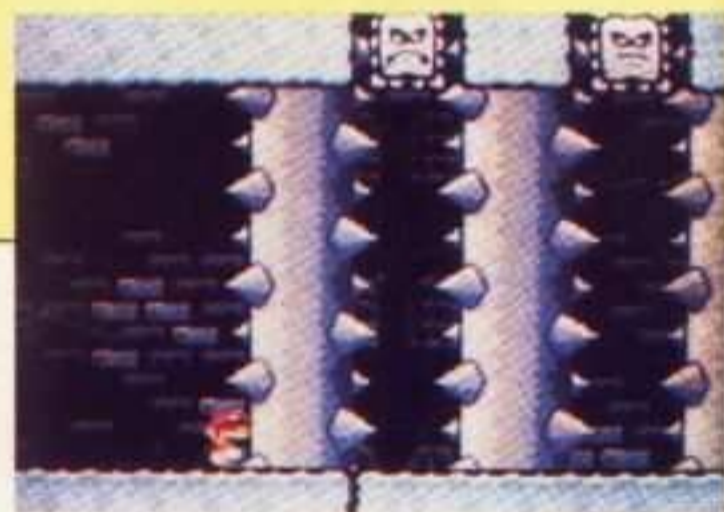
De posse da última chave, o caminho para o castelo finalmente se abre. E, lá dentro — lógico — há um caminho certo e outros truques. Confira!

**Sala 1** - A porta correta é a segunda. Veja o "2" formado pelas pedras ao lado da entrada correta.



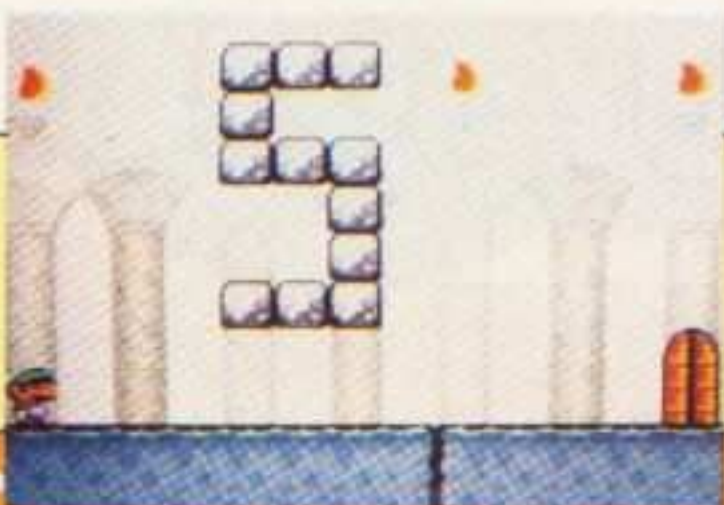
**Sala 2** - Aqui, Mario pode passar para trás da tela de arame. Basta apertar Y dentro de um quadradinho vermelho. Y também derruba os inimigos que estão do outro lado. Entre na porta do final.

**Sala 3** - Agora, entre na porta 5. Repare nas pedras ao lado dela.



**Sala 4** - Uma grande dificuldade será passar os espinhos e as estátuas de rocha. Encoste bem no primeiro pilar. Quando ele subir até a mínima altura necessária para que Mario possa passar, corra! No final, poderá ser preciso agachar. Fique atento. A porta é obrigatória.

**Sala 5** - Aqui, Mario pode acender a luz. Bata no bloco da interrogação. Mas não pise nos primeiros degraus da escada, pois ela se apagará. Suba no bloco e use o pulo longo para atingir o topo da escada. Passando os abismos de lava, é só enfrentar o vilão...

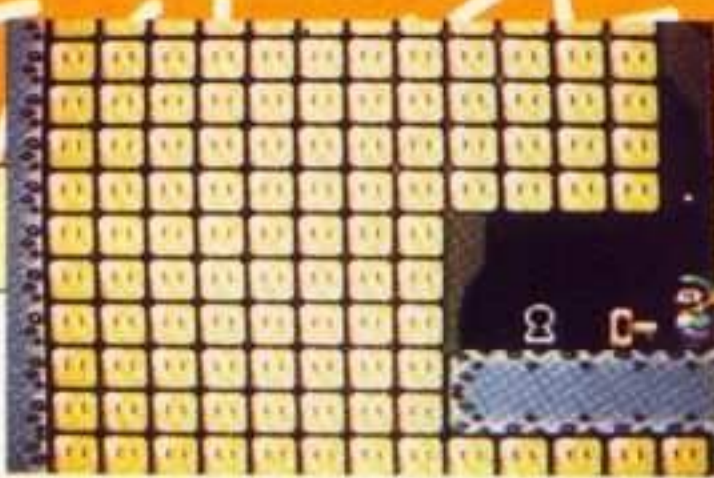




### Fase da Estrela

1 - Mario deve abrir caminho por entre os blocos do lado direito da tela, até a chave.

2 - A saída normal seria pelo cano. Mas a chave está mais



adiante. Siga por baixo!

3 - Nesta fase, primeiro pule no "P". A nuvem vai jogar moedas. Mario deve pegar quatro sem chegar ao final da fase — que é bastante curta. Só assim a nuvem pára. Suba nela para encontrar mais uma



chave.

4 - Agora, a última chave. Siga em frente. Quando chegar aos dois canos da foto, você achou o local: a chave está logo abaixo deles, pelo caminho de baixo. Acerte a interrogação. Se você quiser fazer mais pontos, há ainda uma fase especial na estrela. Mas, daqui, já é possível ir direto ao castelo de Koopa. Siga para a ponta indicada!



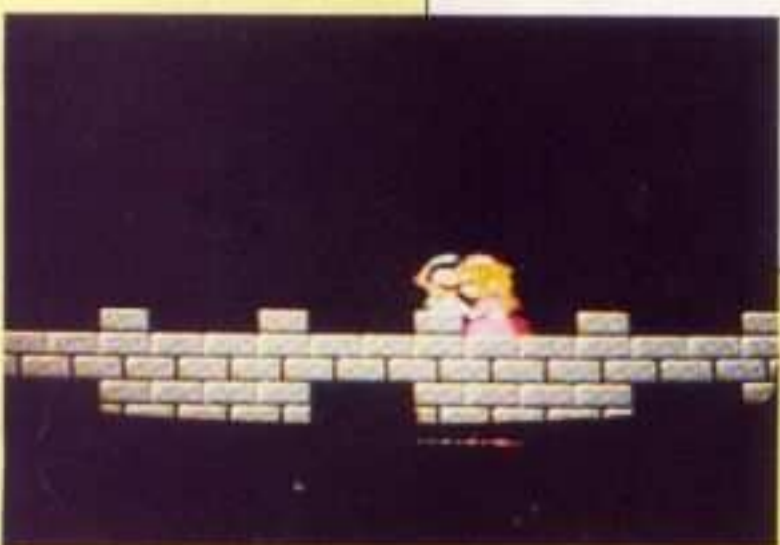
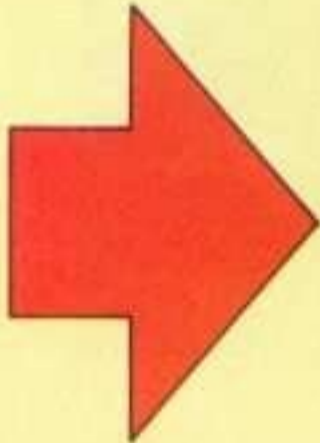
### Derrote Koopa

A estratégia é complicada, mas não é difícil. Primeiro, acostume-se a ficar sempre no lado oposto ao que o inimigo estiver, correndo de um lado para o outro. Quando ele jogar as tartarugas, pegue-as e jogue-as na cabeça dele. Duas bastam.

Koopa foge, mas será por pouco tempo. Ele voltará e tentará esmagar Mario, pulando rapidamente sobre ele. Mantenha-se sempre do lado oposto, pas-

sando por baixo dele quando estiver no alto. Novamente, acerte duas tartarugas em sua cabeça.

Nova fuga. E Koopa voltará ainda mais irado. Desta vez, ele jogará uma enorme bola de ferro contra o herói. Desvie dela, aproveitando a chance para jogar mais duas tartarugas no vilão. É a chave para o beijo de Toad!



# DJBOY

FOTOS: ROBERTO MARQUES

## D.J. BOY

TIPO: Aventura



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Uma terrível gangue seqüestrou uma família inteira, e D.J. Boy, um hábil patinador, deve usar de toda a malícia e habilidade para fazer o resgate. No caminho pela cidade, muitas dificuldades: muretas, motocicletas e caminhões que deixam cair

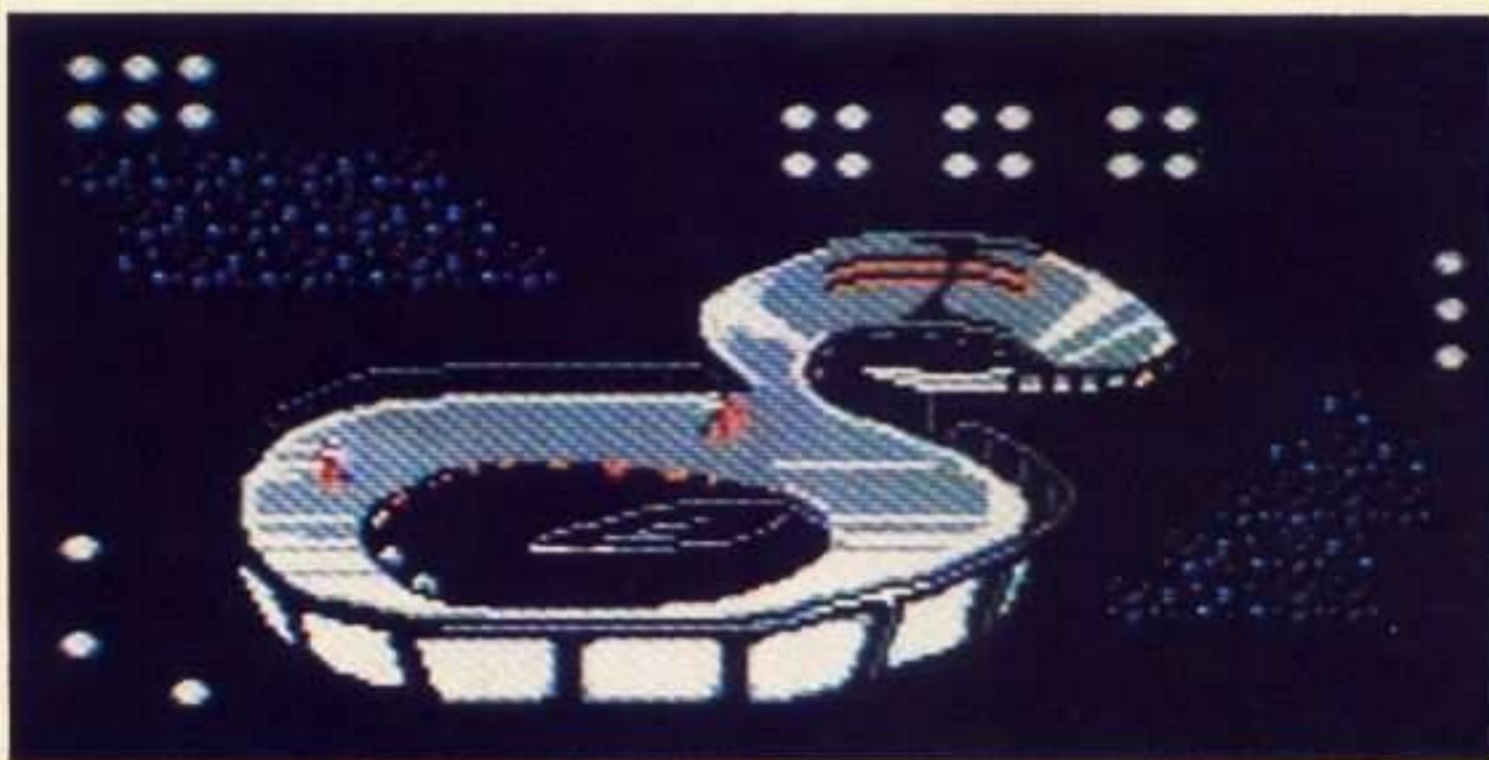
barris tentarão impedir o sucesso do herói. Este game, lançado nos Estados Unidos com o nome de Rollergames, é sobretudo um jogo de habilidade. Mas conta com excelentes gráficos e proporciona ação surpreendente. Confira!

### Comandos

Botão **A**: saltos

Botão **B**: socos. Apertando repetidamente, o patinador agarra o inimigo e acerta golpes com o joelho.

Direcional para os lados + botão **A**: voadoras (só ao lado de inimigos).



### Primeira fase

Sua aventura começa na cidade. Os primeiros delinquentes podem ser derrotados segurando-os pelo cabelo e em seguida aplicando socos e joelhadas, que são golpes muito eficientes. No segundo estágio desta fase, ande pelos cantos do muro para não ser atingido. Para eliminar o inimigo de calça verde use muitas voadoras. Quando o bandido que corre de um lado para o outro parar para descansar, acerte-o com socos.

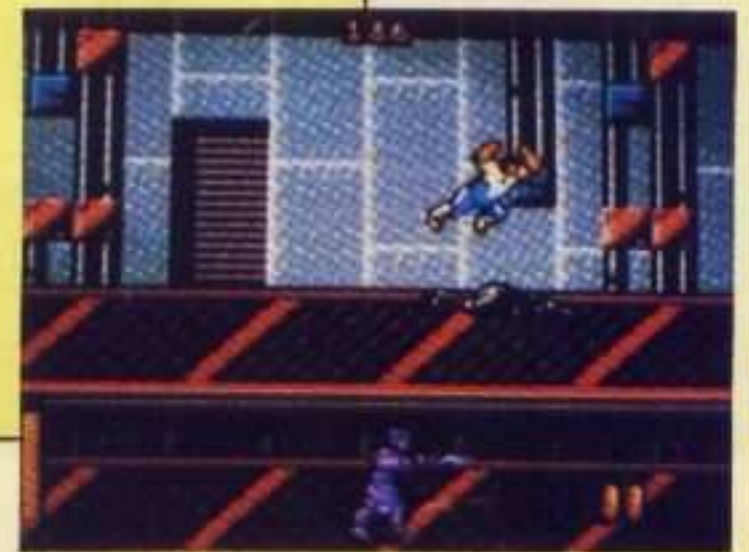


**Segunda fase**

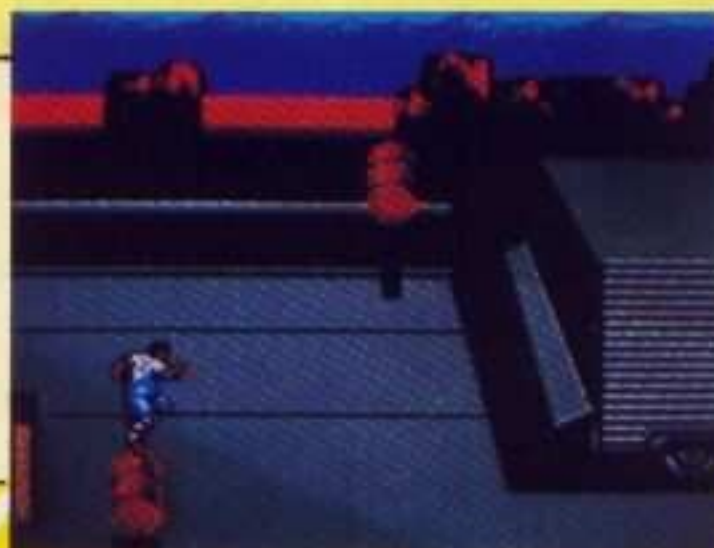
Cuidado para não cair nos buracos. Não existe nenhuma dica para que isto não aconteça, é necessário apenas treinar. Na segunda tela, patine pela linha do meio da estrada e as motos não atropelarão o herói. O helicóptero não pode ser derrubado, limite-se a desviar de suas bombas.

**Terceira fase**

Jogue os bandidos na água para eliminá-los mais facilmente. Cuidado para não dar um banho no patinador também. No segundo estágio, pule duas vezes sobre o primeiro inimigo e golpeie com voadoras o segundo.

**Quarta fase**

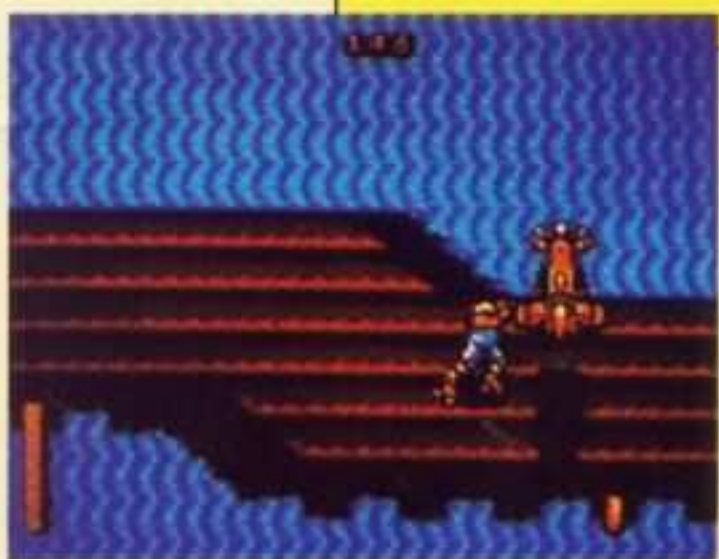
Aqui, a dica é patinar somente na parte superior da tela. Os cães não o alcançarão. No estágio dois, ao ouvir o barulho do caminhão, patine pelo lado de baixo da tela e não será atropelado. Para fugir dos barris que caem deste caminhão fique ao lado do veículo enquanto este permanecer no meio da tela. Ele vai acelerar. Procure acompanhar seu movimento, pulando sempre os barris.





### Quinta fase

No início desta fase, passe correndo pelos inimigos. Será mais fácil escapar. Mas, a seguir, a dica é continuar devagar, pois o chão pode explodir. Na fase aquática é necessário decorar o caminho que o patinador deve fazer pelas pontes de madeira. O inimigo atacará de "jet-ski". Escape das bombas desviando e, quando ele cruzar a ponte, acerte-o. Veja o local na foto.



### Sexta fase

No primeiro estágio, uma grande dificuldade: será necessário decorar o caminho de um labirinto para poder passar. Encontrada a saída, chega a hora de passar pelas esteiras rolantes. Cuidado, pois elas giram em sentidos diferentes. Seja esperto para acionar o direcional. Seja rápido para passar pelos espinhos no estágio 6-3, pois o tempo aqui é muito curto.



GOOD JOB, BUT THE WORST IS YET TO COME.



### O chefe

Depois de passar por tudo isto, você ainda tem de enfrentar o chefe da quadrilha. E a primeira estratégia é acertar seguidas voadoras, até derrubá-lo. Quando o bandido cair, pule sobre ele para destruí-lo. Feito isto, o resgate estará completo.



TODAY 3 TEAMS WILL PLAY AN EXCITING GAME.





# STORE GAME



## PORTO ALEGRE



### ALTA GAMES

- NINJA II
- NARC
- SUPER FUTEBOL II
- ROBOCOP II
- TARTARUGAS NINJA II
- SUPER MÁRIO III
- DOUBLE DRAGON III
- CASTLE OF ILUSION
- SUPER MONACO GT
- SHADOW DANCER
- JOGOS DE VERÃO
- SIMPSONS

ALTA GAMES A CASA DOS  
GAMEMANIACOS TEM:  
- LOCAÇÃO E VENDA DE VIDEO GAMES  
E TODOS OS ACESSÓRIOS

ALTA GAMES  
a maior locadora  
e assistência técnica de  
videogames do sul do país.

ALTA GAMES  
Rua dos Andradas, 943 cj. 403  
No Edifício do Cinema Cacique  
CEP 90020 - Porto Alegre - RS

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA CORREIO  
ASSISTA NOSSO PROGRAMA TODOS OS  
SÁBADOS NA TVE - CANAL 7 ÀS 11HS

TRAGA ESTE ANUNCIO E GANHE  
A INSCRIÇÃO GRATIS

ALTA GAMES  
Aberta de 2º a 6º das 8:30 às 20:30hs  
Sábados das 8:30 às 18:00hs  
Domingos e feriados das  
14:30hs às 18:00hs

EGYPTO

SEGA GENESIS

Nintendo



DYNACOM



milmar

PHANTOM System

## Toys n' GAMES

### A LOJA

QUE ESTIMULA SUA INTELIGÊNCIA

AGORA P/ SUA COMODIDADE,  
NO SHOPPING MATARAZZO A 1.ª E  
MAIS COMPLETA LOJA DE GAMES

EGYPTO



Nintendo

CONSOLES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

INÉDITO - Faça sua compra por telefone  
e receba em casa sua mercadoria  
Últimas novidades em brinquedos eletrônicos

TRAGA ESTE  
ANUNCIO E GANHE  
EM SUAS COMPRAS  
UMA CAMISETA  
DA LOJA

- PREÇOS ESPECIAIS  
DE INAUGURAÇÃO
- ACEITAMOS TODOS  
OS CARTÕES DE CRÉDITO

SHOPPING MATARAZZO - FONE: (011) 263-5904

R. Turiassú, 2100 - Pompéia - CEP 05005 - São Paulo  
(Entrada ao lado do Clube Palmeiras)

## WONDER BROS



VIDEO GAMES de 3ª, 4ª e 5ª GERAÇÕES.  
Principais lançamentos SUPER FAMICON,  
CORE GRAFX, TURBO GRAFX "LASER",  
NEO GEO e aparelhos portáteis.  
LOCAÇÕES DE CARTUCHOS  
e filmes VHS.

VENDAS DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

# (011) 543-7242

Al. dos Nhambiquaras, 1636 - Indianópolis  
(atrás do Shopping Ibirapuera)

## TUTTI GAMES

### TUDO EM GAMES NO MELHOR "ATACADO"

A TUTTI GAMES é o aliado que você  
precisa, para obter as dicas na  
compra dos mais rentáveis cartuchos  
e dos últimos lançamentos do mercado.

E ainda damos total assistência  
técnica para a implantação da  
estrutura de sua locadora.

- Fornecemos toda linha de acessórios.
- Venda por varejo através de Sedex.
- Sistemas nacionais e importados.

Pronta Entrega

Master System Nintendo Mega Drive

Despachamos para todo o Brasil.  
Consulte nossos preços.

Fone e Fax: (011) 222-2751

**BATTLETOADS**

PRESS START TO PLAY

COPYRIGHT 1991 RARE LTD.  
LICENSED TO TRADEMEST  
BY RARE COIN-IT, INC.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

# BATTLETOADS

TIPO: Aventura



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Os valentes sapos lutadores continuam sua busca ao amigo Pimple e à princesa seqüestrada. Na edição passada de **VIDEOGAME** você ficou conhecendo as principais dicas dos dois primeiros planos deste fantástico game. Apesar disso, Dark

Queen, a terrível inimiga, não está disposta a entregar os pontos tão facilmente. Mas ela não perde por esperar: aqui vai a seqüência do jogo, com os últimos dois planos até o final, e mais algumas sensacionais dicas!

## Mega Warps



**1.ª fase:** Derrote o inimigo da esquerda, depois o da direita bem rapidamente, com cabeçadas (dois toques no direcional para o lado mais o **B**). A seguir, corra rapidamente em direção ao "X" que aparecerá. O sapo sairá na terceira fase.

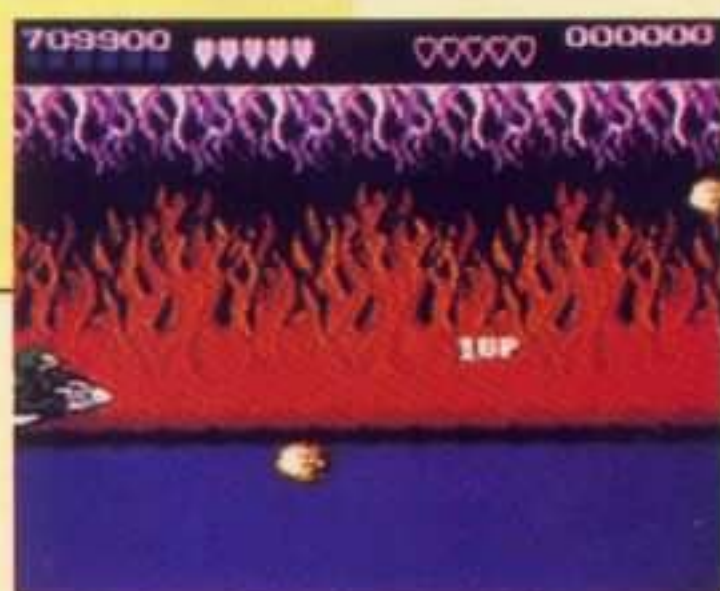
**3.ª fase:** Este warp você já conhece da **VIDEOGAME 6**. Basta colidir com a barreira para pular direto para a quinta fase.

**6.ª fase:** Na primeira minhoca mecânica da segunda caverna, pule no local indicado pela foto e corra para o "X". Você sairá na oitava fase.



## Plano C Fase 7 — Volkmire's Inferno

Nesta fase, após derrotar os mesmos ratos da terceira fase, os sapos podem subir em troncos para atravessar os fossos. Cuidado com os monstros que roubam a energia. Já de avião, muito cuidado para passar os raios. Eles vão abrindo à medida que seu sapo se aproxima deles. Você deve calcular a velocidade de aproximação. Não perca também a vida.







### Fase 8 — Intruder Excluder

Para pular nas plataformas, não dispense as molas. Um segredinho: pare no local da foto destruindo as bolas. Além de muitos pontos, a cada 150 delas você ga-

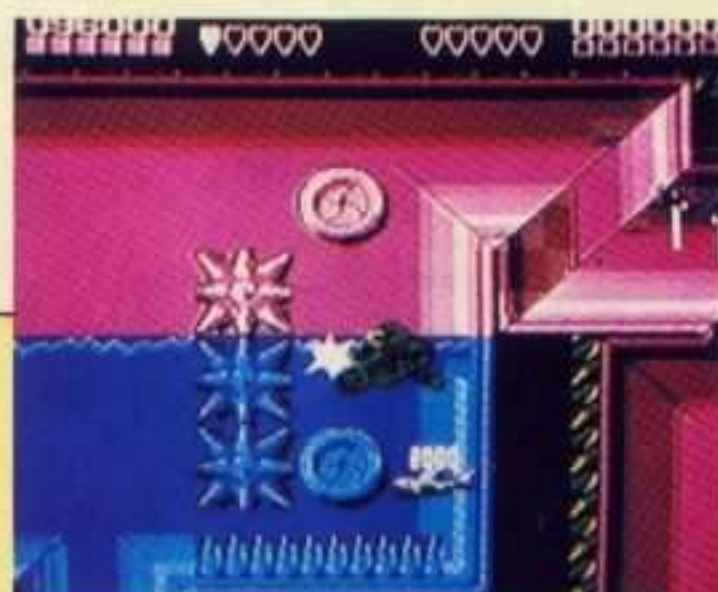


nha uma vida. Aliás, por falar em vida, veja onde está uma mais fácil de conseguir na foto! Mais adiante, tome cuidado com gases mortíferos e, principalmente, com o vento.

**Inimigo:** Nesta fase, o inimigo vai deixar



seu sapo boquiaberto! Quando ele se recuperar do susto, pule seus tiros e acerte-o com socos, até ele ser derrotado. Cuidado, pois quando ele pular, vai cair logo atirando. Agache antes de acertá-lo de novo.



### Fase 9 — Terra Tubes

Não dispense os helicópteros para vencer os abismos desta fase. Cuidado com os espinhos na subida ou descida. Para escapar da perseguição da roda dentada, corra até a parede e salte para escapar. Para evitar as outras, fuja até encontrar um buraco, esperando depois dele. Ela cairá

e explodirá. O sapo pode nadar também. Acerte o tubarão logo após pegar a vida. Você pode fazer até 16 mil pontos derrotando-o várias vezes. E, no final, uma armadilha: não se empolgue e evite os espinhos.

### Plano D Fase 10 — Rat Race

Finalmente o último plano deste sensacional game. E, para não deixar a emoção diminuir, seu sapo deve chegar na parte inferior do corredor antes do rato inimigo. Fique esperto, pois ele é mais rápido. Vale dar cabeçadas nele para atrasá-lo. São ao todo três bombas nesta fase. Tome cuidado também com os lançadores de ga-

ses das paredes.

**Inimigo:** O grande rinoceronte aparecerá no canto direito da tela. Seja esperto: ele ficará um tempo imóvel. Acerte-o seguida e rapidamente. Quando ele se recuperar do susto, a estratégia é a seguinte: dê uma cabeçada e fuja com um salto. Faça isso sempre, até derrotá-lo.



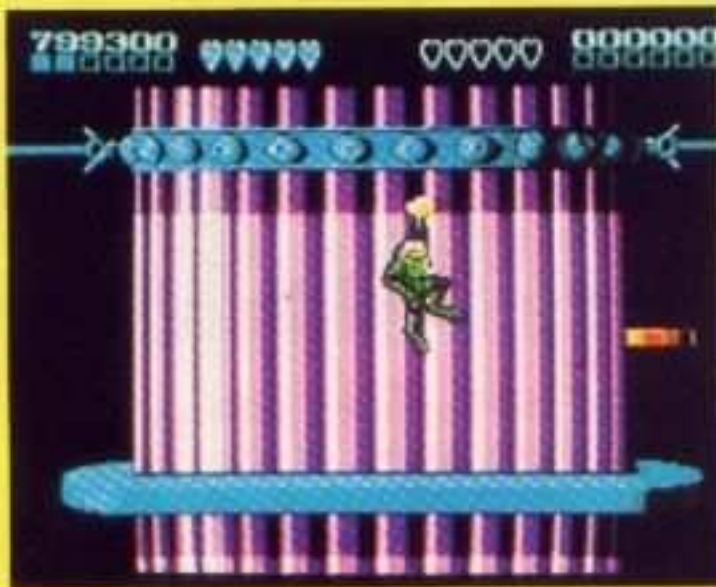
## BATTLETOADS

### Fase 11 — Clinger-Winger

Agora, a batalha do sapo é contra uma bola gigante. Montado em um veículo bastante estranho — uma espécie de monociclo-jato — o que vale aqui é a habilidade. Você deve ser muito rápido para acionar o direcional na direção indicada pelas setas do chão. No final, será necessário destruir a bola. Ela vai pular muito rapidamente, e nessa hora é melhor apenas desviar. Ela vai "marcar" por décimos de segundo no chão: é a hora de acertar cabeçadas e socos.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



### Fase 12 — The Revolution

Finalmente, a última etapa do último plano. Mas, antes de enfrentar Dark Queen, os sapos devem escalar uma estranha torre. À medida que o sapo anda pelas bordas, ela gira. Não faça ela girar muito rápido, pois os inimigos atacam a uma velocidade maior do que a da torre. E, para pular de uma borda a outra, atenção: os blocos desaparecem rapidamente. Seja rápido no pulo. Para um "descanso", o sapo pode ainda se pendurar em pinos que aparecem na torre.

### Dark Queen

Passados todos os perigos da torre, chega a hora de enfrentar Dark Queen, sua arqui-inimiga. Não fique constrangido por ter de bater em uma mulher — ainda por cima bonita. Afinal, não esqueça tudo o que você passou para conseguir enfrentá-la. Faça o seguinte: acerte rápidas cabeçadas nela. Ela tentará escapar transformando-se em furacão. Nessa hora, fique longe dela. Quando ela voltar à forma normal, acerte-a de novo. E liberte seus companheiros!





# STORE GAME



Você já Escolheu o seu Presente para o Dia Das Crianças?

No **GAME CENTER. BRINQUE** os Últimos Lançamentos em Brinquedos e Video Game.

**FIQUE LIGADO!**

(031) 223-4221

**B.H.Z.**



PEGUE O SEU



Av. do Contorno, 7103 - Ste. Antônio - CEP 30110 - B.H.Z.

*Barbara*   
Distr. Brinq. fashion

**Distribuidor de Toda Linha Master System e Mega Drive.**

MASTER SYSTEM  
MEGA DRIVE  
OCULOS  
PISTOLA LIGTH PHASER  
ADAPTADOR MEGA  
RAPID FIRE  
JOYSTICKS E COMPLETA VARIEDADE DE CARTUCHOS  
MINI GAME  
MINI GAME SÉRIE MASTER



"Temos Toda Linha de Brinquedos TECTOY".

Vendas Via Sedex p/ todo o Brasil  
Atendemos Atacado / Varejo

Rua: Marques de Valença, 354  
Móoca - São Paulo

FONE: (011) 92-8636 - FAX: (011) 92-8636

## VIDEO MAGIC

Transcodificamos Seu  
**SEGA GENESIS**

EM APENAS

**1 HORA**

COM QUALIDADE  
E GARANTIA DE  
UM ANO

**Confira!**

**O Melhor Preço do Mercado**

Atendemos  
Todo o Brasil Via Sedex

AV. JACUTINGA, 316 - SÃO PAULO  
FONE: (011) 240-7104 - MOEMA

## SHOP GAME

DISTRIBUIDOR DE  
CARTUCHOS  
E VIDEO GAMES

- TODOS LANÇAMENTOS
- PREÇOS EXCELENTES
- BOM ATENDIMENTO

**LIGUE**

**SÃO PAULO (011) 716-1064**



# ROCKETEER



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

**COMANDOS**  
 Botão A — Salto  
 Botão B — Soco  
 SELECT — Escolha de armas  
 Botão A duas vezes — vôo (se Rocketeer tiver o item de vôo)

Cliff encontra abandonado em um hangar um propulsor a jato, e conclui que se trata de um propulsor para uso humano. Peevy, seu amigo, ajuda-o nos trabalhos com o achado. Sua intenção é conseguir voar — um velho sonho dos homens. E, com o seqüestro do amigo Peevy, o sonho acaba se tornando realidade — e necessidade. Cliff — agora como Rocketeer — deve partir para o resgate de seu amigo.

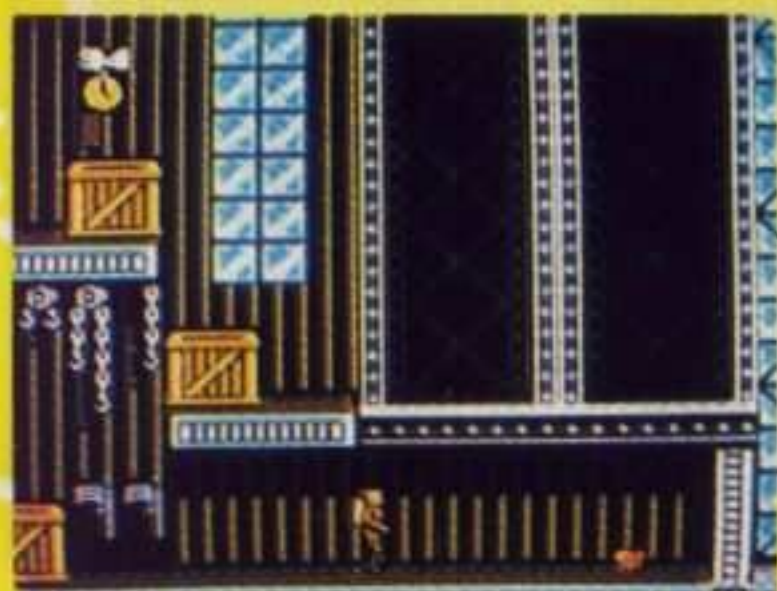
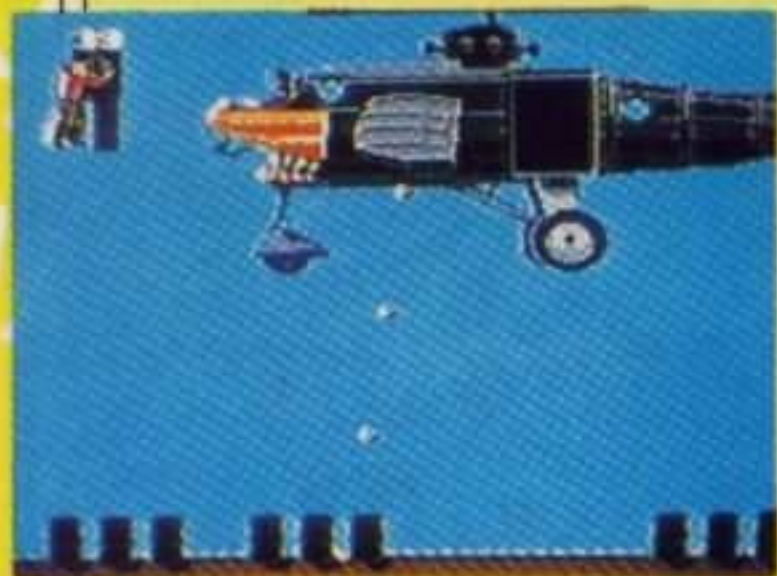
## ITENS



### Primeira fase

Dentro de um hangar, inimigos surgirão sorrateiramente de todos os locais. Fique atento, pois, para escapar dos tiros Rocketeer deve se agachar (direcional para baixo). No local da foto, uma dica: ao invés de subir pelas plataformas, que seria o caminho normal, siga em frente para encontrar o coração com a energia.

O inimigo atacará de avião: além dos tiros, inimigos pularão para acertá-lo. Acerte-os com socos. Para destruir o avião, Rocketeer deve voar, como na foto, e atirar sempre com a bazuca. Cuidado para não ser esmagado no canto da tela.



### Super Passwords

- 2.ª fase: 490 629 312
- 3.ª fase: 435 765 818
- 4.ª fase: 775 454 215
- 5.ª fase: 318 469 417
- 6.ª fase: 040 473 312

### Segunda fase

O herói agora está na cidade. Depois de localizar Peevy, deve novamente fugir dos bandidos, que continuam no seu encalço. Cuidado, pois o anoitecer revelará muitos perigos. Mas há uma dica: Para escapar de todos os inimigos mostrados na foto, basta passar direto, andando normalmente, como se nada estivesse acontecendo. Isso mesmo, faça de conta que você não tem nada com isso. Rocketeer passará ileso.



### Terceira fase

Jenny, a namorada de Cliff, foi seqüestrada pelos bandidos. Sobre os prédios da grande cidade, Rocketeer inicia sua operação resgate. Ela ficará bem mais fácil se você derrotar as bolinhas roxas que aparecem na foto. A princípio, elas parecerão impossíveis de serem destruídas. Mas é só acertar vários socos que elas sairão do seu caminho. E, se você tiver sorte, ganhará um item.

O inimigo exige uma estratégia especial: Fique longe dele. Quando ele der o soco, avance e acerte-o, recuando em seguida. Repita isso várias vezes até vencê-lo.





### Quarta fase

Seguindo nova pista, Rocketeer deve entrar no South Seas Club para tentar encontrar Jenny. O cenário é muito parecido com o do hangar da primeira fase. Contra os inimigos, socos são eficientes. Agache-se para escapar dos tiros. Mas cuidado com os canhões: para escapar de seus disparos, só pulando. E, quando o inimigo passar, siga-o: outros inimigos não aparecerão mais. E, mais adiante, já no interior da última sala, voe para localizar a energia escondida.

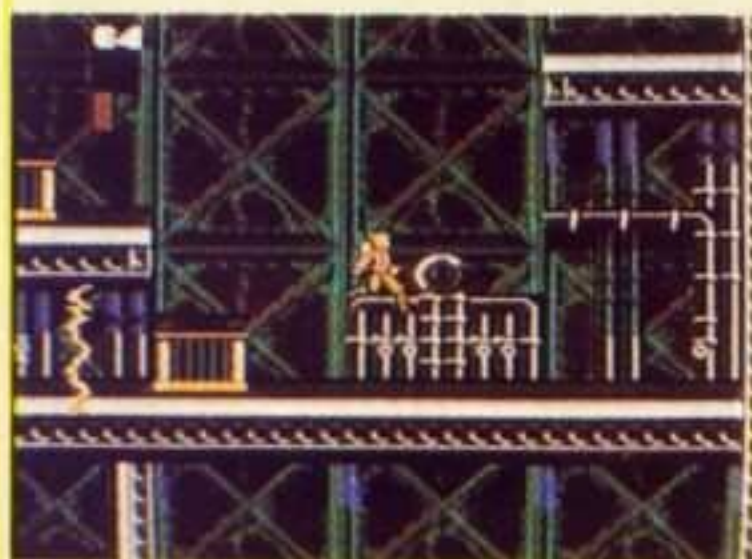


### Quinta fase

Rocketeer agora luta em um parque. Antes, porém, deve escapar de um grande armazém — claro, lotado de inimigos. Fora, ele enfrentará a escuridão. Nada mais terrível, pois além dos tradicionais inimigos que saltarão das rochas, Rocketeer deverá ter especial cuidado com morcegos. Tiros serão fundamentais nesta fase. Na segunda parte do parque, selva, preste atenção nos

galhos que piscarem: eles cairão e não podem acertá-lo.

O inimigo desta fase será vencido facilmente. Ele fica meio de perfil, mas sairá correndo em sua direção, de repente. Pule sobre ele nessa hora, e acerte um tiro nas suas costas. Vá para o canto da tela e pule seus tiros. Aí, selecione a arma e atire rapidamente. Ele não resistirá.



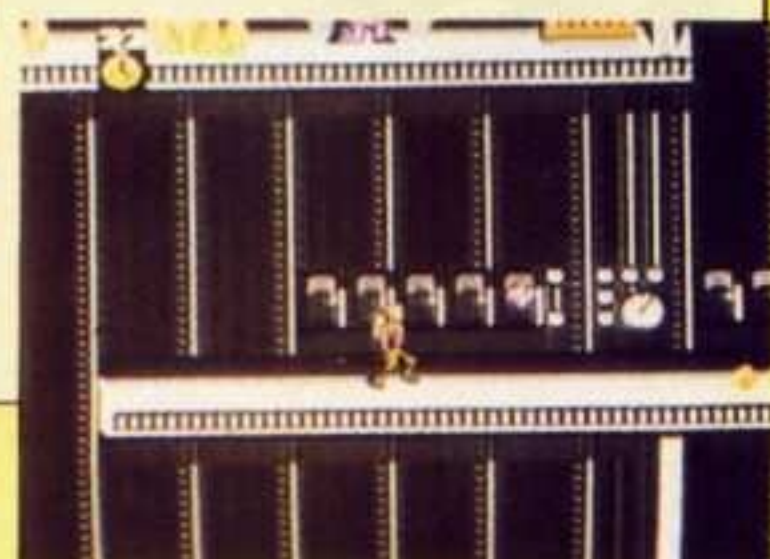
Aqui, para encontrar Jenny, Rocketeer deverá enfrentar um longo e difícil labirinto. E, como em todo labirinto, não há dica. O negócio é decorar o caminho mesmo. Mas ajuda muito destruir o gerador da foto. Ele eliminará os raios das passagens. Claro, o caminho cor-



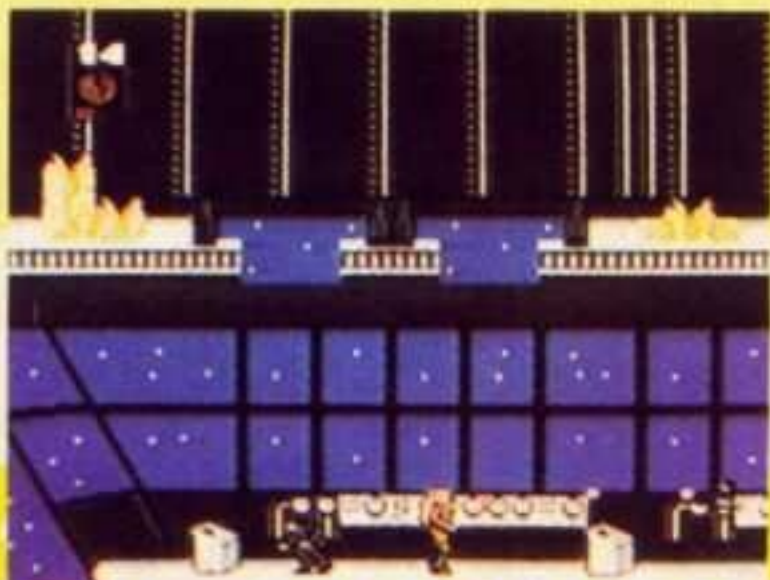
### Sexta fase

reto estará impedido por um raio — que desaparecerá e mostrará a saída. Veja na foto. Mais adiante, o coração lilás encherá toda a sua energia. Veja onde ele está.

Para encontrar Sinclair, o inimigo final do jogo — e resgatar Jenny — se-



rá necessário cair no buraco indicado na foto. E, para derrotá-lo, será mais fácil do que se imagina. Agache para escapar dos tiros. A única dica é ter bastante energia e muitos tiros. Aí, é só atirar sempre, pois ele será derrotado primeiro. E Jenny está salva!





# ABADOX

TIPO:  
Combate Espacial



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS

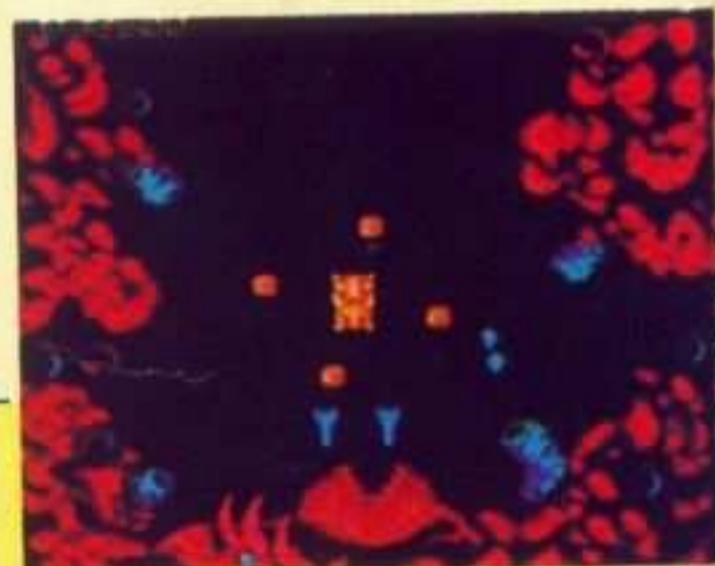
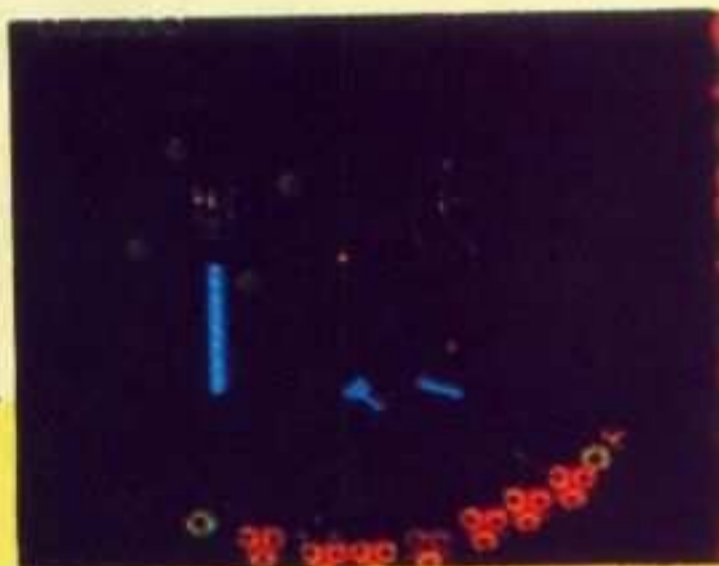


CLASSIFICAÇÃO

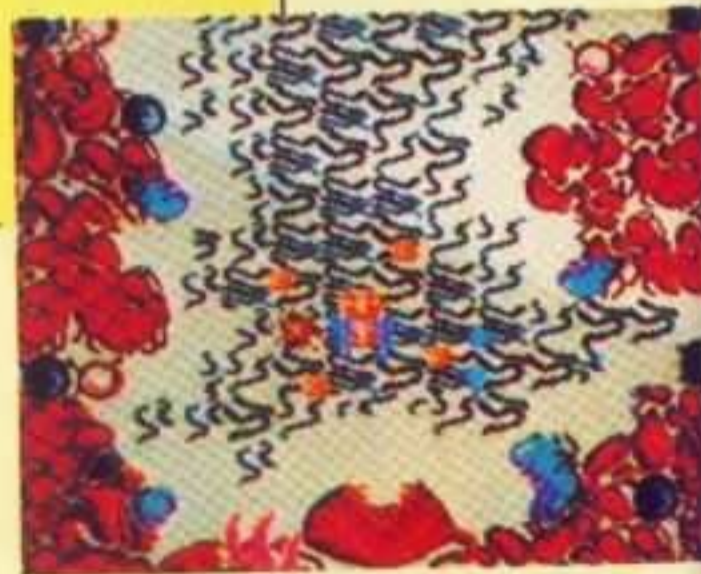
Em Abadox, um guerreiro do espaço tem de salvar uma princesa e destruir um planeta vivo, por mais estranho que possa parecer. No comando de uma nave espacial, você deve lutar contra os mais estranhos inimigos até conseguir destruir o planeta. Não será fácil, mas, para facilitar sua vida, aqui vai uma superdica: sua nave pode ficar invencível! Para isto, entre a seqüência **A, A**, para cima, **B, B**, baixo, **A, B, START**, durante a tela de apresentação. Ah, cuidado, pois quando chegar a hora de abandonar o planeta, no final do jogo, a invencibilidade não vale. Durante o jogo, preste atenção nos símbolos **S** e **P**. Eles aumentam seu poder de fogo. Este game não tem finais de fases muito definidos, mas os cenários e inimigos vão se sucedendo. Vamos então às dicas e inimigos.



Para derrotar o primeiro inimigo, um cachorro espacial, fique por cima dele e aperte o botão **A** para que as bombas que protegem Abadox girem mais rapidamente e ele atire sem parar.



A ação do jogo torna-se vertical. E, neste momento, dois inimigos, que você vê nas fotos, darão um pouco de trabalho. O primeiro deve ser acertado bem nos olhos. E, para derrotar o segundo inimigo, o seu alvo é a boca.



O jogo volta à ação horizontal, mas apenas momentaneamente. O último inimigo desta fase horizontal é outro ser de olhos grandes. Atire neles até derrotá-lo. Nova fase vertical: para vencer o monstro acerte seguidamente tiros em sua boca.

# Jogos Originais Americanos

Você Encontra Na

## Silver Star

Onde o sonho da criança  
se torna realidade.

*Venha conferir nossa variedade de jogos eletrônicos.*

**NOVIDADE!!**



**Xadrez Computadorizado**

**Lançamentos exclusivos em:**

- Jogos Educativos  
Sesame Street (Vila Sésamo)
- Jogos Femininos  
Barbie
- Turbo Grafx à Laser
- Battletoads para Game Boy  
e outros

**ATACADO E VAREJO**



**GAME  
GEAR**

**Nintendo**

**Mega  
Drive**

**SUPER NINTENDO**



**NINTENDO, GAME BOY, GENESIS, GAME GEAR, SUPER NINTENDO,  
NEO GEO, LINX, MASTER SYSTEM II, TURBO GRAFX, PC ENGINE  
E TAMBEM JOGOS PARA MACINTOSH, IBM PC, AMIGA E TANDY.**

**DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL.**

**Faça sua importação diretamente de Miami**

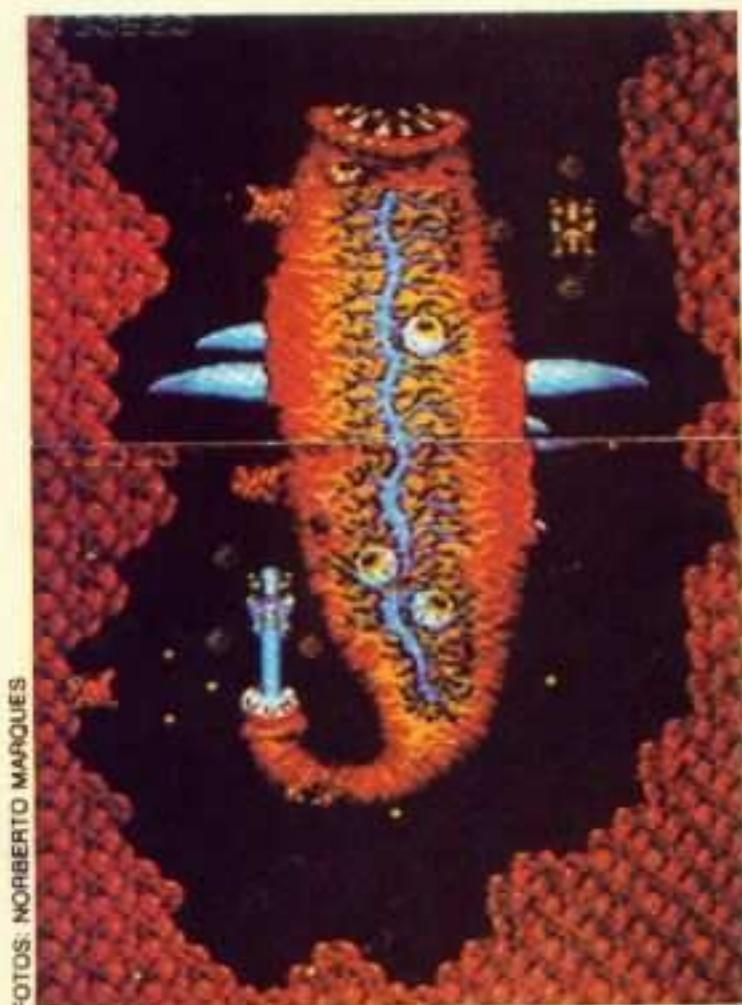
245 S.E. 1st Street - Suite #300

Miami, Flórida - USA

Tel.: (305) 374-4263 - Fax: (305) 354-6260

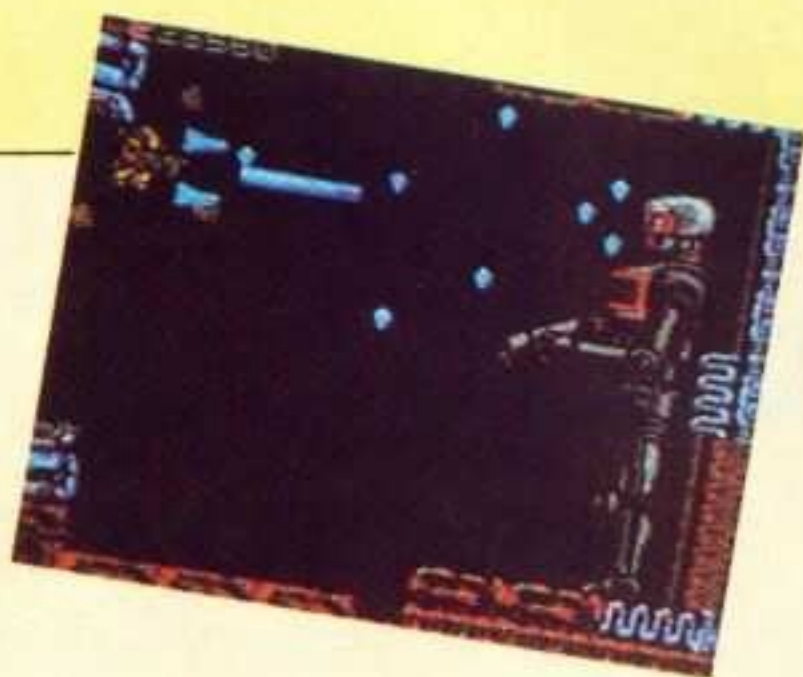
**Para maiores informações entre em  
contato conosco pelo fone: (011) 209-9545 - Brasil**

## ABADOX

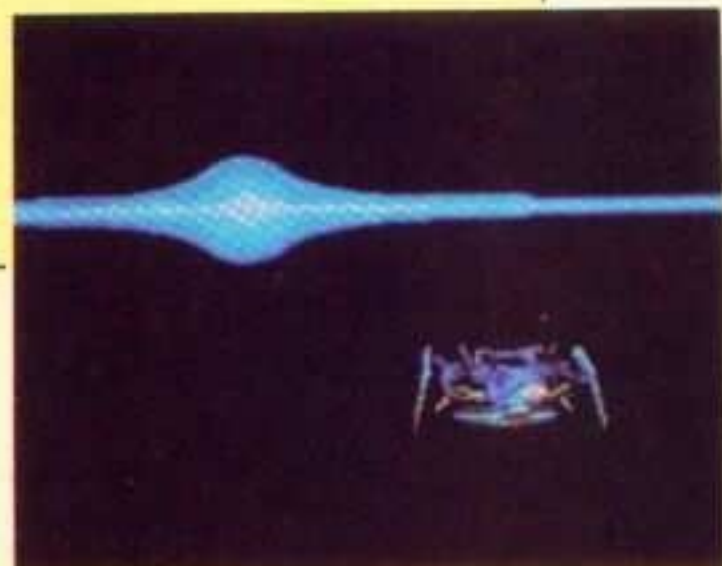


FOTOS: ROBERTO MARQUES

Para escapar do peixe, desvie de suas barbatanas e passe por ele pela direita. Atire no olho que sai do rabo dele e destrua-o. Mais um robô, que será derrotado se você apertar **A** rapidamente para seu escudo girar. Acerte-o no capacete.



O jogo agora está chegando ao fim. O principal inimigo será derrotado acertando-se os olhos verdes que aparecem ao seu lado. Novamente, gire o escudo para que os tiros dele não acertem Abadox. Pronto, a princesa está a salvo. Mas o jogo ainda não acabou: você deve escapar do planeta antes que ele exploda, dirigindo sua nave pelas entranhas de uma caverna. E, para não colidir com os obstáculos, só na habilidade, pois aqui a invencibilidade não funciona. Treine isso!







# CITY GAME



## MISTER GAME

"A ÚNICA DO BUTANTÃ"

AGORA TAMBÉM EM

## CAMPINAS

### • ALUGUEL DE CARTUCHOS

Os melhores e mais variados títulos

### • COMPRA VENDA E TROCA

De video game, acessórios e computadores PC e MSX

### • ASSESSORIA

Distribuição de cartuchos e acessórios p/ locadoras em todo o Brasil

TRANSCODIFICAMOS E  
DESTRAVAMOS O  
SEU VIDEO GAME

**Atenção!**  
Despachamos para  
todo o Brasil

### • ENDEREÇOS:

#### SÃO PAULO

Av. Eng. Heitor Antonio  
Eiras Garcia, 880 - CEP 05588  
Tel.: (011) 819-0419

#### CAMPINAS

R. Carlos Guimarães, 35  
Cambui - CEP 13023  
Tel.: (0192) 53-6778

### VALE LOCAÇÃO

Traga este recorte e ganhe uma locação.

Válido p/ não sócios

## TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM  
NINTENDO  
MEGA DRIVE  
ATARI - GENESIS  
BIT SYSTEM  
PHANTON  
DYNAVISION II  
TOP GAME

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc. super famicon transcodificamos, modificamos RF/, fazemos desvio áudio e vídeo p/ usar com transcorder externo.

- Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.
  - Transcodificamos Megadrive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
  - Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
  - Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.
  - Temos modulador de RF para Megadrive japonês.

R. Sta. Efigênia, 295  
1º andar - conj. 115  
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil  
via Sedex

FONE: (011) 222-1471

REPRESENTANTE BRASÍLIA

Speedvideo Auto Som Ltda.  
CNB 14 Lote 05 Loja 7  
Taguatinga - DF

FONE: (061) 351-2949



O PARAÍSO DOS VIDEO GAMES  
NO SHOPPING

### CARTUCHOS NINTENDO

BATTLETOADS  
NEMO  
NINJA GAIDEN III  
SIMPSONS  
ROBOCOP II  
DRAGON KID  
CABAL  
DRAGON'S LAIR  
TARTARUGA NINJA II  
DOUBLE DRAGON III  
GREMLINS II  
YOI NOID  
SUPER MARIO III  
MEGA MAN III

### CARTUCHOS GAME GEAR

SUPER MONACO GP  
WONDER BOY  
PSYCHIC WORLD  
G. LOC.  
SHAPES AND COLUMNS.

### CARTUCHOS MEGA DRIVE

SHAPES AND COLUMNS  
PHELIOS  
SECRET OF SHINOBI  
BURNING FORCE  
AFTER BURNER II  
CASTLE OF ILUSION (MICKEY)  
MOONWALKER  
E. SWAT  
GHOUL'S N GHOSTS  
SUPER MONACO GP  
LAST BATTLE  
GHOSTBUSTERS

### CARTUCHOS MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILUSION (MICKEY)  
JOGOS OLÍMPICOS  
MOONWALKER  
HEAVY WEIGHT CHAMP  
FORGOTTEN WORLDS  
PAPER BOY  
SUPER MONACO GP  
GHOUL'S GHOSTS  
E. SWAT  
PSICHO FOX  
GREAT BASKET  
WORLD GRAND PRIX

### CONSOLES E ACESSÓRIOS

MEGA DRIVE      DYNAVISION II  
MASTER SYSTEM      DYNAVISION III  
PHANTON SYSTEM      MINI GAMES  
SUPER CHARGER      TRANSCODERS  
GAME GEAR      JOYSTICKS/ADAPTADORES  
CABOS E FONTES P/ VIDEOGAME

DESPACHAMOS P/TODO O BRASIL VIA SEDEX.

NÃO SOMOS LOCADORA.

TECH VÍDEO

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA  
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

TEL.: (011) 543-7403/542-2584

**BREVE**  
SHOPPING CENTER LESTE  
ARICANDUVA

# PRODA

A  
NÚMER  
1!

- **Faça Parte Deste Universo!**

**Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.**  
**Assistência técnica especializada em games.**

- **Últimas Novidades!**

**Games novos: você encontra primeiro na Progames!**  
**Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.**

- **Assessoria Completa Gratuita!**

**Para futuros locadores de games e para locadoras de video interessadas em games.**  
**Desde treinamento até instalações.**

- **Franchising Progames**

**São Paulo, Interior e outros Estados!**  
**Seja você mais um da família.**

- **Lojas e Vendas:**

- **São Paulo**

- **Lapa**

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones: 831-5787/261-7935

- **Tatuapé**

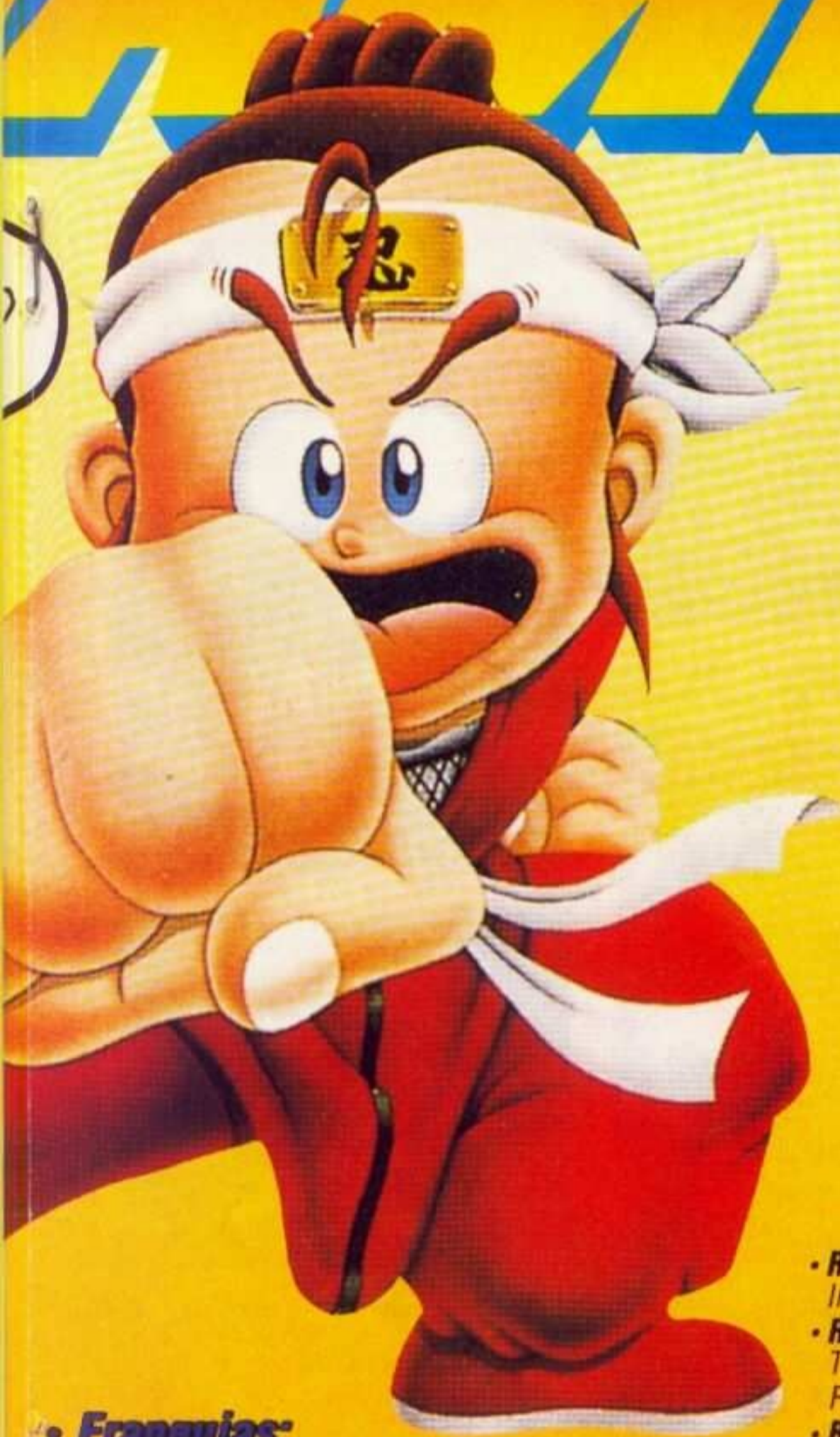
Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

- **Jardins**

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478



# RAMMES



## O MUNDO DOS GAMES

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames.

Master System\*

Nintendo



GAME  
GEAR

Mega  
Drive

Super Famicom

### • Franquias:

#### • São Paulo

Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006

Fone: 826-9460

Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401

Fone: 950-6329

#### • Guarulhos-SP

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

#### • Santo André-SP

R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)

CEP 09070 - Fone: 440-9398

#### • São Caetano do Sul-SP

R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

#### • Bragança Paulista-SP

Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

#### • Ribeirão Preto - SP

Informações - Fone: (016) 635-2322

#### • Rio de Janeiro

Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511

Fone (021) 264-8336

#### • Belo Horizonte

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110

Fone (031) 225-8121

Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05

Shop. São José

#### • Brasília

SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

#### • Campo Grande - MS

Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente

ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

#### • Vitória

R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050

Fone: (027) 225-0639

#### • BREVE!!

São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)

# G.I. JOE

NEW GAME  
PASSWOED

## G.I. JOE

TIPO: Luta



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS

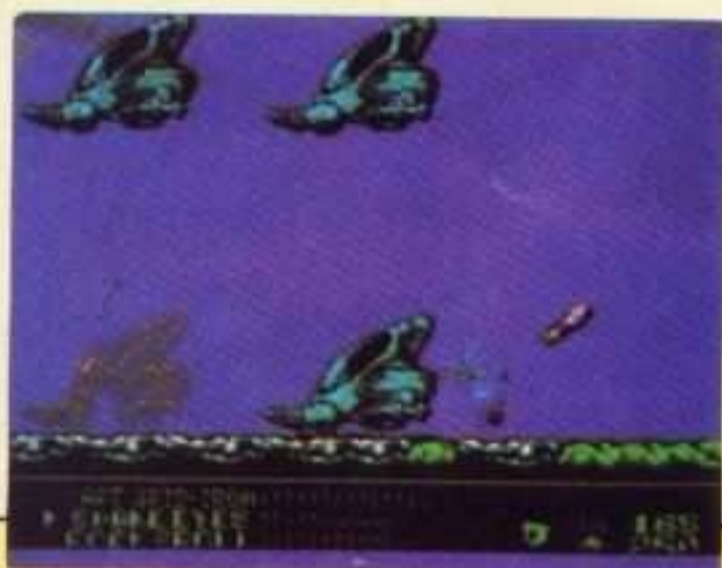


CLASSIFICAÇÃO



FOTOS: NOBERTO MARQUEZ

**Primeira fase:** o principal inimigo na floresta é um avião supersônico. Acerte no nariz dele, acompanhando seus movimentos à distância. Tome cuidado quando ele explodir, pois os destroços podem ainda atingir o seu soldado.



**Segunda fase:** no gelo, o alvo é uma nave que despeja bombas. Destrua todas atirando rapidamente. Para escapar, só na habilidade. O jeito é fugir pelos espaços deixados por elas.



**Terceira fase:** seu inimigo agora é muito estranho. Uma pequena nave que se transforma em várias. Atire nas naves que vão se formando rapidamente. Assim, poucas delas terão chance de atacar seu herói.



**Quarta fase:** no deserto, você terá de destruir um Boogie Cobra. Atire nele e jogue granadas antes que este alcance o meio da tela. A dica é ser rápido!



**Quinta fase:** sua missão, aqui, é destruir uma sub-base Cobra. Para isto coloque sete bombas nos locais indicados com V. O inimigo é uma nave semelhante à da segunda fase, que você derrota do mesmo jeito.



**Sexta fase:** agora seu soldado está na base principal e terá que colocar mais sete bombas em um período de tempo muito curto. Seja rápido. Para a luta final com Destro, o chefe, não há dica. O jeito é treinar, memorizando a forma como ele ataca para escapar de suas investidas.



### Passwords

Para começar o jogo em qualquer um dos seis estágios, veja aqui as senhas corretas. É só entrar com o código e "detonar".

**2.ª fase:** PSGN5XRZ4

**3.ª fase:** 3ZDX9Z0X1

**4.ª fase:** N3GGN3BGB

**5.ª fase:** 5399N5XG2

**6.ª fase:** 5ZD3NN5XF



# ★ GRANDES HERÓIS & CIA ★

O SUPER SHOPPING DA CRIANÇA

**DE 15 A 24 DE NOVEMBRO  
no PROMOCENTER**

R. Luís Coelho, 323

✓ SUPER CAMPEONATOS DE VIDEO GAME TEC TOY

✓ SEUS HERÓIS E ÍDOLOS AO VIVO

✓ VENHA AO CINEMINHA DA MÔNICA

✓ GRANDES LANÇAMENTOS

★ PARTICIPE E CONCORRA A MUITOS PRÊMIOS! ★

# SUPER CAMPEONATO

TEC TOY

SEGA®

# DE VIDEOGAME

Realização:

**AEDER**  
& ASSOCIADOS  
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES  
Fone: (011) 884-2097

Apoio:

**PROMOCENTER**  
international exhibition center

**VideoGame**  
A REVISTA DE QUEM CURTE

Preencha este cupom, respondendo corretamente a pergunta e deposite na urna que estará no stand da Revista **VIDEOGAME** e concorra a mini-games e 1 Game Gear - Sorteios diários

QUAL É A REVISTA DE GAMES DE QUEM "CURTE"? \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_ N.º: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_

**ESTE CUPOM NÃO É VÁLIDO COMO INGRESSO**



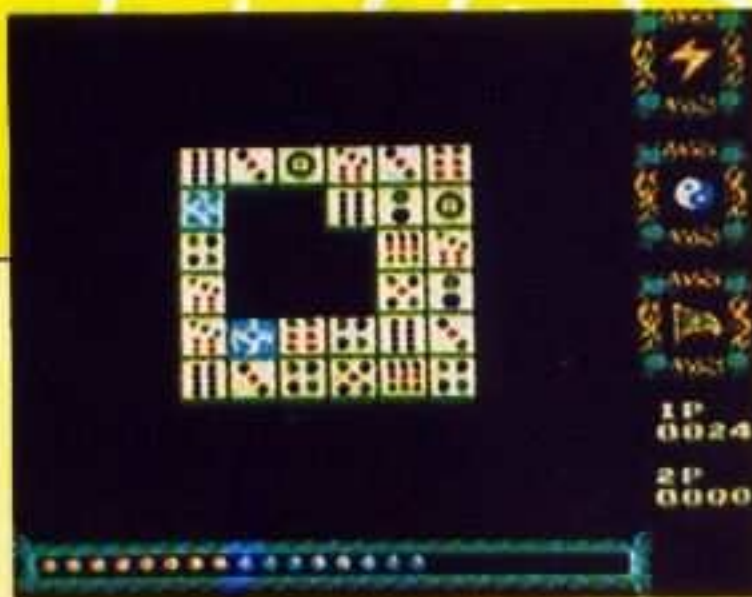
## TILES OF FATE



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

Tiles of Fate é um bom jogo de raciocínio, lançado no Brasil pela Milmar. Tam-



bém conhecido como Dominó Chinês, seu objetivo é eliminar todos os blocos que aparecem na tela. Cada bloco possui um correspondente, com desenho igual. Você os elimina sempre dois a dois. Ao marcá-lo com o **joystick** e apertando o botão **A**, uma bola destruidora se encarregará da tarefa, desde que ela não tenha que mudar de direção mais de três vezes ao partir do primeiro bloco para o segundo. Lógico, há um limite de tempo para realizar toda a operação.



## KRAZY KREATURES



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

Neste lançamento da Milmar, vários animais mais aparecem em um tipo de tabuleiro. O objetivo do jogo é, através do **joystick** e de uma mira na tela, formar trios ou quadras destes animais mudando-os de lugar para alinhá-los. As fases apresentam dificuldade progressiva.



## TOP PLAYERS TENNIS LENDL & EVERT



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

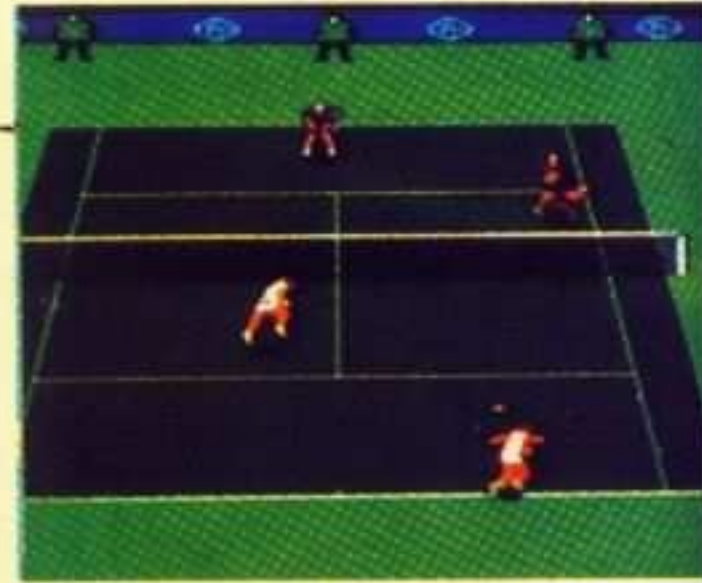
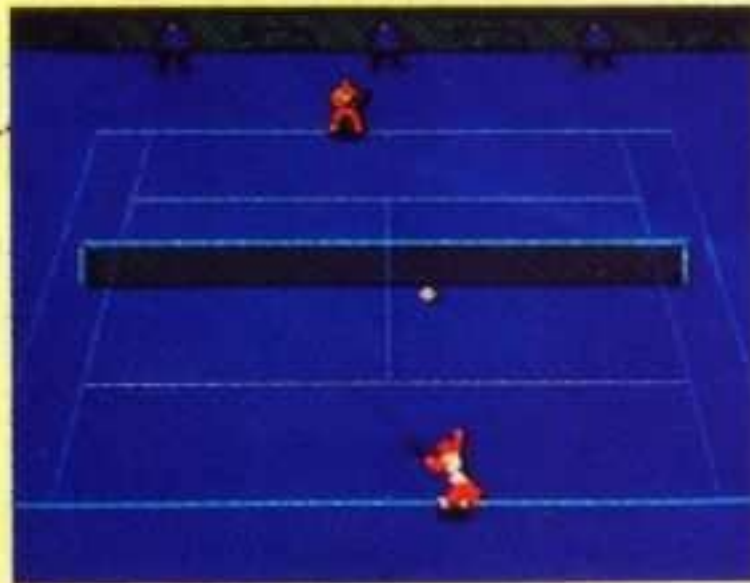
Trata-se de um game que simula um jogo de tênis real, com suas regras e sua

pontuação. O jogador deve ter muita habilidade, pois os tenistas são muito velozes.

No começo do jogo você tem estas opções: partidas de duplas ou simples, contra o computador ou um amigo. Escolha o personagem com o qual jogará entre os superheróis do tênis: Chris Evert ou Ivan Lendl. Você pode, também, escolher outro jogador e alterar suas características, deixando-o mais forte, mais veloz, mais

ágil, melhorando o saque e temperando-o com efeitos inacreditáveis.

O saque é sempre um movimento difícil. Apertando-se **A** e **B** você consegue um incrível efeito. Para rebater, **B** devolve a bola com força e **A** encobre o adversário. **A** e **B** juntos fazem o jogador se atirar para rebater. Aqui vai o código para disputar a última partida em Roland Garros: **KVDQP YOIEL L HRE**.





# THE SIMPSONS BART X SPACE MUTANTS



ESPECIAL

TIPO: Aventura

DIFICULDADE

GRÁFICOS

MÚSICA/EFEITOS

CLASSIFICAÇÃO

Este ótimo jogo Nintendo você ficou conhecendo em **VIDEOGAME** n.º 4 e 5. Só que, é claro, são muitas as travessuras do endiabrado Bart. E é exatamente por isso que a equipe de **VIDEOGAME** preparou este especial para você: são algumas dicas inéditas e muito úteis, selecionadas a partir das dúvidas mais frequentes dos leitores. Vamos a elas!

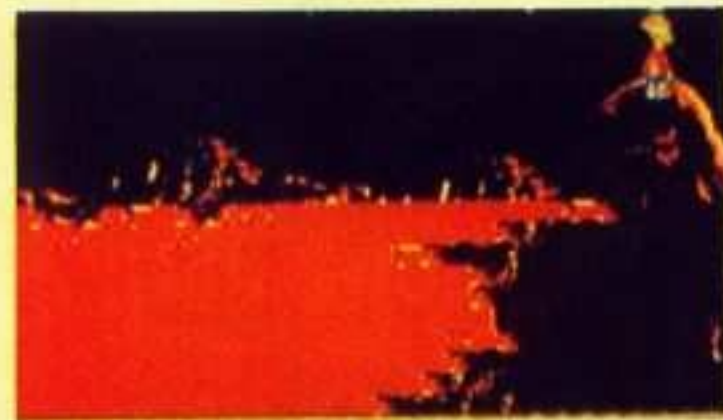
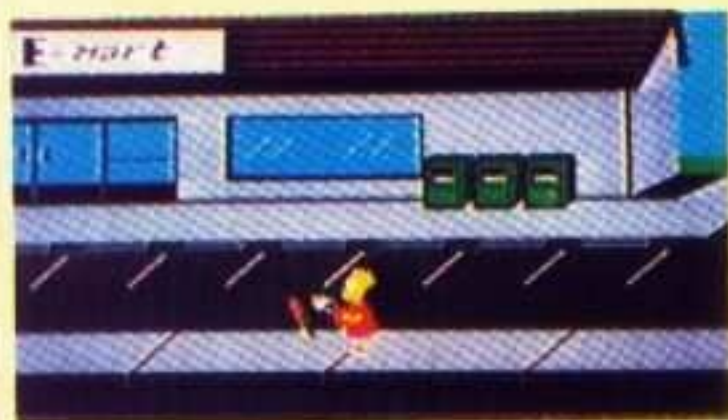
Na primeira fase, depois do skate, bem na placa "Kwick — E — Mart", Bart pode

ganhar até três vidas. Basta soltar um "rocket" bem na letra "E" da placa. Fique na posição indicada na foto. As vidas cairão sobre Bart.

Outra dica é não deixar de comprar o imã na primeira fase. Ele vai ser muito útil na terceira fase, no jogo da roleta. Pare em frente ao jogo, selecione o imã (SELECT), pressione START e então jogue normalmente. É batata! Bart acertará o número

sempre, qualquer que seja ele.

Outro ponto "encrascado" — talvez o mais difícil do jogo — é o tal dinossauro do Museu de História Natural, na quarta fase. Para passar por ele, suba na terceira plataforma, logo abaixo da sua boca, e dê um pulo na sua cabeça. Você ouvirá um ruído característico. Desça novamente à plataforma e pule na sua cabeça mais uma vez. Faça isso três vezes e o caminho estará livre.

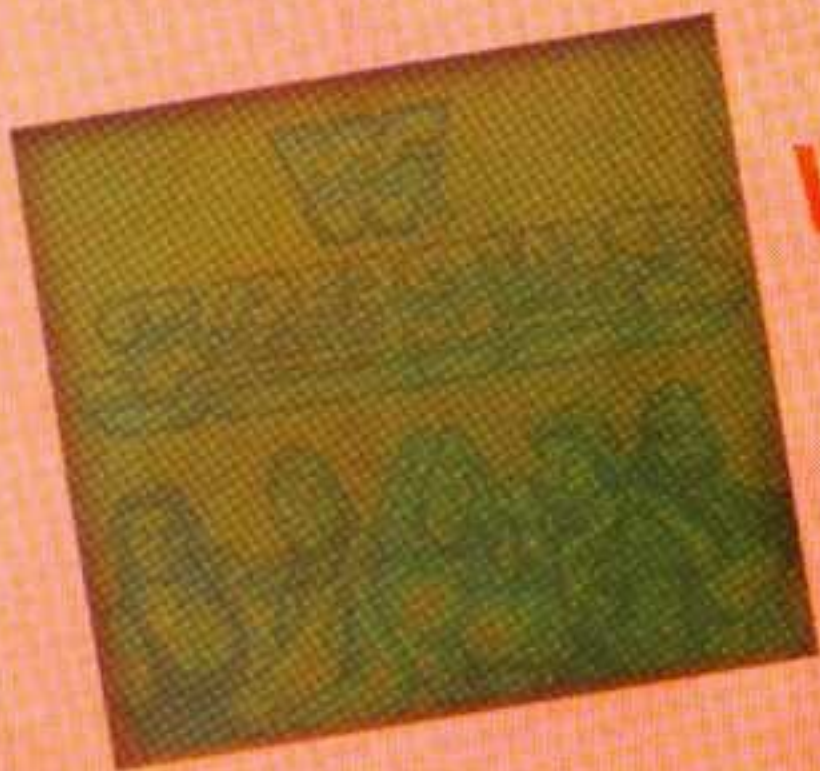


## Já está nas bancas

A edição especial da revista **VIDEOGAME** com as novas aventuras do maior herói da Nintendo: Mario Bros. 3. São 32 páginas recheadas de dicas de todos os mundos e a explicação do

melhor caminho para se chegar ao final do jogo, estourando o placar com 9.999.990 pontos.





# WF SUPER STARS



DIFFICULDADE CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Luta

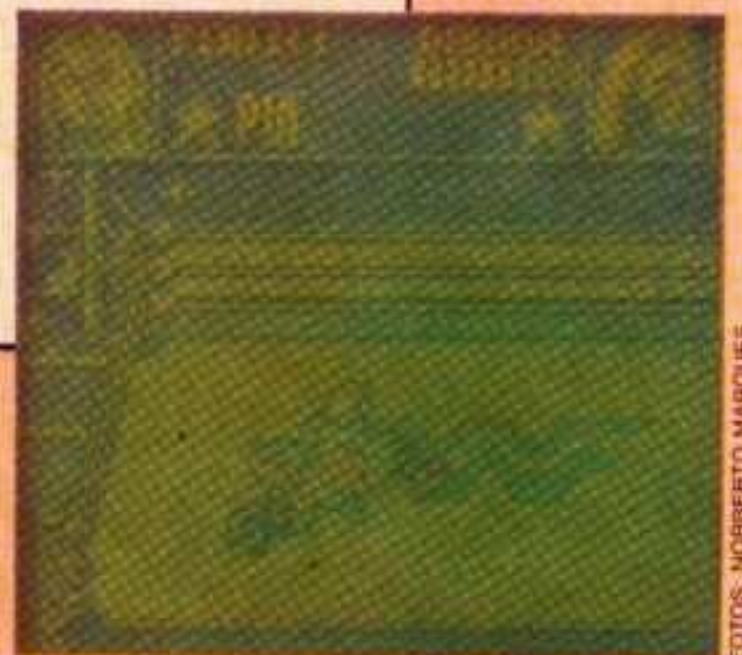
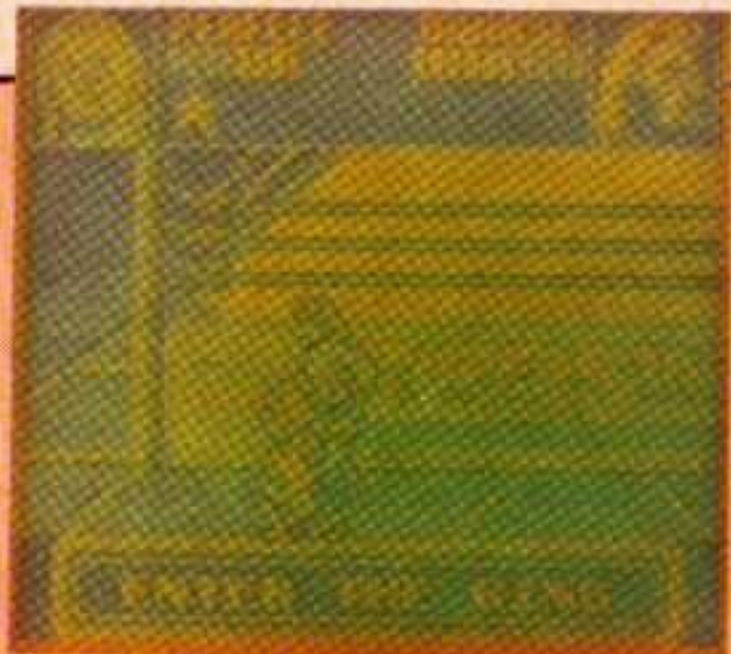
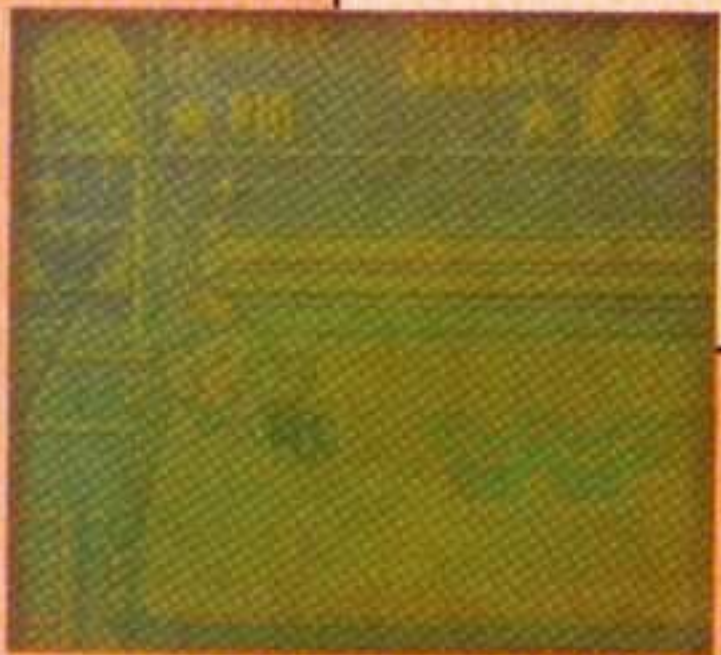
WF Super Stars é a versão do Wrestlingmania da Nintendo para o Game Boy. Neste sofisticado jogo de luta-livre você é Mr. Perfect e pode enfrentar quatro diferentes lutadores: Million Ted, Dollar Man Dibiase, Hulk Hogan ou Ultimate Warrior.

É possível escolher o tempo de duração da luta (sem limite, máximo de 5 ou 10 minutos) e também quando ela se encerra (na primeira queda e imobilização ou em melhor de três quedas e imobilizações).



## ESTRATÉGIA

A melhor tática para acabar com os inimigos é jogá-los no chão (botão **B**) e pular sobre eles (botão **A**). Com os últimos dois lutadores a estratégia é um pouco mais radical: no início, o melhor golpe é a voadora (dois toques no direcional para os lados e botão **A**). Quando o inimigo já estiver fraco, jogue-o no chão e caia em cima dele.





# BURAI FIGHTER



TIPO: Aventura

Burai, o herói deste game, deve lutar para conseguir salvar seu planeta contra a invasão de perigosos alienígenas. O nível de dificuldade da partida pode ser regulado através do direcional (Eagle é fácil, Albatross é médio e Ace é difícil). Controlar a ação é fácil: acionando o direcional nosso herói se movimenta, apertando o botão **B** ele atira e com **A** ele explode os inimigos.

## SEGREDO

Você também pode escolher fase. Basta selecionar a opção password e digitar o código:

2ª fase — **HGKM**, 3ª fase — **CPFG**,  
4ª fase — **JJCM** e 5ª fase — **DKLF**

## 1ª FASE

A primeira luta de Burai será para salvar o interior de uma nave invadida pelos inimigos. Cuidado com os blocos de pedras e com os pequenos extraterrestres atiradores. Mas o seu primeiro e grande inimigo ainda está por vir: um enorme alienígena. Para acabar com o monstro atire impiedosamente em seus olhos. O olho esquerdo deve ser atingido primeiro, somente quando o monstro parar de atirar, ataque seu olho direito. Ele não resistirá por muito tempo.



## 2ª FASE

Agora, nos arredores de um castelo, nosso herói terá de lutar contra uma centopéia gigante que insiste em atacá-lo. Para acabar com ela, atire bem no centro do seu corpo. A monstra então se dividirá em duas e o único jeito para derrotá-las é atirando na parte de trás dos seus corpos.



## 3ª FASE

Burai está no fundo do mar. Aqui os perigos são muitos: blocos de pedras insistem em despencar e o maior inimigo é uma terrível caveira. Mas com um pouquinho de cuidado será fácil destruí-la. Para isso é só manter o botão **B** pressionado e os tiros serão mais rápidos. A inimiga já está no papo!



**BURAI FIGHTER****4ª FASE**

Nosso herói está metido em encrencas. Agora em um hangar, ele deve ir destruindo pedras para conseguir passagem entre os vários andares. São dois os inimigos desta fase: uma super nave espinhosa e um Fenix (que renasce das próprias cinzas). Destruindo apenas o Fenix, você consegue se livrar dos dois. Para isso fique no alto da tela, sempre desviando da nave, atirando para baixo. Não solte o botão **B** até que o pássaro caia e a nave exploda.

**5ª FASE**

Nesta última fase, blocos de pedras giratórios e bandos de pássaros irão dificultar a missão do nosso amigo. Mas o último e grande inimigo a ser vencido é um dragão. Acabar com ele não é tarefa das mais simples: você deve atirar na sua boca e, quando o dragão se aproximar, desça. Repita a ação até conseguir vencê-lo. Pronto, Burai expulsou todos os inimigos do seu planeta.



# Game Land

**A TERRA DOS VIDEO GAMES**

A GAME LAND TEM PARA VOCÊ SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA MEGA DRIVE, SEGA GENESIS, MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEO GEO, GAME GEAR, GAME BOY E AMIGA.

- LOCAÇÃO E VENDAS DE EQUIPAMENTOS E CARTUCHOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
- GARANTIA DE TODOS OS PRODUTOS
- OS MELHORES PREÇOS
- RAPIDEZ NA ENTREGA

**DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX**

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS NO ATACADO

CONSULTE-NOS SOBRE FRANQUIA E SEJA PROPRIETÁRIO DE UMA LOJA GAME LAND

BREVE: BROOKLIN - SANTANA - ARAÇATUBA

LOJA 1 - AV. POMPEIA, 510 - V. POMPEIA - CEP 05022 - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 864-8760

LOJA 2 - R. JOSÉ JANNARELLI, 691 - MORUMBI - CEP 05615 - SÃO PAULO - SP - COM ESTACIONAMENTO



# PHANTASY STAR



Embora já bastante conhecido no exterior, Phantasy Star é o novo lançamento da Tec Toy para o Master System, e com uma super novidade: todas as legendas estão em português. Apenas isso já bastaria para tornar esse lançamento sensacional. Mas não é só. Para quem não sabe, Phantasy Star é um RPG - **role playing game** (veja reportagem nesta edição), e é o primeiro lançamento no gênero no Brasil. E é exatamente por isso que ele foi traduzido: como é indispensável a leitura da história — que acontece a todo o momento do jogo — o jogador deve tomar decisões a partir dos fatos que ocorrem e das opções que são apresentadas. Portanto, nesse caso, não é necessário o conhecimento da língua inglesa, antes indispensável para que um gamemaniaco pudes-

se jogar qualquer RPG. Da Tec Toy vem a promessa: este cartucho é apenas o início de um trabalho de adaptação e tradução de outros RPG, e inclusive de programação de jogos totalmente nacionais. Com textos em português e heróis brasileiros. Bom, mas enquanto essas novidades não são lançadas, vamos conhecer melhor este game.

A primeira dica é gravar periodicamente o jogo. Acostume-se a fazer isso de 5 em 5 minutos, por exemplo. Isso evita ter de recomeçar a jogar ao perder uma batalha contra um inimigo, ou mesmo a um eventual corte de energia. Há espaço na memória do cartucho para até cinco jogos diferentes — o seu irmão, por exemplo, poderá jogar e gravar o jogo dele sem que isso interfira no seu jogo. A opção, no me-

nu, é Salv. A seguir você escolhe um número e põe o seu nome, para que você possa carregá-lo posteriormente e continuar jogando.

A história toda acontece no Sistema Solar Algol, composto por três planetas: Palma, Motávia e Dezori. O Rei, Lassic, tornou-se perverso e o próspero sistema entrou em decadência. Passou, então, a ser assolado pelos mais terríveis monstros e criaturas. Nero tentou formar uma rebelião, mas fracassou. Antes de morrer, porém, confiou sua espada e sua missão para Alis, sua irmã. Ela deveria se aliar a um bravo lutador chamado Odin, e é aí que você entra, ajudando os amigos a acabar com o mal em Algol.

O jogo começa na cidade de Caminet. Veja agora algumas dicas bastante úteis.



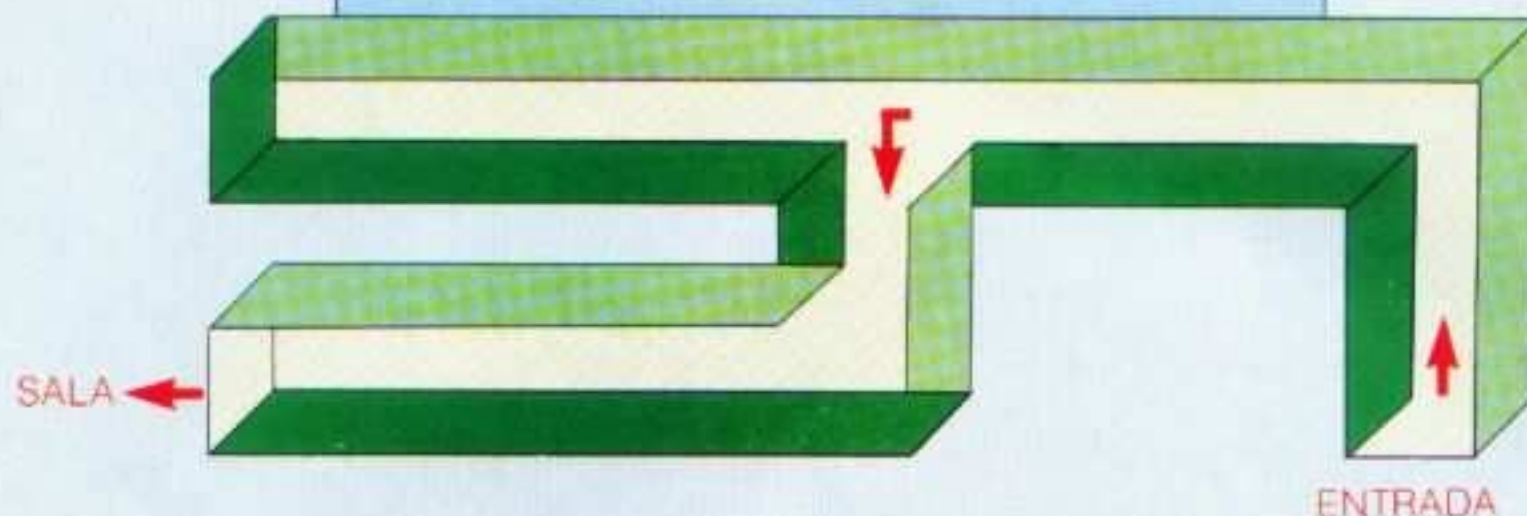
## PHANTASY STAR



Para encontrar 50 mesetas — a moeda local — vá até a casa indicada no mapa. Para chegar à sala correta, o caminho no labirinto está no mapa abaixo.



TEM 50  
MESETAS AQUI



EU SOU NEKISE  
O GUERREIRO ODIN

Ainda no mapa principal, você pode encontrar um Pote de Lacônia, que foi deixado lá por Odin. Nekise, um guerreiro de Odin, será o responsável pela entrega. Em Motávia, o pote poderá ser trocado por Myau — que será um grande aliado neste desafio.



Na casa de Suelo, indicada no mapa, você pode restabelecer pontos de energia e — se você tiver — pontos de magia.



VENHA DESCANSAR  
AQUI

### Superdica: Scion

Na cidade de Scion, outra superdica: entre na loja do canto inferior direito do mapa (indicada na foto). O vendedor terá um item secreto, que custa 200 mesetas. Tente comprar. Ele não vai vender. Seja um bom negociante e insista: na terceira vez ele venderá. Ele lhe dará o passe para ir à estação espacial e continuar a aventura.



LANTERNA	20
TAPETE	48
SECRETO	200

MST 50

O QUE VOCE QUER  
COMPRAR?

### BATALHA COM A MEDUSA

Para derrotar a Medusa, é indispensável que seu personagem tenha o escudo de espelho, do contrário ele será transformado em pedra. O escudo você consegue durante o jogo. Tente descobrir!

ATAQUE MAGIA ITEM FALA FUGA

ALIS

MEDUSA FF 200

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190

COND MAGC ITEM FECC

ALI MYA ESP. LC ODI AFM. DIA NOA ESC. LC

MY PE 1790/1800 ATAGUE 110 DEFESA 224 MAX PF 204 MAX FM 28 MST 24311

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190



### CASTELO DE LASSIC

Se você já conseguiu encontrar o Castelo de Lassic, eis a maneira de chegar até lá: primeiro dê a noz de laerma a ele. Ela será encontrada no planeta Dezori. Myau se transformará em um cavalo alado.



GD. DEAGN FF 88

ALIS FF 171/200

Cuidado! no caminho, um monstro tentará impedir a chegada dos heróis ao Castelo. A dica para derrotá-lo é ter todas as baterias de energia carregadas. Alis, por exemplo, deverá ter 200 pontos de força no mínimo. Daí para a frente, é com a sua inteligência...

COND MAGC ITEM FECC

ALI MYA ESP. LC ODI AFM. DIA NOA ESC. LC

MY PE 1790/1800 ATAGUE 110 DEFESA 224 MAX PF 204 MAX FM 28 MST 24311

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190

COND MAGC ITEM FECC

ALI MYA BLMER. F ODI PELE G. NOA GARPA

MY PE 1790/1800 ATAGUE 88 DEFESA 178 MAX PF 198 MAX FM 28 MST 24311

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190

COND MAGC ITEM FECC

ALI MYA MACH. LC ODI AFM. LC NOA ESC. ESF

MY PE 1790/1800 ATAGUE 121 DEFESA 188 MAX PF 178 MAX FM 0 MST 24311

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190

Ao chegar na entrada do castelo, os heróis deverão enfrentar o terrível vilão. Para enfrentá-lo, além da astúcia, Alis, por exemplo, deve ter Espada de Lacônia, Armadura de Diamantes e escudo de Lacô-

nia — nas fotos você vê os itens de cada personagem. Todos eles devem ter o cristal entre os itens; senão sua luta será em vão. A chave mágica será bastante útil, e não se esqueça: não venda a pistola La-

ser: ela ainda vai ser muito útil. Afinal, o jogo ainda pode lhe reservar surpresas agradáveis...

COND MAGC ITEM FECC

ALI MYA EAST ODI MANTO FR NOA

MY PE 1550/1600 ATAGUE 72 DEFESA 192 MAX PF 181 MAX FM 72 MST 24311

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190

ATAQUE MAGIA ITEM FALA FUGA

ALIS

LASSIC FF 233

ALIS FF 204/200 MYAU FF 190/180 ODIN FF 195/180 NOAH FF 197/190



## KENSEIDEN



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Hayato é um samurai que deve recuperar cinco manuscritos e uma espada sagrada pertencentes a sua família. Estes itens foram roubados por satânicos feiticeiros. O jogo tem 16 rodadas. No combate com os feiticeiros, o samurai pode usar técnicas especiais: Taka Tobi, ou a capacidade de saltar mais alto (botão 2 e direcional para cima); Kare Take Wari, espada erguida à altura da cabeça (botão 1 e direcional para cima); Kabuto Wari, espada erguida e salto (botão 1 e 2 e direcional para cima); Shinku Kiri, movimento de espada quando o samurai está ajoelhado (botão 1 e direcional para baixo) e Ran Sha To, espada que gira para a esquerda ou para a direita (direcional na diagonal su-



FOTOS: NORBERTO MARQUES

perior direita ou esquerda). Para obter **CONTINUE** use o direcional para cima, cima, baixo, baixo e botão 1 quando aparecer Game Over.

## ESWAT



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Um policial vai ingressar na ESWAT, um comando tático especial da polícia. Para isto deve superar a primeira missão, na qual só terá uma pistola contra uma gangue de marginais. Depois de cumprida a primeira etapa, o policial receberá mais armas e um colete a prova de balas. O objetivo final é derrotar o cientista louco Balzac, que atemoriza a cidade. O jogo tem cinco fases divididas em duas partes cada, e em cada uma delas o policial terá a chance de acumular energia para vencer o inimigo final.



# LU TAS

## DOUBLE DRAGON



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Os Guerreiros Negros, a pior gangue da cidade, seqüestraram Mary Ann para obrigar a dupla Spike e Hammer a invadir o território deles. O jogo é constituído de quatro missões diferentes. A cada final de missão você encontrará um membro da gangue. É preciso derrotá-lo para prosseguir. Concluída a última missão, será necessário derrotar o líder dos Guerreiros e libertar Mary Ann. Os comandos são: salto com chute para trás (pressione os botões 1 e 2 simultaneamente); salto com chute direcionado (botões 1 e 2 direcional para a direita ou esquerda, simultaneamente); cotovelada (direcional na direção oposta ao olhar e, ao mesmo tempo, bo-

## BLACK BELT



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

O herói deste jogo é Riki, um faixa preta no karatê, que deve derrotar seis inimigos, e seus capangas. Os oponentes são: Ryu, um mestre de Kung Fu; Hawk, um perito em arremesso de facas; Gonta, lutador de judô; Rita, que vem equipada com um lança-chamas e Wang, o mais habilidoso de todos. Cada mestre tem um ponto fraco. Derrote-os acertando nestes lugares. Para conseguir **CONTINUE** aperte **START**. Quando a tela ficar toda negra (isso acontece por dois segundos) aperte **RESET** duas vezes.



# DOUBLE DRAGON

双截龍

PUSH 1 OR 2 PLAY START BUTTON

# MASTER SYSTEM

## SHINOBI



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

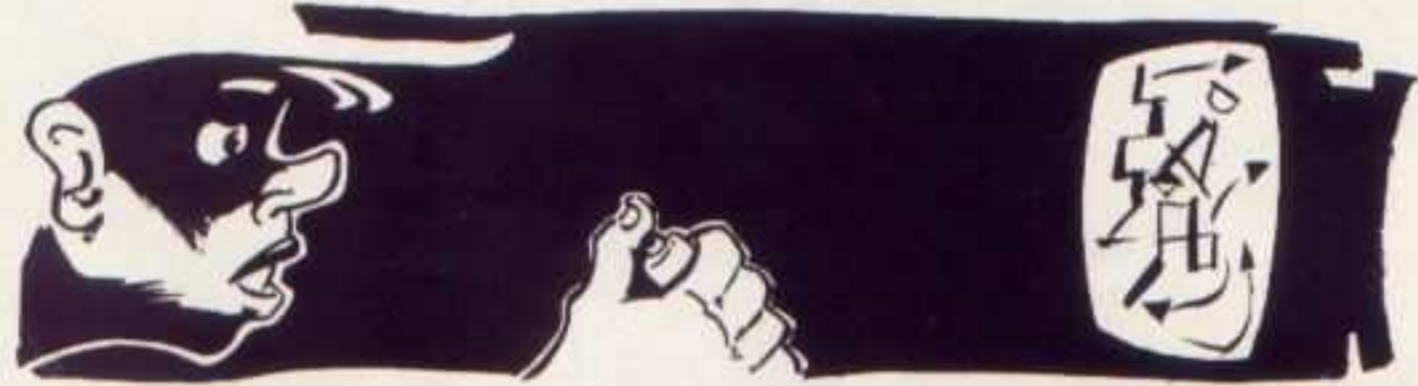
Joe Musashi é um guerreiro ninja que deve resgatar os filhos dos líderes das principais nações do mundo. Estes foram sequestrados pelos capangas do Círculo dos Cinco, uma organização terrorista. O ninja deve cumprir cinco missões derrotando os chefões da organização. Use shurikens, espada, nunchuck e lança para derrotar

os terroristas. Jogue bombas, atire, soque e chute. Com estes comandos (todos no botão 1, pois estes itens aparecerão na tela), Musashi completará as missões. Para conseguir o seletor de fases, quando aparecer o rosto do ninja na tela, aperte simultaneamente o botão direcional para baixo e o botão 1.

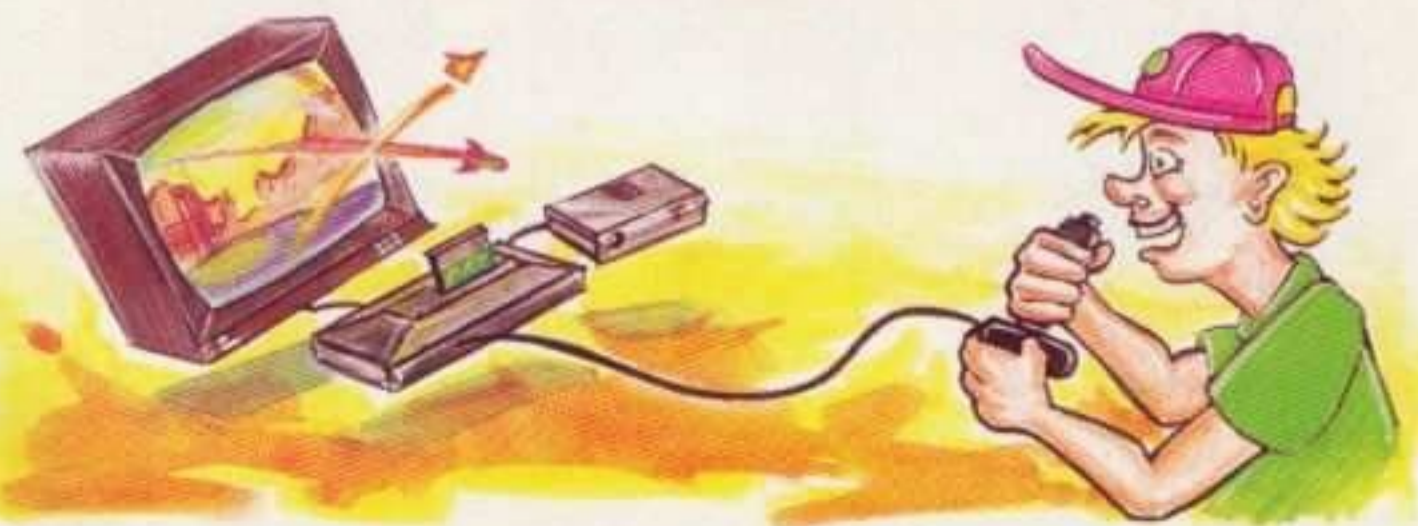


tão 2); cabeçada (direcional duas vezes seguidas, para a direita ou para a esquerda); pontapé frontal (botão 1); pontapé com giro (botão 1 várias vezes); soco direito (botão 2, gancho (botão 2 várias vezes); joelhada (quando o inimigo estiver preso pressione o botão 1); jogar o adversário no chão (quando ele estiver em seu poder, pressione o botão 2). Use as armas dos inimigos e pedras, caixas e barris que encontrar no chão.

# QUEM É FERA NÃO JOGA EM PRETO E BRANCO.



## ACERTE AS CORES COM TRANSCODER Br 6100



**P**ara ganhar qualquer desafio na maior limpeza, se ligue no Br 6100. Com ele, você vira o jogo do preto e branco/NTSC para as cores do PAL-M. Para ser utilizado com seu video game importado (Nintendo, Sega, Genesis, etc.), e também com sua câmara de video, e computador. Permite fazer cópias e é encontrado na versão compacta Br 6400 com fonte externa.

Vamos deixar as coisas bem claras: quem é fera ganha com as cores dos transcoders Tecnovideo.



Dúvidas sobre transcodificação, ligue para o Serviço de Atendimento ao Cliente: 572-1135 (Grande São Paulo) ou DDG (011) 800-1135 (demais localidades).

PRODUTOS **TECNOVIDEO**  
1 ANO DE GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA NOS PRINCIPAIS PONTOS DO BRASIL.

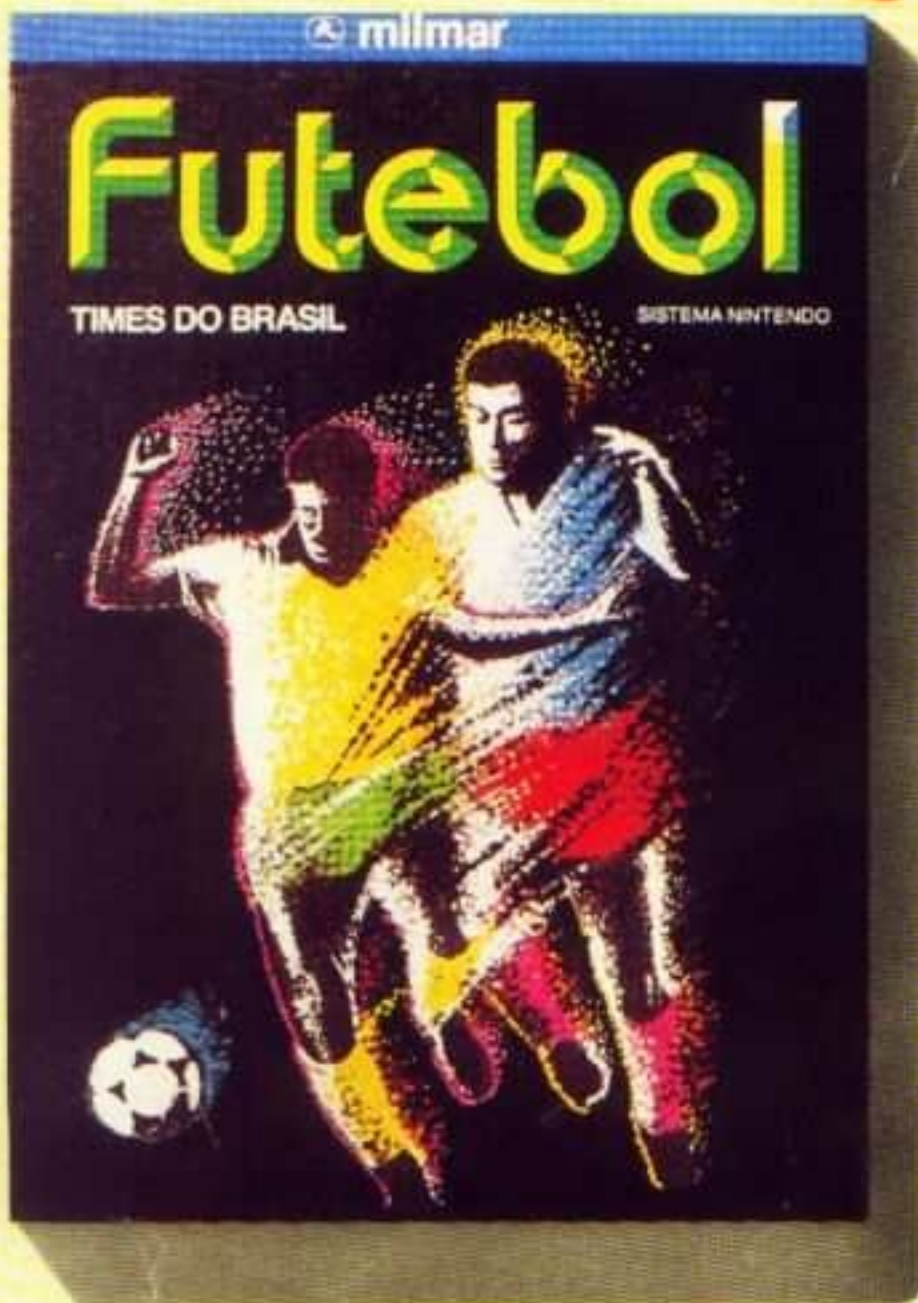
REVENDEDORES  
SÃO PAULO - CAPITAL  
Tecnovideo (Sumaré) (011) 913-8000  
Tecnovideo (Piedade) (011) 814-8330  
Tecnovideo (Piedade) (011) 815-8144  
Tranchem (011) 222-5111  
L. F. Quirino (011) 37-9888  
Unitelec (011) 223-1588  
Eletrônica Santana (011) 298-1988  
Futispica (011) 213-0821  
Eletrônica Santa Inês (011) 267-1058

Capital das Antenas (011) 229-7580  
Kufel Studio de Som (011) 867-3322  
Com. Eletr. Bang (011) 220-3610  
SÃO PAULO - INTERIOR  
Limeira - Videocentro (0194) 42-3524  
S. José Campos - Service News (0123) 33-0130  
Ribeirão Preto - Paulson (016) 634-9655  
Campinas - World Video (0160) 43-4490  
Sorocaba - Eletrônica Giza (011) 440-1300  
Bauri - Eletrônica Asahi (0142) 23-9511

OUTROS ESTADOS  
Rio de Janeiro / RJ - L. F. Quirino (021) 262-6197  
Rio de Janeiro / RJ - World Video do Brasil (021) 325-4444  
Rio de Janeiro / RJ - Hyper Sound (021) 852-1821  
Rio de Janeiro / RJ - Casa do Transistor (021) 242-1486  
Rio de Janeiro / RJ - Fotomania (021) 580-6098  
Belo Horizonte / MG - Video Systems (031) 330-3232  
Belo Horizonte / MG - Transistora Beag (031) 211-8955  
Brasília / DF - Videotec (061) 274-9085  
Curitiba / PR - Eletrônica Osaka (041) 209-4201  
Piracicaba / SP - Eletrônica Auto (0482) 44-0757

Jaraguá / SC - Hang Video (0478) 23-6480  
Porto Alegre / RS - Vector Video (0512) 21-9450  
Porto Alegre / RS - Hi-Fi (0512) 21-3267  
Porto Alegre / RS - Kapsala (0512) 21-6182  
Porto Alegre / RS - Video Game (0512) 28-3191  
Fortaleza / CE - Salsate Center (085) 343-3154  
Natal / RN - World Eletrônica (040) 222-1825  
Recife / PE - Unívideo (081) 328-4843  
Recife / PE - Carta (081) 243-4378  
Salvador / BA - Video Hobby (071) 243-6980  
São Luiz / MA - Video Eletrônica (068) 227-2181  
Mauá / AM - Videotron (082) 225-7257

# LANÇAMENTO



## HI-TOP GAME

Toda a evolução que só quem tem mais de um milhão de video-games no mercado pode oferecer.

- SISTEMA NINTENDO AMERICANO 72 PINOS
- ALTA DEFINIÇÃO DE IMAGEM

### MUITO MAIS EMOÇÃO

Aceita todos os jogos disponíveis do sistema Nintendo e os fantásticos: Futebol, Krazy Kreatures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles of Fate, Impossible Mission II, Dudes e Volleyball.

## FUTEBOL

Único jogo desenvolvido especialmente para o Brasil. Você pode escolher seu time, a cor da camisa, a tática e o tempo de jogo.



(011) 575-0204

SP - São Paulo: Akopol/Bazar Morelli/Bazar Molina/Big Arm. Maneca/Brinquedos Laura/Cinótica/Comercial Eduardo/Eletrônica CATV/Filcrl/Fotóptica/Haga & Haga/Lojas Nipon/Lojas Remaza/Makro/Mappin/San Marino • RJ - Rio de Janeiro: Casa Matos/Fotomania/Lutz Ferrando/Oxford/Rozelândia/Showlar/Sound Station/Video Arte - Niterói: De Plá Mat. Fotográfico • BA - Salvador: Dison • ES - Vitória: Casa dos Brinquedos/Casas Giacomini/Dadalto/Eletrônica Rangel/Laborcolor • GO - Goiânia: Carrefour • PE - Recife: System Som • PR - Curitiba: Hermes Macedo/Ponto Quente/Prosdócimo.





FOTOS: RICBERTO MARQUES

# G-LOC

TIPO: Combate aéreo

O G-LOC é um dos primeiros jogos lançados para o Game Gear no Brasil. Trata-se de um jogo de combate aéreo. Você é o piloto de combate do avião experimental G-LOC e terá que destruir uma base inimiga. São nove fases e um confronto final.

Os comandos são simples: o botão direcional movimenta o avião para a esquer-



DIFICULDADE GRAFICOS MUSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

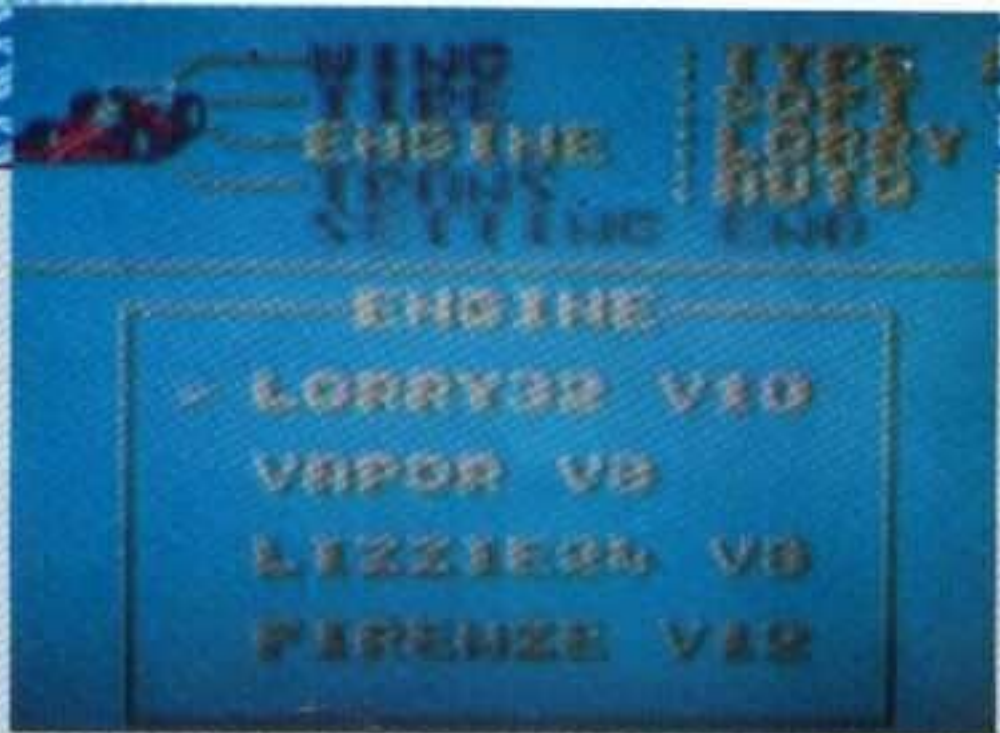
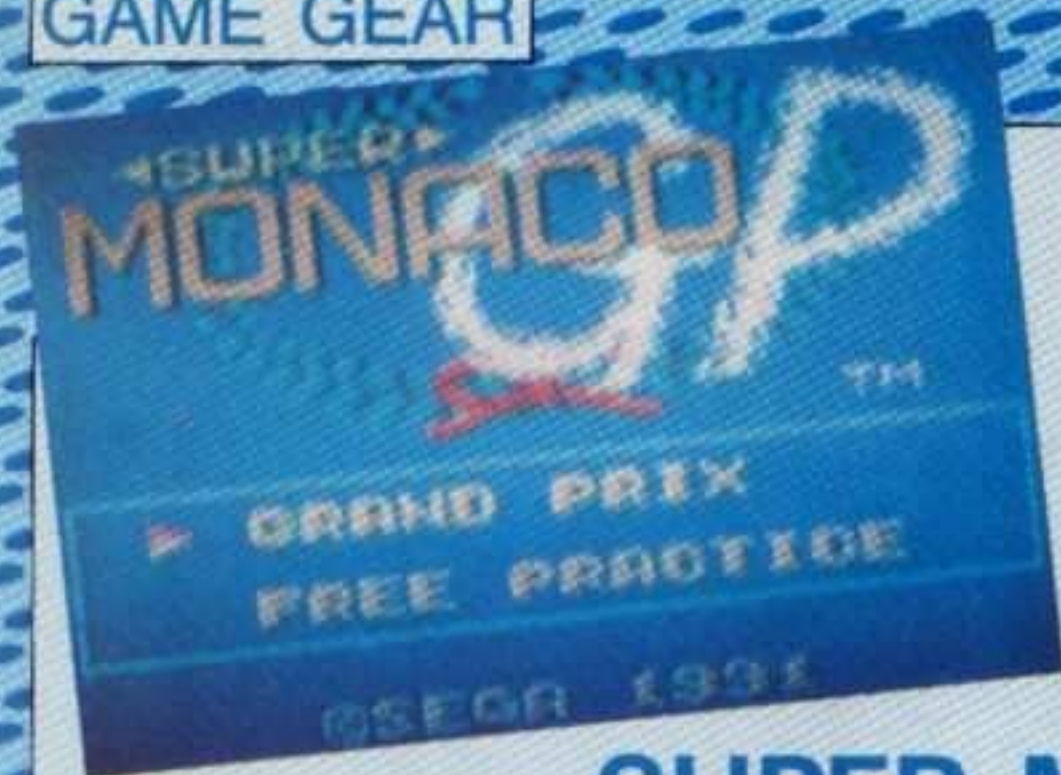
da e para a direita, faz mergulhos ou subidas. Com o botão **1** você dispara a metralhadora e com o botão **2** lança mísseis. Para conseguir uma super-aceleração acione **START**.

Para cumprir todas as missões, o piloto deverá destruir tanques, aviões e navios. Na última o G-LOC bombardeará uma base de mísseis. Para fugir de seus inimigos use o "Loop", apertando duas vezes o botão direcional para cima. Esta manobra só terá sucesso se a barra amarela do marcador de combustível se tornar vermelha.

Depois de cada missão cumprida, o jogador terá a oportunidade de comprar tanques de combustível e armamento. Para isto, use o botão **1** no final de cada fase.

A grande novidade deste game é a possibilidade de ser jogado por duas pessoas, cada qual em seu Game Gear. Mas os jogadores deverão ter um cabo para jogo múltiplo e dois cartuchos, que é um acessório opcional. Nessa opção de jogo, no final de todas as fases os gamemaníacos se enfrentarão.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

## SUPER MONACO GP



DIFICULDADE    GRÁFICOS    MÚSICA/EFEITOS    CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Automobilismo

Super Monaco GP é a versão para Game Gear do jogo de mesmo nome do Master System. O cartucho simula uma temporada em um campeonato de Fórmula 1. É possível escolher os equipamentos certos para o seu carro, como uma asa leve, pneus macios, um motor V 12 e sete marchas.

Você ainda pode optar entre jogar sozinho ou com um amigo. Caso você escolha a segunda opção, cada um dos dois deve ter um Game Gear, um cartucho deste jogo e apenas

um cabo de jogo múltiplo, que é um acessório vendido separadamente.

Você ainda tem a chance de dar algumas voltas experimentais, em qualquer uma das 16 pistas, ou ir direto ao início da corrida.

### COMANDOS:

Para controlar o seu carro, não há segredos: para girar o volante, pressione o direcional para a direita ou esquerda. Através do direcional, você também pode movimentar o marcador de seleções e, durante o treino livre, escolher o número de voltas (1, 3, 5 ou 7) que deseja fazer e em que tipo de pista. Aperte o botão **1** para acelerar e **2** para frear. Com câmbio manual, **2** aumenta as marchas e **1** reduz.



### DICAS:

Se você escolheu a transmissão automática, enquanto o semáforo estiver vermelho já fique pressionando o botão **1**. Isso lhe permitirá uma super largada. Fique de olho ainda nas placas que indicam curvas. Elas aparecem nos dois lados da pista e servem como aviso para a redução da velocidade.

Vale ainda ficar ligado para não bater o carro nas placas de propaganda e procurar manter o bólido sempre entre as linhas vermelha e branca. Para não perder muita velocidade nas curvas, entre sempre pelo lado de dentro. Será mais fácil contorná-las.



# O MAPPIN JOGA NA EMOÇÃO.

Venha conhecer o Salão do Vídeo Game, nas lojas Itaim, Shopping Morumbi e ABC. É o Mappin, jogando pra valer. Você vai poder jogar de graça nos últimos lançamentos. Olha só as feras:

PHANTOM  
System

TOP GAME

DYNAVISION 3



HI-TOP GAME

e muitas outras novidades emocionantes nesse espaço inédito.

E você pode comprar tudo por um precinho especial!

Salão do Vídeo Game.

É o Mappin jogando com você.

*Mappin*

SALÃO DO  
VÍDEO  
GAME

# GHOSTBUSTERS™



PRESS START BUTTON

© 1984 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED.

FOTOS: ROBERTO MARQUES

## GHOSTBUSTERS

TIPO: Aventura



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Nova York está sofrendo uma série de terremotos por causa de uma grande invasão de fantasmas. Isto significa trabalho e dinheiro para os Ghostbusters. Comece o jogo selecionando o nível de dificuldade. Depois escolha o caçafantasmas com o qual quer jogar. Aí vai uma sugestão:

Use Peter, ele tem coragem e velocidade normais. Selecione, então, o cenário: Home, sweet home, Woody House, Apartment ou High-Rise building. Além destas quatro fases, há ainda mais duas a serem cumpridas para que os caçafantasmas expulsem todos os fantasmas de Nova York.

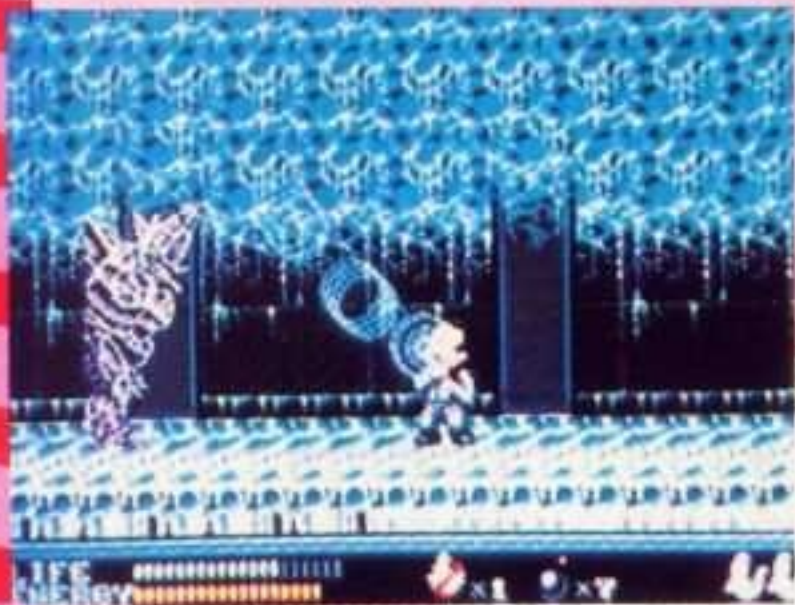


### Home, Sweet Home

Passa pela loja de armas e compre um Bubble Projectile e dois tanques de energia. Com o resto do dinheiro vá a loja de itens e compre bombas. Para eliminar o primeiro fantasma fique embaixo da cartola do homem sem cabeça e atire para cima. Depois prenda o fantasma com

seu feixe de prótons. Isto acontecerá com todos os fantasmas de nível médio durante o jogo. A técnica é a mesma: aponte sua arma para o fantasma, dispare e controle a distância do feixe no botão **B**. O outro fantasma é um tipo de planta que perde suas folhas e as transforma em armas mor-

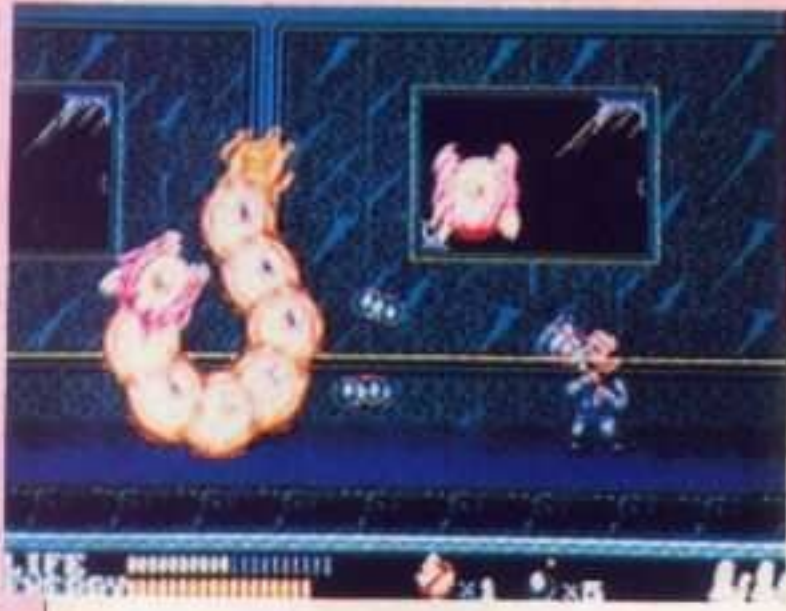
tíferas. Não gaste munição enquanto ela estiver "vestida" e atire sem perdão no corpo sem folhas. Consulte sempre o mapa, sua situação financeira e sua quantidade de armas. Faça isto apertando **Start** no meio do jogo.



### Apartment

Nesta fase compre tanques de energia e Bubble Projectile. Lembre-se de não atirar no gelo, isto é um desperdício de energia. Deixe que os fantasma abram caminho para você. Destrua o Homem de Neve com tiros sucessivos na sua cabeça. Para a Mulher Voadora use o Bubble

Projectile. Espere que ela se divida em três e atire na mais assustadora. Quando encontrar o Homem de Neve, que é o monstro principal desta fase, vá até o canto direito da tela e atire sem parar. Cuidado com os fantasma que saem de sua barriga, atire neles também.



### High-Rise Building

Passe pelas lojas e compre o 3-Way Shoot, além de tanques de energia e itens de sobrevivência. Você poderá conseguir muito dinheiro nesta fase. Para isto entre no prédio e fique no térreo. Não esqueça de andar até o cofre para pegar a "grana". Depois disto saia do edifício e repita

a operação quantas vezes quiser. Atire rapidamente na centopéia voadora com o 3-Way Shoot. Tome cuidado, pois ela se divide. A tática para acabar com o Ovo Voador, seu próximo obstáculo, é esperar que ele se abra e atirar bem no meio dele. O principal fantasma desta fase é o

Marshmallow Man (Homem de Marshmallow). Para destruí-lo fique bem embaixo do nariz dele e atire para cima. Fuja quando os olhos mudarem de cor. Nesta hora ele atacará com raios e fogo.



### Woody House

Os óculos infravermelhos são especiais para esta fase. Use o Bubble Projectile para eliminar o gigante de fogo. Lembre-se de abaixar sempre que ele pular sobre o caçafantasmas. Quando o dragão surgir do chão atire em sua cabeça sem parar com o 3-Way Shoot e use o Special Suit para se proteger. A "Casa em Chamas" tem

uma vida extra para o Ghostbuster. Ela está perto dos troncos, procure pela esquerda.

Para destruir o Rosto de Fogo, o fantasma-chefe desta fase, use o Phaser Shell, esta arma tem maior potência. Atire sempre na boca do monstro.



### Castle

Você só entrará nesta fase depois de vencer as quatro anteriores. O primeiro fantasma a ser enfrentado está possuindo uma pessoa. Atire só na sombra verde ao lado do homem. Para a taturana gigante use a 3-Way Shoot. Cuidado, pois há duas delas nesta fase. Mais adiante, você só vencerá a caveira se ficar frente-a-frente

**MEGA DRIVE****GHOSTBUSTERS**

com ela e atirar em seu peito. Cuidado com as bolas de fogo que ela solta. O vilão final é uma planta carnívora. Atire quando ela abrir a boca.



#### Cratera final

Os fantasmas estão apreensivos com a sua chegada. Um grande terremoto acontece, e uma cratera é aberta. Não se assuste, é o caminho para enfrentar o grande vilão e desvendar o grande mistério que paira sobre a cidade. Lá, você lutará com todos os principais fantasmas novamente. Use as antigas táticas para vencê-los.

A feiticeira, a grande e última inimiga do jogo, deve ser acertada pelas costas. Quando ela se desprender do chão vá para a sua frente e atire nos chifres superiores. Repita isso sempre e tenha muita paciência, pois a feiticeira demora muito para cair. Mas, depois disso, Nova York estará livre dos fantasmas. Pelo menos até o Ghostbusters III.



## ASSESSORIA EM LOCADORA DE VIDEOGAMES

TEMOS TODAS AS MARCAS

**TECTOY**

Master System  
MEGA DRIVE

Nintendo

OFFICIAL  
GAME BOY  
VIDEO LINK  
GAME PARK

Entrega em 24 horas para todo o Brasil.  
Aceitamos todos os cartões de crédito.

**SPERBER**  
HOME VIDEO

Atendemos de 2ª a 6ª das 9:00 às 19:00 h e aos sábados até as 15:00 h  
Al. Santos, 1293 - 4º andar - CEP 01419 - SP - Tels.: (011) 288-2333 / 288-2890  
288-4335/289-3543-285-5407 - Fax (011) 287-9424  
(Perto do Metro Trianon-Masp)



# GAME SHOPPING

## EM RECIFE



**PLANETA TOY**  
LOCADORA DE VIDEOGAME

Grande variedade de cartuchos para

**MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM  
NINTENDO**

*Alugamos Cartuchos,  
Aparelhos e  
Acessórios*

**VENDEMOS REVISTAS  
VIDEO GAME**

Rua dos Navegantes,  
1044 - Fone: 465-2323  
Boa Viagem - Recife  
Pernambuco

## EM NATAL - RN



*A Maior Locadora de Cartuchos*  
**NINTENDO  
MEGADRIVE  
GENESIS  
MASTER SYSTEM  
SUPER FAMICOM**

**Só Alugamos Cartuchos Originais**

- Consertamos o seu videogame em tempo recorde, no mesmo dia.
- Transcodificação em Nintendo, master system, genesis, megadrive.

Temos para Venda

**CARTUCHOS/ACESSÓRIOS**

OS LANÇAMENTOS

CHEGAM PRIMEIRO AQUI

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO**

RUA FÁBIO RINO, 999 - ALECRIM  
NATAL - RN - CEP 59030  
FONE/FAX: (084) 223-1157



**& GAMES**

Jardins - Morumbi - Sumaré

**LOCAÇÃO COMPRA  
VENDA TROCA  
CONSOLES E CARTUCHOS  
NOVOS E USADOS**

Master System

OFFICIAL



**MEGA  
DRIVE**



Nintendo

**GAME GEAR**

**PREÇOS ESPECIAIS  
P/O DIA DAS CRIANÇAS!**

**JARDINS**

R. Guarará, 551 - Fone (011) 884-7022

**SUMARÉ**

Av. Heitor Penteado, 405

Fone (011) 65-2904

**MORUMBI**

R. Mto. Leon Kaniefski, 585 A

Fone (011) 212-1575

VIDEO GAME  
É NA



EM  
**BELO  
HORIZONTE**

**ALUGUEL E VENDA DE  
CARTUCHOS APARELHOS  
E ACESSÓRIOS  
FORNECEMOS PARA LOCADORAS.**

Master System MEGA  
DRIVE

Nintendo Sega Genesis

Av. Cristóvão Colombo, 64  
Subsolo da Galeria Colombo  
Lj. 10 - Savassi - Belo Horizonte  
Tel.: (031) 221-9045

## DIGISOM ELETRÔNICA

Assistência Técnica para  
Todas as Marcas de Games

**MASTER SYSTEM, MEGA DRI-  
VE, NINTENDO, SEGA GENE-  
SIS, BIT SYSTEM, DYNAVI-  
SION, GAME BOY, NEO GEO,  
PHANTOM SYSTEM, ATARI E  
OUTROS.**

Consertos, Transcodificações,  
Modificações em Consoles  
e seus Acessórios

**VENDAS DE GAMES,  
FITAS E ACESSÓRIOS**

**ATENDEMOS TODO O  
BRASIL VIA CORREIO**

**LOJA 1 - Av. Conselheiro  
Carrão, 3236 - São Paulo  
SP - Fone: (011) 293-0689**

**LOJA 2 - Av. Rio das  
Pedras, 555 - Loja 5 - São  
Paulo - SP - (Carrefour  
Aricanduva)**

Fone: (011) 941-5995



**A PRIMEIRA LOCADORA  
DE PINHEIROS  
ESPECIALIZADA EM GAMES**

Compra, venda e troca  
de vídeo games, cartuchos  
e acessórios.

Nintendo

**MEGA DRIVE**



**SEGA  
GENESIS**

**GAME  
GEAR**

OFFICIAL

Master System



**Super Famicom**

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX  
R. Cardeal Arcoverde, 1680 - Cj. 301  
São Paulo - SP - CEP 05408  
FONES: (011) 858-7496/211-6373



# CITY GAME



## CURINGA

**HÁ 3 ANOS  
SE ESPECIALIZANDO  
EM VIDEO GAMES**

**MASTER • MEGA DRIVE  
GAME BOY • GAME GEAR  
NINTENDO • CPUS PC  
SUPER FAMICOM • NEO GEO**

- **VENDAS** de videogames e cartuchos com preços e condições especiais p/ **O DIA DAS CRIANÇAS**
- **ALUGUÉIS** de consoles e de mais de 1500 títulos p/ você escolher à vontade
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA** própria p/ consertos e transcódificações

**GAME-SALLON  
VENHA JOGAR!**

**SANTO AMARO**

R. Eng. Agenor Machado, 154  
(Atrás do Shopping Morumbi)

**FONE: (011) 522-2542**

**ITAIM BIBI**

R. Sta. Justina, 514  
(Trav. R. Clodomiro Amazonas)

**FONE: (011) 820-6588**

\* VALE 1 INSCRIÇÃO E 1 LOCAÇÃO



\* VIDEO \* GAMES \*

\* VALE 10%  
NA COMPRA DE 1 V.G. NINTENDO  
(PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/09)

**REDI  
UNIVERSOFT**

**Locação - Vendas**

**VIDEO GAMES**  
de todas as marcas

**ACESSÓRIOS**  
para todos os Video Games

**LANÇAMENTOS DO MÊS  
PARA MEGADRIUE**

Fantasia - Streets of Rage - Sonic  
e Decap Attack

**SUPER 2 em 1 MICHEY e SHADOW DANCER  
VOLLEY E GHOUL'S GHOST**

**Promoção do mês**

**GAYARES - FINAL BLOW - LAST BATTLE**

**LANÇAMENTOS PARA  
NINTENDO**

**BATTLETOADS - NINJA GAIDEN III  
PEQUENA SERETA**

**Queima de Estoque**

**TARTARUGAS NINJAS 2** Cr\$ 20.900,00  
**MEGAMAN 3** Cr\$ 19.900,00  
e muitos outros

**MASTER SYSTEM**

Cartuchos em promoção até o final do  
Estoque

**MOONWALKER - AFTER BURNER - SHINOBI  
GOLDEN AXE e DOUBLE DRAGON.**

Promoção Cr\$ 19.900,00 cada

**KENSEIDEN - PAPER BOY - SHOOTING G  
e JOGOS DE VERÃO.**

Promoção Cr\$ 17.900,00 cada

**CARTUCHOS USADOS  
COM GARANTIA.**

**PARA NINTENDO** a partir de Cr\$ 11.000  
**PARA MASTER** a partir de Cr\$ 10.000

**VEJA COMO É FÁCIL COMPRAR !!!**

Remetemos para todo o Brasil pelo  
Sistema de Reembolso Postal (SEDEX  
a COBRAR), você só paga quando for  
retirar o Cartucho na Agência do  
Correio.

**RUA CONSELHEIRO BROTERO 589 CJ 42**

**CEP 01154 - SÃO PAULO SP  
METRO MARECHAL**

**FONE (011) 825-5240**

## TECNOFAX

**Kits**

**Transcodificadores**

- Adapta com perfeição as cores do seu vídeo game importado

**SISTEMAS**

**NINTENDO  
SEGA MASTER SYSTEM  
SEGA MEGA DRIVE/GENESIS  
ATARI 2600 E OUTROS  
DESCONTOS ESPECIAIS  
P/ OFICINAS LOCADORAS  
E POR ATACADO**

**VENDAS E INSTALAÇÃO**

Depto. técnico  
R. Sta. Efigênia, 295  
1º andar/Conj. 115  
CEP 01207

Atendemos todo o Brasil.

**FONE: (011) 222-1471**

**TUDO EM GAMES VOCÊ  
ENCONTRA NA**

# MALÚ

**Fitas e Aparelhos Para:**

**GENESIS**

**GAME  
GEAR**

**Nintendo**

**Super Famicom**

**Ótimos Preços e  
Todos os Últimos  
Lançamentos**

**COMPROVE!**

**FONE:(011) 67-2135**





MEGA DRIVE

O cartucho disponível no Exterior, como esse avaliado por VIDEOGAME, em breve estará no Brasil com o nome de The Secret of Shinobi. Conheça-o, até o final.

**LA' FORA**

## SHADOW DANCER



TIPO: Luta Marcial

DIFICULDADE

GRÁFICOS

MUSICA/EFEITOS

CLASSIFICAÇÃO

Depois de ser derrotado em The Revenge of Shinobi, o segundo game da saga de Shinobi no Mega Drive, Neozeed retorna e transforma a cidade de Nova Iorque em um verdadeiro inferno. Shadow Dancer e seu cão foram treinados por descen-

dentes dos mestres de Shinobi e são os únicos que podem destruir as terríveis forças de Neozeed. Neste incrível cartucho — que logo, logo poderá estar pintando por aqui — o ninja conta com a ajuda de seu fiel cão. Ela será indispensável.

### COMANDOS

O controle do ninja pode ser definido nas opções que aparecem antes do jogo começar. Há um botão para salto, um para tiro e o último para o poder. Para atacar com o cão, aperte o botão definido para tiro até que o símbolo do cão no placar fique azul. Solte o botão e ele atacará o inimigo mais próximo.



1-1: Cidade em chamas  
1-2: Rua com terremotos



2-1: Ponte  
2-2: Aeroporto



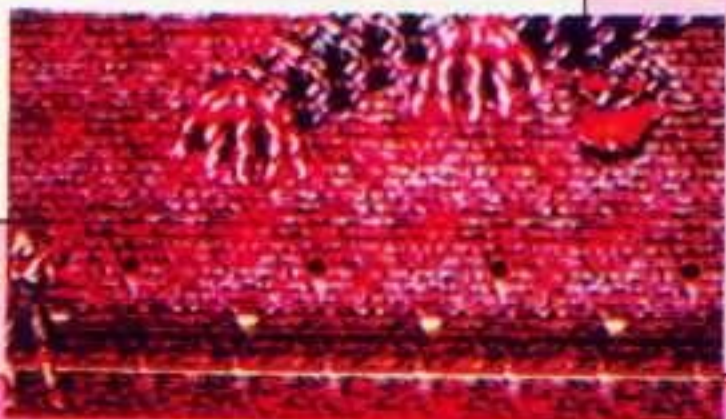
### Primeira fase

Inimigo: Após enfrentar os perigos de uma cidade em chamas e ainda um terremoto, Shadow Dancer encontra seu primeiro inimigo. A dica é escapar das pedras que caem do teto, desviando-se delas. Aproveite para se aproximar do inimigo. Ele vai, então, disparar uma rajada de fogo. Dependendo da sua posição, salte ou abaixe. Cessada a rajada, pule e acerte o seu rosto com shurikens.



### Segunda fase

Inimigo: Os perigos agora são na ponte e aeroporto. Mas, o inimigo vai dar um pouco mais de trabalho. Procure sempre manter distância das mãos que aparecem na tela. Quando a cabeça do monstro aparecer, salte e atire os infalíveis shurikens na cabeça dele.



## SHADOW DANCER

### Terceira fase

Inimigo: A estátua da liberdade é um dos locais mais difíceis deste game. Mas há uma compensação: é também um dos mais belos. Quando seu inimigo atirar a serra, salte e acerte shurikens no seu rosto (Shadow Dancer não pula a serra desta vez). Em seguida, pule a serra, salte e acerte-o novamente. Repita esta operação até derrotá-lo.



3-1: Depósito

3-2: Estátua da Liberdade



### Quarta fase

Inimigo: Ao passar pelas cavernas, o inimigo de Shadow Dancer será uma bola que atira raios de fogo. Para destruí-la, assim que ela estiver branca e parada, pule e atire no seu centro. Para escapar do fogo, uma boa dica é ficar sempre no meio da tela.



4-1: Cavernas

4-2: Cavernas com sombras



### A luta final

Antes de chegar até Neozeed, Shadow Dancer e seu cão devem enfrentar todos os perigos de cinco perigosas salas. Nessas salas tome cuidado com os inimigos que atacam rolando. Para destruí-los, não adianta jogar shurikens. Espere até que eles se aproximem e então use a espada.



### Neozeed

Neozeed não está sozinho. Ele vem cercado de uma "legião" de guerreiros ninja. Procure decorar a posição em que eles atacam. Quando Neozeed levantar fique

em baixo do pilar para escapar do fogo e acerte somente um tiro nele. Quando muitos ninjas se acumularem na tela, use o poder para destruí-los.



# EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Para você que se considera um profissional do ramo, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou Dynavision 3.

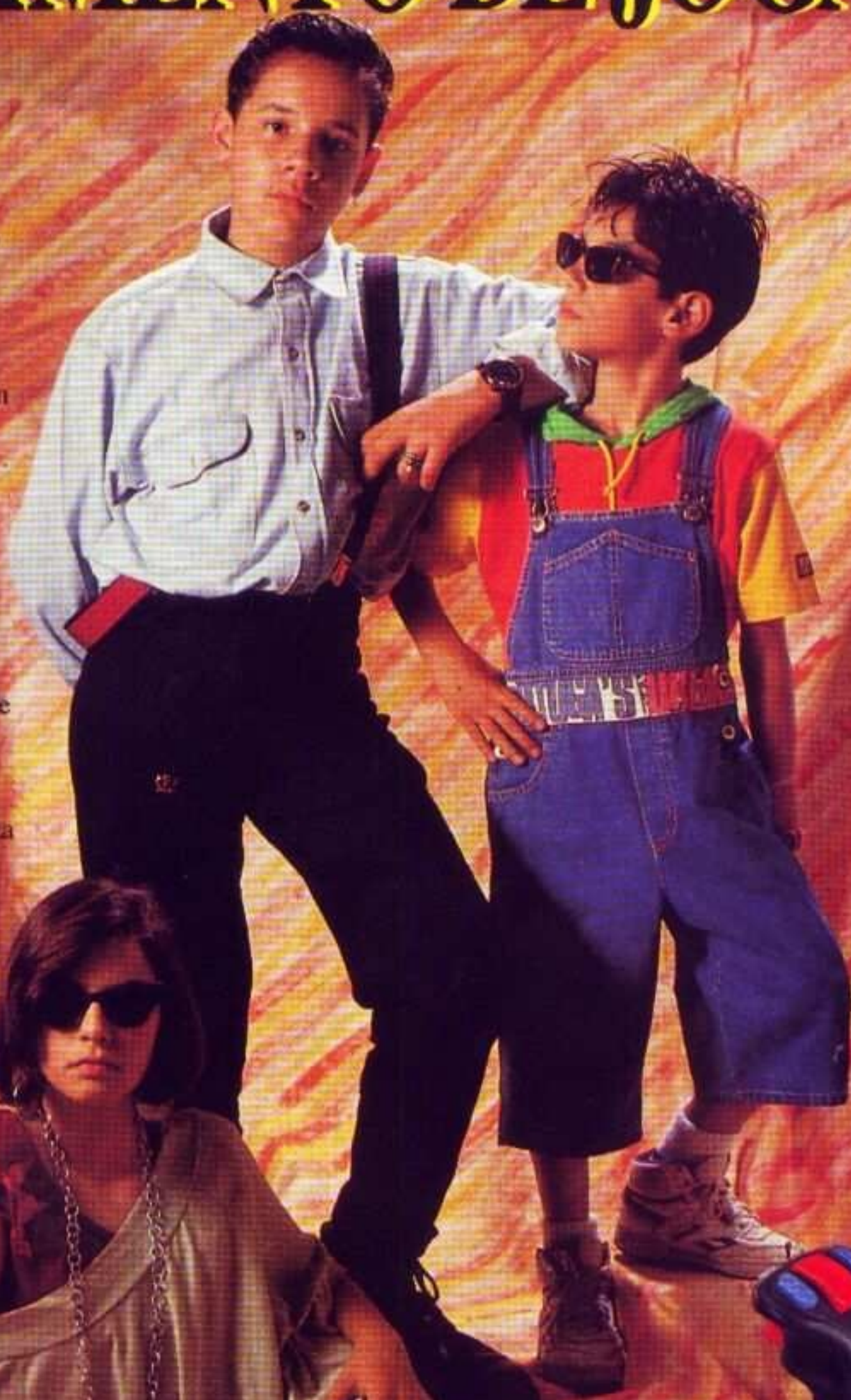
O Dynavision 3 é compatível com os cartuchos Nintendo® e tem um Joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita tiros contínuos.

Os Mestres do Jogo até o apelidaram de Jet Control. Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.

O Dynavision 3 ainda tem fone de ouvido estéreo, Dual Connector System e saída separada para áudio e vídeo.

Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.

**DYNACOM**  
TECNOLOGIA S/A



**DYNAVISION 3**  
PARA PROFISSIONAIS

Resposta - Semestral - São Paulo - Foto Ocaso - Foto - Jolani - Nintendo e Marca Registrada da Nintendo Corp. Japan USA

Marcos Crasto



FOTOS: ROBERTO MARQUES

## SPIDER MAN



CLASSIFICAÇÃO

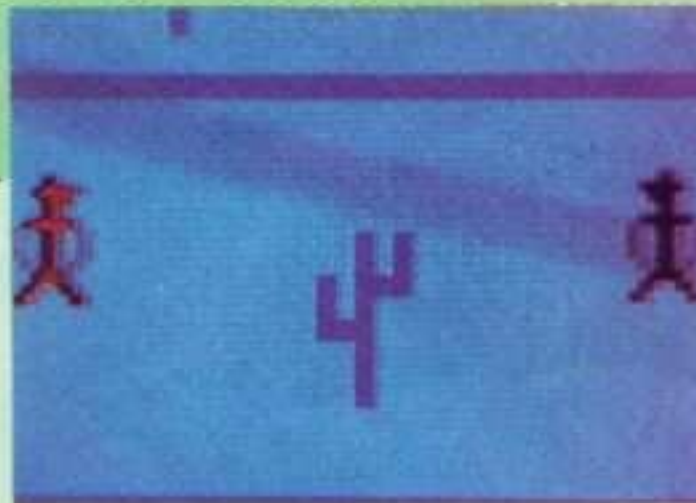
O Homem Aranha deve subir em um edifício para combater uma quadrilha de bandidos. O herói usa suas famosas teias de aranha para completar suas missões. Para subir aperte o botão de tiro. Cuidado com os bandidos que ficam no topo do prédio, e não esqueça de pegar todos os bônus possíveis.

## OUT LAW



CLASSIFICAÇÃO

O game mostra dois pistoleiros do Oeste se enfrentando em variados tipos de tela. Uma dica: cuidado quando seu pistoleiro se esconder atrás dos cactus, pois os tiros do seu adversário podem ricochetear nas paredes e acertá-lo.



## KUNG FU



CLASSIFICAÇÃO

Outro jogo para duas pessoas. Combine o direcional e o botão de tiro para bater com os braços e as pernas e não se importe com o juiz que está no centro do ringue, pois ele tem um papel decorativo. Depois de dois minutos a luta acabará e o vencedor aparecerá pulando na tela.



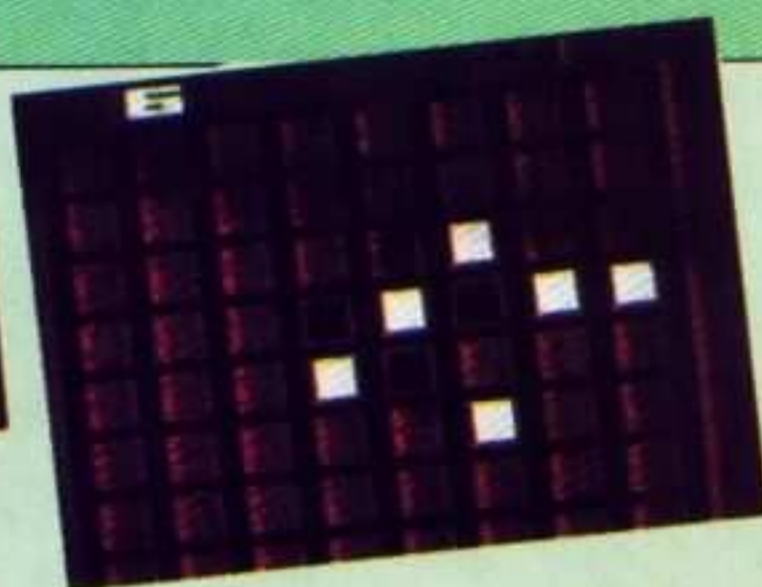
# O SEGREDO DE MESTRES

O Mestre Michel Zaharic conta um segredo mortal no jogo **Super Mário 3\***. *''Neste jogo, no 4º mundo, use o barquinho para encher o seu visor de truques. Repita a operação quantas vezes quiser. No 7º mundo antes de entrar no castelo pegue o P-Wing que transforma tudo em moeda, entre no castelo e divirta-se''*. O **Dynavision 3** possui o **Dual Connector System** que permite a você usar sem adaptadores cartuchos compatíveis Nintendo\* do padrão americano e japonês. Assim, você vai ter em mãos centenas de jogos e desvendar os segredos de todos os Mestres.

**DYNACOM**  
TECNOLOGIA S/A

**MICHEL ZAHARIC**  
**9.990.000 PONTOS**  
**SUPER MÁRIO 3\***

**DYNAVISION 3**  
**PARA PROFISSIONAIS**



## OTHELO



CLASSIFICAÇÃO

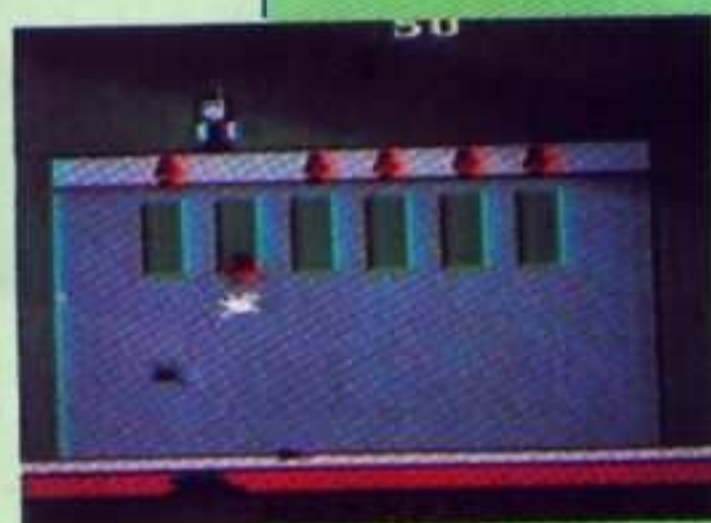
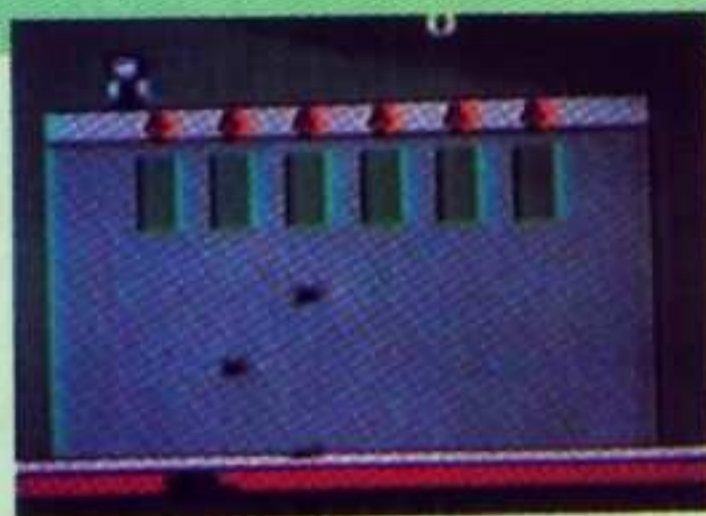
Este game deve ser jogado por duas pessoas. Uma com as peças negras e outra com as brancas. O objetivo é deixar as peças adversárias "cercadas" pelas suas. Toda a vez que isto acontecer, estas peças mudarão de dono e de cor. Você deve conquistar mais peças que seu adversário.

## BOOM BANG



CLASSIFICAÇÃO

Cuidado! As traças estão invadindo sua casa. Não deixe que isso aconteça. Para se livrar desta praga, jogue vasos sobre os indesejáveis insetos. O objetivo é acabar com todos eles e, para isto, é necessário ser muito rápido. Ou você poderá ficar sem casa...



## PINBALL



CLASSIFICAÇÃO

Este game é muito parecido com as antigas máquinas de fliperama. Com o direcional você aciona os "flipers" (rebatadores). Para acioná-los ao mesmo tempo use o direcional para cima. A bola entra em jogo quando se aperta o botão de tiro. Seu objetivo é manter a bolinha sempre dentro do tabuleiro.



FOTOS: NORBERTO MARGUE'S

## GOLF



CLASSIFICAÇÃO

O jogador deve ter habilidade neste jogo, pois as bolas se perdem facilmente indo para fora da tela. Para acertar a tacada e pôr a bola no buraco, regule a força no botão de tiro e projete a direção posicionando o personagem corretamente.





# LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

(ATENDIMENTO 24 HORAS)

DDG (DDD GRÁTIS)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

PEDIDO MÍNIMO Cr\$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr\$ 160.000,

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES



GRÁTIS ESTOJO COM FOTO

CADA Cr\$ 24,900

Cr\$ 33,900  
GRÁTIS ESTOJO COM FOTO



UM COUPON PARA VOCÊ OUTRO PARA SEU AMIGO ENVIE HOJE MESMO.

**SIM** - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Nome do Cartão: \_\_\_\_\_  
Validade Até: Mês: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_  
Titular do Cartão: Nome: \_\_\_\_\_  
DDD: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_  
Remeter p/ Est. do Portela, 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351

**SIM** - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Nome do Cartão: \_\_\_\_\_  
Validade Até: Mês: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_  
Titular do Cartão: Nome: \_\_\_\_\_  
DDD: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_ Valor: \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_  
Remeter p/ Est. do Portela, 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351

**PRONTA ENTREGA RIO I**  
R. São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca • CEP. 20550 • Rio de Janeiro - RJ  
PABX (021) 284-1622 — 284-9500 • FAX (021) 264-2698

**PRONTA ENTREGA RIO II**  
Estrada do Portela, 99/310 • Madureira • CEP. 21351 • Rio de Janeiro - RJ  
Tels.: (021) 350-4966 — 390-2573 • FAX (021) 359-7631





# RPG. Pense nesse jogo.

*Conheça melhor este tipo de game no qual a inteligência e o raciocínio valem mais que a habilidade.*



RPG. Guarde esta sigla. Afinal, se você gosta mesmo de games, ainda vai ouvir falar muito dela. RPG é como vem sendo chamado o **role playing game**, um estilo de jogo que virou moda nos Estados Unidos e que já encontra muitos adeptos por aqui. **Role**, em inglês, significa papel — o papel do ator de cinema ou teatro, que vai ser representado. **Role playing** nada mais é, portanto, do que representar um papel. E, como game todos nós sabemos o que significa, fica fácil "sacar" que RPG nada mais é do que um jogo no qual se representa um papel.

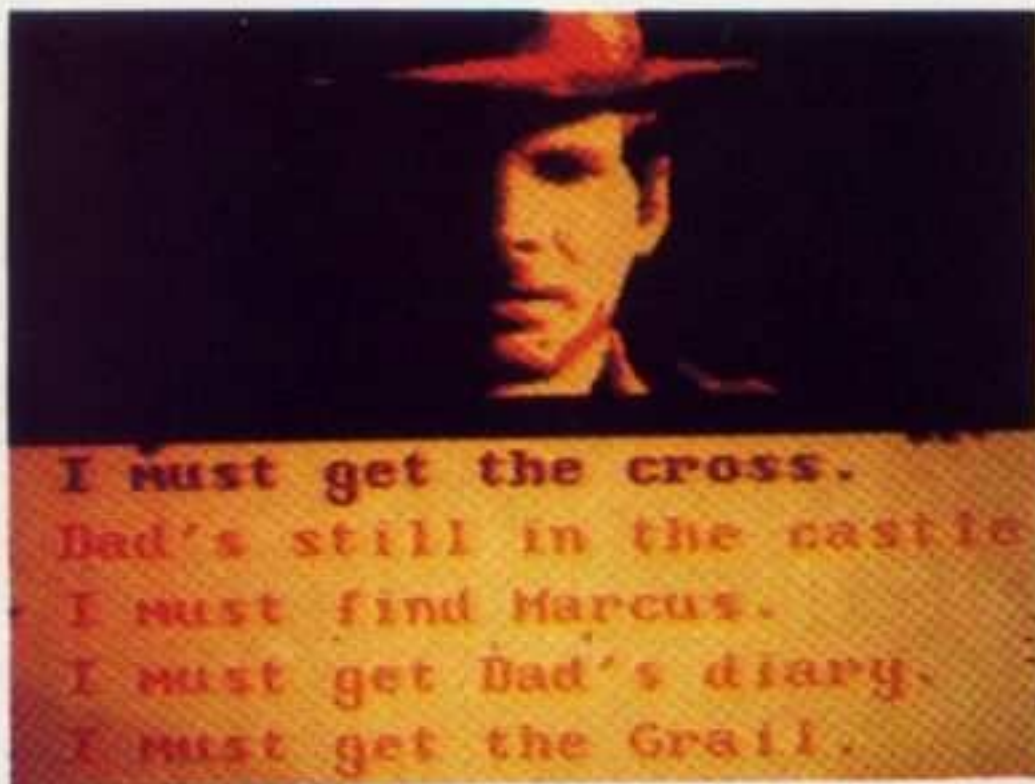
De fato, em qualquer RPG o jogador "encarna" um ou mais personagens, e passa a pensar e agir como se fosse esse

personagem. Pode, portanto, tomar decisões durante o jogo, e essas decisões podem mudar completamente o rumo da história. Claro, trata-se de um tipo de jogo no qual o raciocínio é fundamental. Só para citar exemplos, Zelda I e II, para Nintendo, Zelda III, para Super Nintendo, Final Fantasy, para Game Boy, Phantasy Star (Mega Drive e Master System), Sword of Vermillon (Mega Drive) são bons títulos de RPG.

Ao se colocar qualquer título destes no console, logo se percebe uma diferença fundamental. A história é sempre longa e falta a ação dos games tradicionais. Não há mais a luta, o corpo-a-corpo e a habilidade já não contam tanto. E, mais impor-

tante, não há apenas um caminho a seguir. A ação, que depende muito mais da coordenação de movimentos e habilidade, foi substituída pela inteligência e raciocínio. No início, você deve procurar pistas que vão sendo fornecidas por habitantes de cidades ou seres misteriosos e mágicos, por exemplo. Elas aparecem na tela em forma de texto toda vez que se encontra algum desses personagens e se aperta o botão. E, dependendo da interpretação dessas pistas, você encontra seu inimigo ou não. Aí, a luta pode ser cerebral ou pode também haver ação. Vai depender do RPG.

Ao contrário dos games tradicionais, a história de um RPG é sempre fundamental e determinante para que o jogador con-



*Escolhendo opções em menus, Indy pode...*

siga sucesso. Ela acontece durante o jogo. E deve ser compreendida e estudada com atenção. Como os RPG são jogos muito longos, os cartuchos sempre têm um chip de memória que permite que o jogador grave o que já jogou, podendo continuar mais tarde, até mesmo se desligar o console. A memória extra é alimentada por uma pequena bateria instalada no cartucho.

#### Os menus

Menu é a palavra-chave para se jogar um RPG. Quem já operou um microcomputador ou mesmo já tentou jogar um RPG tem uma boa idéia do que seja um menu. Mas, para quem nunca viu, um menu é exatamente o que se pode pensar à primeira vista: um cardápio. Como os dos restaurantes. Nele são apresentadas diversas opções para que o jogador escolha uma. Aqui, é bom lembrar que os RPG exigem um bom domínio da língua inglesa, já que todas as opções dos menus e também as pistas e a história do jogo — fundamental — são apresentadas em inglês. O que, sem dúvida, dificulta muito o jogo para um iniciante. Mas que não chega a ser um obstáculo, já que pode ser também uma boa maneira de se treinar o aprendizado dessa língua. De qualquer modo, já existe uma versão do Phantasy Star para o Master System totalmente em português, lançada no Brasil pela TecToy (veja nesta edição).

Nos menus, a escolha é feita com uma seta que se movimenta na tela através do controle direcional. Assim, você poderá se equipar para um combate, trocando a armadura, usando determinadas armas, aumentando seu poder em magia, e tudo o mais que se possa imaginar.

Além da movimentação normal do personagem na tela, você pode, ao interpretar uma pista, resolver mudar seu plano de ação para, por exemplo, outro planeta, ou uma terra distante. Novamente aparece o menu, para que seja escolhido o novo local de ação. Em Indiana Jones and the



*... resgatar Marcus no deserto.*

*Em um RPG, as lutas quase não existem. O principal é a leitura do texto, para que o jogador decida o que fazer. Os jogos podem ser gravados numa memória no cartucho.*



*Em Zelda, Link recolhe informações.*

Last Crusade, um RPG para o Nintendo que mistura ação e raciocínio, o herói Indy pode decidir se vai a Veneza, se vai encontrar Marcus Brody no deserto ou se vai ao Castelo Brunwald, na Áustria. Claro, o sucesso na aventura dependerá da escolha dessas opções, que deverão ocorrer na hora e na ordem certas.

Até mesmo combates podem ser realizados por menus. No game Phantasy Star (Master System), por exemplo, Alis resolve atacar a Medusa. No menu, selecione a opção "atacar". Não há combate visível. O computador analisa a situação de força, magia, energia e equipamentos e decide quem vai vencer. Se Alis não esti-

ver com todos os requisitos preenchidos, a tela apresentará a mensagem: "Alis foi transformada em pedra". Ou seja, perdeu o combate. Cabe a você descobrir o que seria necessário estar usando para derrotá-la.

#### Aventura e sonho

A princípio, um RPG pode parecer chato. Mas bastam alguns momentos jogando para se envolver na história e com os personagens, e viver uma verdadeira aventura. Habitantes intergalácticos, princesas de terras devastadas, bravos guerreiros medievais e até seres mitológicos costumam frequentar sonhos que se transformam em realidade através de um RPG.

Claro, uma boa ajuda para que isso aconteça é dada pelo console ou o computador, pois eles acrescentam à fantasia do jogador o elemento gráfico — as animações e efeitos sonoros, além de processarem as decisões com extrema rapidez, dando ao RPG um aspecto bastante dinâmico. Os RPG se tornaram, desta forma, bem mais atraentes, podendo, inclusive, dosar cenas de ação e raciocínio.

Com ação ou sem ação, um RPG é sempre um game excitante. Isso porque a história é vivida mais intensamente pelo jogador. O final do jogo vai depender exclusivamente de sua astúcia, e aí vale tudo. Até um pouco de cultura geral ajuda. Por exemplo, no RPG Phantasy Star (Master System), quem souber que a Medusa, um ser da mitologia greco-romana cujos cabelos são serpentes, transforma quem quer que olhe para seus olhos em pedra, pode derrotá-la facilmente. A dedução aí vem fácil: basta usar um escudo de espelho para não ser enfeitiçado. Foi, aliás, o que fez o herói Perseu, filho de Zeus, para derrotá-la. Servindo-se da imagem refletida no escudo de bronze polido, de sua irmã Athena, guiou sua espada para vencê-la. E não foi enfeitiçado. Mas, se você começar a jogar um RPG, poderá quase que com certeza, se enfeitiçar.

**Mário Fittipaldi**



# STORE GAME



## Pensou Video Game Pensou Datagame



Super promoção de cartuchos para Phantom, Nintendo americano, japonês e similares, com as principais novidades do mercado!

Venha ficar por dentro das últimas novidades na Datagame!

- Locação de video games e cartuchos para Nintendo Mega Drive e Phantom
- Compramos, vendemos e trocamos quaisquer equipamentos e cartuchos da linha Nintendo, Phantom e Mega Drive
- Todas as semanas promoções especiais. Comprove!
- Preço especial para revendas e locadoras de todo o Brasil

### DATAGAME ELETRÔNICA LTDA.

Rua Domingos de Moraes, 770  
Loja 33-B - Vila Mariana  
São Paulo - SP - CEP 04010  
Ao lado da  
Estação Ana Rosa do Metrô  
FONES: (011) 571-7083  
572-7419  
FAX: (011) 571-7083

## CRAZYLAND!

Welcome to CRAZYLAND!

### ABASTEÇA SUA LOCADORA!

Com o que há de mais novo na Terra dos Loucos (por games!) Preços especiais p/ revendedores. Venias somente p/ atacado. Despedimos p/ todo o Brasil.

FONE: (011) 290-8164



## WINNERS GAMES

### A LOCADORA DOS CAMPEÕES

MAIS DE 500 TÍTULOS.  
TUDO PARA MEGA-DRIVE  
NINTENDO E MASTER.

LOCAÇÃO E VENDA DE  
CONSOLES,  
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

Rua: Palestina, 158  
Aeroporto - S.P.  
Fone: (011) 535-5074

## MARJORIE vídeo & game

### Tudo em Games

Cartuchos/Aparelhos  
Novos/Usados  
Importados/Nacionais

Sega Genesis Nintendo

MEGA GAME DRIVE GEAR

Master System

Super Famicom HYDRON



### Vendas e Show-Room

R. Oswaldo Cruz, 158  
Fone: (0192) 51-9295

### Loja - Locadora

Av. Francisco Glicerio, 451  
Loja 6. Fone: (0192) 32-6501

EM CAMPINAS  
E REGIÃO

LOCAÇÃO  
VENDA  
TROCA

## PROCIMAR

### TRANSFORMAÇÃO E ASSIST. TÉCNICA

E RETIRAMOS TRAVA  
DO NINTENDO

Nintendo

MEGA  
DRIVE

sega  
GENESIS

Master System

2 ANOS DE GARANTIA

PROCIMAR

R. TRAIPIÚ, 125  
CEP 01235 - SÃO PAULO  
FONE: (011) 825-6577  
FAX: (011) 66-1212

# Locadoras: a estratégia para usá-las bem

*Veja como tirar o máximo proveito delas, gastando pouco e jogando muito*

Ao entrar em uma gamelocadora, com centenas de títulos que parecem pedir "me leve para casa", o primeiro impulso é sempre escolher um monte de cartuchos e passar um fim de semana jogando, até enjoar. Mas a primeira coisa que um bom jogador de videogame deve aprender é quantos cartuchos poderão ser realmente bem aproveitados, isso para não correr o risco de ter que devolver vários deles sem tê-los experimentado direito. E o que é pior: ficar com a sensação de ter jogado dinheiro fora.

## A escolha de títulos

Escolher os títulos é sempre o principal ponto para fazer a alegria de um jogador. A revista **VIDEOGAME** pode ajudar muito dando uma idéia antecipada de como é cada jogo. Vale, portanto, fazer uma seleção dos títulos que se pretende conhecer e levá-la à locadora. Como os bons títulos sempre são os mais procurados é conveniente fazer uma lista com alternativas sobrando.

Se mesmo assim não houver nenhum título novo a ser conhecido é melhor não levar do que gastar dinheiro com uma "porcaria". Deve-se sempre evitar levar dois jogos desconhecidos. Novos jogos sempre tomam muito tempo entre conhecê-los, experimentar diversas fases, aprender seus truques e segredos.

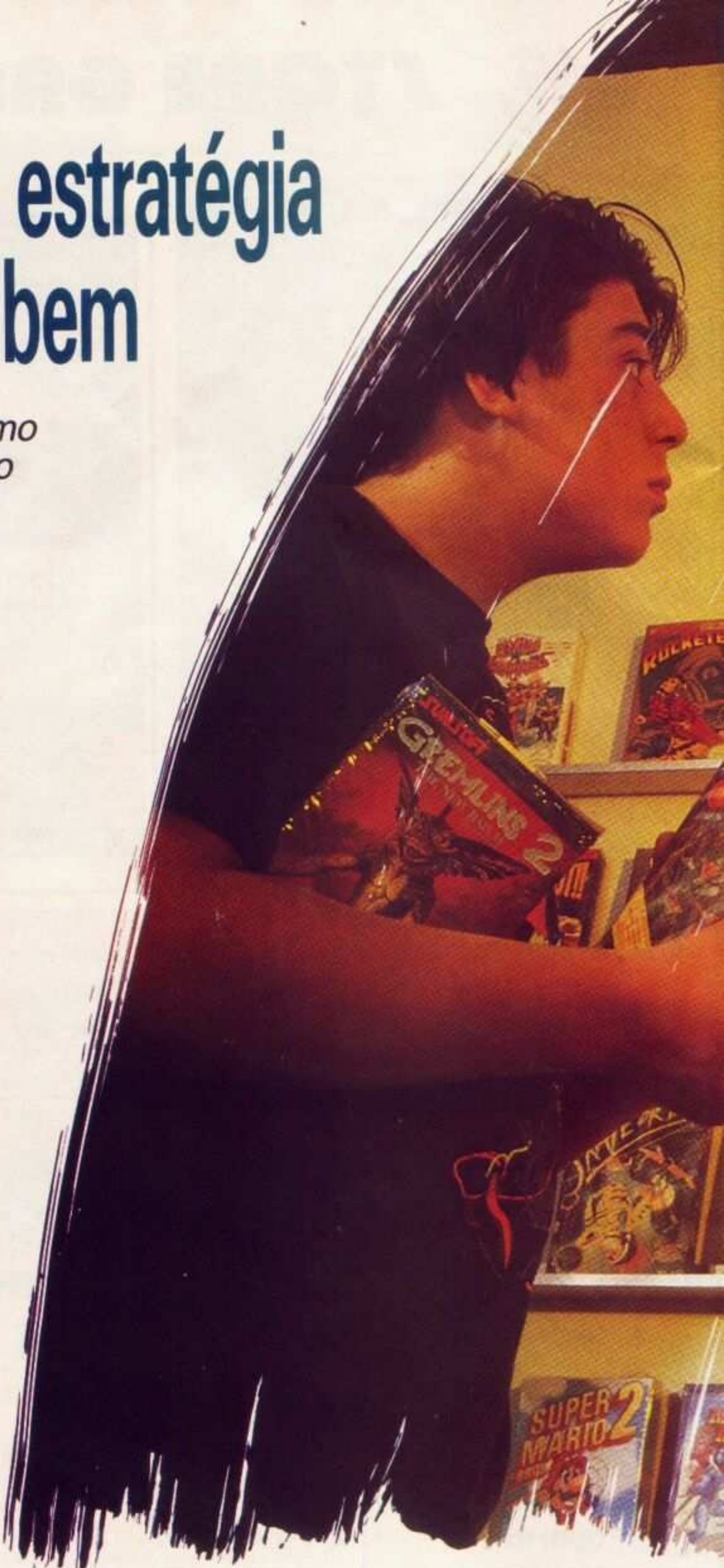
Até como descanso de um novo jogo, a segunda alternativa pode ser um jogo que já se tem algum conhecimento. Dá para descobrir novidades, avançar algumas fases e, com sorte, chegar até o final.

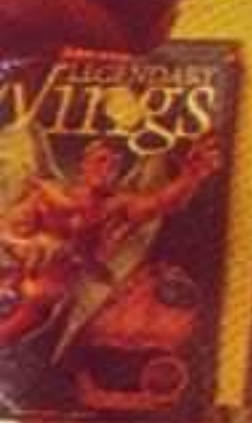
A terceira alternativa é pegar um jogo já conhecido. Hora para matar as saudades, treinar os segredos e não perder a forma, ou até tentar melhorar o próprio recorde.

## A escolha da locadora

Locadoras estão surgindo por toda parte. É evidente que a mais prática é aquela que fica perto de casa ou da escola. Mas nem sempre são as melhores. Algumas só ▶

FOTO NORBERTO MARQUES. PRODUZIDA NA LOCADORA GAME OVER







**Alugue três jogos no máximo. Para evitar decepções, nunca deixe de levar um título conhecido.**

FOTOS: ROBERTO MARQUES

estão tentando aproveitar a onda para ganhar dinheiro sem se preocupar com a qualidade do atendimento ou dos cartuchos.

Descobrir se uma locadora é boa ou ruim é questão apenas de visitá-la e dar uma olhada nos títulos disponíveis. Se na chapeira houver apenas títulos antigos ou muitos jogos "piratas" nem perca seu tempo, vá embora. Se ao contrário, os títulos forem bons e houver alguns lançamentos é um bom sinal. Evidente que os lançamentos não param na prateleira e isso deve ser levado em conta, mas sempre deve haver alguma coisa.

O atendimento também tem de ser ótimo. Dois minutos de conversa bastam para saber se quem está atendendo conhece videogame, sendo capaz de ajudá-lo em uma escolha. Se falar que tudo é bom, desconfie. A pessoa só quer que você leve muitos títulos.

Se a locadora passar no seu primeiro teste, confira que outros serviços ela oferece. Se reserva títulos, se dá vantagens para se levar vários cartuchos, se dispõe de acessórios... Só falar também não adianta. Muitas dizem que reservam títulos, mas é preciso ver se isso funciona

mesmo ou se fica só na promessa.

Como as locadoras são muitas e todas estão interessadas no seu dinheiro, seja exigente. Lembre-se: o cliente sempre tem razão.

### Preços

As locadoras variam bastante na forma de cobrar por uma locação. Algumas têm um preço único, outras cobram um preço por lançamento e um valor menor por títulos mais conhecidos. Conforme o sistema também pode variar o preço.

Também nesse caso é preciso usar o bom senso. Não adianta uma locadora ter preços muito baixos se não tem lançamentos. Ou o contrário, só ter lançamentos, alto preço, e faltar aqueles jogos um pouco mais antigos, que é sempre gostoso voltar a jogar. Preço muito baixo também pode indicar fitas piratas, de má qualidade e que às vezes não dá sequer para chegar ao final do jogo.

Os preços em setembro variavam entre Cr\$ 400,00 a Cr\$ 1.200,00. Valia portanto visitar várias, e fazer uma comparação antes de se decidir a usar mais uma locadora. O "usar mais" significa que o melhor é sempre ser cliente de várias, assim

é possível fazer comparações e saber qual a melhor.

### Sistemas

Gamemaniacos jamais se enganam. Mas quem está começando em videogame pode se atrapalhar na hora da escolha do cartucho, quanto ao sistema usado em seu console. Há o Nintendo e compatíveis (Bit System, Phantom System, Dynavision II e III, Hi Top Game, Top Game, VG 8000, VG 9000 e Super Charger) e podem ser usados cartuchos de 60 pinos (sistema japonês) ou de 72 pinos (sistema americano). Há adaptadores que permitem o uso de ambos os sistemas em qualquer compatível Nintendo. Mas é preciso cuidado com os adaptadores. Muitos dos que são alugados não funcionam. Se isso ocorrer volte à locadora e reclame. Não aceite o argumento de que ele funciona no console da locadora. Ele tem de funcionar no seu, senão é completamente inútil. Se for possível evitar um adaptador, melhor, um problema a menos.

Fitas de Master System só servem em Master System ou em Mega Drive se houver o adaptador. Jamais servem em Nintendo e vice-versa.

### Alugar ou comprar?

Muitos gamemaniacos usam a locadora como uma boa forma de escolher o jogo que pretendem comprar. Não é uma boa idéia chegar a uma loja e adquirir um jogo sem jamais tê-lo jogado. A locadora resolve esse problema facilmente. É só experimentar vários e depois decidir qual o título de seu próximo presente.

Se um determinado título o atrai muito e toda hora você quer alugá-lo, faça algumas contas. Pode ser que saia mais barato comprá-lo do que ficar pagando aluguel por semanas.

Uma locadora, portanto, é algo que pode ser muito útil. Mas é preciso saber como usá-la. Assim ela será sempre aquele paraíso cheio de jogos sensacionais, como parece à primeira vista.

**Roberto Araújo**

**Confira sempre se o jogo é do sistema de seu console. E, se possível, evite adaptadores. Eles nem sempre funcionam corretamente.**



# GAME SCORE

TODAS AS MARCAS DE VIDEO GAMES NACIONAIS

SEGA

TEC TOY

MEGA DRIVE

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO, TAMBÉM POR TELEFONE



LANÇAMENTOS!  
- JOYSTICKS PARA SEGA,  
NINTENDO E ATARI



- TEMOS MAIS DE 200 TÍTULOS DE  
CARTUCHOS DE VIDEO GAMES,  
COM EMBALAGENS  
PERSONALIZADAS.

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

NINTENDO  
**DYNAMISION**

dismac

cce CHARGER

Nintendo  
ENTERTAINMENT SYSTEM

- ESTUDAMOS PROPOSTAS PARA FRANCHISING. - SOLICITE A TABELA DE PREÇOS POR TELEFONE

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.

FAZEMOS TROCAS DE CARTUCHOS

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

AÇAI VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Marlana - São Paulo - SP - CEP 04116 - Fone: (011) 544-4913/575-3861  
(paralela à Rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

CATV  
ELETRÔNICA

Lazer  
Ação  
Competição  
Aventuras



GAME



COMPRE COM QUEM ESTÁ  
NO MERCADO DESDE A 1ª GERAÇÃO

ATACADO E VAREJO

DISK-GAME CATV, PABX (011) 229-5877

Grande variedade de cartuchos:

- Nintendo - Sega
- Nacionais e Importados
- Adaptadores
- Fontes p/3ª Geração (Master e Phantom)
- Video Games 3ª Geração (vários modelos)

INSCREVA-SE NO CLUBE-GAME CATV  
INTEIRAMENTE GRÁTIS

MANDE SUA CARTA!

Remetemos p/todo o Brasil

CATV  
ELETRÔNICA

CHARGER

DYNACOM



milmar

PHANTOM  
System

CATV  
ELETRÔNICA

R. Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207 - São Paulo - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075

# GALERIA DOS FERAS



## RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

### NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Moises L. Margoto	182.080
BATTLETOADS	Toni Ricardo Cavalheiro	999.999
DOUBLE DRAGON II	James L. F. Nepomuceno	
	Alex L. F. Nepomuceno	999.900
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100



CASTELVANIA  
Juliano Seizo Uchi 999.990

NINJA GAIDEN II  
Ricardo Rabay Dutra  
Orlando Gonçalves Jr.  
Victor F.F. Zucarino 999.900



KARATE KID  
Ricardo S. Gonçalves Jr. 9.999.900

YO! NOID  
Leandro Stoppo 999.990



Fonte: VIDEOGAME, agosto de 1991.

### MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
BLACK BELT	Juliano Seizo Uchi	9.999.900
DEAD ANGLE	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
E-SWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEINDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
R-TYPE	Paulo S. Pereira	1.240.000
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.000
VIGILANTE	Ronaldo José Mazzini	99.900

ALEX KIDD IN THE LOST STARS  
Marcos R. Peripato 645.300

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, agosto de 1991.



# AS MELHORES FITAS EM SUAS MÃOS

Vem aí a 13.<sup>a</sup> edição do Guia **VÍDEO NEWS FILMES**



Os melhores e mais recentes vídeos selados lançados no mercado. Um novo guia, mais completo, revisto e atualizado com os últimos lançamentos em Vídeo. Aventura, Comédia, Documentário, Drama, Ficção Científica, Infantil, Musical, Policial, Romance, Suspense, Terror: tudo o que há de melhor em todos os gêneros, com comentários e fichas técnicas completas assinadas por Rubens Ewald Filho.

video

**FILMES**

EM BREVE NAS BANCAS

Reserve já o seu exemplar!

# GALERIA DOS FERAS

## JOGOS DO MÊS

Atenção, feras! A promoção "Jogos do Mês" foi o maior sucesso, e os vencedores nos jogos "Simpsons: Bart X Space Mutants" (Nintendo) e "Mickey Mouse: Castle of Illusion" (Master System) estão aí embaixo. No caso do jogo "Mickey Mouse: Castle of Illusion", houve vários recordistas com a mesma pontuação. O vencedor foi, então, sorteado.



"Simpsons: Bart X Space Mutants":

Eduardo Fonseca, SP.  
Pontuação: 403.840.

"Mickey Mouse: Castle of Illusion":

Leonardo Lazzarini  
Tressino, SP.  
Pontuação: 999.990.



Se você não ganhou, não desanime: basta treinar bastante os novos jogos e enviar a foto com sua melhor pontuação para a revista **VIDEOGAME**. Não esqueça de escrever no envelope **PROMOÇÃO JOGOS DO MÊS**. Valem as fotos postadas no correio até o dia 31/10. Veja agora quais são os jogos:

**NINTENDO:**  
**Battletoads**

**MASTER SYSTEM:**  
**Kenseiden**

## OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

### NINTENDO

### MASTER SYSTEM

Battletoads	<b>1</b>	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Ninja Gaiden III	<b>2</b>	Michael Jackson's Moonwalker
D.J. Boy	<b>3</b>	Jogos de Verão
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	<b>4</b>	Super Monaco GP
G.I. Joe	<b>5</b>	Kenseiden
Teenage Mutant Ninja Turtles II	<b>6</b>	Vigilante
The Rocketeer	<b>7</b>	Golden Axe
Double Dragon III	<b>8</b>	Rambo III
Robocop 2	<b>9</b>	Alex Kidd in Miracle World
Skate or Die 2	<b>10</b>	After Burner

Fonte: pesquisa VIDEOGAME

**SIGLA**  
EDITORA

#### DIRETORES

Maria Célia Furtado  
Josias Silveira  
Márcio Saldanha Marinho

#### REDAÇÃO:

**Diretor Editorial:** Josias Silveira  
(responsável)

**Redator-Chefe:** Roberto Araújo  
**Editor:** Mário Fittipaldi

**Colaboradores:** Toni Ricardo Cavaleiro  
(dicas e estratégias), Sílvia Szarl, Léo Varella,  
Jó Elias, Marcos Petrucelli, Luís Carlos  
Mazzafarro Jr., Thiago Lopes Melo. Fotos:  
Studio Norberto Marques.

**Produção:** Meg Cotrim

**Revisão:** Rosana Mauro e Marina Macri

**Arquivo:** José dos Santos Silva

**Projeto Gráfico:** Herbert Frederico

#### EDIÇÃO DE ARTE

Paulo Afonso Soares (Super-  
visor), Herbert Frederico (Editor de Arte),  
Shirley Vieira (Diagra-  
mação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite,  
Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo  
Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça  
(Produção Gráfica), Soraya Maria P.M.  
Corrêa (Secretária), José Francisco  
Cavalcante e Luísa Maria V. Negretti  
(Composição).

#### DEPARTAMENTO COMERCIAL

**Gerente SP:** Marcos Barros

**Representantes SP:** Angela Taddeo,  
Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lúcia  
Gláucia Pacheco.

**Representante outros Estados:** Vera Lúcia  
de Miranda.

**Coordenadora:** Mari Setsuko Tayra

**Arte:** Ana Cláudia de Almeida Delfini,  
Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes  
(Criação).

**RIO DE JANEIRO - Filial:** Rua São Viana,  
125 - Tel.: (021) 258-5959

**ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:**

Arlene M. Lopes - fone (011) 549-1433

**VIDEOGAME** é editada pela **Sigla Editora**  
**Ltda.** (Adminis-

tração, redação, publicidade) **Rua Alice de**

**Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX  
nº (011) 36696-SGLE - BR, FAC-SIMILE

(011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP

-Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o

Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.

-Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro -

R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber,

Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem

-Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.

**VIDEOGAME** não admite publicidade

redacional. As opiniões emitidas em artigos

assinados não são necessariamente, as da

revista e podem ser contrárias às mesmas.

**VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo

conteúdo dos anúncios veiculados, nem por

compras efetuadas por reembolso postal

através destes anúncios. Todos os direitos

reservados. Impresso na Cia. Litográfica

Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no

5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139

no livro B. Registro no INPI protocolo nº

811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações,

Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

**ANER**

# A CONECTOR LANÇA A MAIS NOVA EMOÇÃO DO MERCADO.



## LANÇAMENTO OUTUBRO!

CONSOLE COMPATÍVEL COM ATARI, TECLADO DIGITAL MODELO COMPACTO, ACOMPANHA JOYSTICK ANATÔMICO DE ÚLTIMA GERAÇÃO.



JOYSTICK ANATÔMICO, TIRO RÁPIDO, CONTATOS MAIS SENSÍVEIS PARA MANOBRAS RADICAIS. SEUS CONTATOS COM BORRACHA CONDUTIVA SÃO INDESTRUTÍVEIS UM JOYSTICK PARA FUTUROS CAMPEÕES MODELOS PARA ATARI, NINTENDO E MASTER SYSTEM

## LANÇAMENTO NOVEMBRO!

VÍDEO GAME COMPATÍVEL COM NINTENDO  
AGUARDE NOVOS LANÇAMENTOS NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES!



AV. REPÚBLICA DO LÍBANO, 2.073 - INDIANÓPOLIS  
SÃO PAULO - CEP 05401  
FONE: (011) 549-9788 - FAX: (011) 575-9579



# ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

## NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O NEO GEO é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!



Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

## SUPER NES

O SUPER NES (Super Famicom) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.

O SUPER NES é super colorido.

Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gadius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser



GAME BOY

## OUTROS TÍTULOS

Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Onslaught • Lakers x Celtics



## E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

GAME GEAR



ACEITAMOS  
CARTÕES DE CRÉDITO  
DINNERS, CREDITCARD E VISA