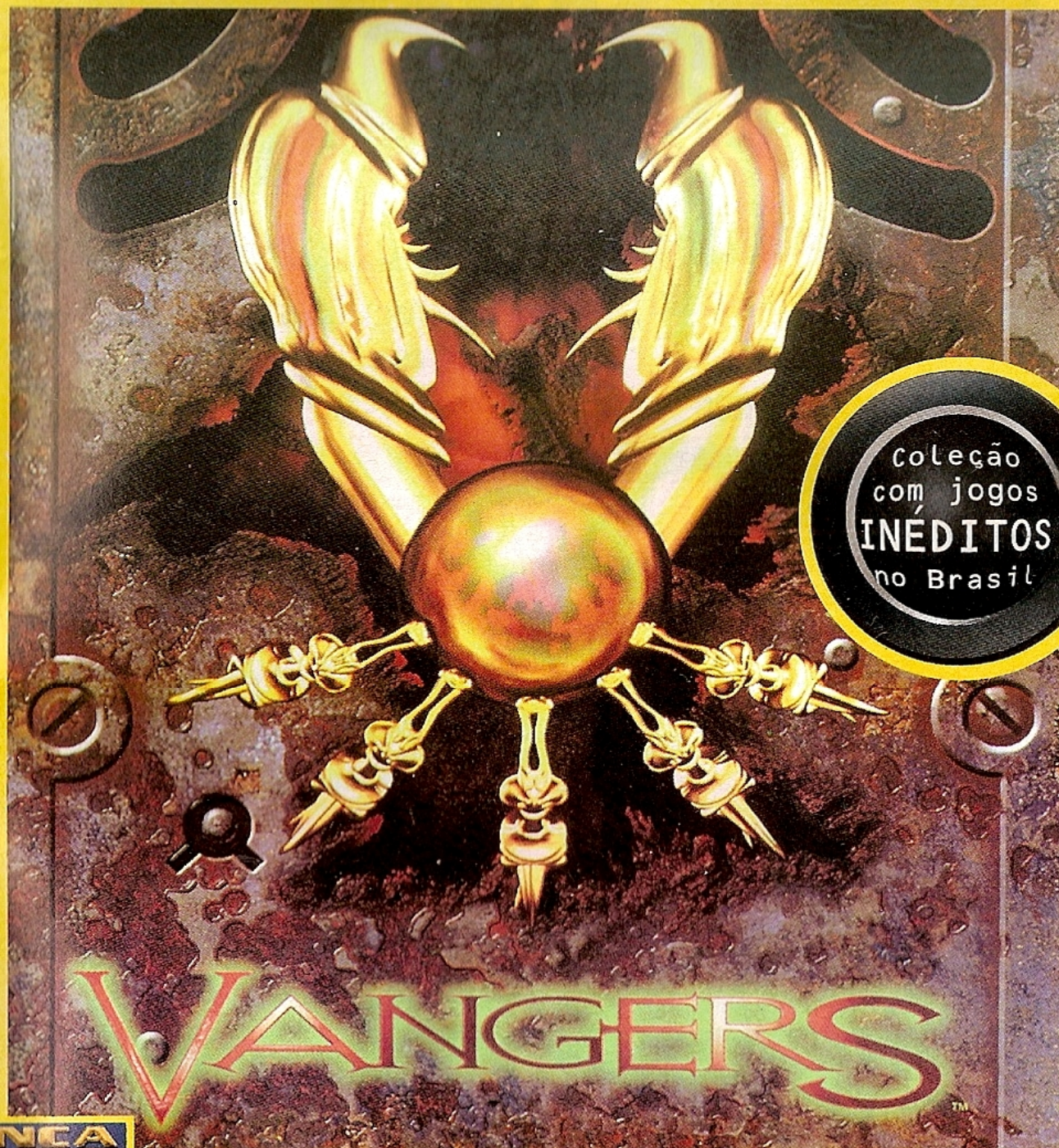


R\$ 9,00

2

COLEÇÃO
SUPERGAMES
HIGH QUALITY



coleção
com jogos
INÉDITOS
no Brasil

ZERO HORA

A Revista Supergames é vendida a R\$ 9,00 e distribuída com a edição do jornal Zero Hora. Com a compra desta Revista, mais o jornal, você tem direito a receber grátis o CD Supergames

DIGIMER

O EXTERMINADOR DA ENCHIEÇÃO TE SAIU

MORTE
AO Tédio

ESTÁCIO 21

Objetivo:

Deixar aquele seu primo chato sozinho, sem que ele veja você exterminar os piores inimigos: os dias que não passam nunca.

Fase1:

Dê um pulo até a Digimer.

Fase2:

Garanta este aliado.



Fase3:

Adquira também esta arma que vai ser fundamental.



Fase4:

Abasteça sua coleção com esta novidade.

Fase5:

Chegue no quarto, ligue o computador e sorria. A diversão vai começar.

Suprimentos, peças, softwares, uma variedade incrível de games e tudo o que você precisar. Você pode comprar com o cartão de crédito e ainda conta com condições facilitadas de pagamento.

TELE-ENTREGA

221.7599

DIGIMER

INTERNET

www.digimer.com.br



Vir aqui já é uma grande aventura.

Cel. Vicente, 570 (Estacionamento ao lado c/ 40% de desconto) Fone: (051) 221.7599 e Shopping Iguatemi - (parte nova)

? SUMÁRIO

4
página



**A CONQUISTA DE
NOVOS MUNDOS**

página
12



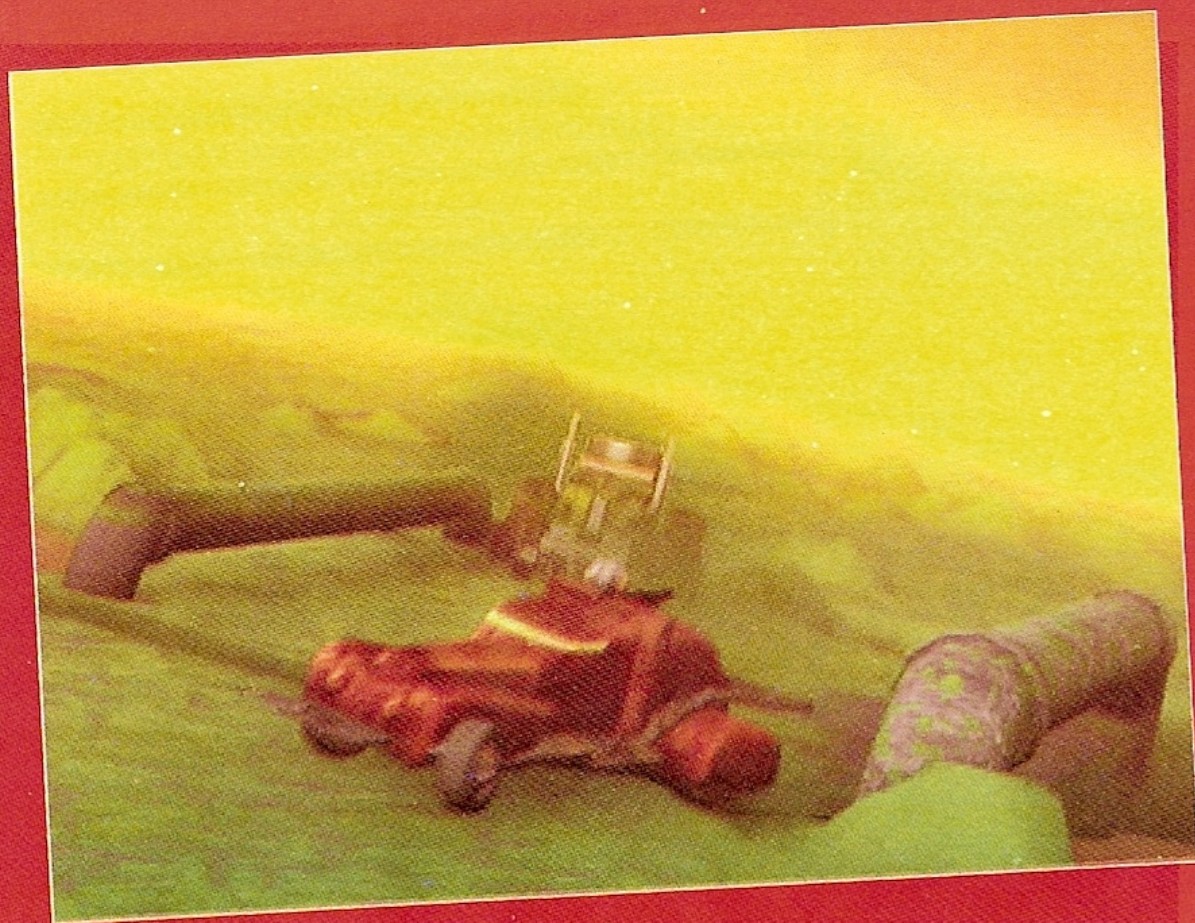
**UM
JOGO
DIFERENTE E
INSTIGANTE**

VANGERS

Há muito tempo, a realidade como nós conhecemos deixou de existir. A Humanidade aprendeu a usar o túnel do tempo e espalhou-se por outros mundos. O Homem decidiu conquistar esses novos e estranhos domínios, mas a Humanidade caiu, vítima de forças malévolas que alteraram para sempre seu destino. Mutações além de qualquer reconhecimento e uma sociedade permanentemente fragmentada foi o que restou de uma Humanidade que agora se resume a clãs de seres estranhos. Mas agora, um dos clãs está emergindo dessa idade do Caos: Vangers, os Mestres da Estrada. Junte-se aos Vangers através de um mundo de perigos constantes; aprendendo quando lutar e quando fugir para salvar sua vida. Enfrente todos os horrores dos Mundos Perdidos

e descubra o passado de Vangers e seu próprio futuro. Para sobreviver, você vai precisar de habilidade e estratégia.

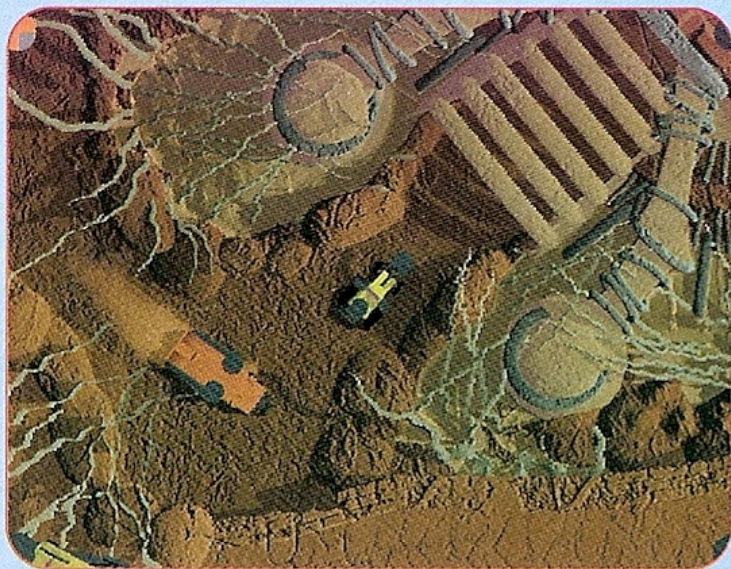
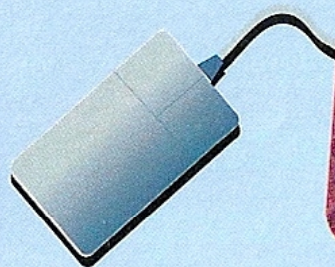
Você vai ter de conseguir dinheiro, comprar equipamentos e veículos para lutar contra os inimigos incontáveis dos Mundos Perdidos. A Estrada está aberta na sua frente, e cada direção a ser tomada é da sua escolha. Mas escolha sabiamente... porque só as criaturas mais aptas sobrevivem à próxima Evolução.



TOQUES

Alguns comandos básicos do Vangers:

O CD vem com Autorun. Basta colocá-lo no drive e esperar. Você pode mandar instalar o jogo, consultar o manual online ou visitar os sites sobre o game.



Aprenda como usar seu KiD. O pulo não leva você só para frente e para trás, mas também para cima e para baixo. Isso pode se tornar uma excelente tática de defesa e ataque

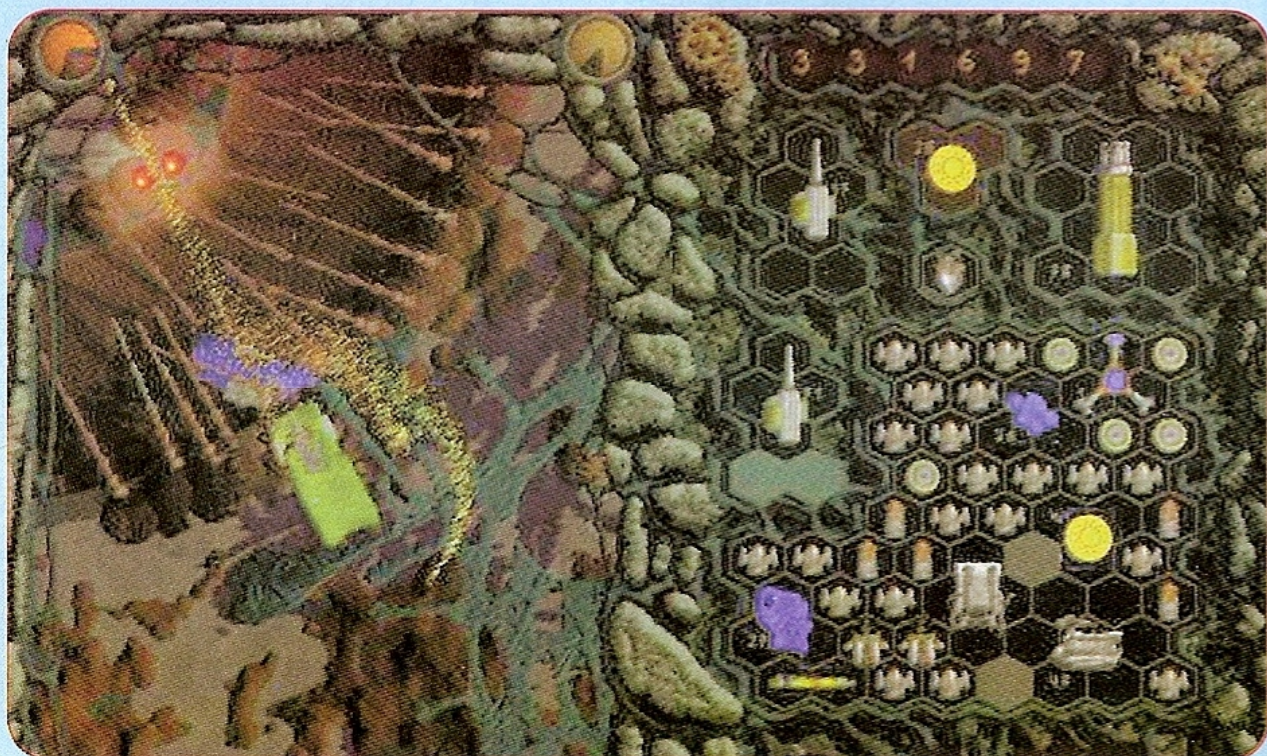


No primeiro dos mundos, Frostal, explore todas as partes e não esqueça nada. Se se perder, use o compass bug para encontrar seu caminho de volta.

Tenha cuidado na hora de negociar o seu Mechos. Use o autoload para transferir todo o seu equipamento para o carro novo. Caso contrário, poderá perder tudo.

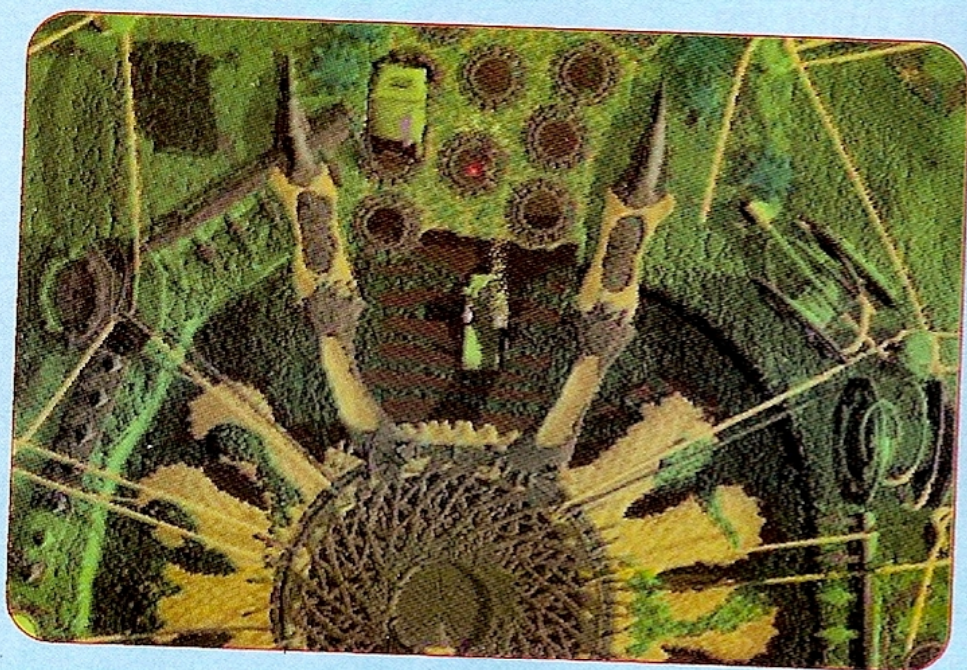


TOQUES



Para uma seqüência realmente eficaz e destruidora, reúna a Ghorb Gear e a Vector. A Vector permite atirar em outros Mechos, enquanto a Ghorb ateia fogo em qualquer coisa em volta do seu carro.

Se olhar algo que pareça suspeito, não hesite: tente abri-lo.





Há mais o que fazer do que apenas ficar correndo por aí. Cada um dos Mundos Perdidos tem vários segredos para serem desvendados. Aprenda a linguagem. O seu sucesso pode ser definido pela sua capacidade de entender a linguagem dos Vangers. Preste atenção e memorize palavras e frases novas.

TECLAS DE COMANDO



Virar à esquerda



Virar à direita



Mover à frente



Dar marcha a ré



Acelerar



Ativar KiD (pulo)



Menu de inventário



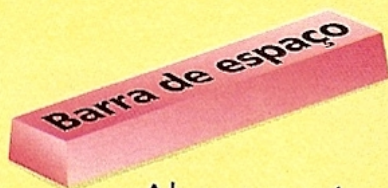


TOQUES



Preste toda a atenção no que os Conselheiros têm a dizer, quando visitar suas cavernas. Em geral, eles não se repetirão. Por isso, esteja certo de ter lido todo o texto para que não perca nem um indício ou um fato que possa ser vital.

TECLAS DE COMANDO



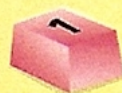
Abre a porta subterrânea ou ativa o esconderijo



Mudar de alvo



Atirar com todas as armas



a

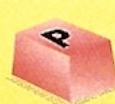


Atirar com as armas de 1 a 3



Freio de mão

TECLAS DE COMANDO



ou



Pausa



Pontuação (apenas para
modo multiplayer)



Tela
cheia



Reduz
a visão



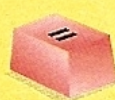
Aumenta
a visão



Rota
a tela



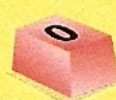
Auto-
zoom



Zoom
in



Zoom
out



Zoom
padrão



Tenha muito cuidado ao usar os artefatos que vai encontrar no caminho. Alguns dos melhores podem ter uma aura negativa. Você será incapaz até mesmo de escavar se estiver carregando o Messiah Mech.

Se você quiser mais informações em português, vá ao site:

www.incagold.com/vangerspt.

Outras informações, em inglês, no site:

www.imagicgames.com/vangers/index.html



NOVOS MUNDOS

Há muito tempo, existia um povo que se autodenominava Humanos, que nós conhecemos hoje como a raça dos **Softies**. Eram uma raça inteligente, como nada que existe hoje nos Mundos Perdidos, mas eram muito arrogantes. Sua Ciência era grande, tão grande que aprenderam a comungar com a Mente Infinita que Tudo Sabe.

Mas comungar com a Mente Infinita não significa compreendê-la, muito menos pelos espertos Softies, e Ela não compartilha seus segredos mais profundos com qualquer um. Os softies aprenderam muitas coisas, mas não o bastante. O que eles não podiam aprender foi a sua perdição. Com esse enredo forte e bem montado, a Buka Entertainment, uma empresa russa fundada em 1993, fez sucesso com o Vangers, um jogo que reúne carros, aventura e

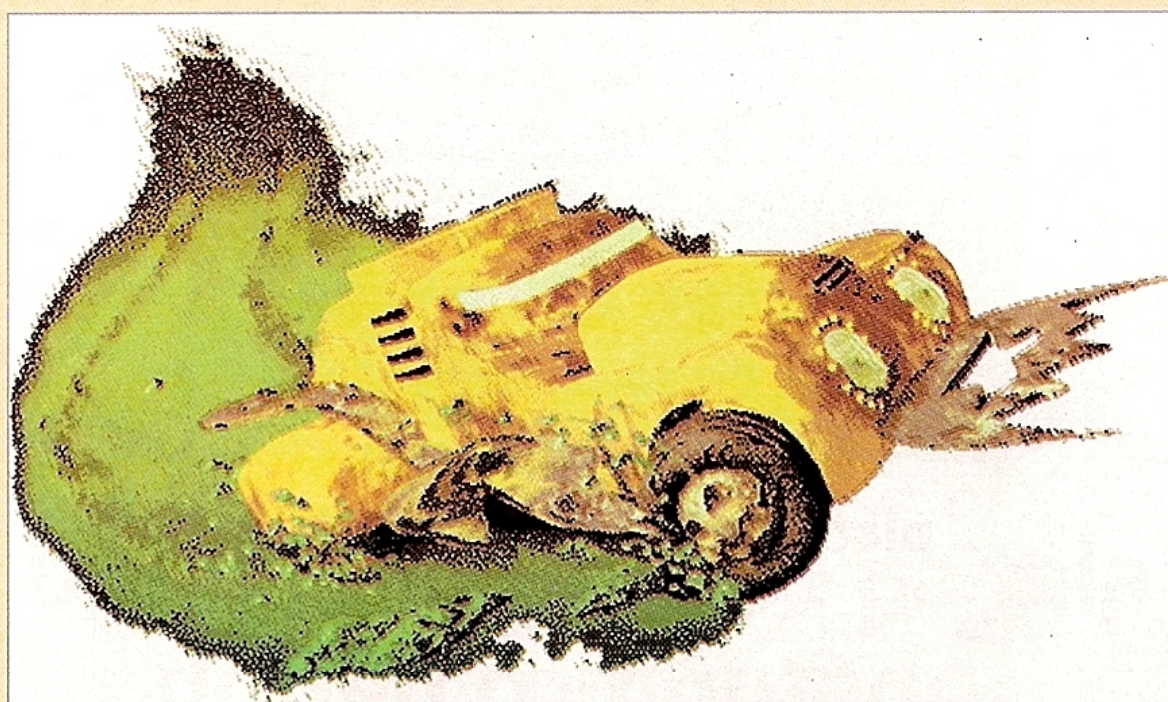


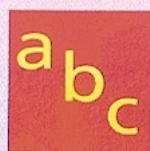
mistérios a serem resolvidos. A combinação provou ser um sucesso, e o Vangers foi adaptado para os mercados europeu e americano com sucesso.

Em 1995, a buka decidiu consolidar a

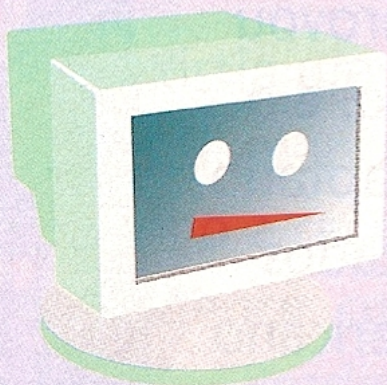
sua posição de Publisher e abriu um departamento de pesquisa e desenvolvimento de jogos. O primeiro fruto da decisão foi o jogo Roleta Russa, feito em parceria com a Logos.

Aproveito bem o Vangers, um jogo diferente e instigante.





COMPUTADOR



Configuração mínima

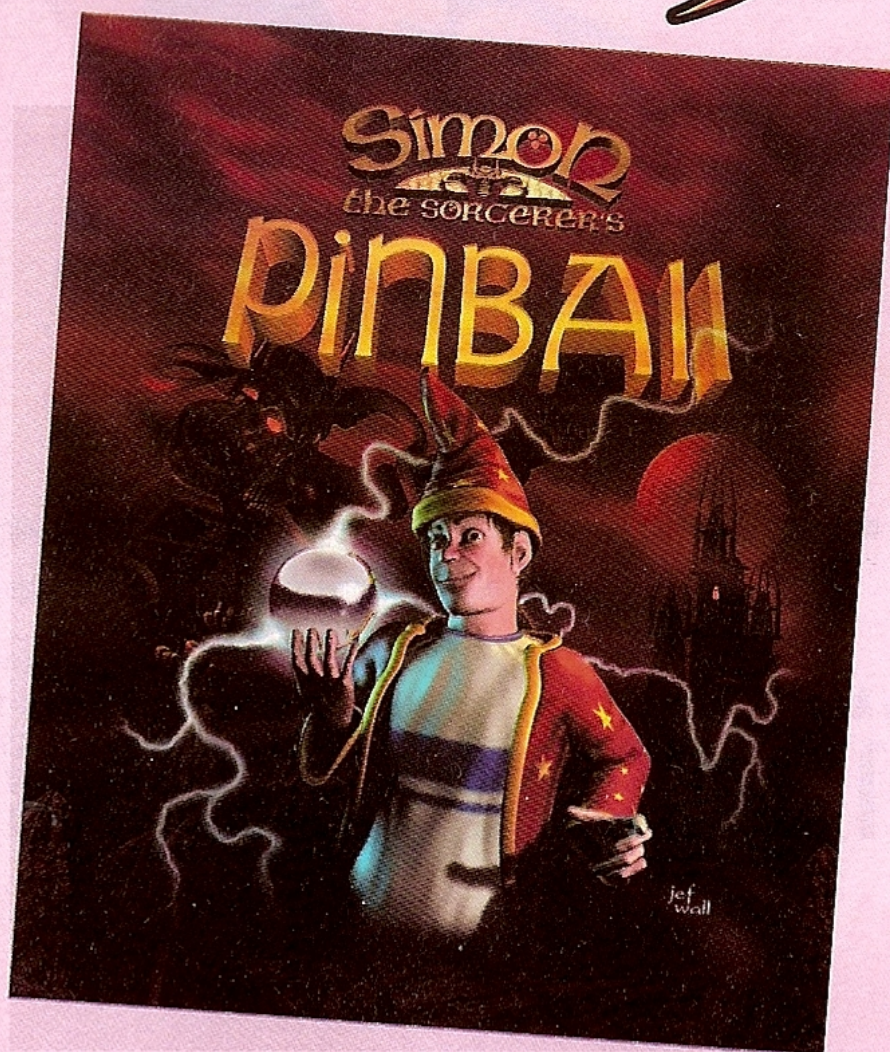
**Pentium 166, 16 MB RAM,
195 MB de disco livres,
CD de 4x, Windows 95,
placa de som compatível
com Soundblaster,
placa de vídeo compatível
com DirectX.**

Configuração recomendada

**Pentium 200 MMX, 32 MB RAM,
195 MB de disco livres,
CD de 8x, Windows 95,
placa de som compatível
com Soundblaster,
placa de vídeo compatível
com DirectX.**

**NÃO PERCA
NA PRÓXIMA
EDIÇÃO!**

COLEÇÃO
SUPERGAMES
HIGH QUALITY



**Um clássico arcade na tela
do seu computador**



Game Over Para o seu provedor: Internet é no ZAZ.



O provedor mais quente do Brasil.

www.zaz.com.br

- Link de 8 Mb em POA ■ Modems de até 56 k ■ Suporte 7 dias por semana
- Grátis: 6 caixas postais ■ Acesso rápido ao conteúdo mais divertido

Porto Alegre

218-8383

Novo Hamburgo – (051) 594-4342

Caxias do Sul – (054) 214-1959

Bento Gonçalves – (054) 451-4088

Farroupilha – (054) 261-3777

Santa Maria – (055) 222-9595



Zero Hora Editora Jornalística S.A., 1999. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte da Revista *Supergames* pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida de nenhuma forma ou meio sem permissão expressa e por escrito de Zero Hora Editora Jornalística S.A. Diretor e editor responsável: Marcelo Rech. Redator responsável: Daniel Vidor. Produção gráfica e projeto gráfico: Leandro Maciel. Fotolitos e impressão: Zero Hora Editora Jornalística. **Suporte técnico ao usuário Supergames: (051) 218.4051, diariamente das 9h às 21h.**