

R\$ 9,00

COLEÇÃO

SUPERGAMES

HIGH QUALITY

INCA
GOLD

4



Coleção
com jogos
INÉDITOS
no Brasil

THUNDER BRIGADE

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

DIGINER



Objetivo:

Fugir a toda velocidade das mesmices das tardes e de um adversário que já ganhou várias batalhas de jovens indefesos. Seu nome: tédio.

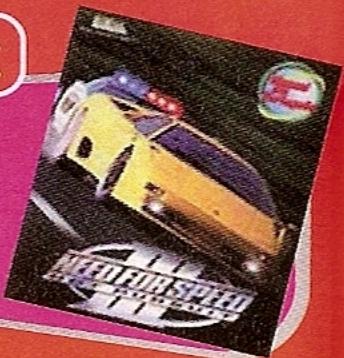
Fase1:

Corra para a Digimer.

Fase2:

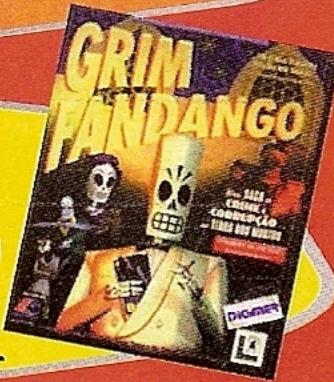
Fase2:

Faça um pit stop.



Fase3:

Continue e dê uma olhada em outras novidades.



Fase4:

Não pare no meio do caminho.



Fase5:

Acelere para sua casa e garanta o primeiro lugar no pódium da diversão.

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.



DIGIMER



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)

?

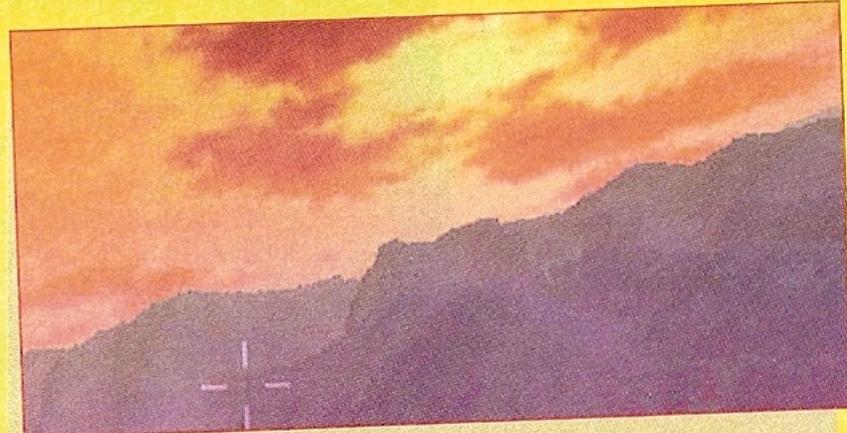
SUMÁRIO

4
página



EMOÇÕES QUE VÃO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

página
12



O NASCIMENTO DE UM GAME DE AÇÃO

THUNDER BRIGADE

Thunder Brigade é um game de ação de fortes emoções e um poderoso poder de fogo. Pilote um tanque voador armado até os dentes e dispute uma guerra interplanetária contra duas facções rivais.

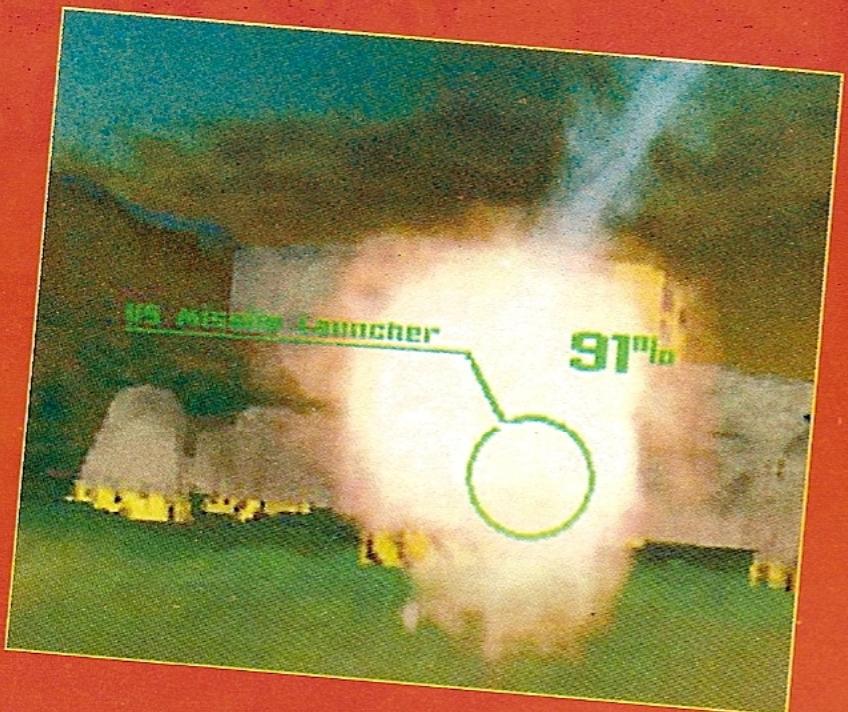
Nesse mundo futurista, o Homem se estabeleceu

muito além
do universo
conhecido,
mas ainda

não
consegue
viver em
paz. Três
federações

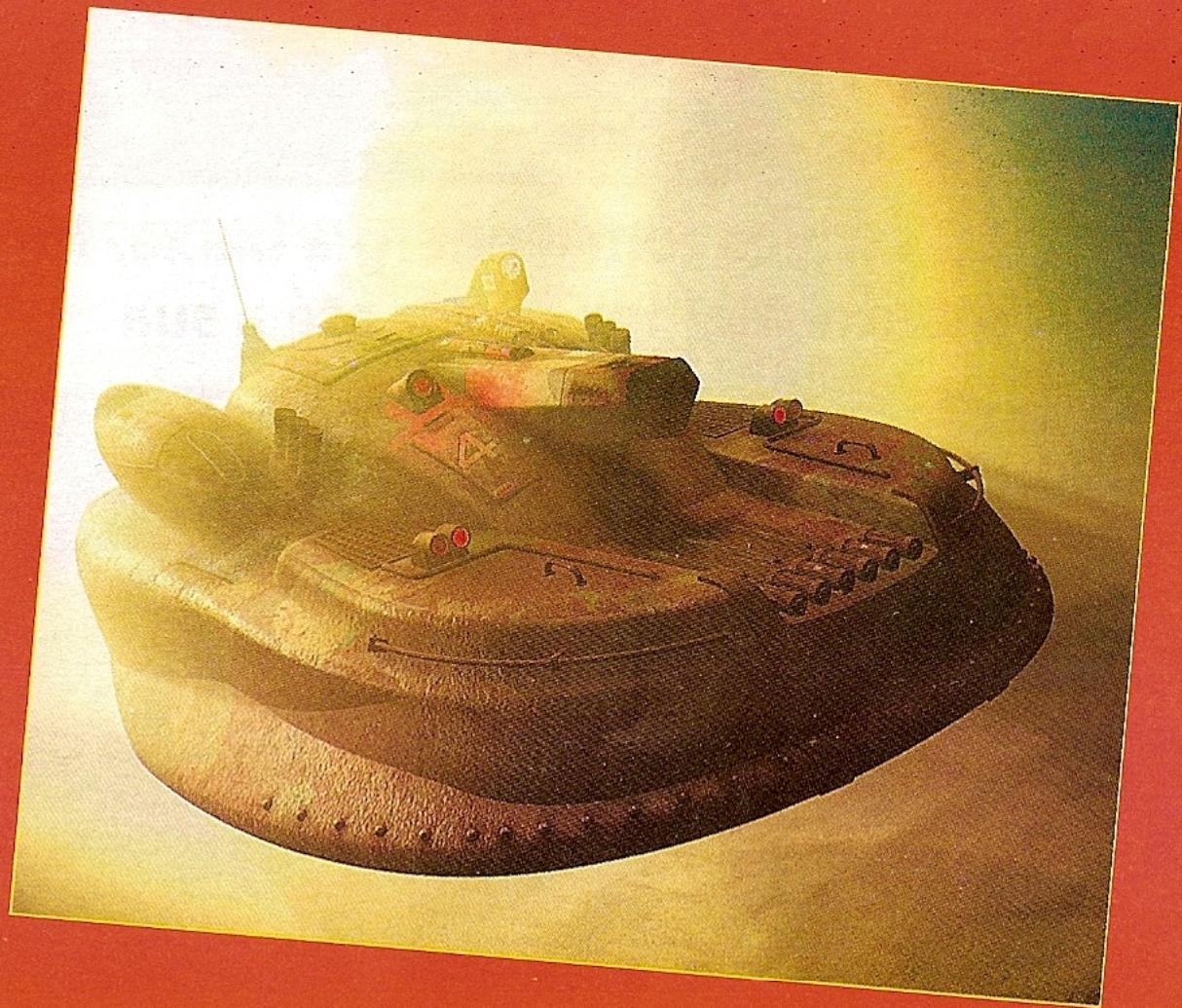
travam uma luta acirrada e sem tréguas
por 12 planetas e suas luas. A última
esperança está no gatilho do seu tanque.

São 30 missões que vão fazer



você cair no meio de uma cascata de fogo inimigo, destruir alvos e combater instalações terrestres com poder de fogo mortal. Além do mais, o game vem com um editor de missões, que permite a você criar seus próprios campos de batalha. O jogo também pode ser jogado via Internet ou em rede, para que você possa montar as suas equipes de ataque.

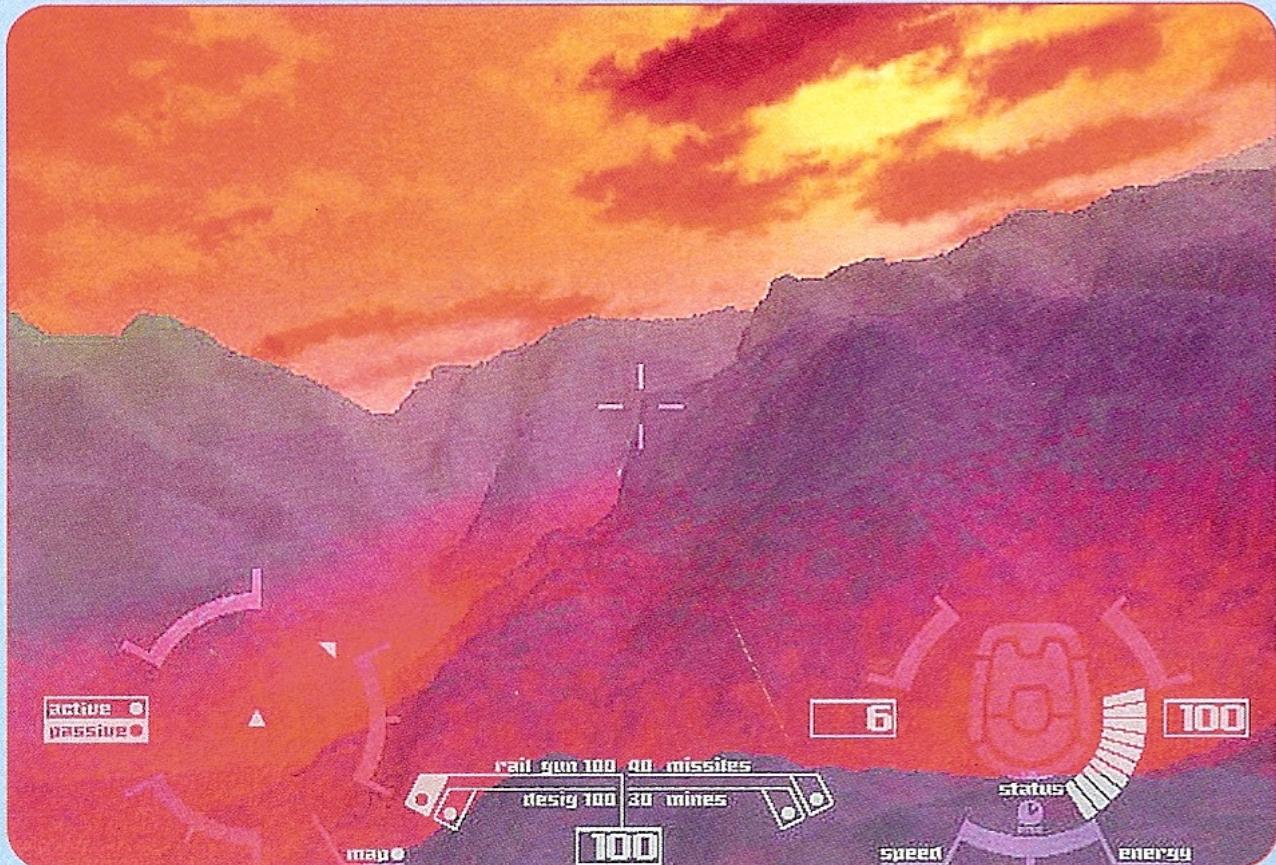
Thunder Brigade: emoções que vão muito além da simulação.





TOQUES

Alguns comandos básicos do Thunder Brigade:



Quando estiver com a energia baixa, fuja do combate. Melhor correr até a sua couraça se regenerar do que ser abatido.





Quando estiver sendo perseguido, tente manobras em alta velocidade. Mesmo que

**a sua
courage
seja capaz
de se
regenerar,
tiros em
demasia
vão fazer
você
explodir.**

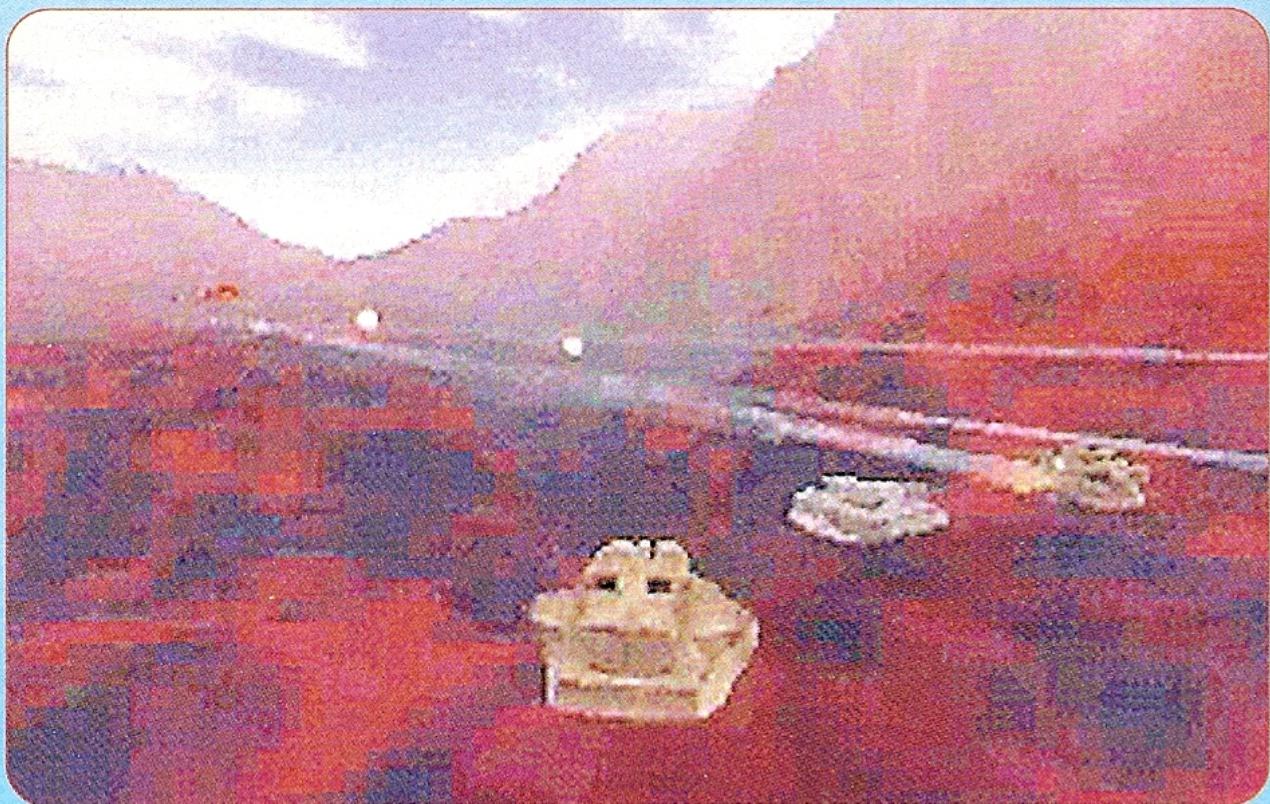




TOQUES



Não mantenha seu tanque sempre acelerado. Isso pode fazer com que você perca a mira.



Calcule bem a distância antes de disparar mísseis. As sobras podem danificar o seu tanque também.



**Controle o radar no canto esquerdo:
os pontos vermelhos são os
inimigos.**

TECLAS DE COMANDO

O comando direcional funciona como
o manche de um avião:



Move o
tanque
para a
esquerda



Move o
nariz do
tanque
para baixo



Move o
nariz do
tanque
para cima

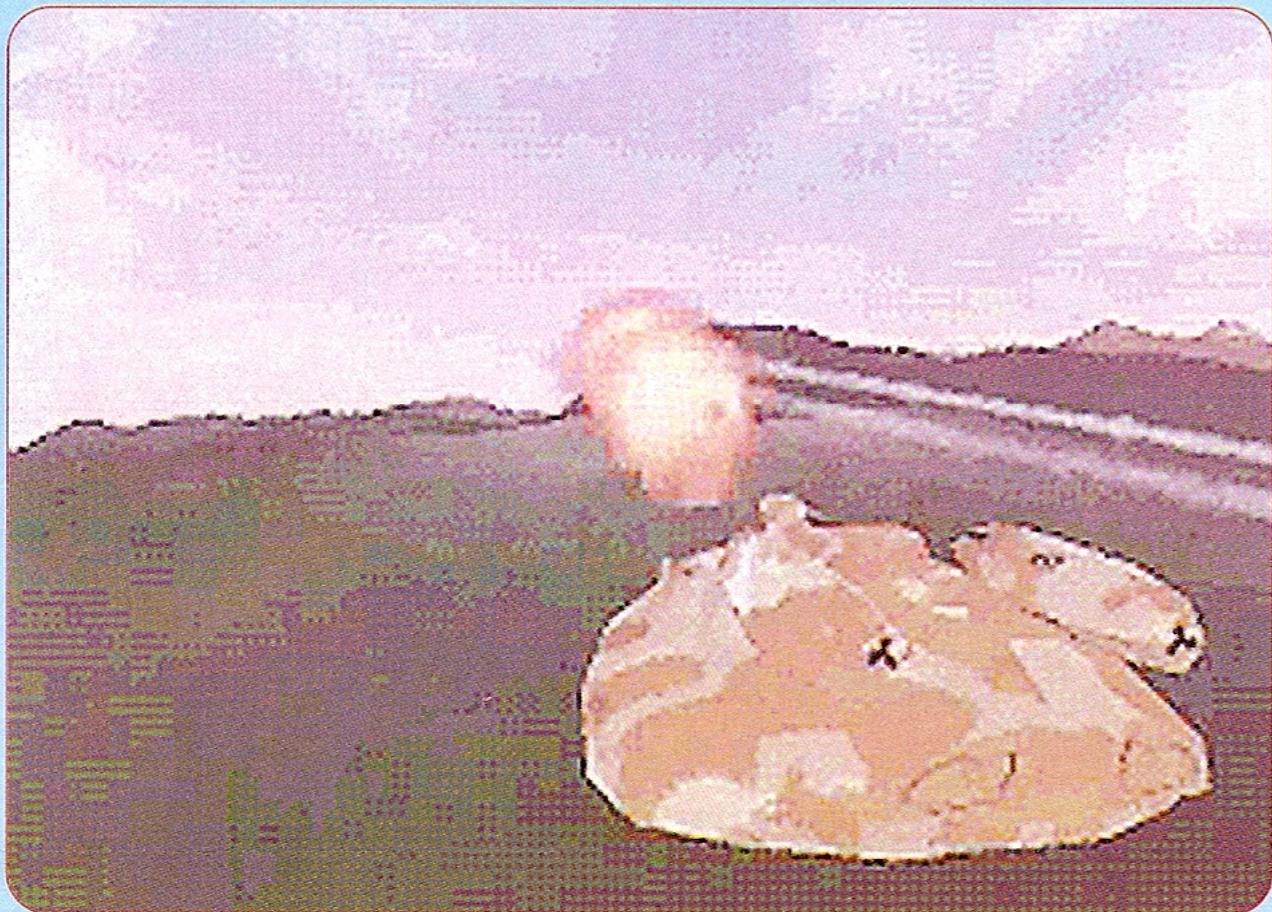


Move o
tanque
para a
direita





TOQUES



**Não encare outro tanque olho no olho.
A sua couraça é forte, mas você pode
sair perdendo.**

TECLAS DE COMANDO



Atirar



Acelerar
à frente



Andar
em ré



Travar
o alvo



Ativar
mapa



Aumentar e
diminuir zoom



Sair



TECLAS DE COMANDO



Mudar
perspectiva



Pausa



Sumário
da missão



Trocar
armas



Help



Salvar
o jogo



Rodar
o jogo
salvo



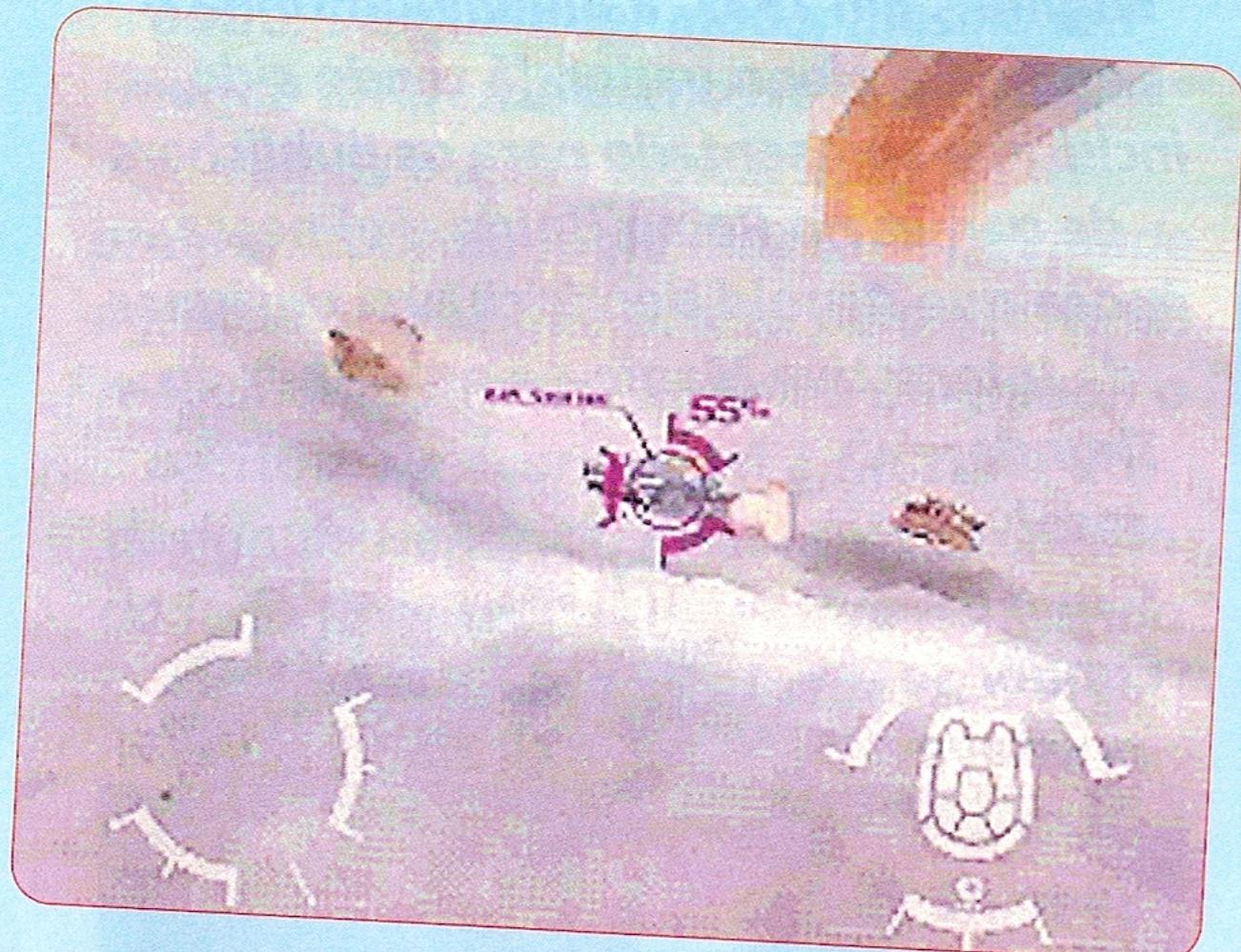
Recomeçar
a missão



Volume



Mudar
para
Joystick



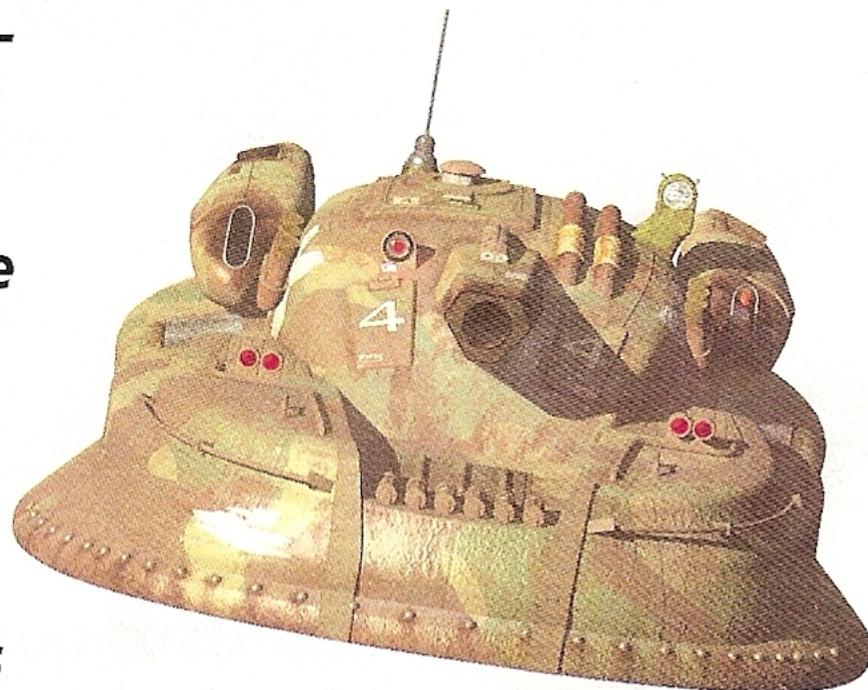
**Preste atenção nos objetivos que você tem
de cumprir. Não se desvie da sua missão.**



A CONSTRUÇÃO

O Thunder Brigade começou a ser construído em 1995, quando Jaan Tallinn, da Bluemoon Interactive, uma empresa da Estônia, teve a idéia de criar uma nova engine 3D (o cerne da programação). Dois meses depois, já existia a primeira versão da nova tecnologia, batizada de "Condor Engine". Em 1997, a Bluemoon tinha o engine a pleno vapor, já tendo sido, inclusive, apresentado para os publishers de games no Reino Unido. Foi nessa época que Arnold Hendrick, um designer da Interactive Magic – a publisher do Thunder – resolveu

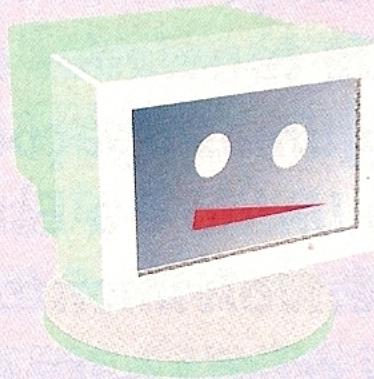
que o Condor se prestava para um jogo de tanques voadores



que havia imaginado. O Thunder Brigade nasceu entre março e novembro de 1998, no meio de toneladas de bits de mails e algumas ligações entre o Reino Unido e a Estônia.

Durante o desenvolvimento, uma série de parâmetros foi criada para manter o game o mais próximo da realidade possível. Claro que em um mundo futurista, a realidade é outra. De qualquer modo, mesmo um mundo diferente do nosso teria as suas regras e a sua lógica. Jaan foi o programador do jogo, mas cada novidade agregada tinha que passar pelo "teste de realismo do Arnold", como a Bluemoon o batizou. De acordo com a filosofia do design de Hendrick, cada novo elemento do jogo tinha de fazer sentido no mundo de Thunder Brigade.





Configuração mínima

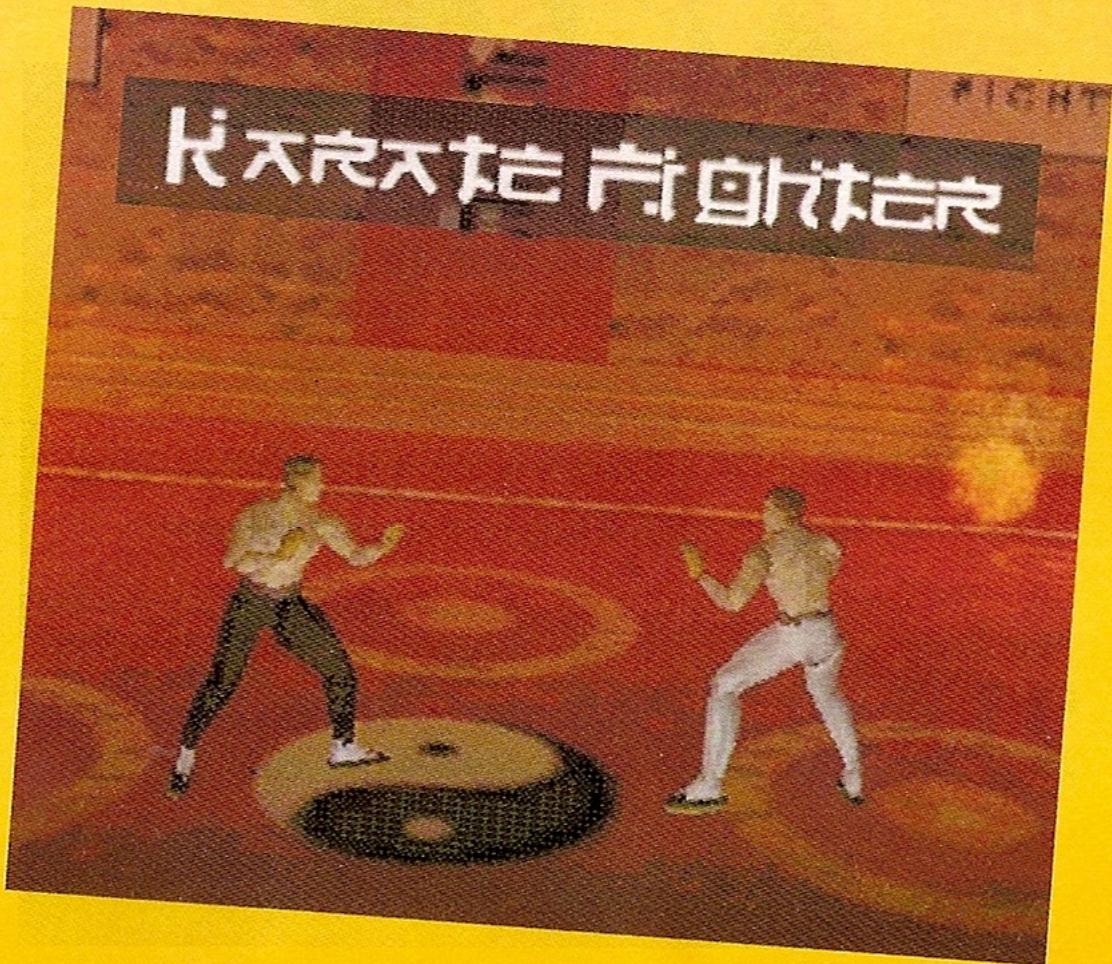
**Pentium 166, 16 MB RAM,
195 MB de disco livres,
CD de 4x, Windows 95,
placa de som compatível
com Soundblaster,
placa de vídeo compatível
com DirectX.**

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



Toda a técnica e a força
de uma arte milenar

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. **Supporte técnico ao usuário**
Supergames: (051) 218.4051, diariamente das 9h às 21h.