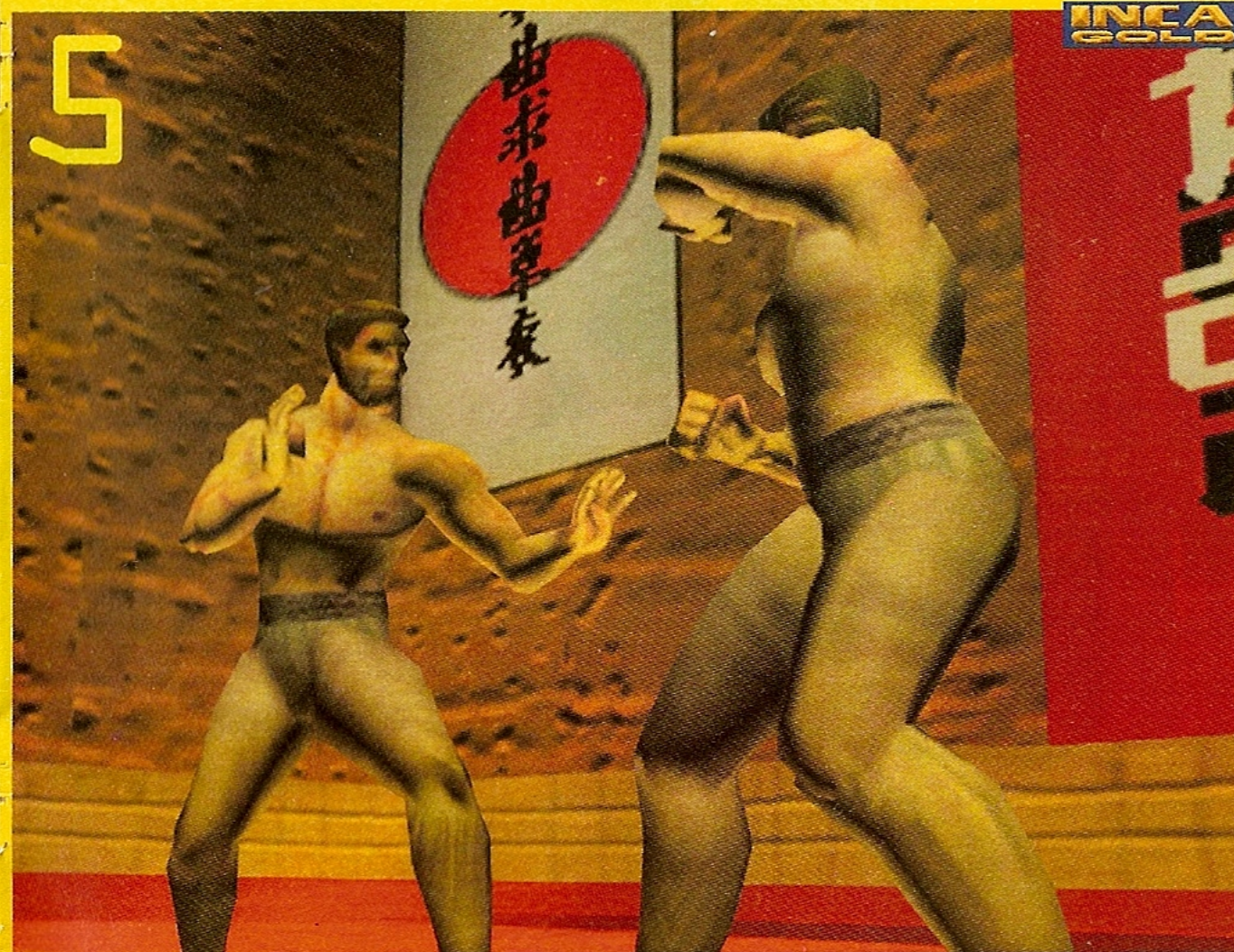


R\$ 9,00

COLEÇÃO
SUPERGAMES
HIGH QUALITY

INCA
GOLD

5



Coleção
com jogos
INÉDITOS
no Brasil

ヒストリア
対
六回戦

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

GOLADA NA MADRUGADA VAZIA



ESTÁGIO 2 I

Objetivo:

Driblar seus pais, ligar o computador com o som baixinho na calada da noite e botar o stress para escanteio, sem medo de levar cartão vermelho.

Fase1:

Entre em campo na Digímer.

Fase2:

Pegue um time completo.



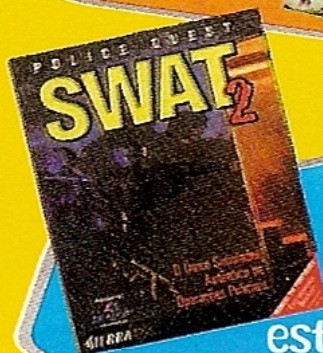
Fase3:

Veja a torcida gritando de alegria.



Fase4:

Substitua quem já está cansado.



Fase5:

Volte pra casa e vá pra galera. Seus amigos vão comemorar com você.

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.

Se você estiver na praia, reserve seu game pela Internet que a gente envia por Sedex.

TELE-ENTREGA

221.7599

DIGIMER

INTERNET

www.digimer.com.br



Vir aqui já é uma grande aventura.

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

? SUMÁRIO

4

página

CRIE
O SEU
LUTADOR



página
13



A HISTÓRIA
DAS ARTES
MARCIAIS

格闘対格闘

Prepare-se para a luta. Habilidade e reflexos rápidos são a tônica de Karatê Fighters. Esse jogo, baseado na arte milenar do Karatê, traz para o seu computador um lutador que pode ser configurado conforme a sua vontade. O jogo obedece à estrutura tradicional das artes marciais, em que o lutador deve galgar as faixas até a preta. Depois, ainda terá que conquistar os 10 Dans da faixa preta. Você pode criar o seu lutador, com as



características que achar melhor. Com isso, o jogador pode salvar o seu lutador em um disquete e ir jogar na casa de um amigo, por exemplo. No modo replay, você

poderá observar cada movimento da luta e aprender com as suas vitórias ou derrotas. Além disso, o jogador pode escolher quatro posições de câmera para lutar.

Existe um índice de aproveitamento no jogo. Por isso, não basta apenas bater o adversário. O ensino das artes marciais pressupõe o domínio da técnica e a observação da filosofia da luta. O Karatê Figthers tenta manter isso vivo no jogo.

O modo training (treinamento) permite que você aprenda os golpes e a melhor maneira de utilizá-los. Então, prepare-se e boa luta.



TOQUES

Alguns comandos básicos do Karatê Fighter:



A defesa sempre deve estar em primeiro lugar. Antes de bater, aprenda a defender a sua cabeça.





Preste atenção aos movimentos do outro lutador.

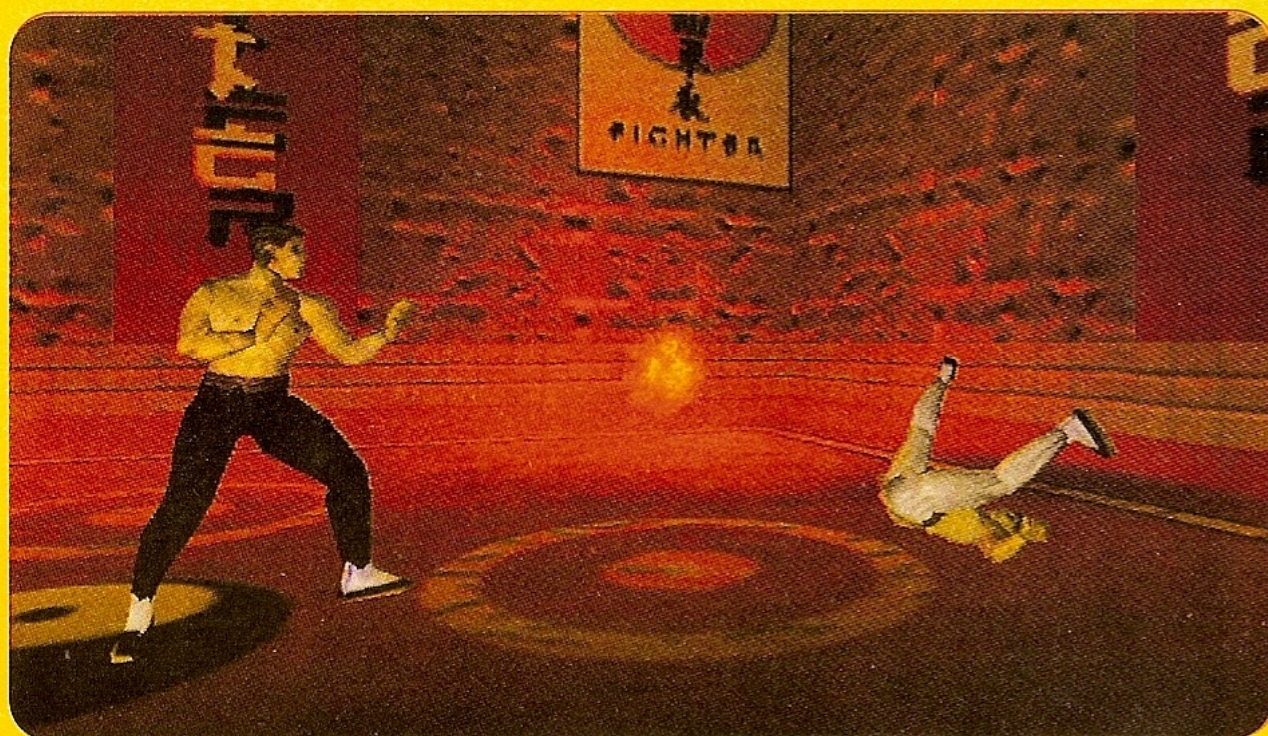


Espere a hora certa e dê um bote certeiro.

TOQUES



A colocação dos golpes deve ser precisa. Não dê chutes e socos no vazio.



Espera a hora certa para dar o golpe. Um segundo faz a diferença entre acertar o adversário ou abrir a guarda e ser derrubado.



A tática é essencial. Aprenda com as lutas e não repita seus erros.

TECLAS DE COMANDO

Os comandos de teclas podem ser configurados como você quiser



Move
para a
esquerda



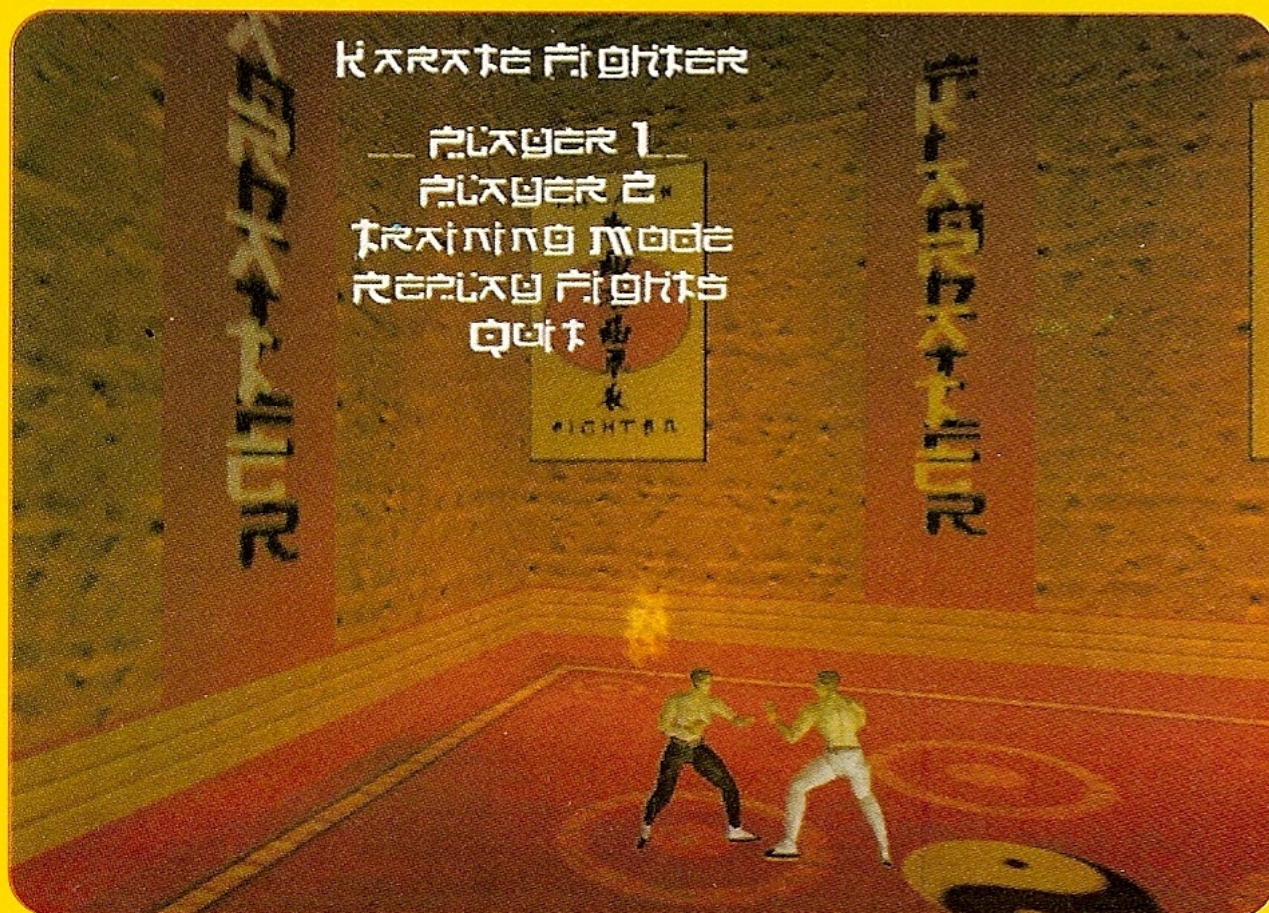
Agaixar



Move para
a direita



TOQUES



Pratique sempre que possível. Quanto mais você dominar os golpes, melhor vai ser a sua performance.

TECLAS DE COMANDO



Defesa



Soco forte



Soco fraco

TECLAS DE COMANDO



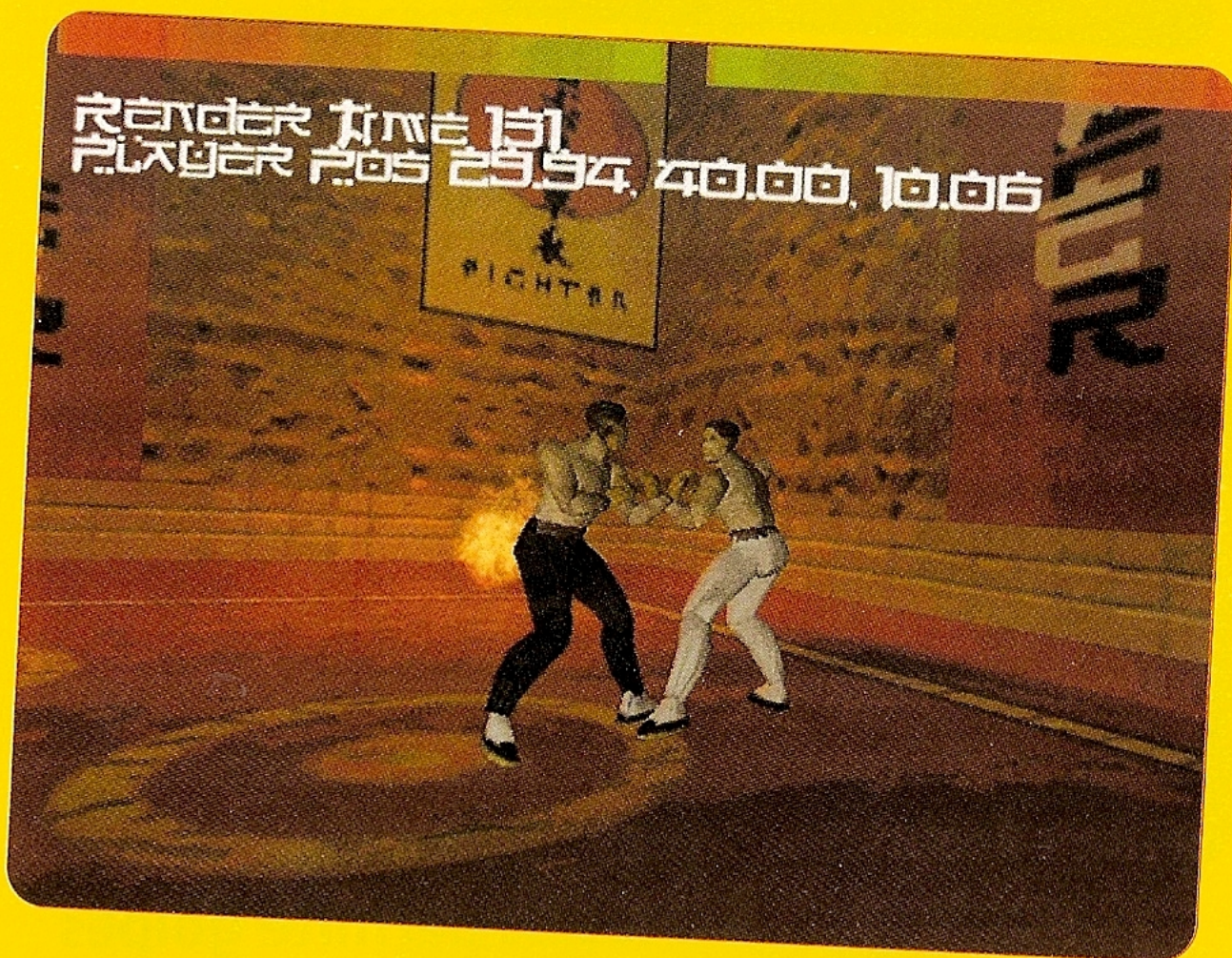
Mudar de visão

Chute fraco



Chute forte

Você pode criar o seu jogador com as características que quiser



Varie os golpes. Não crie um padrão.

TOQUES



Você pode lutar agachado com as mãos, mas não com os pés.



A combinação das teclas permite golpes diferentes dos tradicionais. Experimente e descubra-os.



NASCIMENTO

A história das artes marciais é tão longa quanto a existência humana. A maioria das pesquisas situa o nascimento da arte de lutar nos séculos 5 e 6 antes de Cristo, no Oriente. Os primeiros indícios de uma luta organizada, com os moldes que conhecemos hoje, podem ser identificados na Índia. A luta era chamada Vajramushti. A tradução aproximada é "aquele cujo punho cerrado é inflexível. O Vajramushti era o estilo de luta da casta de guerreiros conhecidos como Ksatriya.

Cerca de 600 anos antes de Cristo, um monge budista viajou da Índia para



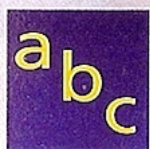
a China, para ensinar Budismo no Templo de Shaolin (Shorinji). O monge se chamava Bodhidharma (conhecido como Ta Mo em chinês e Daruma Taishi em japonês).

Bodhidharma desenvolveu uma combinação de ioga, respiração e movimentos, disciplina que ficou conhecida como As Dezoito Mãos de Lo Han (um famoso discípulo de Buda).

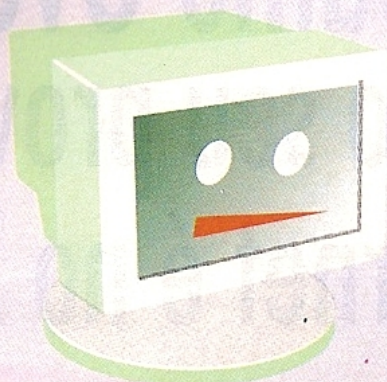
Os ensinamentos de Bodhidharma entraram para a história como o Shaolin Kung Fu. Vários estilos de luta nasceram desse conhecimento inicial. Alguns historiadores apontam que cidadãos chineses que emigraram para a ilha de Okinawa (Japão) levaram um novo estilo de luta. Na ilha, esses estilos ficaram conhecidos como Te (mão). Existiam três principais: o Shuri-Te, o Naha-Te e o Tomari-Te. Desses núcleos, nasceram as duas principais vertentes do karatê moderno: o Shuri-Te (Shotokan Ryu) e o Naha-Te (Goju Ryu).



KARATE FIGHTER



COMPUTADOR



Configuração recomendada

Pentium 133 MHz

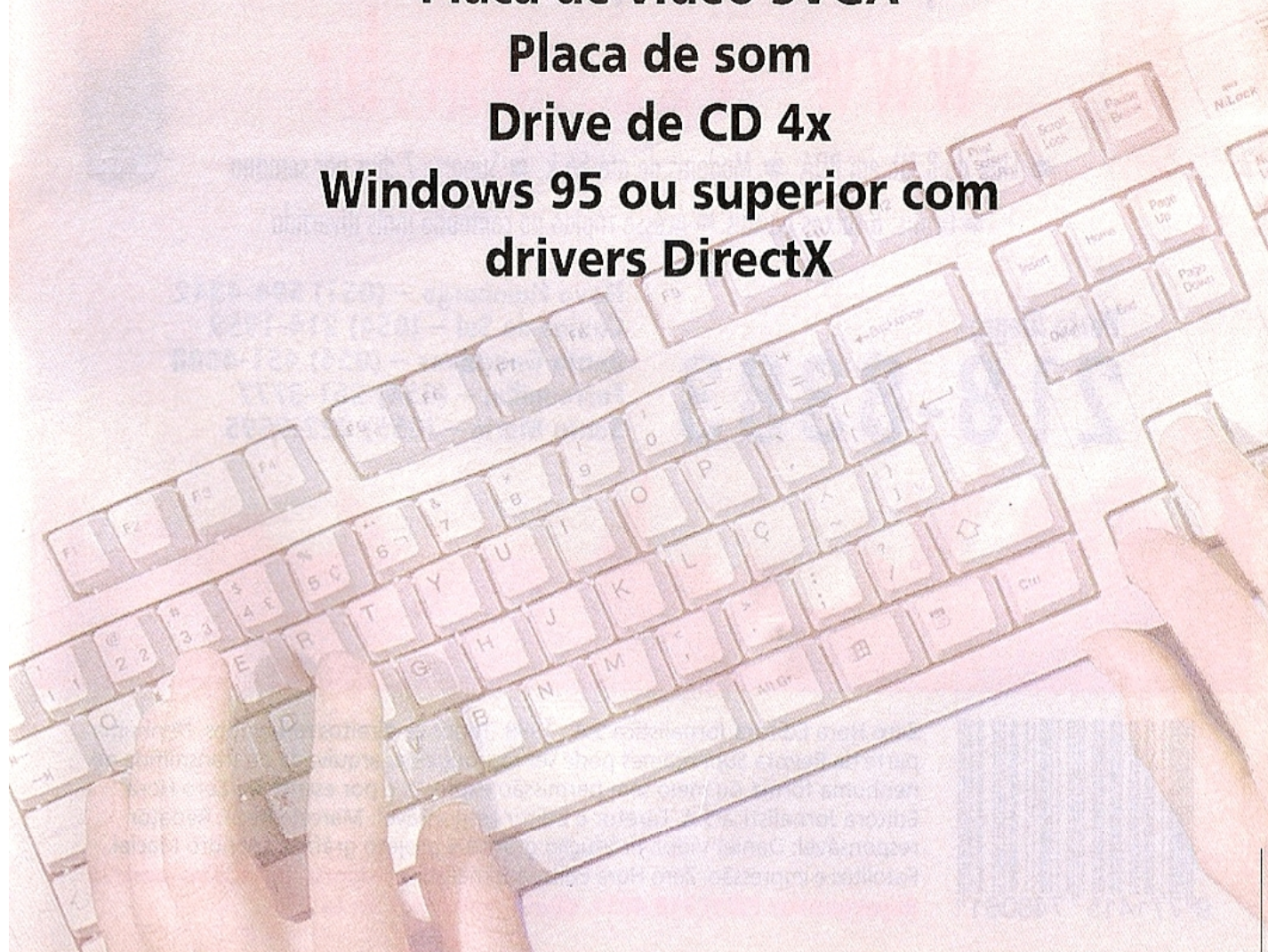
16 MB de RAM

Placa de vídeo SVGA

Placa de som

Drive de CD 4x

**Windows 95 ou superior com
drivers DirectX**





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.**